

BÂTISSSES & ARTIFICES : STATION SPATIALE



# casus BELL

#30 juillet | Août 2019

Le magazine de référence des jeux de rôle

D&D5 | Star Trek | Starfinder

Interview FibreTigre

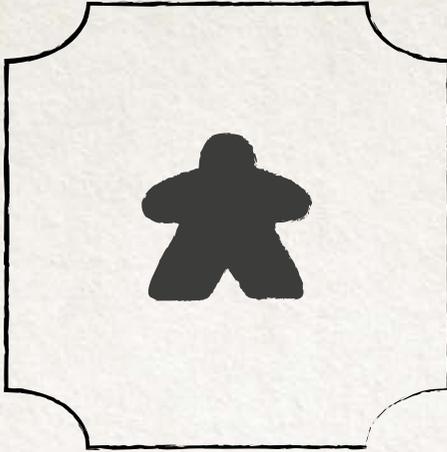


## CHRONIQUES OUBLIÉES WEST

Un supplément CO Contemporain

SCÉNARIOS : COC Cthulhu, D&D5/H&D, LD5A, Rêve de dragon, Star wars

## IDENTITÉ



Nom : Phil

Classe : Ibère

Sexe : Oui

Âge : 41 ans

Taille : 2,1 cm

Poids : 3g

Fruit préféré : l'orange

## CAPACITÉS

FORCE	2
ADRESSE	11
COURAGE	9
INTELLIGENCE	12
CHARISME	∞

## ÉQUIPEMENTS

### ARMES

Scotcheuse, étiqueteuse.

### PROTECTIONS

Papier bulles, carton.

## LISTE DES POUVOIRS

UN SITE INTERNET

PLUS DE 35 000 RÉFÉRENCES LUDIQUES

[www.philibernet.com](http://www.philibernet.com)

# ÉDITO

## De suppôts à supports...

→ Petite astuce... Si vous rencontrez Tiamat, déesse du Mal des dragons dans l'univers de *Dungeons & Dragons*, votre meilleure option est sans doute... la fuite en 4x4 ! En tout cas, c'est ce que promet une campagne de pub d'un constructeur français, pensée pour le marché brésilien. Oui, vous ne rêvez pas. Pour être plus précis, le spot met en scène avec des moyens pas ridicules du tout les personnages du dessin animé *D&D* des années 1980, connu en France sous le nom *Le Sourire du dragon*, diffusé dans *Récré A2*, dont le générique était chanté par Dorothee en personne ! En mai 2019 toujours, une enseigne de bricolage français proposait une pub radio commençant ainsi : « *Que faire quand votre enfant invite des copains pour une partie de jeu de rôle ?* » Avant d'expliquer comment réaliser facilement une table de 12 m<sup>2</sup>.

Les temps changent. Il y a vingt-cinq ans, les rôlistes étaient accusés de tous les maux. Profanations sectarisme, diabolisme, meurtre... Aujourd'hui, avec *Stranger Things*, *Game of Thrones*, le soutien permanent d'une communauté de passionnés qui n'a jamais lâché, un renouvellement comme à la plus belle époque autour notamment des *actual play*, et des personnalités qui soutiennent publiquement le hobby, le geek est devenu chic au point que des publicitaires décident d'utiliser le JdR pour vendre leurs produits. Alors, certes cet intérêt n'est pas pur. Les annonceurs comptent sur la mobilisation de la communauté pour transmettre et relayer les messages autour d'une forme de fierté trouvée dans cette reconnaissance nouvelle. Et cet édito leur donne raison !

De supposés dangereux psychopathes, les rôlistes sont-ils passés de l'autre côté de la dague sacrificielle ? Se réjouissant d'être des veaux que la pub mène à la baguette ? De suppôts de Satan, nous voici supports de communication ? Nous n'avons jamais été ni l'un ni l'autre. Il s'agit simplement du revers de la médaille du renouveau de notre loisir. Nous le prenons comme une preuve tangible que la flamme du JdR se transmet de plus en plus !

Bon jeu et bonne lecture !

Thomas Berjoan et toute l'équipe



RÉABONNEMENT  
EN VUE ! →

**Pour tous les abonnés du numéro 25 à 30**, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à aller en page 4 et 5 et à découvrir dès maintenant notre offre !

## SOMMAIRE

## EN DIRECT



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

## ACTUALITÉ



Actualité - Nouvelles du front	10
Actualité - Nouvelles d'ailleurs	24

## CRITIQUES



Critiques - Deadlands Reloaded	34
Critiques - L'héritage Greenberg	38
Critiques - Star Trek Adventures	42
Critiques - Bâtisses clefs en main	46
Critiques - The Witcher	48
Critiques - Waterdeep : le vol des dragons	50

Critiques - Waterdeep : le donjon du mage dément	52
Critiques - Monstrueusement mignons	54
Critiques - Secrets des lignées	55
Critiques - John Carter of Mars	56
Critiques - Le bestiaire d'equestria	57
Critiques - La malédiction des statuettes	58
Critiques - Cerbère	59
Critiques - La France des années 80	60
Critiques - Nos amies les machines	61
Critiques - Domaines de l'âge des ténèbres	62
Critiques - Recueil de scénarios	63
Critiques - Le dernier voyage	64
Critiques - Le gro'code & encyclopedia galactica	65
Critiques - Soleils Morts épisodes 1 à 3	66
Critiques - Xéno-archive	67

## ÉTAGÈRE DU RÔLISTE



L'étagère - Hellboy	70
L'étagère - Jouer des agents du BPRD à COC	72
L'étagère - Le bric-À-brac du Jawa	74
L'étagère - Les foudres de l'Abîme...	76
L'étagère - Le téléachat du rôliste	77
L'étagère - Batman Chronicles	78
L'étagère - Petites inspis...	79

**Casus Belli** est édité par Black Book Editions, Multiparc de Parilly, Bâtiment i6, 50, rue Jean Zay, 69800 Saint Priest, [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr). N°29, mars/avril 2019. **Directeur de publication** David Burckle, **Responsable de la rédaction** David Burckle, **Comité de rédaction** Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, David Burckle, Damien Coltice, Julien Dutel, Gérard Gourjon, Didier Guiserix, Tristan Lhomme, Philippe Rat, Marc Sautriot, Thomas Berjoan **Secrétaire de rédaction** Thomas Berjoan **Création graphique** Damien Coltice **Maquette** Jérôme Cordier et Damien Coltice **Relecture** Loïs-Emmanuel Meyer.

**Ont participé à ce numéro :**

**Relecture :** Loïs-Emmanuel Meyer

**Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) :** Pierre Balandier, Houari Benkhera, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Olivier Caira, Slawick Charlier, Damien Coltice, Jean-Paul Combet, Jérôme Cordier, Fr-Xavier Cuende, Jon D., Jean-Baptiste Durand, Julien Dutel, Cédric Ferrand,

Laurent Fidelle, Géraud « Myvyrrian » G., Didier Guiserix, Olivier Halnais, Romain d'Huissier, Inbadreams, Jidus, Derek Klivian, Florent Martin, Maxilien, L'Odieux Connard, Mikael Poujol, Philippe Rat, Thomas Robert, Marc Sautriot, SLM, Alessandro Ciro Sacco, Tod, Mehdi Sahmi, Sarah, Kristoff Valla, Nathalie Zema.

**Image de couverture :** Cynthia Sheppard Avec la permission de WoTC, GF9 et BBE. Tous droits réservés.

**Illustrateurs, cartographes et photographes :** Augustin, Guillaume Albin, Rolland Barthélémy, Houari Benkhera, Anthony Calla, Yanis Cardin, Marcel Coucho, Laura Escoin, Aurore Folny, Benjamin Gilette, Didier Guiserix, Jidus, Fred Lipari, Mathilde Marlot, Laurent Miny, Thierry Ségur, Guillaume Tavernier, Iwo Widulinski.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

## SCENARIOS



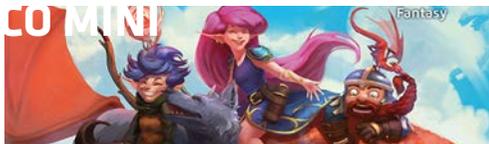
- Scénario : Opération soleil rouge (Star wars) 84  
 Scénario : La crypte du dieu déchu (D&D5/H&D) 100  
 Scénario : La Cérémonie (COC Cthulhu) 108  
 Scénario : Nuit agitée au Ryokan Mitsuba (Légende des cinq anneaux) 118  
 Scénario : Pardonnez-nous nos errances (COF/Royaumes éparpillés) 130  
 Scénario : Mariez-vous, qu'y disaient ! (Part. 2) (Rêve de dragon) 142



CO Contemporain - Chroniques Oubliées West 160



Bâtisses & Artifices - La station Oppara 206



Supplément de règles - CO Mini 222



Archéo-rôlisme - Glorantha/RuneQuest 232  
 Rétro-hommage - Carl Sargent 238



Entretien - FibreTigre de Game of roles 240  
 Entretien - Romain d'Huissier 244  
 Entretien - Patrick K. Dewdney 248  
 Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les... 252  
 Festival - Kaysersberg, grosse ambiance 253  
 Prochainement - Dans CB#31... 254  
 Le Casus club 256

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

**Remerciements** Tous les éditeurs et professionnels qui jouent le jeu, Urban Comics, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Florent de Scriptarium, Xavier de Oh My Game, Margaret Weis Productions, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Julien De Jaeger & DiGdent, Le Grûmph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Stéphane Bogard et la Edge team, les gars de Ravage, Paizo Publishing, la communauté du site Pathfinder-FR, l'équipe de Sans-Détour, Neko et Florrent, 7<sup>e</sup> Cercle, A.K.A. Games, Gary Gygax et Dave Arneson, Jawad et le Département des Sombres Projets, Bragelonne, Sébastien Célerin et les XII Singes, Erik Mona, Laurent Rambour de Game-Fu, Hicham et les éditions du Matagot, Shane Hensley pour Pinnacle, Batronoban, Le Studio Deadcrows, Agate éditions, Arkhane Asylum publishing et Les Sorciers de la Côte.

**Abonnements** pour vous abonner ou pour tout changement d'adresse de votre abonnement, écrivez à :

infos@black-book-editions.fr ou à  
 Black Book Éditions,  
 Multiparc de Parilly, Bâtiment i.6  
 50, rue Jean Zay  
 69800 Saint Priest

**Tarifs abonnement** 54 € pour la France.

Autres pays : nous consulter. [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr).

**Publicité** Tête Brulée  
 (tetebrulee@casus-belli-mag.fr)

**Numéro ISBN (PDF)** 978-2-36328-598-0

**Numéro ISBN (papier)** 978-2-36328-597-3

**Dépôt légal** avril 2019. **Imprimé en UE.**

**Pour contacter la Rédac** tetebrulee@casus-belli-mag.fr

Retrouvez-nous sur le site Casus et sur les réseaux sociaux. [www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr).

# POUR LE RÉABONNEMENT

## SI VOUS VOUS ÊTES (RÉ)ABONNÉ AU NUMÉRO 25...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 25 à 30 inclus, voici donc venue **LA FIN DE VOTRE ABONNEMENT !**

Afin de vous remercier pour votre soutien dès le début et pour vous inciter à renouveler celui-ci, **nous vous offrons en cas de réabonnement** (outre les avantages habituels indiqués dans la pastille rouge sur la page ci-contre) **UN BON D'ACHAT DE 20€** à valoir sur l'ensemble des PDF du catalogue Black Book Éditions disponibles sur la boutique en ligne Casus Belli (soit plus de trois cent titres) !

Pour obtenir ce *bon d'achat de 20€*, rien de plus simple :

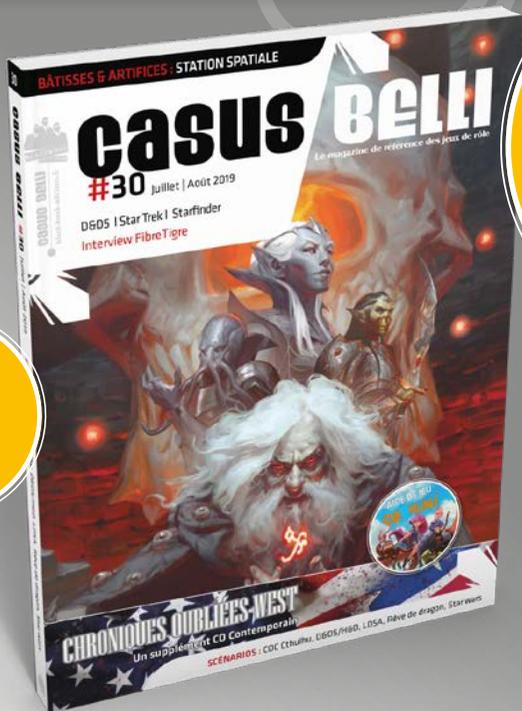
- ▶ rendez-vous sur le site **[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les **numéros 31 à 36**.

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

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

Pour plus d'informations, rendez-vous sur :  
**[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)**

# (RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



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

NE LOUPEZ  
AUCUN  
NUMÉRO !

**Attention :** l'abonnement  
n'inclut pas les Hors-séries  
*Casus Belli* !

\* Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.

ENVOYEZ UN CHÈQUE DE 54 € À L'ORDRE DE **BLACK BOOK ÉDITIONS** ACCOMPAGNÉ DE CE BULLETIN D'ABONNEMENT À L'ADRESSE SUIVANTE :

**Black Book Éditions/Casus Belli**  
Multiparc de Parilly, Bâtiment i.6  
50, rue Jean Zay  
69800 Saint Priest

JE M'ABONNE POUR 6 NUMÉROS DE CASUS BELLI AU TARIF DE 54€

(offre réservée à la France métropolitaine)

NOM : ..... PRÉNOM : .....

EMAIL\* : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

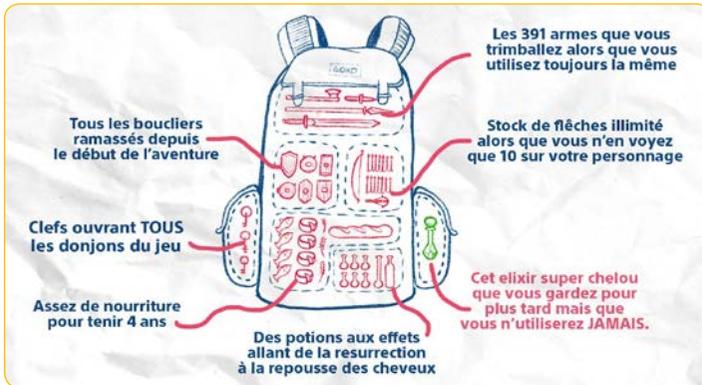
\* votre email nous permettra de vous créer un compte sur la boutique en ligne de Black Book Éditions ([www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)) afin que vous puissiez récupérer gratuitement le PDF de chacun des numéros de votre abonnement.

# BUZZ MON RÔLISTE

L'été est sur nous, mais l'Internet ne connaît pas l'été (ni l'hiver d'ailleurs !).  
Rôlistes hypés, cette rubrique est faite pour vous !

## Sac à dos du rôliste

Sur le groupe Discussions rôlistes est apparu ce visuel très rigolo. Si vous en êtes l'auteur, signalez-vous auprès de la Rédaction pour qu'on puisse vous citer pour ce visuel joli et très marrant !

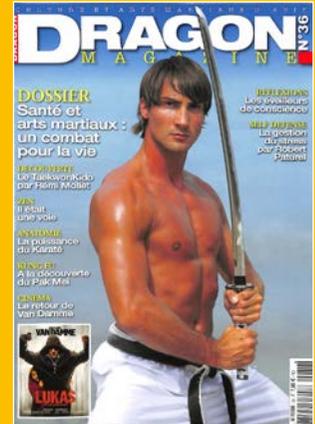


## Dans la vie...

...comme en jeu de rôle ! Posté sur les réseaux sociaux, ce petit texte amusant, traduit partiellement :

« D&D est le jeu de rôle qui vous permet de vivre des choses aussi fantaisiste que :

- avoir de l'argent
- voyager à travers le monde sans s'endetter
- changer le monde
- dormir 8 heures chaque nuit »

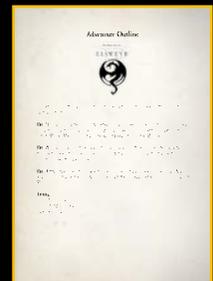


## Le retour du dragon ?

Le célèbre magazine américain dédié à *Dungeons & Dragons* revient... mais pas vraiment. Cela étant, comme l'a remarqué avec malice Joe Casus, il y a quand même un guerrier à poil en couverture et le sommaire ressemble étrangement à un sommaire d'articles de jeu de rôle ! C'est pas faux !

## Pour un petit plagiat

Pour la promo de la prochaine extension pour *Elder Scrolls Online*, la célèbre licence de jeu vidéo tant aimé des rôlistes (entre autres !), Bethesda a mis gratuitement en ligne le PDF d'un scénario de jeu de rôle (le vrai, papier et crayon)... sauf qu'il s'est avéré que c'était un vulgaire plagiat d'un scénario intitulé *The Black Road*, tiré de la *D&D Adventurer's League*. Le scénario, encore disponible en cherchant sur le net, a été retiré par Bethesda, qui se serait sans doute bien passé de cette mauvaise comm' avant la sortie de l'extension *Elsweyr...*



## CASUS AROUND ZE WORLD!

Christophe Rey nous a envoyé cette superbe photo du Golden Gate Bridge à San Francisco. Et pourtant, on dit que les vampires ont horreur de l'eau et du soleil... Comme quoi ! Merci à lui !



PALEONTOLOGIE

### Le fossile d'un ancêtre des concombres de mer a été baptisé Cthulhu

Par Lucile Rabiet le 12.04.2019 à 14h04

Le fossile d'une espèce sous-marine, qui possédait plus de 40 longs tubes semblables à des tentacules, a été découvert en Angleterre. Cet ancêtre des concombres de mer a été nommé en référence à l'oeuvre de l'écrivain H.P. Lovecraft.



Reconstitution de *Sollaxina cthulhu*.  
© MELISSA MARTIN, YALE PEABODY MUSEUM OF NATURAL HISTORY

## Encore ?

Tous les ans, on a l'impression d'entendre que c'est la personnalité de l'année est Cthulhu ou que des enfants ont été prénommés Aragorn ou Sauron. Cette année ne fait pas défaut, même si cette fois ce sont les scientifiques qui auraient nommé le fossile d'un concombre de mer Cthulhu...



## Grand ancien Casus

Pierre Rosenthal, Grand ancien de la Rédaction de *Casus Belli* première formule (oui, on parle du siècle dernier !), poste régulièrement sur son Facebook des choses très sympathiques ou amusantes. Par exemple, cette info méconnue :

« Couverture commandée en 1991 à David Cochard et Bruno Bellamy pour une réédition d'Animonde, un jeu de rôle de Croc, mais basée sur le système Simulacres. Ce 4e jeu de cette collection ne parut jamais ! »

Annabella Belli et Joe Casus



HEL  
THE LAST SAGA

ET NOS NAVIRES SILLONNÈRENT  
LES MERS DE BRUME, SANS RELÂCHE  
JUSQU'ÀUX TERRES PROMISES.  
IL ÉTAIT DE NOTRE DEVOIR  
DE LES RETROUVER.  
MAIS NOUS NE TROUVÂMES RIEN,  
RIEN D'AUTRE QUE DES CENDRES.

QUELQUE CHOSE S'EST PRODUIT.  
QUELQUE CHOSE NOUS OBSERVE.

LE DANGER POURRAIT ÊTRE PARTOUT.  
MÊME PARMI LES NÔTRES.



**HEL** : THE LAST SAGA EST UN JEU DE PLATEAU POUR 1 À 4 JOUEURS.  
DANS UNE AMBIANCE AXÉE SUR L'HORREUR, CHAQUE JOUEUR CONTRÔLE UN GROUPE  
D'INDIVIDUS, CHACUN POURVUS DE TALENTS, DE CROYANCES ET DE MOTIVATIONS  
UNIQUES. LE SYSTÈME COMBINE DES MÉCANIQUES DE COOPÉRATION, D'EXPLORATION,  
DE COMBAT ET DE SURVIE.

**BIENTÔT SUR KICKSTARTER**



# NOUVELLES DU FRONT

*Il fait beau, il fait chaud, l'été est là ! Que vous soyez sur la plage à vous faire dorer la pilule, en rando de haute montagne ou encore au bureau en attendant des vacances bien méritées, il est important que Casus Belli continue de vous informer sur ce qui se passe dans le petit monde du JDR.*

AKA GAMES

## ➔ Série suédoise

*Fragged Empire* à peine envoyé aux souscripteurs, l'éditeur va lancer la production des prochains suppléments pour *Symbaroum* qui ont fait l'objet d'un très joli financement participatif l'automne dernier. AKA a également achevé la traduction des nouveaux textes de la campagne et des derniers scénarios de *Coriolis*, suite aux modifications apportées par les auteurs suédois. Le processus final est maintenant lancé.

La suite est déjà envisagée dans la foulée de la version anglaise (cf. *Free League*, dans les news VO) et un financement participatif devrait être proposé début novembre. En attendant, il semblerait qu'AKA Games ait décidé de développer un nouveau JdR en interne qui pourrait être lancé en 2020.

AGATE

## ➔ D'une rive à l'autre



Le développement de *7e Mer* se poursuit chez Agate. Après la livraison des suppléments *Héros et Scélérats* et *Nations de Théah* (1 et 2) aux souscripteurs (ils seront en boutique d'ici la fin de l'année), l'éditeur a réalisé un nouveau financement participatif au printemps pour publier les suppléments *L'Empire du Croissant* et *Le Nouveau Monde*. L'opération est une vraie réussite puisqu'elle a permis

de réunir près de 84 000 euros alors que le projet en nécessitait 5 000.

Comme toujours avec *Ulule*, il est difficile de dénombrer le nombre réel de souscripteurs du projet, car les différents *add-ons* proposant des livres ayant fait l'objet du *crowdfunding* précédent sont comptés comme des contreparties. Néanmoins, ce sont plus de 700 souscripteurs qui recevront à la rentrée les deux suppléments qui décrivent respectivement les cinq nations qui composent l'Empire du Croissant à l'ambiance arabisante, et les trois nations rappelant les Aztèques et autres Mayas du Nouveau Monde. Mais aussi pas moins de dix scénarios et le supplément *Secret sociétés* en PDF, ainsi que les deux cartes de l'Empire du Croissant et du Nouveau Monde, et un recueil de deux scénarios en format papier. Les ouvrages arriveront en boutique en 2020.

ÉDITIONS SANS DÉTOUR

## ➔ Réécrire Cthulhu

Toujours très attachées au Grand Ancien, les éditions *Sans-Détour* vont publier en français une collection de livres-jeu intitulée *Choose Cthulhu*. Comme les LDVELH classiques, ces ouvrages de conception espagnole reprennent sept nouvelles de H.P Lovecraft et nous proposent de les revisiter. Ainsi, vous pourrez bientôt redécouvrir *L'Appel de Cthulhu*, *Le Cauchemar d'Innsmouth*, *Les Montagnes Hallucinées*, *L'Abomination de Dunwich*, *La Cité Sans Nom*, *La Maison de la Sorcière* et *The Arkham Madhouse* sous un nouvel angle, en ayant la possibilité d'en changer la fin. Pour les profanes, ça pourra aussi être une porte d'entrée ludique à l'œuvre du maître de Providence. La traduction (en français, mais aussi en allemand et en italien) est en cours et fera l'objet d'un financement participatif prochainement.



KHAOS PROJECT

## ➔ Marteau de guerre, colère et gloire

Ça bouge chez *Khaos Project*, avec l'arrivée prochaine de *Warhammer* et de son *Starter Set* en VF, qui sont en attente de validation par *Games Workshop* pour pouvoir sortir. Par ailleurs, la licence de *Wrath & Glory*, précédemment détenue par *Ulisses North America*, est passée chez *Cubicle 7* qui va refaire la maquette et modifier les bugs de la première version. *Khaos Project*, de son côté, conserve la licence pour la localisation en VF et va intégrer les modifications de *Cubicle 7* avant de pouvoir sortir le jeu en VF.

STUDIO DEADCROWS

## ➔ Back to Glorantha

*Runequest : aventures dans Glorantha*, la VF de la nouvelle édition du célèbre jeu de Greg Stafford, fait l'objet d'un financement participatif en ce début d'été, qui a démarré sur les chapeaux de roue, puisque le jeu a été financé en moins de deux heures et a réuni 185 souscripteurs et près de 35 000 euros en douze heures. À cette occasion, le *Studio Deadcrows* propose de publier les trois ouvrages de base, *Aventures dans Glorantha*, *Bestiaire de Glorantha* et le *Kit de la meneuse*.

Le premier est le livre de base au sens premier du terme, puisqu'il contient de quoi créer un personnage, les règles du jeu et la description des dieux et de leurs cultes. Comme son nom l'indique, le second contient les descriptions et caractéristiques de 200 créatures et entités diverses et variées. Enfin, bien que son titre semble indiquer le contraire (il s'inscrit dans le courant qui, au motif d'équité entre les sexes, utilise certains mots dans leur forme féminine en tant que variante de la forme neutre), le troisième ne s'adresse pas qu'aux femmes MJ, mais bien à l'ensemble des meneurs de jeu, quel que soit leur sexe.

Ce kit contient tout ce dont a besoin un MJ pour mener une partie de *Runequest*, notamment un écran à quatre volets au format paysage, mais aussi un livre de 124 pages contenant un setting (le hameau de Trois Pommes et la tribu Colymar) et trois scénarios prêts à jouer, ainsi qu'un livret de référence regroupant des tables, des cartes géographiques et un calendrier gloranthien, sans oublier des fiches de PJ, de groupe et de PNJ, et des clarifications au sujet des runes. Bref, tout ça semble bien complet, mais les corbeaux morts ne vont probablement pas s'en tenir à ça, puisqu'ils annoncent déjà que le déroulement de la campagne de financement pourrait permettre d'ajouter des contenus de création française.

L'ensemble sera proposé dans un coffret qui sera illustré par Johann Sfar. Enfin, la campagne de financement est l'occasion d'acquérir des goodies tels que des trousseaux, une sacoche, des *dice trays*, des t-shirts, des sets de dés, des runes, des compteurs de rang d'action ou encore une carte en tissu de la Passe du Dragon.



EDGE/FFG FRANCE

## ► Sortie de bouchon

Cette fois, on y est : FFG et Edge France ont relancé la machine en sommeil depuis quelques mois. Le Père Noël était resté coincé dans les bouchons, et il arrive en ce début d'été avec plein de cadeaux dans sa hotte.

La tournée commence dans la Terre du Milieu, avec l'arrivée très prochaine des *Cavaliers du Rohan* et du supplément des cartes de *L'Anneau Unique*. Comme pour les suppléments de contexte précédents, les *Cavaliers* seront suivis d'une campagne, *Les Serments du Riddermark*, qui est déjà traduite. Gageons qu'elle sortira dans les mois qui viennent. Mais les p'tits gars de chez Edge ne s'arrêtent pas là puisque *Bree*, qui vient d'être primé *Best role-playing expansion* à la UK Games Expo 2019, est actuellement en cours de traduction. Dans le même secteur géographique, il y a également du neuf pour le cousin, *Aventures en Terre du Milieu*, dont l'écran et le premier supplément de scénarios sont en préparation.

Ensuite, après un petit coup d'hyperdrive, notre traîneau nous emmène dans une galaxie lointaine où le manuel des soldats de la Rébellion est en cours de finalisation, tout comme plein d'autres ouvrages, comme *Les Domaines de la Force*, un supplément de contexte pour *Force et destinée* et la très attendue traduction de *Dawn of Rebellion*, le premier supplément hors gamme qui propose de jouer quelques années avant l'épisode IV. Ce dernier est déjà traduit et nous pouvons donc espérer le voir débouler d'ici peu. Enfin !

Cap sur Rokugan, avec l'arrivée du livre de base du nouveau *L5R* et de son écran. L'éditeur compte bien enchaîner ensuite sur les différents suppléments qui sont déjà en attente.

Le troisième supplément pour *Degeneration*, le pavé intitulé *Black Atlantic*, est dans le circuit de production et devrait arriver dans les semaines qui viennent. Il vous permettra de conclure l'arc narratif lancé dans *En ton sang* et poursuivi dans *Jeu de massacre*.

Autre troisième supplément en approche, celui de *La Fin du monde : Invasion extraterrestre*. Préparez-vous à rejouer *V*, *La Guerre des mondes* ou encore *L'Invasion des profanateurs de sépultures* !

Enfin, le point d'orgue, c'est bien entendu la nouvelle version française de *L'Appel de Cthulhu*. La boîte dite "d'initiation" est traduite et s'annonce en fait comme un jeu complet puisqu'elle contient entre autres les règles de création de personnages. Sous le sapin à Noël ?



LUDOPATHES

## ► Confidenza II, suite et fin

Après quelques années d'attente, *Confidenza II* arrive à son terme avec la sortie fin juin de son livre IV. Il s'agira là du dernier tome de cette campagne qui a longtemps été annoncée en cinq volumes. L'éditeur nous a précisé que, les textes étant bouclés, il n'y avait pas de raison de ne pas clore enfin ce chapitre. Pour la suite, *Les Ludopathes* annoncent déjà un *Confidenza III*.



MAGAZINE / GEEK MAGAZINE HORS-SÉRIE

## ► Spécial « culture geek »

Le fameux mag' *Geek*, bien connu et disponible en kiosques ou sur le site de l'éditeur *Muttpop*, nous propose un hors-série entièrement consacré aux quarante-deux licences phares de nos univers favoris : Tolkien, *Star Wars*, *Alien vs Predator*, *Dune*, *Star Trek*, *Godzilla*, *Warhammer*, *Dark Crystal*, *Cthulhu*, *Stargate*, *Hulk*, *The Witcher*, *The Walking Dead*, *Tarzan*, *Sherlock Holmes*, *Dragon Ball*, *Akira*, *Harry Potter*, *Game of Thrones*, *Freddy*, *Indiana Jones*, *Conan*, *Zelda*, *Final Fantasy*, *Dungeons & Dragons*...

À noter que le magazine classique, trimestriel, parle régulièrement de jeu de rôle dans ses pages car oui, vous le savez bien, le JdR fait indéniablement partie de la culture geek.

## → Petit peuple et elfes tyranniques

L'actualité immédiate des *XII Singes*, c'est la livraison dans les délais annoncés des *Oubliés*, le JdR dans lequel vous incarnerez des descendants de la Garde royale d'Edenia, l'ultime espoir du Petit peuple qui tente de survivre dans le monde des hommes, menacé par des créatures effroyables. Pour leur plus grand plaisir, les souscripteurs vont découvrir les trois livres de base (*Les Oubliés*, *L'Encyclopédie du Petit Peuple* et *l'Atlas*) avec des couvertures rigides qui ajoutent une touche qualitative non négligeable. Le jeu sera en boutique à la rentrée scolaire.

L'éditeur va enchaîner avec un nouveau JdR, *Pax Elfica*. Avec 499 souscripteurs et plus de 70 000 euros, le jeu qui propose de jouer des résistants à l'occupation elfique a été brillamment financé sur *GameOn*. Il faut dire que le jeu propose une entrée plutôt originale pour cet univers d'*heroic fantasy*, les PJ travaillant dans une auberge et ayant donc des occupations originales, tels que brasseur, serveur ou encore maréchal-ferrant. Il ne s'agit bien entendu là que d'activités qui dissimulent des passés autrement plus aventureux qui vont resurgir sous le joug de l'envahisseur. Le jeu se présente sous forme d'une campagne en bac-à-sable scénarisé avec quatre grands arcs, jouable soit avec le plus ancien des jeux, soit avec le système Clé en main et neuf personnages pré-tirés. Un supplément en option propose les règles de création de personnage pour ceux qui veulent vraiment des PJ personnalisés. La belle réussite du financement a permis d'améliorer le jeu en lui ajoutant notamment des plans et des scénarios, sans parler de l'amélioration qualitative du livre de base et de l'écran. Livraison prévue pour la fin d'année.



## → Fin de saison

Ça y est, la saison 2 de *Role'n Play* est arrivée à son terme, après vingt-quatre épisodes réguliers, deux *spin off* consacrés à Leowen, séparée du groupe en fin de saison, et enfin un ultime *live* pour finir en beauté. Cette saison aura encore connu beaucoup d'action et d'émotions, avec des révélations sur le passé de certains personnages. Il y aura eu des morts (mention spéciale à Ilzaach !), non définitives grâce aux points de destins.

Après deux saisons, *Role'n Play* compte près de 10 000 abonnés qui suivent la série de près, semaine après semaine. En moyenne, chaque épisode a entre 10 et 15 000 vues, l'épisode 1 de la saison 1 ayant le record à plus de 80 000 vues, touchant un public large. On notera également le succès de certains épisodes particuliers, comme les *one-shot* réalisés suite au financement participatif du début d'année, qui a permis de pérenniser la série sur quatre saisons. Ainsi, l'épisode *Chroniques Oubliées : Cthulhu* avec deux *guests*, Maxime Chattam et Trinity, a cumulé 23 900 vues en l'espace de deux mois, et celui consacré à *Starfinder*, avec Justine (*GameOn*) en *guest*, a également eu un beau succès avec 19 200 vues en deux mois et demi.

La pratique des invités a plu et a été renouvelée sur la fin de saison, avec le retour de Trinity sur quelques épisodes « réguliers », et la participation de Juliette, une comédienne, sur les *spin off*. Des expériences à la fois sympathiques et intéressantes dans la mesure où ces novices du JdR montrent une fois encore que notre loisir est facile à aborder.

Reprise de l'émission le 5 septembre prochain, pour une saison 3 durant laquelle on peut s'attendre à quelques surprises. D'autres *one-shots* sont prévus (le *My Little Pony* est très attendu !) mais aussi les *masterclass* décrochées lors du financement participatif, qui seront tournées cet été et diffusées au fil des deux prochaines saisons. La saison 3 sera aussi marquée par un nouveau générique, qui sera également tourné cet été, et profitera du matériel financé grâce aux fans de la série.

BBE

## → À la queue leu leu

Depuis maintenant presque deux ans, *BBE* jongle entre les nombreux projets, plus ou moins importants, en attente, et les nouveautés des gammes à succès qui sortent rapidement. La prochaine sortie est la campagne *Le Régent de jade*, pour *Pathfinder*, qui a été envoyée courant juin aux souscripteurs et sera en boutique mi-juillet. Les livres suivants qui attendent dans la queue d'impression devraient enchaîner : *Lamentations of the flame princess*, les campagnes pour *Deadlands*, *The Strange*, *Shadowrun Anarchy*, *L'Œil noir* et *Torg* en particulier.

Si la version anglaise de *Créatures* pour *Polaris* est sur le point de sortir en PDF unique-ment (suite du *Kickstarter* réalisé pour l'édition 3.1 en anglais), le PDF d'*Interface Zéro* va être mis à jour en attendant lui aussi de partir à l'impression.

Pendant ce temps, plusieurs suppléments sont susceptibles de sortir en parallèle. Ainsi, du côté de *Do-D*, *Le Donjon du mage dément* est arrivé, et le *Guide des aventuriers de la Côte des épées*, qui décrit les Royaumes oubliés et fournit des règles pour la création de PJ adaptés à cet univers, est en approche. Autre supplément inscrit au programme : *Descente en Avernus*. Soulignons aussi l'arrivée de la réimpression de *La Tombe de l'annihilation*. "What ? Wait a minute !" Oui, j'ai bien écrit *La Tombe de l'annihilation* : *BBE* a obtenu l'autorisation de traduire les titres des suppléments *Do-D* à venir et ceux des réimpressions. Cette autorisation ne concerne cependant pas les livres de base.

Autre locomotive chez *BBE*, *Tails of Equestria* continue de se développer. Après l'écran et *La Malédiction des statues*, un scénario est prévu pour l'automne, *Festival des lumières*. Sans parler des petites boîtes métalliques contenant de jolis dés pailletés bien sympathiques et des mini-scénarios d'une page, ou des jetons d'amitié abrités dans de petits sachets de velours. Devant le succès du jeu, l'éditeur lyonnais a également prévu de sortir un kit d'initiation qui permet d'amener les plus jeunes à notre loisir.

Une précommande est en cours pour la sortie du prochain supplément pour *Héros & Dragons*. Il s'agit du *Livre des monstres*, traduction d'un bestiaire de 400 pages publié en VO par *Kobold Press*, qui viendra compléter *Créatures & Opposition*. Autre pack préco, celle du *Temple des douze*, deuxième volet de la campagne *Soleils morts* pour *Starfinder*. Tandis que la campagne va continuer de sortir régulièrement au rythme d'un tome par mois jusqu'à la fin de l'année, le supplément consacré à l'univers du jeu, *Pact worlds*, va également pointer le bout de son nez.

Enfin, si sa traduction est encore en cours, *Pathfinder 2* devrait arriver très rapidement après sa sortie VO. Il est question d'une sortie à la rentrée scolaire.



JAMES TORNADE

## → Dans ta FACE !

Un premier supplément vient de sortir pour *F.A.C.E.S.*, le jeu générique de James Tornado sorti en début d'année. Consacré à l'univers du Western, il contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer dans l'Ouest sauvage. En particulier quinze profils de personnages typiques du genre (desperado, joueur professionnel, pisteur indien, cavalier du Pony Express...), mais aussi des règles pour jouer ce moment incontournable qu'est le duel à OK Corral, bien évidemment un catalogue d'armes et d'équipement disponibles aux États-Unis à la fin du XIXe siècle, et enfin des archétypes de PNJ à glisser dans vos scénarios.

Autre supplément en préparation : *L'Aventurier*, pour le jeu *DeepSyx*, sorti discrètement fin 2018 et dont nous vous proposerons prochainement la critique. Tandis que l'écran du jeu est déjà disponible, ce premier supplément présente de nouvelles classes de personnage, des monstres supplémentaires, des règles optionnelles et un gros scénario.

## → Dragons & Scorpions

*Grimoire*, le deuxième livre de *Dragons*, a été livré aux souscripteurs en PDF tandis que l'ouvrage est actuellement en production et devrait être livré dans les semaines qui viennent, d'abord aux souscripteurs avant d'être commercialisé en boutique un peu plus tard dans l'année.

Du côté de *Vermine*, les choses se précisent, même si le *Kit de survie* ne pourra pas être livré en juin comme prévu initialement. Si le travail est bien avancé et a pu bénéficier de la relecture de certains souscripteurs, il restait encore certains éléments à finaliser au cours du printemps. En attendant la livraison, les souscripteurs pourront patienter avec les PDF, auxquels Julien Blondel ajoutera un cinquième scénario (exclusif pour les souscripteurs) pour se faire pardonner son retard. C'est un beau geste de l'auteur, qui devrait être apprécié !

Alors que ce Kit est en cours de finalisation, la suite est déjà envisagée sous forme de scénarios uniquement, en recueils de type "saison", autour de *settings* et d'événements. Voilà qui est plutôt prometteur d'une certaine dynamique.

## → Noir c'est noir

Le Monde des Ténèbres 20<sup>e</sup> édition arrive-t-il au bout du chemin ? Côté *Vampire la Mascarade*, le très gros morceau que constitue le *Journal de Beckett* est en approche. Pas de date de sortie annoncée pour l'instant. *Umbra* sera de son côté le dernier supplément pour *Loup-Garou l'Apocalypse*. Sortie prévue au 2<sup>e</sup> semestre 2019. *Mage*, financé avec succès l'année dernière, est en phase de maquette. Si tout va bien, les contributeurs devraient être livrés en septembre et les boutiques en octobre.

Mais le futur, c'est bien entendu la v5 de *Vampire*. Après le *kit d'initiation*, le livre de base, plébiscité outre-Atlantique, ne devrait plus tarder, peut-être en juillet, nous chuchote-t-on à l'oreille.

Toujours dans la veine gothico-sombre, l'éditeur vient d'annoncer la traduction du sulfureux *Kult* !



## → Cthulhu, le diable et le vaudou

*Les XII Singes* ne vont pas chômer dans les mois à venir puisque, en plus de *Pax Elfica*, ils ont deux autres gros chantiers sur le feu. Pour commencer, les trois tomes des *Libri Monstrorum* pour *Cthulhu Hack* qui viennent d'être joliment financés sur *GameOn Tabletop* (151 souscripteurs et plus de 25 000 euros). Cette collection d'ouvrages consacrés aux monstres du Mythe n'est pas qu'un simple bestiaire. Si le premier tome contient effectivement les descriptions, illustrations et caractéristiques de plusieurs dizaines de créatures, il se termine également par un scénario inédit. Le tome 2, quant à lui, est la compilation de trois suppléments VO consacrés à Shub Niggurath. On y trouvera notamment un générateur de monstres, des éléments de contexte, et plusieurs scénarios. Enfin, le tome 3 contient quatre scénarios sur la thématique du Wendigo, donc un de création française. Une contrepartie permettait également d'acquérir les aides de jeu correspondant aux différents scénarios ainsi que *Rouge Delaware*, un supplément de contexte se déroulant à Philadelphie écrit par Benoît Attinost. Les illustrations et la mise en page, comme pour le jeu de base, ont l'air très chouette et, grâce aux paliers atteints, les livres seront dotés de couvertures rigides. On a hâte de voir ça, *a priori* à la fin de l'année.

Autre chantier en cours : *Mississippi*, le livre-univers tiré du jeu éponyme. 246 contributeurs ont réuni 16 500 euros pour financer l'édition de cet ouvrage qui tourne autour de légendes du Blues comme Robert Johnson, qui aurait vendu son âme au diable à un *crossroad* (littéralement "carrefour") pour pouvoir jouer sa musique, et des esprits vaudou, tout cela dans le Sud profond de l'Amérique des années 20. Cet ouvrage devrait permettre par la suite une nouvelle édition du jeu.



DE ARCHITECTURART

## Des tuiles pour un JdR



L'*Artbook* de Guillaume Tavernier étant épuisé, *De Architecturart* propose désormais un ouvrage contenant des plans issus des différents ouvrages déjà publiés, dont l'intégralité de ceux de l'*Artbook*. *A collection of fantasy maps* sera disponible en boutique et sur le site de l'éditeur. Par ailleurs, l'illustrateur propose également quatre plans de *Mega Dungeons* au format A2 et livrés dans une pochette protectrice, disponibles uniquement sur son site internet.

Enfin, l'actualité de *De Architecturart*, c'est *Adventures in Austerion*. Pour ce projet, l'illustrateur-éditeur s'est associé à son complice Gêraud G., membre émérite de la Rédaction de *Casus Belli*, pour nous proposer un jeu complet, dont le financement est en cours sur Kickstarter, le projet visant à la fois les marchés anglo-saxon et français (comme l'indique le titre, le jeu est proposé en anglais, mais pas d'inquiétude, il existera aussi en français).

*Adventures in Austerion* est un JdR médiéval fantastique à l'ancienne, qui s'appuie sur des règles classiques et des plans pour figurines. Son originalité est de ne pas proposer des *battlemaps* traditionnelles mais plutôt des tuiles représentant des lieux spécifiques, qui peuvent être associées les unes aux autres de façon modulaire, permettant de créer des *maps* sur mesure. Le jeu fait aussi appel à d'autres mécaniques issues des jeux de plateau classiques, telles que cartes à piocher, pions à empiler... Ces choix ont pour vocation de faciliter l'accessibilité aux néophytes, qui peuvent ainsi découvrir le jeu de rôle en s'appuyant sur des concepts familiers. Dans cette optique toujours, les parties proposées sont rapides, deux à trois heures maximum.

Dans *Adventures in Austerion*, les joueurs incarnent des membres de la Compagnie des Ribauds, des aventuriers au service du roi. Ils sont définis par l'un des seize métiers, quatre qualités originales (beau-gosse, petit génie, gros bras et pied agile) dont la valeur est déterminée par un D6, et seize spécialités qui leur sont associées et constituent des groupes de compétences. Avec ce système, les auteurs annoncent une création de personnage en 1 minute, ce qui permet de se lancer immédiatement dans des aventures classiques du genre sur le continent d'Austerion, qui est déjà l'univers de *Tahala*, de *Longue-Ville* et de *Borth*.

La boîte du jeu intègre tout ce dont vous avez besoin pour jouer, notamment le petit livret des règles (24 pages) et un livret de huit scénarios, un écran, mais aussi les tuiles, pions cartonnés, cartes à jouer (objets, lieux, événements...) et dés. Financé en un jour, le projet rencontre un beau succès et, à 5 jours de son terme, il a déjà rassemblé plus de 700 souscripteurs et 41 000 euros.

STUDIO 09 / VERNE ET ASSOCIÉS, 1913

## French Steampunk

La collection "Feu" de Studio 9 propose des *stand alone* animés par le système D6. Ils sont conçus pour être jouables rapidement. Vous y trouverez notamment trois scénarios, des synopsis détaillés et tous les outils et conseils nécessaires pour créer vos propres aventures dans l'univers présenté. Ici, point de secret caché, tout est donné pour vous lancer dans l'aventure sans limites.

*Verne et Associés, 1913* ouvre le bal. Il propose une version de notre monde tel qu'il a existé à cette époque, avec quelques particularités quand même. Tout ce que Jules a écrit existe, tous ses personnages sont vivants, lui aussi d'ailleurs. Il est à la tête d'une organisation philanthropique, dont les joueurs font bien entendu partie. Laissez-les donc parcourir le monde pour relever de multiples défis : assurer la paix entre les grandes puissances, explorer les dernières terres inconnues, porter assistance aux populations en détresse... Le tout dans une ambiance vernienne aux petits oignons. Du matériel bonus est disponible en téléchargement gratuit sur le site internet de l'éditeur.





ARCHIPÉLIA

## ► Piraterie poétique

La souscription sur *GameOn Tabletop* pour ce JdR de pirates a réussi son appareillage. L'ambiance *Renaissance de Téthys* a été bousculée par un cataclysme qui a morcelé le monde en une myriade d'îles fracassées. L'époque où les dieux arpentaient le monde et où les hommes vivaient de la magie est révolue. Les premiers sont partis, laissant les seconds sans pouvoirs. Il ne reste que des héros au grand cœur pour sauver l'humanité de la guerre qui sévit entre les deux grandes puissances.

Grâce à un projet modeste mais bien structuré, le livre de base a été grandement amélioré. Il sera accompagné de son écran souple et d'un paquet de cartes hexagonales qui sont au cœur du système de jeu. Originalité supplémentaire, la seconde contrepartie permettait d'offrir un pack complet à une association ou une ludothèque. Belle solidarité.

BBE

## ► Un programme... noir

La liste des ouvrages en attente d'impression est longue chez BBE, mais les hommes en noir n'arrêtent pas de travailler pour autant. Après avoir été abondamment playtestée, la boîte *Chroniques Oubliées : Vengeance* est en cours de maquettage, tout comme *Laelith*, gros morceau qui va prendre encore plusieurs mois pour être finalisée. Les PDF de l'ouvrage sont publiés au fur et à mesure de la réalisation des chapitres, pour permettre aux souscripteurs d'en avoir un premier aperçu en attendant la version finale. Du côté de *Héros & Dragons*, la boîte d'initiation *Role'n Play* est en cours de réalisation, et un nouveau supplément est d'ores et déjà annoncé. Nous devrions pouvoir en parler dans notre prochain numéro.

Depuis sa sortie, *Mythic Battles : Pantheon* attendait patiemment son premier supplément ; l'écran du jeu est enfin annoncé. *Joan of Arc RPG* arrive chez les souscripteurs à la fin de l'été avec le jeu de figurines, et sera disponible en boutique dans la foulée, probablement à la rentrée.

Tandis que la maquette du *Guide du Neuvième Monde* pour *Numenéra* est en cours de réalisation, *Trudvang Chronicles* attend quant à lui bien sagement son tour. Pour la suite, alors que *Pathfinder 2* est annoncé, BBE publiera néanmoins une ultime campagne pour la v1, *Return of the Runelords*, même si des bruits de couloir nous ont laissé entendre qu'à cette occasion, une surprise était possible.

Autre changement d'édition : la sixième de *Shadowrun* est prévue, avec une boîte d'initiation pour commencer, et sera accompagnée de *The Neo-Anarchist streetpedia*, un guide de l'univers touffu de ce jeu. Mais auparavant, BBE compte bien clore la 5e proprement en publiant *Data trails*, un *sourcebook* sur la matrice, les *deckers* et les technomanciens. Tout cela est prévu une fois qu'*Anarchy* sera sorti.



ÉDITIONS STELLAMARIS / TERRES DE MATNAK



## ► Grandeur et décadence

*Les Terres de Matnak* est un jeu de rôle sombre situé dans un univers de *fantasy* dominé par un mal mutagène nommé Obwod, qui transforme les hommes en semi-bêtes. Décrivant un monde crépusculaire au bord de la guerre, avec son lot d'inventions, de découvertes et de conflits politiques, ce jeu permet de faire vivre des aventures cruelles, héroïques, faites de survie et de rivalité, où se côtoient humains et semi-bêtes, avides de gloire et de pouvoir.

Les joueurs font partie de l'élite de la grande cité de Matnak. Ils incarnent un Gardien, un Ingénieur ou un Alchimiste qui a juré fidélité au Roi. Hélas, par mégarde, malchance ou accident tragique, ils ont été contaminés par l'Obwod. Entre la mort et l'exil, le salut est venu d'un mécène qui œuvre pour sauver la paix dans ce monde à l'agonie.

Fruit d'un travail étalé sur 5 ans, *Les Terres de Matnak* ont d'abord vu le jour sous le crayon et le pinceau de Mathieu "Mysko" Myskowski, qui s'est depuis entouré de rôlistes passionnés, dont Jean-Pierre Hufen, auteur de nombreux scénarios et campagnes, notamment *Le Roi des gobelins* chez *Les XII singes*.

Le livre de base sera composé de plus de 150 illustrations en couleur ou en noir et blanc. Entre tutoriel et guide de voyage, bande dessinée et jeu de rôle traditionnel, la maquette sera hybride pour un jeu d'hybride. Le lecteur découvrira l'univers et les règles sous un angle immersif et interactif.

Un financement participatif est prévu pour octobre 2019, très certainement au moment de la convention Octogones à Lyon. D'ici-là, vous pourrez tester *Les Terres de Matnak* en convention.

BLAM' ÉDITIONS / TERREZ

## ► Intersaison

Le supplément intersaison est disponible en téléchargement gratuit sur le site de l'éditeur. Ses 60 pages regorgent de nouvelles options pour les personnages (pouvoirs, (dés)avantages). Il propose aussi des règles de gestion d'une cellule de l'Organisation ainsi que des informations importantes sur cette dernière. Laissons la parole aux auteurs de ce jeu dystopique à la française.

**Casus Belli : Un an après la sortie du livre de base de *Terre2*, quel bilan en tirez-vous/quels retours avez-vous ?**

**Blam' Éditions :** Le bilan est bon, les retours des joueurs sont plus que positifs. Ceux qui s'essayent à *Terre2* apprécient notre univers alternatif et la facilité de s'y immerger. Sébastien, qui est à l'origine du jeu, va régulièrement le faire découvrir en convention ou directement chez les joueurs. Nous sommes très contents du livre de base et de la campagne qu'il contient, et nous nous efforçons de faire vivre le jeu en publiant régulièrement des contenus gratuits, notamment le supplément intersaison qui fait plus de cinquante pages.

Quand *Terre2* a débarqué il y a un an, personne ne nous connaissait. Il est compliqué de faire entendre sa voix au milieu d'une actualité très riche ou face à de très bons éditeurs spécialisés disposant de gros moyens pour faire des éditions de grande qualité. Nous n'avions pas anticipé qu'il serait aussi difficile de se faire connaître. Nous parvenons toujours à rallier de nouveaux joueurs, mais c'est un travail de longue haleine. Le plus important c'est que la passion et l'envie sont toujours là, il suffit que nous réussissions à les transmettre.

**CB : La saison 2 était annoncée dès le début, avez-vous pu avancer ?**

**BE :** Le travail sur la saison 2 a commencé. Elle est ambitieuse et devrait contenir trois très gros épisodes avec des événements importants. Elle se déroulera toujours en Europe, et les héros voyageront notamment dans le Saint Empire Germanique, en Méditerranée ou encore dans les Balkans.

Il y aura des révélations, mais le monde de *Terre2* recèle beaucoup de secrets et on doit se retenir pour ne pas tout dévoiler d'un coup afin que les futures saisons soient encore plus passionnantes. Nous étudions toutes les options, y compris le participatif, afin d'arriver au bout de ce projet qui nous tient à cœur.

# RUNEQUEST



## AVENTURES DANS GLORANTHA

DU 15 JUIN AU 27 JUILLET  
SUR [WWW.GAMEONTABLETOP.COM](http://WWW.GAMEONTABLETOP.COM)

BATRO GAMES

### Batro news



L'actualité de *Batro Games*, c'est la sortie de *Mantra : Oniropunk* à la mi-juin. Après le livre de base, l'éditeur annonce la publication dans la foulée de plusieurs scénarios indépendants en PDF. Une petite campagne est également en cours de rédaction et pourrait peut-être arriver en fin d'année.

Du côté de *Colonial Gothic : À l'est d'Eden*, *Le Premier Compagnon* devrait arriver en boutique à la rentrée de septembre. Ce supplément de 128 pages est composé de trois parties initialement prévues comme des suppléments indépendants durant la campagne de financement participatif du jeu : *Québec 1754*, *Guide des comptoirs de Nouvelle France*, et *Le Guide de la compagnie des Cent Associés*.

Enfin, la campagne 1996 pour *La Trilogie de la Crasse* est disponible en PDF gratuit sur *Lulu.com*. La gamme se conclura prochainement sur un petit supplément, *Cheval du Diable*, qui livre les derniers secrets de cet univers horrifique hors normes.

ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

### D'aventure en aventure

*Arkane Asylum* a fait l'acquisition, il y a quelques temps déjà, des droits de traduction d'*Adventure Time RPG*, publié par nos voisins ibériques de *NoSoloRoL*. Adaptation de la série animée culte du même titre, héritière de la culture geek et fortement inspirée (entre autres) de *De-D*, le jeu contient tout ce qu'il faut pour démarrer, avec règles, guide de l'univers *Ooo* (oui, c'est son nom) et un scénario d'introduction. Après quelques années d'embouteillage dans le planning de l'éditeur, il semblerait que le jeu sorte "à l'ancienne" en septembre.

Les gamins de *Tales from the loop* vont pouvoir poursuivre leurs aventures après avoir quelque peu grandi. La VF de *Things from the flood* vient d'être brillamment financée sur *Ulule* (566 contributeurs, 41 000 euros). Le jeu propose d'incarner des ados en 1994, alors qu'une inondation géante, le Flood, a transformé le Loop en marécage. Outre le jeu, l'éditeur va également éditer *Hors du temps*, un supplément pour les deux jeux, et une création française, *La France des années 90*.

POSIDONIA ÉDITIONS

## ► En alternance magique

*Posidonia* est une maison d'édition associative à but non-lucratif, créée en 2016. Elle a débuté ses activités avec l'édition et la réédition de livres-jeux, notamment une quarantaine de volumes de la collection phare des années 80, les «*Histoires à jouer*» (avec de nouvelles éditions revues et corrigées, ainsi que des inédits). Depuis cette année, ils élargissent leurs activités à l'édition de jeux de rôle. Ils fonctionnent par le biais de campagnes de financement participatif sur *Ulule* et *GameOn Tabletop*. Leurs productions sont ensuite disponibles sur leur site web, des vendeurs en ligne et peuvent même être commandées en librairie.

Leurs projets actuels sont déjà conséquents. Leur premier succès en février, *Chosen Ones*, est passé sous notre radar de détection ludique. Le concept propulse les joueurs dans un multivers onirique en lutte contre le Néant. La souscription a permis d'embellir un livre de base de 600 pages (quand même !), qui est accompagné d'un écran et de plusieurs compendiums. Cette gamme tout en couleur se glisse dans un étui fort joli.

Fort de ce premier essai transformé, l'éditeur a récidivé en avril avec *Gobelin qui s'en dédit*. Marre de jouer les preux chevaliers, de sauver les demoiselles en détresse, de défendre la veuve et l'orphelin ? Vous rêvez de trahir vos amis, de les piller, les écorcher, les manger, les dépecer, les empaler, balancer des insultes à tout-va, et tout ça dans n'importe quel ordre ? Enfin un jeu de rôle où on peut être méchant.

Leur troisième réussite se destine à un public plus jeune, mais pas que, comme toujours. *Les Apprentis sorciers* propose d'incarner un jeune apprenti au service d'un archimage dans un monde régi par la magie. Le ton est autant déjanté qu'artistique, vous offrant la possibilité de jouer un lutin ou le génie d'une lampe taillable et corvéable à merci. Votre but sera de sauver l'Archimonde, ou de trouver le graal du graal : le croissant au beurre ! La campagne de souscription est ouverte sur *GameOn Tabletop* jusqu'au 11 juillet et n'attend que vous pour gonfler, tel un crapaud fumeur, et obtenir sa colorisation, son écran, ses dés personnalisés et bien d'autres bonus.



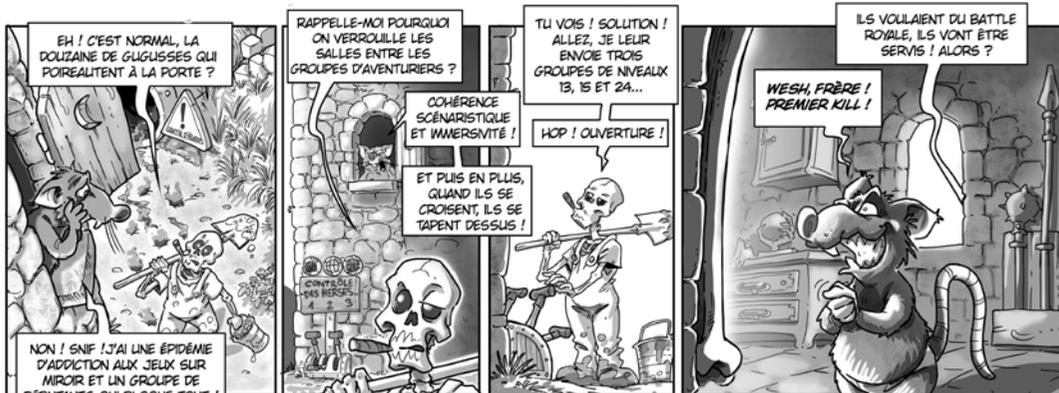
DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS / WASTELAND, LES TERRES GÂCHÉES

## ► De l'autre côté du miroir

Sortez vos masques et affûtez vos crocs, l'heure du raid approche ! Changement de point de vue pour *Wasteland, les Terres gâchées* avec la sortie des *Loups du nord*, une grosse boîte bien remplie. Elle contient tout le matériel de jeu vous permettant de passer dans les rangs des conquérants haïrands. De nouvelles règles de création de personnage, gérant notamment la lycanthropie, côtoient une présentation de la société et de l'histoire des haïrands. *Le Fugitif* est une campagne de six scénarios qui lancera vos barbares sur les traces d'une arme surpuissante et de son porteur. Elle pourra être jouée avec des personnages pré-tirés dont les ex-libris en couleur sont fournis.

On note aussi la présence d'un nouvel écran cartonné en trois volets de toute beauté et la réimpression du livret du meneur du jeu, qui présente la dynastie régnant sur la Bretagne et certains des plus puissants Prodiges qui ont mené le monde à sa perte. Le matériel fourni est copieux et superbe, annonçant des dizaines d'heures de jeu dans une ambiance encore plus sombre. Un peu comme si vous étiez du côté des Marcheurs Blancs !





LE REPAIRE DE GULIX / FACE AU TITAN

## ➔ JDR sans maître

*Face au Titan* est un jeu de rôle sans meneur dans lequel vous incarnez les Compagnons qui se dressent face au Titan qui règne sur le monde. Prévu pour des séances uniques, chaque partie met en scène des Compagnons, un Titan ainsi qu'un Cadre différents. Le jeu est avant tout une discussion entre les joueurs. Il ne propose pas d'énigme à résoudre afin de remporter la victoire mais une incitation à raconter l'histoire qui va mener au combat épique qui permettra de vaincre le Titan. Mais à quel prix ?

Initialement, le livre devait proposer six Titans à affronter. La souscription a permis d'en débloquer sept autres, ainsi qu'une amélioration de l'ouvrage et l'intégration de conseils de jeu. Il sera disponible en PDF et en impression à la demande à la rentrée.

ÉDITIONS STELLAMARIS/SYCKO

## ➔ Histoires de sorcières

La souscription pour *Sorcières & Sortilèges*, un jeu de sorciers pour petits et grands, a connu une bonne réussite en cette fin de printemps. Le livre sera enrichi de plusieurs illustrations en couleur supplémentaires et un écran a pu être débloqué en option. Un sabbat se tiendra à Halloween pour nous donner des nouvelles. C'est toujours important et agréable de voir des projets de passionnés parvenir à percer dans le milieu. Il faut dire que l'auteur du jeu, Pierre Saliba, n'est pas un néophyte puisqu'il travaille aussi, en collaboration avec Jérémie Rueff de Sycko, à la constitution d'un univers, la Collection Maxbrown. Ce paradigme alternatif pour le jeu *Within* sera constitué de plusieurs scénarios et campagnes dont la première aventure, *Les Larmes d'Antinèa*, sera distribuée gratuitement sur le site internet de l'éditeur. Le gros morceau qui suivra sera une campagne nommée *Sous l'œil du Dragon*. Elle devrait être publiée chez Sycko, avec l'ambition de la faire rentrer officiellement dans la gamme *Within*.

ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

## ➔ Un sorcier, des occultistes et un cerisier

*Arkane Asylum* n'en finit plus d'élargir son catalogue (cf. aussi la news *Noir c'est noir*). Après le livre de base, l'écran de *The Witcher* sortira d'ici quelques semaines.

*Lex Occultum* ne devrait plus tarder. Le jeu historique occulte est chez l'imprimeur et sera envoyé aux contributeurs dans la foulée, puis aux boutiques.

L'éditeur ne se contentant pas de traduction, le travail avance sur *l'Empire des Cerisiers*. Le jeu, financé l'année dernière, est en cours d'illustration : déjà plus de 200, auquel il faut ajouter 30 plans, toutes produites par le même dessinateur ! La mise en page ne devrait donc plus tarder, mais il faudra certainement encore un peu de patience avant d'avoir l'objet physique en mains.

RISE DEAD ÉDITIONS / BITUME

## ► Maxime le dingue

Le retour du jeu post-apo français des années 80 est pour bientôt. Vieux routards et jeunes barjots se sont tirés la bourre pour retaper la vieille carcasse. On reste à l'époque d'origine, tout s'arrête brusquement en 1986, le monde bascule dans le chaos. Imaginez votre ado sans son portable pendant 24 heures, c'est à peine pire !

Les vingt-trois objectifs débloqués témoignent de l'engouement de la communauté. C'est un raz-de-marée de bonus et d'améliorations qui ont déferlé sur cette résurrection aux câbles de démarrage. Si le thème n'a pas bougé d'un iota, le système archaïque a été remplacé par celui de *Chroniques Oubliées*. Ce choix est assumé par les auteurs, qui kiffent cette motorisation qui leur permet de proposer de la conduite accompagnée comme du pilotage de haut vol. Ils ont bien sûr tuné et traficoté le moteur pour le rendre encore plus déjanté. Le châssis reste le même, les tribus dégénérées vont pouvoir se tirer la bourre à bord d'engins de mort dignes du *reboot* du film qui fut jadis l'inspiration du jeu. Promis, ça va chauffer sur les routes de France.

Rongez votre frein d'ici la sortie du garage en 2020. Nous vous en reparlerons forcément d'ici là.



ODONATA ÉDITIONS / INSECTOPIA

## ► Le vert ou le jaune ?

Après un lancement réussi en 2016 avec une gamme de base bien rodée (livre, écran, carte et sachet de blattes), *Insectopia* continue son aventure. *La Communauté* a été largement soutenue et financée sur *GameOn*. Elle se compose d'un triptyque de suppléments pour le jeu insectophile. Le recueil de huit scénarios est ainsi accompagné d'un bac-à-sable urbain qui inaugure une campagne se poursuivant dans le troisième volume. Chaque livre, tout en couleur, a été augmenté grâce aux paliers débloqués, ajoutant notamment cinq scénarios bonus, une carte de la ville où se déroulera la campagne et bien d'autres cadeaux en plus.

*Imago Veridis* se poursuivra dans deux autres tomes à paraître ultérieurement. D'ici là, vous aurez de quoi occuper vos joueurs rampants et volants. La sortie de la troisième est prévue pour la fin d'année. Le temps aux reines, dont de nombreuses peintures de l'écriture scénaristique, de pondre leurs œufs.



MAGAZINE

## ► Etherval, nouvelles inspirantes

*Étherval* est une revue biannuelle qui publie des nouvelles de jeunes auteurs. Elle s'axe essentiellement sur des textes plutôt adultes, visant une originalité marquée. Tous les thèmes sont abordés, de la SF à l'horreur en passant par la fantasy ou le policier contemporain. Dans ce numéro 14, vous retrouverez des textes de 9 auteurs autour du thème de l'héritage. Les textes sont très variés et plaisants à lire, avec une mention spéciale pour l'univers végétal de Noémie Wiorek. Ce numéro est mis en avant car il présente un mini livre-jeu écrit par Pierre Senfelder, un auteur récompensé au Festival international des jeux à Cannes du Mini-Yaz d'or, la récompense décernée pour le meilleur mini LDVELH. Gage d'un talent certain de l'auteur pour l'exercice. 8 euros en papier, 3 euros en PDF chez l'association des Plumes de l'imaginaire.





## SUIVEZ-NOUS SUR FACEBOOK

◆ FINANCEMENT SUR GAME ON TABLETOP

## LOKATION

[www.lokation.fr](http://www.lokation.fr)

[www.facebook.com/ProjetLokation](http://www.facebook.com/ProjetLokation)

ORIGAMES / SHAAN RENAISSANCE

### ➔ Pour débiter... avant d'accélérer

*Itinérances - tome 2*, est un recueil de scénarios pour joueurs expérimentés. Il est d'ailleurs présenté un peu plus loin dans ce numéro. *Le Feu & la Glace*, la campagne en trois tomes de haut niveau, est toujours en cours de préparation et fera l'objet d'une souscription à la rentrée. Elle sera accompagnée d'une option inédite dont nous vous livrons la primeur.

Une boîte d'initiation *Shaan*, au format A4 tout en couleur, est en cours de réalisation. Elle sera une version très étoffée du kit d'initiation qui fut édité lors de la renaissance de *Shaan*. Elle contiendra un livret du joueur, avec tout ce qu'il faut pour découvrir l'univers, le système de jeu, et créer des personnages. Il sera accompagné d'un second livret proposant trois aventures déjà bien connues des vétérans du jeu (*le Rite d'Itinérance*, *la Boîte à Esprits* et *le Dévoreur*), indispensables pour initier tout Shaani qui se respecte. Ces scénarios seront accompagnés de nombreux conseils et aides de jeu afin d'accompagner les néophytes. Dix fiches de personnages pré-tirés au format A5, un écran format 2 x A4 en paysage et une carte d'Héos/Héossie A4 recto verso compléteront la boîte. Enfin, un set de quatre dés *Shaan* sera ajouté pour parfaire le tout.



Marc Sautriot, Olivier Halnais, Géraud « myvyrrian » G et Cyril Rolland

# NOUVELLES D'AILLEURS

Comme à chaque numéro, nous vous proposons de faire un petit tour « ailleurs », que ce soit de l'autre côté de l'Atlantique, de la Manche, de la mer du Nord, du Rhin ou des Alpes, pour voir ce qui s'y passe côté JdR.



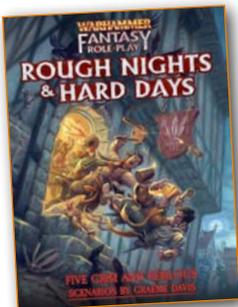
## Atlas Games

Le JdR conspirationniste de contre-culture, de science étrange et d'hyper-réalité revient en force le 1er juin. Dans cette troisième édition d'*Over the Edge, Conspirations* chez nous jadis, l'île d'Al Amarja reste au cœur du jeu et est un bac-à-sable qui regorge d'idées les plus folles et les plus amusantes. Les règles vont faire peau neuve et passent à la sauce narrative. Un joli set de dés translucides personnalisés est aussi disponible dans les boutiques d'outre-Atlantique. Ressuscité grâce aux contributeurs, le jeu resurgit tel l'Atlantide. On en reparlera forcément. À quand une traduction française ?



## Chaosium

Disponible en PDF depuis le mois de mars, *Berlin : The wicked city*, qui décrit la capitale de la République de Weimar et la présence du Mythe en ses murs, et contient également trois scénarios, sortira en version papier cet été.



## Cubicle 7

À peine arrivé, le *starter set* de *Warhammer* est déjà en rupture de stock chez *Cubicle 7*. Si vous ne le trouvez pas en boutique, il vous faudra attendre sa réimpression à l'automne pour pouvoir en profiter, à moins que la VF ne soit disponible d'ici-là. En attendant, sachez qu'il s'agit d'une belle petite boîte bien complète, permettant de découvrir le jeu au travers d'un scénario

didactique, qui vous prend par la main dès la première page et vous permet de découvrir les règles au fur et à mesure, sans avoir à lire de manuel de règles au préalable. En plus de ce livret de 48 pages, le MJ dispose aussi d'un livret de 64 pages décrivant par le menu la cité d'Ubersreik (et en pointillé les contrées alentours) et d'aides de jeu, dont des cartes géographiques et des aides mémoires. La boîte contient également six personnages pré-tirés dont la présentation, comme le scénario, rappellent le travail fait par *FFG* sur les boîtes *Star Wars*. Enfin, des pions cartonnés pour gérer les Avantages et une paire de jolis D10 complètent le tout. Un kit de démarrage plutôt enthousiasmant. Dommage qu'il n'y ait qu'un seul scénario (mais un PDF de 28 pages, *Ubersreik adventures*, est disponible en téléchargement gratuit depuis quelques mois sur le site de l'éditeur). Signalons aussi que si un "écran simple" est indiqué au menu, il s'agit en fait d'une proposition de bricolage utilisant le couvercle de la boîte, au dos duquel figure un aide-mémoire, et qu'il faut caler avec le reste de la boîte. Cette partie peut alors servir de piste à dés au MJ.

Pour la suite, le recueil *Rough nights & Hard Days*, qui regroupe cinq scénarios pouvant former une campagne épique, est en précommande depuis quelques semaines et devrait sortir à la rentrée. Autre sortie pour *Warhammer*, prévue pour la rentrée : la légendaire campagne *The Enemy within* en version "director's



cut", c'est à dire revue, complétée et adaptée pour la 4e édition par l'un de ses auteurs, Graeme Davis. Au passage, les deux derniers scénarios ont été largement réécrits. Pour pouvoir mieux jauger le tirage de l'édition collector de la campagne que celle du livre de base, l'éditeur a lancé très tôt une précommande qui calme méchamment ou permet de lancer le déblocage de son PEL : il faudra compter pas moins de 675 euros pour cette édition collector. Ceci dit, elle sera composée de cinq livres de scénarios complétés par cinq compagnons, un pour chaque scénario. Chaque paire d'ouvrages sera glissée dans un fourreau spécifique. Pour ceux qui seraient effrayés par le prix, vous pouvez commencer par le premier fourreau (le volume 1, *Enemy in Shadows* et son compagnon), dont l'édition collector est proposée à "seulement" 135 euros. Sinon, vous pouvez aussi attendre la précommande de l'édition standard, qui sera proposée un peu plus tard, lorsque la maquette de la campagne aura été achevée.

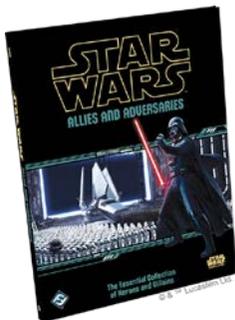
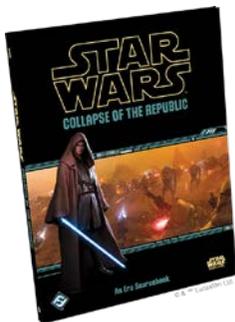
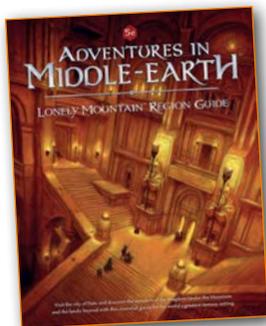
Du côté de l'Âge de Sigmar, le titre officiel et le calendrier des publications du JdR ont enfin été annoncés : repoussé au printemps 2020, *Soulbound* sortira tout d'abord sous forme d'un *starter set* à la forme désormais éprouvée, à savoir une boîte avec deux livres, l'un contenant une aventure didacticielle pour faire découvrir le jeu aux joueurs et MJ, et l'autre la description d'une

cité du royaume d'Aqshy. On y trouvera aussi, bien sûr, des pré-tirés, des tables de références, des aides de jeu et tout un tas de choses dont on pourra reparler d'ici-là.

Tandis que le développement se poursuit sur *Soulbound*, l'éditeur anglais a annoncé que la licence pour *Wrath & Glory*, le JdR dans l'univers de *Warhammer 40 000*, précédemment détenue par *Ulisses North America*, vient de lui être confiée. Il publiera prochainement une édition révisée du livre de base. Les suppléments en cours d'écriture et prévus précédemment seront récupérés et publiés par *Cubicle 7* en lien avec la branche américaine de l'éditeur allemand (qui détient toujours la licence pour la version allemande).

Même si *Warhammer* occupe le devant de la scène depuis quelques temps chez *Cubicle 7*, l'éditeur britannique continue de travailler sur ses autres gammes. Preuve en est : huit ans après la sortie de *The One Ring*, une nouvelle édition est annoncée, intégrant de nouvelles illustrations et cartographie, et une version des règles mises à jour grâce à toutes ces années de jeu. L'éditeur prend cependant le soin d'annoncer que les suppléments publiés jusque-là restent compatibles à quelques ajustements mineurs près. Le livre de base devrait sortir entre fin 2019 et début 2020 en même temps qu'un *starter set* qui prendra la forme d'une →





boîte avec tout ce qu'il faut pour bien commencer le jeu : une aventure de 64 pages et un guide des Montagnes Brumeuses de 48 pages, un set de dés, 6 PJ pré-tirés, des aides de jeu, des pions...

Pour la suite, l'écran et le guide qui l'accompagne seront réédités, puis viendront un bestiaire, *Fell Foes*, le guide de la fabuleuse cité de Minas Tirith (en son temps, *ICE* en avait fait un ouvrage imposant), *Minas Tirith - The tower of guard*, qui sera suivi d'une campagne se déroulant en Gondor, *The Errandies of the King*, et enfin un supplément dédié à un autre lieu légendaire : *Moria - The Long dark*. L'éditeur ne communique pas de calendrier pour ces différents ouvrages, mais on a déjà hâte ! Du côté d'*Adventures in Middle-Earth*, le supplément *Erebor* pour *TOR* va être adapté pour son cousin 5E sous le titre *Lonely Mountain Region Guide*.

## Epic Party Games

En avril, ce nouvel éditeur italien a lancé un *crowdfunding* sur Kickstarter pour financer son tout premier jeu, *I Primi Re* ("Les Premiers Rois"), qui se déroule dans les tous premiers jours de Rome (il s'agit du quatrième JdR italien utilisant ce cadre de jeu). Mixant réalité historique et éléments surnaturels, le jeu propose d'incarner des descendants du premier roi légendaire, Romulus. À ce titre, ils ont reçu les pouvoirs de leurs ancêtres, Remus et Romulus ayant été les premiers loups-garous. Le jeu dispose d'un système propre, le Zodiacus System, et sera publié à la fois en Italien et en Anglais. Un *quickstart* est d'ores et déjà disponible gratuitement.

## Evil Hat

Dans *Fate of Cthulhu*, l'apocalypse du Mythe a enfin lieu. Dans le futur, les étoiles se sont alignées et le réveil des Grands Anciens est devenu réalité. Les personnages sont envoyés dans le passé pour tenter de changer les choses. Cette nouvelle lecture de l'horreur love-

craftienne est articulée autour du *FATE core system*. L'originalité tient notamment dans ce retour dans le passé, dans une guerre occulte désespérée d'une poignée d'investigateurs contre le jugement dernier. Quand Terminator est remplacé par le Poulpique, l'humanité a encore moins de chances de s'en sortir. Ce *crowdfunding* a permis de débloquer de nombreuses options d'apocalypse proposées dans des petits fascicules numériques. Chaque auteur donnera ainsi, autour d'un pont du Mythe, une teneur horripilante bien particulière. De quoi frémir de nombreuses fois avec autant de variantes que possible.

## Fantasy Flight Games

Tandis que *Rise of the Separatists*, le supplément dédié au début de la Guerre des Clones, est désormais disponible, *FFG* poursuit le développement des *era sourcebooks*, ces suppléments de contexte et de règles dédiés aux différentes périodes de l'univers de *Star Wars*, et donc jouables avec les trois gammes du jeu. *Collapse of the Republic* se concentre cette fois sur la fin de la Guerre des Clones, comme son nom l'indique, et se penche sur certains événements visibles dans la série animée *The Clone Wars*. Ainsi, on y trouvera la description des Sorcières de Dathomir et des pouvoirs particuliers qu'elles tirent de la Force, ainsi que celle de Death Watch, ce groupe de mandaloriens exilés qui luttent pour imposer une Mandalore forte et indépendante, dirigée selon les anciens préceptes. Bien entendu, ce supplément se penche également sur les Jedi, fortement impliqués dans la guerre, et les sénateurs s'affrontant dans l'arène politique. Au niveau technique, on trouvera ainsi les arborescences de sénateur, de maître Jedi, de général Jedi, de sorcière de Dathomir et de guerrier du Death Watch.

Autres suppléments "hors gamme", *Gadgets and Gear* et *Allies and Adversaries* sont proposés en précommande

sans date de sortie déterminée pour le moment. Le premier est un gros catalogue de matériel (142 pages) utilisable avec les trois JdR de la gamme *Star Wars*. Le second décrit plus de 100 PNJ avec leurs caractéristiques ; un supplément qui rappelle les *Lords of Middle-Earth* et autres catalogues de PNJ comme on les faisait dans les années 80...

Du côté de *Legends of the Five Rings*, le supplément *Courts of Stone*, prévu pour le 2e trimestre, ne devrait plus tarder à arriver.

## Fasa

Une campagne de financement participatif est en cours (et ce jusqu'au 10 juillet) pour permettre la réalisation de *The Adept's journey : Mystic paths*, le prochain supplément pour *Earthdawn 4th edition*. Ce pavé de 400 pages introduit un nouveau concept, les "paths", qui modifient les Disciplines des adeptes en leur donnant accès à de nouveaux talents et capacités. Une partie des douze paths contenus dans l'ouvrage repose sur du matériel provenant d'éditions précédentes, tandis que le reste est entièrement nouveau. L'ouvrage contient également 3 nouvelles Disciplines.

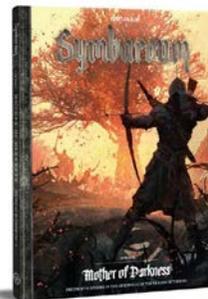
Après 25 ans, le jeu a toujours son fan club et, en 24 h, le projet avait déjà dépassé les 12 000\$ et réuni 159 contributeurs. L'ouvrage étant quasiment bouclé au moment du lancement du financement, la publication est prévue pour septembre 2019.

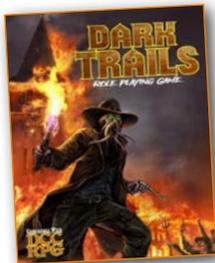
## Free League Publishing

Fin avril, *Free League* annonçait avoir signé une licence avec 20th Century Fox pour la réalisation d'un jeu de rôle basé sur l'univers des films *Alien*. En attendant sa sortie d'ici la fin de l'année, il est possible d'obtenir le *Cinematic starter kit*, un PDF de 168 pages, dans le cadre de la précommande du jeu. Il propose déjà une expérience de jeu

complète avec description de l'univers, chronologie qui permet de resituer les événements des films et autres, règles complètes (le système est le Year Zero Engine utilisé dans *Mutant Year Zero* et *Tales from the Loop*, adapté pour l'occasion), équipement et des PJ pré-tirés pour jouer le gros scénario (60 pages) de type "cinématique". En effet, le jeu complet propose deux modes de jeu, "campagne" (ou bac-à-sable), et "cinématique", qui consiste en des scénarios one-shot avec des PJ pré-tirés (attention, taux de mortalité élevé comme dans les films à prévoir !). Le tout est placé sous la houlette du romancier de SF Andrew E.C. Gaska, qui a aussi un rôle de "canon consultant" et veille donc à ce que le jeu respecte les films et leur univers. Des scénarios et suppléments sont déjà en production en lien direct avec les projets du studio de cinéma pour 2020 et les années qui suivent. Le jeu est proposé en version normale ou 40e anniversaire du film (limitée à la précommande), avec des options en "packs" contenant un écran et des dés, jetons et cartes spatiales. Dans l'espace, personne ne vous entendra crier !

En attendant, la branche internationale de l'éditeur suédois *Fria Ligan* a obtenu le financement de son prochain supplément en anglais pour *Symbaroum* en seulement 16 minutes. Prévû pour novembre 2019, *Symbar, mother of darkness* est le quatrième volet de la campagne *Chronicle of the throne of thorns*, au cours duquel les héros vont s'enfoncer dans les profondeurs de Davokar. En réunissant environ 150 000 euros, les quelques 1 500 souscripteurs ont débloqué pas moins de 14 paliers, ajoutant des bonus tels que l'écran de Davokar, le *Traveler's journal*, des cartes géographiques, l'*Adventure Pack 4* (regroupant 2 gros scénarios), un *Game Master's Guide* en PDF (qui était en option en version papier) et la version bêta d'un set de règles (en PDF) pour adapter *Symbaroum* à la 5E du plus vieux →





des JdR, pour ceux qui n'arrivent pas à jouer à autre chose. Ce set de règles contiendra notamment quatre nouvelles classes de PJ, des pré-tirés, et la conversion de caractéristiques.

*The Call of Cthulhu*, la célèbre nouvelle de H.P. Lovecraft, a fait l'objet d'un financement participatif pour la publication en anglais de sa version superbement illustrée par François Baranger. Sans surprise, l'opération est une véritable réussite et a permis de débloquer, entre autres bonus, la version PDF d'un nouveau JdR dans l'univers du Maître de Providence, dont le titre de travail est pour le moment *The Great Old Ones*. Comme la nouvelle, le jeu comprendra des illustrations de François Baranger.

## Goodman Games

Près de 800 contributeurs ont largement financé (plus de 50 000 \$) la publication de *Dark Trails*, un jeu d'ambiance *weird west* utilisant les règles du jeu maison, *Dungeon Crawl Classics (DCC)*. Le jeu est complet et intègre les règles adaptées pour l'occasion, ainsi qu'un "bestiaire" de cent adversaires et créatures pour les PJ, pas moins de 200 sorts et deux scénarios. Cinq autres scénarios seront disponibles en supplément, le tout étant prévu pour début 2020.

Goodman Games poursuit la publication de modules d'aventure avec *The Star Wound of Abaddon* et *Emirical was framed !* pour DGC et *The Cave of the Unknown*, le volume 16 de la gamme *Fifth Edition Fantasy* qui, comme son nom l'indique, se joue avec la 5E de l'ancêtre des JdR.

## Green Ronin Publishing

*The Expanse*, le JdR tiré des romans SF de James S. A. Corey, est disponible, ainsi que le *GM's Kit* qui va avec. La campagne *Abzu's bounty*, qui est liée au scénario du livre de base et permet à des personnages débutants de devenir de véritables héros, est en cours de finalisation et devrait arriver en fin d'année. Pour le développement de la gamme, l'éditeur prévoit de se pencher sur plusieurs ères de l'histoire de *The Expanse*, le jeu étant jusqu'ici plutôt focalisé sur la temporalité des deux premiers romans.

Le *Companion* qui complète les règles de base de *Modern AGE* est arrivé. En revanche, *Ennemies & Allies*, le supplément dédié aux PNJ et créatures étranges, est désormais annoncé pour la fin d'année. À peu près à la même période, *Threefold* sera le premier *setting* de la gamme *Modern AGE*. Exploitant au maximum les règles du jeu, *Threefold*

## WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla



est un univers qui embrasse plusieurs genres : *fantasy*, horreur et SF. Il reste encore mystérieux à ce stade mais, globalement, il s'agit d'un multivers, baptisé le Metacosm, qui est composé d'une infinité de réalités (ou plans d'existence). Ces réalités peuvent être regroupées dans trois catégories (d'où le titre) : la Terre (avec différentes chronologies), les autres mondes ("Otherworlds") dans lesquels la magie est puissante, et les mondes inférieurs ("Netherworlds") où règnent les forces maléfiques. Ces plans sont généralement reliés par des portes qui vont permettre des aventures en tous genres...

## Idee Noomac

*Idee Noomac* est un collectif d'auteurs à l'origine de nombreux JdR en Italie. Avec *Vas Quas Editrice*, il publiera en novembre prochain *The Moab*, un jeu de survie suite à une invasion zombie. Il a également sorti des jeux tels que *West* (genre Western), *Domino* (un JdR de *dark fantasy* motorisé par *Fate*, dans lequel les PJ doivent "sauver leur plan d'existence de son futur"), *Gli Eroi di Forsaca* ("Les Héros de Forsaca", un JdR *fantasy* dans lequel un groupe de héros doit empêcher une armée de gobelins d'envahir le royaume de Forsaca) et *I Miti di Korcol* ("Les mythes de Corcol", un JdR d'horreur au goût scandinave).

Le collectif travaille actuellement sur *Il Mondo Che Fu* ("Le monde qui fut"), un jeu de SF dont l'univers est un Crétacé alternatif, dans lequel des dinosaures intelligents s'affrontent en utilisant une technologie *steampunk*. Original !

## Inspired Device

Cet éditeur italien vient de publier en format de poche (et tout en couleur) la nouvelle version de son jeu de superhéros, *Super Adventures*.

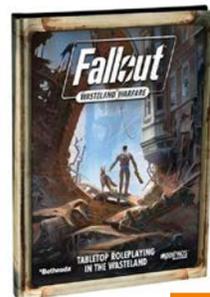
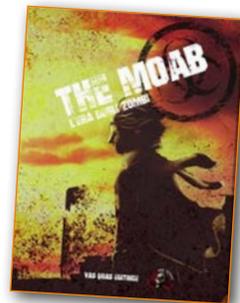
## ModiPhiüs

*Horrors of the Hyborian Age* est le nouveau supplément pour *Conan*. Issu

de la phénoménale souscription ayant permis le retour du Barbare, ce livre nous présente les plus terribles monstruosités nées de la plume d'Howard. À côté des classiques vampires, sirènes et momies, vous croiserez des bêtes sauvages, des monstres rescapés du Jurassique, les serviteurs du dieu serpent et bien d'autres dangers qui peuplent les tombes obscures, les cités en ruines, les grottes oubliées et les sinistres forêts du monde de Conan. Cette liste inclut également des créatures et des horreurs extra-terrestres du mythe de Cthulhu, auquel Howard liait inextricablement son âge hyborien. Côté technique, vous trouverez de nouvelles capacités, des règles de mutations et de création de vos propres cauchemars. Les joueurs ne seront pas en reste, avec notamment de nouveaux archétypes disponibles.

Annoncé en début d'année, le JdR tiré du jeu vidéo *Fallout* est à présent en précommande. Comme prévu initialement, *The Fallout : Wasteland Warfare* arrivera en août et sera présenté à la GenCON. Pour le lancement du jeu, l'éditeur a prévu des packs destinés respectivement aux joueurs et au MJ, *Overseer's* et *Wanderer's bundle*.

Autre nouveau jeu qui vient de sortir chez *ModiPhiüs* : *Liminal*, un jeu d'investigation jouant avec les codes des folklores anglais et irlandais. Les PJ sont des liminaux, des êtres qui ont un pied dans le monde "réel" et un autre dans le Monde Caché, celui des magiciens et des créatures féeriques. Dans ce jeu se déroulant dans l'Angleterre moderne, ils peuvent être sorciers, vampires, loups-garous, membres d'ordres religieux secrets ou encore policiers de la division des crimes fortéens. Le jeu est disponible en version papier ou en PDF, tout comme deux scénarios, *Prodigal son* et *Haunting House*, en PDF uniquement. Enfin, vous trouverez un *quicks-tart* en téléchargement gratuit sur le site de l'éditeur. →



## Monte Cook Games

*Forgetting Doomsday* est un petit scénario pour *Numenera* testé lors de la GenCon 2018, qui propose une aventure étrange et angoissante dans une vallée reculée où les habitants semblent tout oublier. Les PJ (pré-tirés fournis) ont perdu la mémoire, jusqu'à ne plus savoir parler, marcher et même manger.

*Ninth World Bestiary 3* propose quant à lui 150 nouveaux antagonistes et créatures. La nature a créé d'innombrables espèces et des milliers d'autres ont été façonnées par les mondes antérieurs. Il semble qu'il n'y ait pas de fin à la variété de vie que l'on rencontre dans le Neuvième Monde. Tout cela est intéressant, souvent étrange, parfois effrayant – et très, très dangereux. Chaque créature est présentée sur une page, avec une charte graphique toujours aussi élaborée. De quoi surprendre vos joueurs de bien des manières.

Enfin, *Invisible Sun props*, un kit créatif pour le jeu du même nom, vous permettra de préparer de magnifiques aides de jeu pour vos parties. Il inclut des polices de caractères, des symboles, des fichiers et des en-têtes pour créer lettres, messages secrets et indices cachés. Les rôlistes vont se mettre au scrapbooking !

## Need Games

Principalement spécialisé dans la publication en italien de JdR étrangers, *Need Games* vient de sortir une aventure de création italienne pour *The Witcher*, avec une couverture dessinée par Mike Mignola. Réalisé dans un cadre promotionnel avec l'éditeur italien du *comic book*, ce scénario est offert et contient certaines illustrations tirées de la BD, ce qui en fera probablement un objet de collection.

## Onyx Path

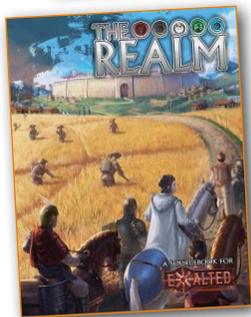
*The Realm* est un supplément pour *Exalted* qui s'étend sur l'histoire, la politique, la culture, le droit et l'éco-

nomie du plus grand et plus terrible des empires de la Création. Il détaille les institutions gouvernementales du royaume (les ministères de la balance, le délibérateur, la magistrature, l'armée), ainsi que sa religion, l'Ordre immaculé. Il fournit également un aperçu détaillé des terres qui composent le royaume, à la fois son cœur sur l'île Bénie et ses satrapies dispersées à travers le monde.

Un *crowdfunding* vient tout juste de se terminer sur *Kickstarter* pour financer *Pirates of Pugmire*. Ce supplément est compatible avec les deux jeux animorphiques de l'éditeur : *Pugmire* (les chiens) et *Monarchies of Mau* (les chats). Il propose notamment deux nouvelles espèces jouables, les oiseaux et les lézards. Il apporte une touche de cape et d'épée boucanière, avec des informations sur Waterdog et Port Matthew, deux enclaves maritimes d'envergure. Il contient une chronique de trois aventures permettant aux personnages de progresser jusqu'au niveau six. Le résultat a été incertain jusqu'au dernier jour, mais l'objectif de base a finalement été atteint grâce à plus de 800 souscripteurs.

## Paizo

Il arrive et fait déjà trembler les murs : *Pathfinder 2* sort début août, lourd de plus de 600 pages. C'est un vrai monstre qui intègre les bons vieux éléments (six races, douze classes, des centaines de sorts) mais aussi des nouveautés comme les *backgrounds*, qui rappellent légèrement la dernière édition d'un jeu dont *PF* est le cousin... Et comme ça ne suffisait pas, le livre de base sort accompagné du *Bestiary*, qui fait pâle figure avec "seulement" 360 pages (soit 30 de plus que celui de la v1) et 400 monstres. Les deux ouvrages seront en précommande début juillet, en version normale et dans une magnifique édition Deluxe parée de similicuir rouge et de marque-page.



En parallèle, Paizo sortira le dernier volume du dernier *adventure path* pour la v1, *Tyrant's grasp*, et enchaînera directement avec le premier volume de la première campagne pour la nouvelle édition, *Age of ashes*, dont le titre est plutôt évocateur : *Hellknight hill*. Il sera accompagné de *Lost omens world guide*, un guide de l'univers du jeu de 136 pages, du *setting Druma, Profit and Prophecy*, une colonie naine, de l'écran du jeu, et d'un module d'aventure, *The Fall of Plaguestone*.

De son côté, *Starfinder* poursuit son développement au travers de l'*adventure path Dawn of flame* dont le dernier tome sort début août (oui, la période va être chargée chez Paizo !). La campagne suivante, *Attack of the swarm* ! (prévue en 6 tomes) est prévue pour fin août, tout comme *Alien archive 3*, qui va compléter le catalogue de méchantes bestioles à la disposition du MJ.

## Pelgrane Press

*Shards of the Broken Sky* est une campagne pour *13th Age* pour des personnages de niveaux 1 à 7. Elle peut se jouer isolément ou être intégrée à votre chronique en cours. Elle débute lorsque le royaume volant de Vantage s'écrase dans l'empire des dragons. Un secret longtemps gardé est alors révélé. Ce supplément est aussi un cadre de campagne, un bac à sable où vous pourrez installer vos propres histoires. Il propose une centaine de nouveaux monstres, des capacités inédites pour personnaliser vos agents des Ténèbres et même trois nouvelles races de personnages jouables.

## Pinnacle Entertainment Group

*Protomen of the Black Bog* est un conte sauvage pour quatre à six héros novices. Il faudra ajouter une touche post-apocalyptique lors de la création, mais seul le livre de base de *Savage Worlds* est

indispensable. Presque un siècle après la fin du vieux monde, ils viennent des profondeurs de la tourbière, sans visage, implacables, tuant et kidnappant dans un but sinistre : les Protomen. Personne ne peut aider le peuple de Bogsburg en dehors des héros. Un *stand alone* idéal pour passer une bonne soirée.

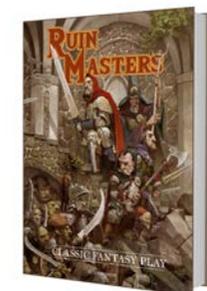
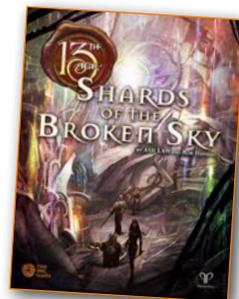
## Quality Games

Après le succès de sa campagne de financement participatif sur Kickstarter pour la 2e édition de *Lex Arcana* (un JdR sur une uchronie de l'Empire Romain qui aurait perduré après le Ve siècle ap. JC), *Quality Games* a annoncé la publication d'un nouveau jeu, *Malavita - an Italian Crime Story*. Le *setting* est l'Italie des années 70, et le jeu aura une ambiance de polar, avec poursuites, fusillades, flics, mafiosi et gangsters divers.

## Riotmind

*Stormlands*, la campagne *Snowsaga* et son écran, le scénario *Frostbitten*, et les cartes géographiques qui les accompagnent sont partis à l'impression. Ces suppléments pour *Trudvang Chronicles* devraient être envoyés aux souscripteurs d'ici cet été et disponibles dans la foulée.

En parallèle, l'éditeur suédois travaille sur un nouveau jeu de fantasy, *Ruin Masters*, financé sur Kickstarter au printemps avec un certain succès puisqu'il a rassemblé plus de 900 souscripteurs et 615 000 couronnes suédoises, soit environ 60 000 euros. Ce jeu s'inscrit dans l'esprit OSR et est basé sur la version du début des années 80 de *Drakar och Demoner*, qui a donné lieu récemment à *Trudvang Chronicles*. *Ruin Masters* propose de jouer dans l'esprit du plus vieux des JdR, avec du *dungeon crawling*, des *maps* et des figurines. Le jeu sera livré avec des figurines en carton, des plans, des feuilles de PJ, un scénario et un écran, l'ensemble étant livré dans une boîte avec une paire de d10 en prenant le *pledge* qui va bien. Livraison prévue en fin d'année. →



## Ulisses Spiele

La boîte d'initiation de *Das Schwarze Auge* (DSA), qui porte le doux nom de *Das Geheimnis des Drachenritters - Einsteigerbox* ("Le secret des chevaliers-dragons - boîte d'initiation"), est enfin arrivée. Dès l'ouverture, on constate la présence d'un matériel abondant et plutôt bien fichu permettant l'initiation et même l'auto-initiation. Outre des pions en acrylique (et non en carton comme c'est souvent le cas), de jetons en carton et de dés (plutôt moches pour le coup, tous blancs, ce qui n'est pas très rusé vu que les épreuves de compétence prévoient le lancer de 3d20 qui doivent être différenciés !), on trouve dans cette boîte plusieurs livrets et aides de jeu. Outre le livret d'introduction, ce qui est intéressant, ce sont les 4 mini-aventures en solo (ou LDVELH) écrites pour chacun des 4 PJ pré-tirés, qui permettent de découvrir les bases du JdR et des PJ en une vingtaine de paragraphes. Pour la suite, le MJ dispose d'un petit livret de règles qui contient l'essentiel des règles et un échantillon des avantages, sorts, matériel et autres, et surtout de deux grosses aventures à faire jouer, la première étant très didactique pour permettre au groupe de se lancer après avoir joué les aventures solo, et le deuxième poursuivant en fait cette mini-campagne.



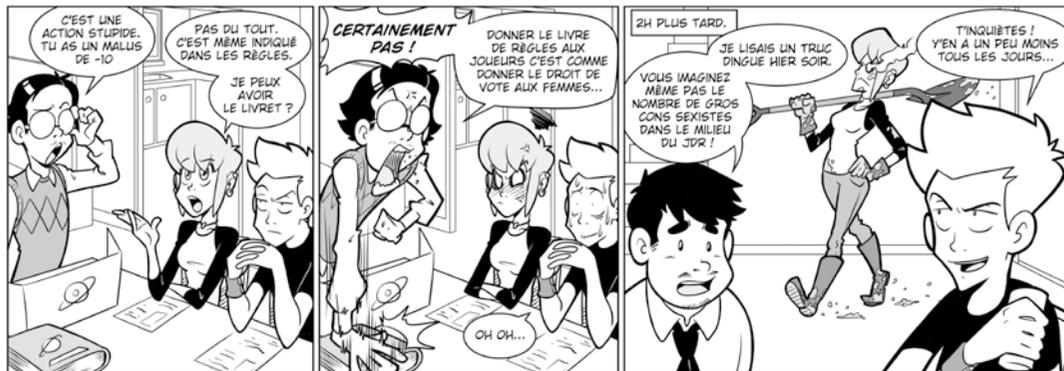
Enfin, un livret qui décrit la région dans laquelle se jouent les scénarios complète le tout. Un outil intéressant pour découvrir ce jeu et le JdR de façon générale, qui n'a rien à envier à son ancêtre de la 1ère édition, bien au contraire.

*Ulisses* poursuit la sortie de suppléments pour DSA à un rythme important, essentiellement des scénarios au cours des dernières semaines et mois : *Fauler Frühling* est une aventure horrifique dans un petit village montagnard de Thorwal, tandis qu'à l'opposé, *Fest der Feinde* est un scénario d'intrigue et de complots se déroulant à Neetha. Prochainement, les héros pourront, avec *Krallenspuren*, s'aventurer dans les ruines de Zhamorrah pour élucider les mystères de cet endroit situé à proximité du village tulamide de Samra.

Enfin, au mois d'août sortira le premier volet de la campagne *Sternenträger* ("Porteur d'étoiles"), qui sera composée de six tomes. Dans cette première aventure, les héros embarqueront sur un navire volant elfique qui les mènera sur la trace des hauts elfes. Au fil de la campagne, les joueurs pourront découvrir l'histoire et la culture elfique ainsi que les villes élémentaires. Une belle perspective !

L'univers de *l'Œil noir* se développe aussi au travers de nombreux romans. *Blutnacht* ("Nuit de sang") est le pre-

## WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla





# Les Royaumes d'Isempar

Le jeu de rôle dark fantasy  
dans un univers  
anthropomorphique

ANTRE  
MONDE

## Prochainement en financement

mier tome d'une série de six, *Das Blut der Castesier* ("Le Sang des casté-siens"), qui est basée sur une ancienne campagne, *Dunklen Zeiten* ("L'Époque sombre"), que l'éditeur allemand prévoit de ressortir par la suite sous forme d'anthologie.

Du côté de *Hexxen 1733*, les prochains suppléments financés par *crowdfunding* et consacrés aux sorcières sont bouclés et devraient arriver au début de l'été. Les souscripteurs ont déjà reçu leurs PDF. Au cours de l'été arrivera également un jeu rafraîchissant : *Die Schwarze Katze*, ce JdR se déroulant dans le monde de *l'Œil noir* mais dans lequel les héros sont des chats.

## Wizards of the Coast

Pour *D&D*, l'actualité est prolifique. *L'Essentials kit* est un nouveau coffret de démarrage contenant un livret d'apprentissage de création de personnage et une aventure prête à jouer. Il renferme aussi des cartes de la région de jeu, un écran et un *deck* de cartes de PNJ, d'états et autres supports d'aide à la maîtrise. Idéal pour initier de nou-

veaux joueurs. Sauf qu'il ne contient pas de dés polyédriques. Pas grave, vous pouvez vous rattraper avec le magnifique *set* de onze dés estampillés *Baldur's Gate* qui est accompagné de cartes dévolues aux aventures *Strange Encounters* et *Trinkets One Finds in Avernus*.

*Ghosts of Saltmarch* est un recueil d'aventures tournant autour de la ville portuaire de Saltmarch. Les scénarios, issus de la première édition, ont été spécialement adaptés et réécrits pour l'occasion. Le *setting* a lui aussi été relooké et dispose de nouvelles accroches d'aventures pour en faire un impétueux cadre de campagne.

*Acquisitions Incorporated* propose quant à lui de vous lancer dans votre propre entreprise d'imaginaire. Il fournit de nouvelles options pour créer vos propres *settings*, avec une tendance à la loufoquerie et au second degré. Si vous voulez vous lancer dans du *Munchkin D&D* et autres pitreries, ce supplément second degré est fait pour vous.

Marc Sautriot & Olivier Halnais  
Avec l'aide de *Ciro Alessandro Sacco*





### Question de timing

Entre autres multiples choses, *Deadlands* est un jeu à storyline. Elle n'est certes pas aussi imposante que sur un jeu comme *le Livre des 5 Anneaux*, mais marque néanmoins chacune des éditions. La première édition se déroule ainsi en 1876, la seconde en 1877. *Reloaded* fait à son tour avancer le compteur jusqu'en 1879. Les différentes campagnes publiées font ensuite avancer la timeline d'un an chacune, jusqu'en 1882.

## La base

### Livres de base

Lorsque *Deadlands* revient, c'est sous la forme d'un univers pour le nouveau système générique de l'éditeur, *Savage Worlds* (voir marge). Dans la VO, il est donc nécessaire de disposer du livre de base de ce dernier pour exploiter celui de *Deadlands Reloaded*. L'ouvrage contient bien entendu tout le background ainsi que les règles spécifiques à celui-ci. Contrairement aux autres univers SW parus jusqu'à alors, celles-ci sont assez épaisses. Il est en effet nécessaire de couvrir les différents types de pouvoirs fantastiques que l'on trouve dans l'Ouest Sauvage : inventions des savants fous, miracles des hommes de foi, magie des hucksters, incantation des shamans... À noter que la dernière version a coupé ce contenu en deux ouvrages distincts, le **Player's Guide\*** et le **Marshal's Handbook\***.

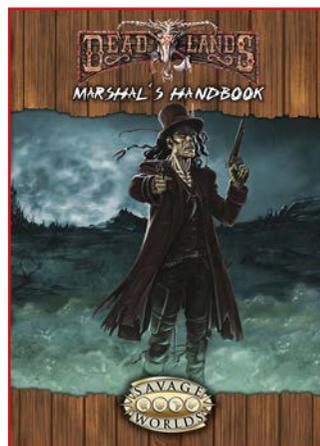
La VF, disponible chez *Black Book Édition*, fait deux choix radicaux. Le premier est de revoir entièrement la mise en page pour un résultat plus dense et, disons le clairement, nettement plus convaincant. Le second est d'y intégrer directement les règles de *Savage Worlds* (SW n'avait pas été encore traduit au moment de la sortie de

PORTRAIT DE FAMILLE

# DEADLANDS RELOADED

## 6 coups rechargés

*Deadlands* fait des débuts remarquables dans les années 90 (voir CB#25). Mais après quelques années de succès, coup de tonnerre : son éditeur ferme la gamme et lance le système générique *Savage Worlds*. *Deadlands* revient bientôt dans une nouvelle version sobrement intitulée *Reloaded*.



*Reloaded* en français). Si elle n'est pas parfaite, cette fusion à l'énorme avantage d'offrir un ouvrage de base complet. La dernière impression en date intègre même les errata.

### Écrans

Autre particularité de la gamme VF, *Black Book* a publié deux écrans différents pour le jeu, chacun avec son illustration – très réussie dans les deux cas. **L'écran du Marshal** est accompagné des errata du jeu et de quelques règles optionnelles. Les premiers sont disponibles gratuitement par ailleurs et intégrés à la seconde impression du livre de base, les secondes sont dispensables.

**L'écran épique du Marshal**, quant à lui, est fourni avec un livret de référence des pouvoirs, particulièrement pratique en cours de jeu.

## Guides géographiques

### Les Trail Guides

Les Trail Guides sont de courts suppléments géographiques. Tous adoptent la même structure : une très courte section de background, un bestiaire et, sur la majeure partie de la pagination, une campagne complète. Cette dernière reprend la structure appelée « *Plot Points Campaign* » des premiers suppléments d'univers de SW, avec des scénarios peu détaillés.

**Great Northwest** couvre l'extrême nord-ouest des USA et du Canada. Légendes et folklores des grands froids sont au rendez-vous ! Le dépaysement est intéressant, s'éloigne quelque peu des régions habituelles du jeu et nécessite donc d'y consacrer un minimum de séances.

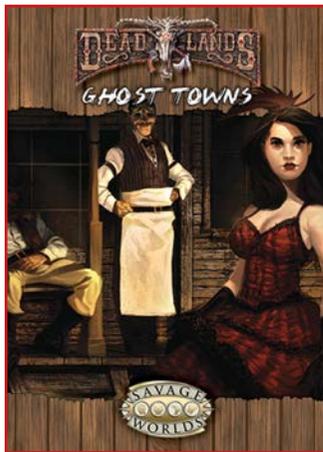
Ce n'est cependant rien en comparaison de **Weird White North** qui pousse lui jusqu'en Alaska. Le froid y est extrême et retenu par une gigantesque barrière, œuvre du savant fou Hellstromme. Très éloigné de la Californie, imposant un environnement particulièrement dangereux, il s'agit certainement du Trail Guides le plus improbable à utiliser.

**South o' the Border**, qui reprend le nom d'un supplément de la première édition du jeu, s'attaque au Mexique. Le sujet est déjà nettement plus en lien avec le cœur de notre sujet : rappelons que jusqu'à la guerre du Mexique, les frontières du pays s'étendent jusqu'en Californie, au Nouveau Mexique et au Texas. De quoi justifier sans difficulté un petit voyage vers le sud.

Ces trois suppléments ont fait l'objet d'une réédition en un volume au format

Explorers Edition (Voir marge) sous le nom de **Trail Guides : Volume 1\***. Malgré cette numérotation, elle n'a à ce jour pas eu de suite.

### Ghost Towns



**Ghost Towns** est un intéressant supplément décrivant sept villes de l'Ouest Sauvage. Il vous permettra d'avoir sous la main différents bourgades prêtes à l'emploi, intrigues incluses. Un petit générateur est aussi proposé, pour vous permettre d'improviser une bourgade sur le pouce.

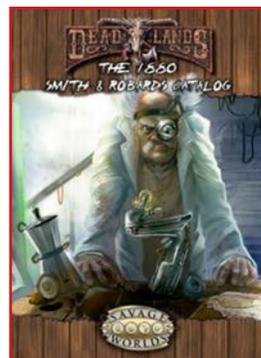
## Catalogues

**Grim Prairie Trails** est un peu plus qu'un bestiaire. En effet, en plus de décrire une petite vingtaine de créatures, il propose un court scénario pour mettre en scène chacune d'entre elle, soit à développer, soit à insérer dans votre campagne. Les statistiques de quelques archétypes et animaux sont aussi fournis.

The **1880 Smith & Robards Catalog\*** est un catalogue d'inventions des fameuses industries Smith & Robards. Ils proposent en outre quelques règles supplémentaires et couvrent, au-delà des classiques armes et armures, des élixirs, équipements pour véhicules et même cyberware. Il sera évidemment →

### Petits formats

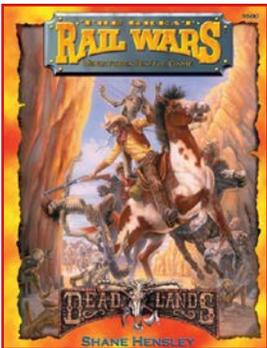
Plusieurs ouvrages VO ont fait l'objet d'une réédition en « *Explorers edition* », c'est-à-dire en petit format couverture souple. La mise en page VO étant très aérée, la lisibilité n'en souffre pas vraiment, et s'avère même plus agréable. De quoi alléger votre porte-monnaie, votre bibliothèque et vos yeux tout à la fois ! Les ouvrages ayant bénéficié d'une telle édition sont indiqués dans cet article avec un astérisque.



## Savage Worlds, une histoire de train

Le système de *Savage Worlds* n'est pas sans rappeler celui de *Deadlands* dans sa première incarnation. Et pour cause ! Alors que le succès du jeu ne se dément pas, *Pinnacle* sort un jeu de figurines intitulé *The Great Rail Wars* et centré sur l'impitoyable guerre que se livrent les grandes compagnies du train de l'Ouest Sauvage – il s'agit pour elles d'être la première à rallier la Californie et ses incroyables sources de Roche Fantôme.

*The Great Rail Wars* utilise une version simplifiée et unifiée des règles de *Deadlands*. C'est cette version qui servira plus tard de base à *Savage Worlds*. Les lecteurs intéressés pourront se reporter à notre dossier sur les systèmes génériques dans CB #26.

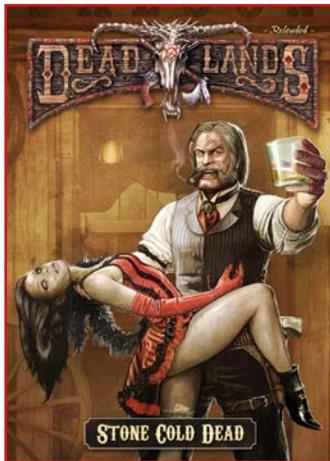


ment surtout utile pour les campagnes mettant en avant le côté steampunk de l'univers.

## Campagnes et scénarios

La première version de *Deadlands* ne manque pas de background, mais est faible en scénario. *Deadlands Reloaded* inverse la tendance, à l'image d'ailleurs de l'ensemble de la gamme *Savage Worlds*. Elle est ainsi plus souvent centrée sur les aventures, les éléments d'univers étant si besoin fournis avec ces derniers, que le contraire.

### Stone Cold Dead

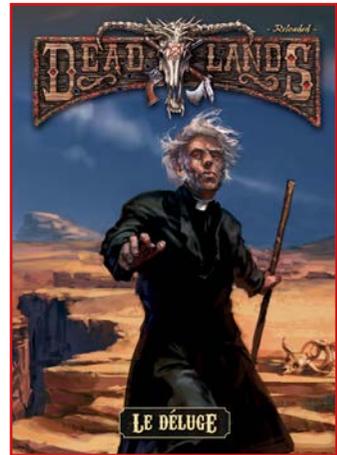


Impossible de ne pas commencer par **Stone Cold Dead**, une campagne 100 % française centrée sur Crimson Bay, ville portuaire de la côte ouest. Prise en l'état, elle peut sembler un peu linéaire. Mais en réalité, la moitié de l'ouvrage est consacré à la description de la ville et de ses habitants et offre un excellent bac à sable pour y faire germer vos propres idées. En l'enrichissant d'intrigues secondaires, les PJ renforceront leurs liens avec les protagonistes et les terribles événements de *Stone Cold Dead* n'en seront que plus dramatiques encore.

### Les campagnes de la storyline

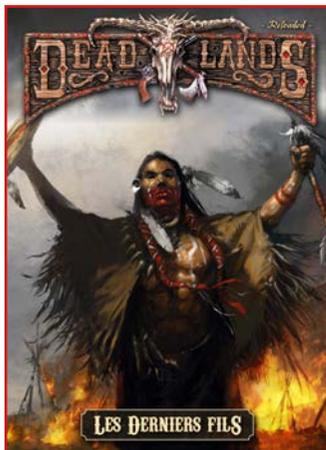
Quatre campagnes faisant avancer la timeline (voir marge) sont parues en VO – les deux premières sont en cours de parution en VF. Chacune se découpe de la même manière : un background très synthétique et quelques nouvelles règles laissent vite place à la partie scénarios. Cette dernière se compose de la campagne à proprement parler et d'une flopée de petites aventures indépendantes à utiliser en parallèle.

**The Flood** se déroule en Californie et dans le Grand Labyrinthe, résultat d'un gigantesque tremblement de terre qui a vu les côtes s'effondrer. L'ouvrage reprend quelques éléments de background des suppléments correspondants de la première édition (*The Great Maze* et *Lost Angels*) dans une forme très condensée.



**The Last Sons** s'attaque aux zones de guerre, et plus spécifiquement aux Nations Sioux, à la Confédération Coyote et aux territoires disputés. Ce vaste programme s'étale dans un ouvrage nettement plus volumineux que son prédécesseur – plus de 300 pages.

Après la guerre, c'est à la mort que s'intéresse **A Stone and a Hard Place**. Il couvre géographiquement le Sud-Ouest, c'est-à-dire l'Arizona et les états



situés autour. Et comme l'on parle de mort, ce supplément ne manque pas d'évoquer les Harrowed, les morts-vivants très puissants de *Deadlands* déjà sujets du supplément *The Book of The Dead* pour la première édition.

Enfin, **Good Intentions** remonte vers le nord, et plus précisément l'Utah et Salt Lake City, mère patrie des industries Hellstromme. Il aborde largement les technologies steampunk, faisant légèrement doublon avec le *1880 Smith & Robards Catalog*.

Des **Guides du joueur** sont parus pour ces quatre campagnes. Ils reprennent la première section accessible au joueur de chacun des ouvrages. Les Guides du Joueur sont disponibles au format physique ou gratuitement en PDF, ce qui permet de se faire une bonne idée du contenu des ouvrages complets au passage.

## Et pour quelques dollars de plus

Le Cackler est un personnage mystérieux et emblématique de *Deadlands*. PEG lui a consacré une BD, **The Cackler Graphic Novel**, qui sans être un chef d'œuvre offre une plongée graphique tout à fait plaisante dans cet univers. La dernière édition disponible comprend en outre une nouvelle et les caractéristiques

techniques des principaux protagonistes pour la version *SW/Reloaded*. Presque un passage obligé si vous ne voulez pas rater une miette de la storyline.

Outre les ouvrages décrits ici, PEG propose une importante quantité d'accessoires pour le jeu. **Pions et figurines, cartes à jouer, cartes géographiques, jetons, mp3...** Le choix ne manque pas pour garnir votre table. En VF, *Black Book* propose aussi trois paquets de cartes différents et des jetons.

Enfin, *Deadlands Reloaded* bénéficie d'un support électronique de premier ordre. Le site de PEG propose ainsi de nombreux PDF gratuits ou à bas coût, en particulier de nombreux scénarios : n'hésitez pas à parcourir la section dédiée de leur magasin en ligne, quantité d'ouvrage électronique y sont à 0 \$.

## Par où commencer et continuer ?

Noyée dans les PDF gratuits et les accessoires, il faut bien avouer que la gamme manque quelque peu de lisibilité. Voici quelques idées pour s'y retrouver.

Pour démarrer, rien de plus simple : préférez tout simplement la VF, même si vous êtes à l'aise en anglais. Outre la partie univers, elle regroupe toutes règles en un seul endroit, qui sont sinon réparties entre deux ouvrages.

Vous pouvez ensuite plonger directement dans les campagnes disponibles, car elles regroupent tout le background nécessaire en plus de l'aventure à proprement parler. La campagne française *Stone Cold Dead* est un bon choix pour quelques séances. Pour de la plus longue durée, n'hésitez pas et lancez-vous directement la quadrilogie *The Flood/Last Sons/Stone Cold Dead/Good Intentions*. Attention, il est largement préférable, pour ne pas dire indispensable, de les jouer dans l'ordre.

Slawick Charlier

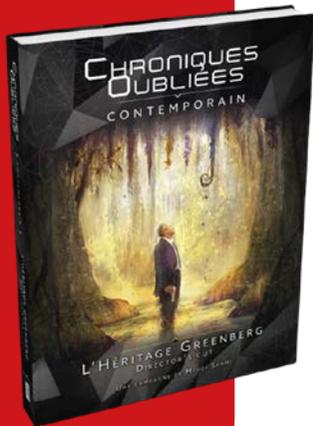
## Spin-off

*Deadlands* a connu plusieurs spin-off dans sa version *Reloaded*.

**Hell on Earth** tout d'abord, est la version *Savage Worlds* d'un dérivé datant du temps de *Deadlands* première incarnation. Il se situe dans le futur de *Deadlands*, dans un environnement post-apocalyptique. Contrairement à ce qui a été écrit dans CB25, *Hell on Earth* est déjà disponible en VO avec quelques suppléments.

Entre *Reloaded* et *Hell on Earth*, il y a aussi **Deadlands Noir**. Comme son nom l'indique, il s'agit cette fois d'explorer l'univers de *Deadlands* dans des pseudo années 50 inspirées des polars noirs. La gamme comprend aussi quelques suppléments, notamment l'imposant **Deadlands Noir Companion** qui enrichit le background avec une pagination équivalente au livre de base.





COC | CAMPAGNE (VF)

# L'HÉRITAGE GREENBERG

## Vilains secrets de famille

*Vingt ans après sa première publication, L'Héritage Greenberg revient sur le devant de la scène, en édition revue et augmentée.*

*Une belle occasion, pour MJ solides et joueurs opiniâtres de plonger dans les méandres d'une aventure tentaculaire aux relents corrupteurs.*

### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions

**Matériel** • Livre 16,5x21,3 cm  
en quadrichromie de  
256 pages à couverture rigide.

**Prix constaté** • 39,90 €

Il est courant de lire qu'un jeu de rôles prend pleinement sa place dans le paysage lorsqu'il est porté par une campagne marquante, celle dans laquelle quelques courageux se lancent et dont beaucoup d'autres parlent, parfois avec envie : *Les Masques de Nyarlathotep* pour *l'Appel de Cthulhu*, *L'Ennemi intérieur* pour *Warhammer*, ou *L'Éveil du Seigneur des Runes* pour *Pathfinder*. Même si comparaison n'est pas raison, la question est légitime : *L'Héritage Greenberg*, dans sa nouvelle édition, se hisse-t-il sur ces sommets-là ?

### Vingt ans après, dans la cour des grands

Il était une fois un scénario « *long métrage* » paru dans un hors-série n°20 – spécial scénarios – de la revue *Casus Belli*, en 1998. Cette aventure, pour *l'Appel de Cthulhu* ou le *Monde des ténèbres*, voire *Conspiracy X*, s'imposait rapidement comme un gros et beau morceau mêlant enquête policière et fantastique contemporain. L'édition 2018 est le *Director's Cut*, comme on dit au cinéma, de ce que le réalisateur aurait livré d'emblée si les producteurs n'avaient pas serré les vis du budget ou imposé leurs choix au montage. Ce n'est pas une resucée de la version de 1998,

mais une nouvelle version augmentée, actualisée et superbement illustrée.

Augmentée d'abord par la matière de jeu qu'elle offre désormais, en passant d'un scénario d'une trentaine de pages dans un magazine à un livre de campagne de plus de 250 pages. Enrichie également par des aventures connexes aux deux scénarios principaux, dont elles constituent des « *extensions* » qui approfondissent et élargissent l'intrigue centrale. Et retravaillée sur certains aspects, en particulier sa partie finale qui laissait, dans la version originale, un goût d'inachevé.

Actualisée, puisque le cadre temporel de la campagne fait un bond de vingt ans lui aussi – de 1997 à 2017 –, gardant à l'intrigue sa contemporanéité avec le moment où elle paraît. Les joueurs d'aujourd'hui se sentiront en phase avec ce contexte. Pour autant, les nostalgiques des années 1990 ou d'autres périodes sauront recycler cette intrigue solide, au prix d'adaptations plus ou moins poussées.

Le scénario originel ne manquait pas d'illustrations. Cependant, rien qu'à feuilletter la nouvelle édition, cartes, plans, portraits des PNJ, tous en quadrichromie, mettent d'emblée le lecteur en condition. Mais qui sait ce qui se cache derrière cette façade réaliste ?

### Et s'ils étaient vraiment partout ?

Les Greenberg et leurs affidés ont infiltré des milieux très différents. Qui pourrait jurer qu'ils n'ont pas instillé leur poison jusqu'au cœur de Quantico ? L'un des PJ serait-il, alors, une des brindilles de cet arbre maudit ?



## La tête, les flingues, et un peu plus

Au cœur de cette campagne, une ambiance d'enquêtes policières, sur des terrains variés. Les PJ étant des agents du FBI, « *l'investigation* » sera évidemment au rendez-vous ; et comme on n'engage pas des « *fédéraux* » pour s'occuper des petits trafics du coin de la rue, il n'y a pas trop de risque à parier que ce sera sérieux. Et qu'il faudra faire parler la poudre. La filature d'un sénateur sans doute mouillé dans le financement occulte d'une campagne électorale présidentielle, une guerre de gangs, des flics ripoux et autres tueurs psychopathes, du grand classique, direz-vous. En apparence, oui.

SPOILER ALERT ! Cependant, au fur et à mesure qu'ils creuseront les différentes pistes, les PJ découvriront qu'elles ne sont pas parallèles, mais tissées les unes dans les autres, et que l'écheveau plonge ses racines loin dans le temps et dans l'espace, jusque dans des profondeurs vraiment malsaines. Le racisme des suprématistes blancs et la production de drogues de synthèse ne sont rien en comparaison de la partie immergée de cet iceberg de pourriture : torture, inceste, sape des soubassements de la société, rites vaudous, sang de géant... Et, cerise sur ce gâteau pour adultes, un ver cosmique. Fin de SPOILER ALERT.

Le livre donne des indications précieuses sur des inspirations pour se mettre dans l'ambiance : plutôt que *X-Files* et *le Silence des agneaux*, inspirations contemporaines de la première édition de l'aventure, il cite les séries *Breaking Bad* et autre *Preacher*, et plus encore *True Detective*, série à l'ambiance policière pessimiste et à la structure non linéaire, et *Treme*, pour son portrait de la Nouvelle-Orléans après sa dévastation par l'ouragan Katrina en 2005.

L'ambiance s'éloigne donc grandement d'un épisode cartésien de *FBI : Portés disparus*, ou même du fantastique léger d'un *X-Files*. Avis aux curieux : *l'Héritage Greenberg*, ça secoue. Fort. Il est donc préférable que chacun en soit prévenu avant de s'y lancer, sous peine de perdre tout plaisir à jouer si la dose horripilante dépasse le supportable. Le contexte étant contemporain, les joueurs ont moins de distance avec cette ambiance qu'envers l'horreur méd-fan, par exemple.

## 2 + 2, ça fait plus qu'on ne croit

Après un scénario prologue qui lance les PJ fraîchement émoulus de l'académie du FBI dans leur première mission fédérale, la campagne s'articule en deux enquêtes centrales, que les PJ auront à mener de front. Cet axe est complété par deux enquêtes →

## Autres temps, autres lieux ?

*L'Héritage Greenberg* repose sur des ressorts qui fondent les grandes histoires : la volonté viscérale de pouvoir, l'ambition effrénée, une fin qui justifie tous les moyens, la corruption, la capacité à l'inhumanité. Il peut être tentant de l'adapter à d'autres environnements. Pourquoi pas l'empire britannique sous le règne de Victoria, entre Londres et les Indes, avec *Cthulhu by Gaslight* ? Ou l'Union soviétique finissante et ses apparatchiks avides ? Après tout, des Vikings, ancêtres des Greenberg, avaient fait souche aussi bien dans les îles britanniques que dans la Rus' kiévienne. Cela dit, le travail de transposition sera conséquent.

appelées « *extensions* » : elles ne sont pas indispensables à l'intrigue de fond, mais elles lui donnent du coffre, en offrant d'explorer des pistes latérales et des recoins sombres et de se frotter à d'autres PNJ. Le dénouement apporte son lot de révélations, dans une tonalité noire et explosive qui mettra la rationalité des PJ à rude épreuve.

Cet ensemble occupe un peu moins de 120 pages. Le reste du livre est consacré à tout ce qui fera vivre le monde dans lequel se déroule cette campagne ! Par exemple, plus de 100 fiches de PNJ présentent alliés et adversaires des PJ ; l'index alphabétique de la galerie de ces PNJ avec, pour chacun(e), nom, rôle et renvoi à la page du livre où il/elle apparaît est un atout sérieux. Ajoutons-y l'histoire complexe de la famille Greenberg depuis les temps vikings où s'enracine son mystère, le maillage de l'empire entrepreneurial des Greenberg, le panorama des autres factions de premier plan dans la campagne, et les « *aides de jeu contextuelles* » sur le FBI et la nébuleuse des polices états-uniennes, les principaux lieux de l'aventure (en particulier la Louisiane et la Nouvelle-Orléans), ou encore les rites vaudou.

Sans oublier un avant-propos et un préambule dont la lecture est indispensable pour prendre la mesure de cette campagne, se faire une idée de son ambiance et, tout spécialement pour le MJ, comprendre la structure de l'aventure et recevoir des conseils pour la mettre en œuvre.

## Qui passe devant ?

L'*Héritage Greenberg* est exigeant pour les joueurs et davantage encore pour le MJ. Pour les joueurs, il s'agit d'accepter de se lancer dans une aventure au long cours, où leurs personnages seront mis sous tension par un flot d'informations et d'événements de nature très variée, qui les toucheront non seulement en tant qu'agents fédéraux mais aussi en

tant qu'êtres humains : comment réagiront-ils à l'horreur qui sommeille en certains, et à l'intrusion du surnaturel ? Les PJ sont créés en tant qu'agents sortant tout juste de l'académie du FBI ; fort heureusement pour eux, pour les joueurs qui les incarnent, et plus généralement pour l'ambiance de la campagne, même s'ils sont fraîchement diplômés, rien n'interdit qu'ils aient des expériences professionnelles antérieures ; le groupe des PJ (3 à 5, dans l'idéal) comporterait alors des perdreaux de l'année et des vétérans aguerris. En jouant aussi sur la variété des profils de formation fédérale, au besoin en forçant le trait archétypal (le flingueur, le rat de laboratoire, l'as de l'interrogatoire, la fouine administrative, etc.), voilà de quoi former une équipe capable de s'adapter aux diverses ambiances de la campagne.

Quant au MJ, il portera sur ses épaules la responsabilité de faire vivre ce kaléidoscope de lieux et de PNJ, des coulisses du pouvoir de Washington DC aux bayous déconcertants de Louisiane, des flics corrompus aux bikers assassins. La recommandation « *pour meneur de jeu expérimenté* », explicitement portée sur la quatrième de couverture de l'ouvrage, n'est pas usurpée. Mais pour un MJ qui s'y sent prêt, c'est l'expérience à tenter. À condition de s'y préparer.

## Le secret ? Une improvisation préparée

« *Improvisation préparée* », ça sent l'oxymore. C'est pourtant la formule adaptée à la perspective de mener cette campagne. L'improvisation sera nécessaire, tant l'intrigue est réticulaire plutôt que linéaire, avec ses enquêtes entrecroisées. Les informations récoltées à un moment par les PJ les amènent à porter un nouveau regard sur des indices précédemment récoltés ou à s'engager sur de nouvelles pistes. Le

### Regarder ailleurs

N'hésitez pas à remonter un peu le temps pour piocher des inspirations. Par exemple, le film *Angel Heart* (1987) d'Alan Parker, affaire fiévreuse et diabolique à la Nouvelle-Orléans, ou les livres *Le Club Dumas* (1993) d'Arturo Pérez Reverte, pour son intrigue cultivée et démoniaque qui vaut largement mieux que son adaptation cinématographique par Roman Polanski, *La Neuvième porte* (1999), *Le Prince de New York* (1978) de Robert Daley, pour l'ambiance policière corrompue, ou *La Stratégie Bancroft* (2006) de Robert Ludlum, pour un complot géopolitique.

MJ doit donc être prêt à gérer ces changements de direction, ces ouvertures sur d'autres lieux, PNJ et morceaux du puzzle. Et, pour cela, avoir bien pris en main l'ensemble des éléments constitutifs de la campagne.

Chacun s'organisera à sa guise, il n'y a pas de recette miracle. Devant un tel défi, le recours à un diagramme du squelette de l'intrigue, avec les liens entre les principales scènes, les moments et acteurs clés peut s'avérer payant, de même que la préparation de fiches pour les PNJ : fiches nominatives, avec des repères pour les affecter facilement par camp (allié/neutre/adversaire), par lieu, par importance, etc. Des outils numériques permettent de gérer cela avec des mots-clés, des images associées, plus facilement qu'avec des fiches sur bristol et des onglets métalliques.

Les joueurs, eux aussi, trouveront intérêt à s'organiser au long de l'enquête. Outre l'aspect pratique pour prendre de la hauteur et garder la mémoire des avancées, l'effet visuel d'un tableau où apparaissent peu à peu les PNJ et leurs interconnexions, les lieux de l'aventure, etc. ajoute un plaisir particulier, celui de se sentir dans le centre de contrôle de l'enquête. Car le principal danger est probablement, que les PJ se retrouvent noyés dans le flot d'informations, indices, pistes vraies et fausses, événements et personnages qui se déversera sur eux à un rythme très soutenu.

Le MJ devra donc se soucier du bon dosage entre la pression qu'il fera peser sur les PJ et la capacité des joueurs à trouver du plaisir à être pris dans un tel tourbillon.

## Les talents spéciaux du MJ

La variété des ambiances de la campagne oblige le MJ à orchestrer des scènes tout aussi variées, qui mobiliseront autant de talents différents.

Certaines sont de genre classique : les filatures, les investigations, les courses-poursuites à bord d'engins terrestres ou aquatiques. D'autres demanderont une attention particulière pour obtenir des joueurs l'indispensable suspension d'incrédulité face à des scènes qui malmèneront l'humanité et la rationalité de leurs personnages : les déviances physiques et psychologiques de certains PNJ, les visions qui assailliront l'esprit d'un ou plusieurs PJ, les rituels sorciers.

C'est au prix de son investissement à transmettre ces étrangetés, ces émotions surprenantes ou dérangeantes, que l'expérience de *Héritage Greenberg* marquera profondément les joueurs.

## Un gros investissement, qui se révélera payant

Mener et jouer *Héritage Greenberg* de bout en bout demande au MJ et aux joueurs de s'y impliquer pleinement, pour en préserver le rythme et la tension sans s'asphyxier. La matière ludique est très riche, au point de paraître intimidante au premier abord. Cette campagne n'est pas conseillée aux MJ débutants, mais n'allez pas croire qu'elle est réservée aux vieux grognards ; les efforts consentis pour se l'approprier, en s'y préparant avant les parties et en s'organisant pendant celles-ci, la rendent plus abordable. Et si les joueurs y mettent du leur, eux aussi, notamment en soignant les accessoires et le décorum (dossiers d'enquête, trombinoscope des suspects, tableaux à punaises et fils, etc.), le retour sur investissement se traduira par un plaisir intense, comme celui d'avoir grimpé un haut sommet en équipe. Glissez votre glock dans son étui, astiquez votre badge, il est temps de partir bousculer les Greenberg.

Fr.-Xavier Cuende

## Des ressources sur le net

De bonnes âmes avaient produit de conséquentes aides de jeu pour la première version de *Héritage Greenberg*. Certaines restent peut-être utiles pour la nouvelle incarnation :

<https://www.tentacules.net/index.php?id=5054>

### J'aime :

- + La densité et la profondeur de l'intrigue
- + La richesse de la matière à jouer
- + Les conseils sur les thèmes de la campagne et la manière de la mettre en œuvre

### J'aime moins :

- La noirceur très poussée de certains thèmes
- Le risque que certains MJ ou joueurs soient intimidés
- Le final très « fantastique », en rupture avec ce qui précède



STAR TREK ADVENTURES | GAMME VF

## STAR TREK ADVENTURES

### Espace... frontière de l'infini...

Star Trek est un univers foisonnant, fort de nombreuses séries et de plusieurs films (sans compter les autres produits dérivés).

Pourtant, il semble qu'en France cette franchise n'ait jamais réellement su s'implanter, alors qu'aux États-Unis, elle rivalise même avec Star Wars.

#### Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum Publishing

Matériel • Livre à couverture dure de 372 pages en couleur

Prix constaté • 55 €

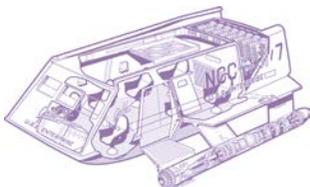
Ainsi, chez nos amis américains, plusieurs jeux de rôle ont adapté les aventures du Capitaine Kirk et de Monsieur Spock – chez divers éditeurs. Mais aucun n'a jamais traversé l'Atlantique : le titre n'étant pas assez vendeur en France, les éditeurs ne prenaient aucun risque. Mais grâce au récent reboot cinématographique et à la disponibilité de toutes les séries sur Netflix (dont une toute nouvelle), l'époque serait-elle enfin propice à une percée de cet univers en France ? C'est en tout cas ce que pense l'éditeur *Arkhane Asylum*, qui propose la traduction du dernier jeu tiré de la licence (produit par *Modiphius* en VO).

### Une grande et belle *Entreprise*

Créé à l'aube des années 1960 par l'humaniste Gene Roddenberry, *Star Trek* prend le contre-pied de bien des *space opera* produits jusqu'alors. Désireux de promouvoir la diversité et l'optimisme, l'auteur nous présente un univers où les humains ont su dépasser leurs différences et s'élancer à la conquête de la galaxie, sous l'égide d'une alliance de plusieurs races : la Fédération des Planètes Unies (et sa flotte spatiale Starfleet). En pleine Guerre froide et alors que la Ségrégation bat son plein

en Amérique, la série nous présente un équipage international – on y trouve un Russe, un Japonais, une Noire et même un extra-terrestre... tous à des postes d'officiers et collaborant en parfaite entente (jusqu'à nous montrer le premier baiser interracial à la télé). Leur mission d'exploration à bord du vaisseau *Entreprise* consiste à repousser les frontières du savoir, à découvrir de nouvelles planètes et à faire progresser la science. Rien de belliqueux dans tout cela – malgré l'existence d'ennemis tels les Klingons, afin d'offrir un peu d'action.

Étrangement, malgré ses qualités (et les pétitions de nombreux fans), *Star Trek* ne dure que trois saisons. Ce n'est qu'à l'aube des années 1980 qu'une série de films remet cet univers au goût du jour. Une nouvelle série est produite – *Star Trek Next Generation* –, qui se déroule un siècle plus tard. À partir de là, l'engouement devient réel et d'autres shows et films voient le jour (*Deep Space 9*, *Voyager*, *Entreprise...*), pour une popularité jamais démentie. Les valeurs positives sont toujours là et nul doute que cette vision d'un avenir radieux soit pour beaucoup dans ce succès, en des époques plutôt marquées par le pessimisme et le catastrophisme.





## Piloter à coup de 2d20

*Modiphius* possède un système-maison, que cet éditeur utilise sur toutes ses gammes - de *Conan* à *Mutant Chronicles* (et peut-être bientôt *Dune*). Celui-ci possède une base simple : le joueur lance 2d20 (mais parfois plus grâce à des bonus ou autre) et ceux qui donnent un résultat inférieur à la somme d'un Attribut et d'une Discipline sont des succès. Des Spécialisations transversales permettent d'obtenir davantage de succès tandis que des Talents ajoutent un petit quelque chose aux personnages. Obtenir plus de succès que la difficulté permet la réussite de l'action entreprise.

Si l'on peut regretter qu'un univers comme *Star Trek* soit simulé par un système générique, de gros efforts ont été accomplis pour que la mécanique colle au background. Ainsi, les personnages

- qui peuvent être issus de différentes races, comme les Vulcains - y possèdent des Valeurs qui définissent leur philosophie et leur vision de sa vie ou de sa mission. Résumées en une courte phrase, elles permettent de montrer que chacun a un point de vue sur la politique galactique ou les Directives de la Fédération et présentent un réel intérêt en jeu. Les énoncés des Attributs et Disciplines collent aussi parfaitement à l'univers, facilitant l'immersion.

Surtout, les personnages sont des officiers supérieurs de la Fédération. Le jeu propose un angle ludique clair : les joueurs incarnent les membres les plus importants d'un équipage de Starfleet - commandant un vaisseau majeur, comme l'*Entreprise* ou le *Voyager*, dans des missions d'exploration et de diplomatie. Si des options permettent de jouer sur une station spatiale ou dans une colonie, la plupart des rôlistes opteront sans doute pour ce choix →

### L'Abramsverse

*Star Trek Adventures* se déroule dans l'univers classique, celui couvert notamment par toutes les séries et l'écrasante majorité des films – excepté les trois derniers. Ceux-ci consistent en effet en une sorte de *reboot* mené par J.J. Abrams, utilisant le procédé du voyage dans le temps pour bouleverser la trame originelle. Dans cette réalité parallèle, le père de James Kirk périt à peine son fils né et la planète Vulcain est détruite – forçant tout son peuple à l'exil. *Star Trek*, *Star Trek Into Darkness* et *Star Trek Beyond* prennent donc place au sein de cette nouvelle ligne temporelle et offrent un spectacle ambitieux – qui n'a guère plu aux Trekkies d'origine...

Toutefois, il reste possible d'utiliser *Star Trek Adventures* pour jouer dans cet univers parallèle. Il suffit d'opter pour le 23<sup>ème</sup> siècle et d'y placer les événements de cette récente trilogie. Aucun autre changement n'est nécessaire – toutes les informations et règles du jeu restent valables.

fort séduisant. Ainsi, il est recommandé au groupe d'interpréter le capitaine, l'officier scientifique, le médecin, le pilote, le chef de la sécurité, etc. : des hommes disposant d'une grande autorité mais de responsabilités plus écrasantes encore.

D'autres éléments renforcent encore la simulation des codes de *Star Trek*. Chaque joueur est invité par exemple à créer des personnages secondaires en plus de son alter ego. Ceux-ci pourront être utilisés quand il n'y a aucune raison que le rôle principal participe à la mission. Ainsi, si le médecin et l'officier scientifique doivent se rendre sur cette planète tout juste découverte afin d'y effectuer des prélèvements, aucune raison pour le capitaine d'être présent. Son joueur optera dès lors pour l'un de ses personnages secondaires (un agent de sécurité, par exemple) afin de ne pas être exclu de la scène. Ces personnages particuliers pourront même évoluer avec l'expérience et acquérir une importance de plus en plus grande, s'ils sont joués de façon récurrente.

Les règles concernant les vaisseaux restent simples : ils sont peu ou prou gérés comme des personnages, avec leurs propres Attributs et Disciplines. Les batailles spatiales ne posent donc aucun souci, elles se jouent comme les combats au sol. Mais l'essentiel ne se trouve pas dans l'action : *Star Trek* met

un accent prononcé sur bien d'autres thèmes. L'exploration, le progrès scientifique, la diplomatie se taillent la part belle et de nombreux conseils indiquent comment mettre tout cela en scène, avec des règles adaptées (comme celles sur le bricolage de fortune ou les relations sociales).

Il y a donc une véritable volonté de faire coller le système 2d20 aux spécificités de *Star Trek*, qui se traduit concrètement à la fois dans la mécanique mais aussi dans la hiérarchisation des informations (les règles de combat n'occupant qu'une portion congrue du chapitre tandis que l'équipement scientifique est bien plus développé).

### Senseurs brouillés

C'est dans la présentation de l'univers que *Star Trek Adventures* pêche, malheureusement. Celui-ci est en effet décrit de façon subjective : sous la forme de rapports, de conférences, de journaux, de règlements, de témoignages, etc. On n'y trouve ainsi guère d'informations claires, comme une chronologie des 23<sup>ème</sup> et 24<sup>ème</sup> ou une description organisée des différentes factions (Fédération, Empire Klingon, Dominion, Alliance Ferengi...). Un profane s'y perdra à coup sûr, ce format l'obligeant à consulter des Wikis ou à regarder quelques films et séries pour s'y retrouver. Et un fan accompli s'agacera de ne



## Enluminures

*Star Trek Adventures* est un ouvrage de luxe, épais mais bien protégé par sa solide couverture et offrant un contenu tout en couleurs. Cependant, les illustrations pourront diviser. Dans leur grande majorité, il s'agit de dessins numériques – dont une partie (couverture incluse) se suivent et racontent ainsi une petite aventure – qui pourront sembler un peu artificiels aux vieux grognards. De même, de nombreuses pages sont parsemées de schémas techniques certes obscurs, mais qui étrangement fournissent un sentiment d'implication accru, à la manière du fameux technoblabb des séries. À côté de cela, le jeu s'embellit de nombreux dessins plus consensuels et très réussis. On pense notamment aux représentations des races ou des vaisseaux, qui permettent de visualiser clairement de nombreux concepts de l'univers de Gene Roddenberry. Ajoutons la présence d'un signet permettant de marquer sa page durant la lecture et l'on voit que ce *Star Trek Adventures* a bénéficié d'un soin de production remarquable. Un écrin à la hauteur de l'univers qu'il contient, donc !

pas mettre la main sur ce qu'il cherche aisément. Sans doute les suppléments concernant les quadrants galactiques corrigeront-ils le tir (de phaseur), mais quel dommage que le livre de base ne fournisse pas un accès facilité à un univers si riche et dense.

Pour autant, l'ouvrage est rempli à ras bord de nombreuses données utiles. Panel de races, profils de PNJ à utiliser directement, descriptions de nombreux vaisseaux, présentation des technologies des différentes époques de jeu (on peut ainsi explorer le 23<sup>ème</sup> siècle de Kirk et Spock ou le 24<sup>ème</sup> siècle de Picard et Data), etc. Le tout richement illustré, autant par des dessins que des schémas et diagrammes. De plus, les conseils de jeu sont aussi nombreux que pertinents ; ils donnent très clairement le ton des parties en détaillant les thèmes de l'univers et les manières de les mettre en scène. Une volonté de didactisme que l'on aurait souhaité voir appliquée à la présentation du background... D'autant qu'en fin de lecture, on trouve un index complet qui facilite la navigation entre les pages.

Enfin, un scénario parachève ce *Star Trek Adventures* : une bonne initiative, tant la galaxie semble riche d'opportunités ! Bien que les auteurs fournissent un axe ludique clair et évocateur (surtout si l'on connaît les séries), un meneur de jeu risque d'hésiter et de ne pas

trop savoir comment organiser tout ça en aventures jouables. Lui en fournir un exemple s'avère donc une bonne idée.

## Vers l'infini et au-delà !

*Star Trek Adventures* est une belle réussite, un excellent jeu qui propose pour la première fois en France de jouer dans cet univers d'une grande richesse. Il ne rate que de très peu la perfection – à cause de sa présentation confuse du background – mais n'importe quel fan de la série y trouvera de quoi s'aventurer dans les traces du Capitaine Jean-Luc Picard (qui dans la série *Star Trek Next Generation* est originaire de Haute-Saône !).

Et *Arkhané Asylum* fait les choses en grand puisque plusieurs suppléments sont déjà disponibles : écran de jeu, descriptions de quadrants de la galaxie, recueils de scénarios... Un effort à saluer que de mettre une belle gamme à portée du rôliste français, enfin invité à explorer de nouveaux mondes étranges, découvrir de nouvelles vies, d'autres civilisations... et au mépris du danger, avancer vers l'inconnu !

Que vous soyez un Trekkie convaincu ou juste un curieux désireux de jouer à un *space opera* différent de ce que l'on trouve par ailleurs, n'hésitez pas à monter sur la passerelle et à vous jeter dans l'aventure.

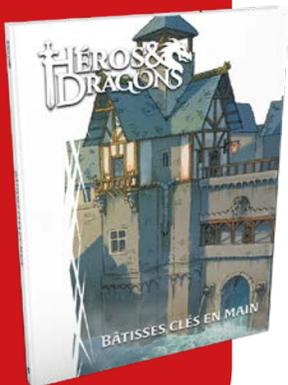
Romain d'Huisier

### J'aime :

- + Enfin un jeu de rôle *Star Trek* en France !
- + Une bonne mise en avant des codes et thèmes de la série
- + Un livre bien rempli

### J'aime moins :

- Le manque de clarté et d'ergonomie du background
- On aurait pu espérer un vrai système dédié



HÉROS &amp; DRAGONS | SUPPLÉMENT

# BÂTISSSES CLÉS EN MAIN

## Donjons & Tavernes

Comme pour *Le Recueil de scénarios*, l'équipe de BBE nous propose avec ce *Bâtisses clés en main* un supplément de mini-contextes utilisables avec les deux gammes maisons de l'éditeur : H&D et *Chroniques Oubliées Fantasy*.

**S**i vous êtes un lecteur habitué de *Casus Belli*, vous connaissez forcément la rubrique *Bâtisses & Artifices*, dont l'auteur Géraud « Myvyrrian » G. et l'illustrateur Guillaume Tavernier sont des grands habitués. Pour ce supplément de la gamme déjà énorme *Héros&Dragons*, les deux compères ont proposé un concept un peu différent, une formule condensée autour de vingt lieux. Une source d'inspiration.

### Le poids des mots, le choc des croquis

Les deux auteurs aux commandes de ce supplément n'en sont pas à leur coup d'essai, et c'est donc avec plaisir que l'on retrouve l'alliance de la plume de Myvyrrian et des crayons de Guillaume Tavernier, comme ce fut le cas pour *Tahala, la cité des aigles* ou pour *La Seigneurie de Borth*, deux ouvrages publiés chez *De Architectura* – la maison d'édition de l'illustrateur –, travaux dont la forme innovante a suscité beaucoup d'intérêt dans la communauté rôliste. Le format proposé est fidèle aux fondamentaux de cette équipe : le plan en trois dimensions d'un lieu forme le squelette d'une proposition de jeu complète puisqu'on lui adjoint une histoire, des personnages-non-joueurs et des pitchs de scénarios.

Il faut souligner la qualité des dessins : du point de vue de l'utilité en jeu, c'est une leçon, avec le choix de la *trois dimensions* qui donne une lecture aussi intuitive qu'immédiate pour le meneur de jeu. L'ouvrage propose vingt bâtiments, allant de la traditionnelle auberge au tombeau maudit (et justifiant au passage le titre follement astucieux de cette chronique). La qualité des propositions de jeu est plus aléatoire et si certains sites sont aussi inspirés qu'inspirants, on sent que sur d'autres il n'a pas été simple de fournir les trois synopsis attendus... À la décharge des auteurs, c'est probablement un des exercices d'écriture les plus difficiles dans le cadre du jeu de rôle.

### Chroniques de dragons oubliés

Comme c'est le cas pour *Le Recueil de scénarios*, cet ouvrage n'est pas seulement un supplément *Héros&Dragons*, mais une proposition mixte, utilisable avec les deux gammes de JdR median d'action et d'aventures « à la française » éditées par BBE. Les utilisateurs de *Chroniques Oubliées* dans sa version *Fantasy* pourront donc ajouter un nouvel outil à leur arsenal. Il va de soi que la compatibilité technique totale entre *Héros&Dragons* et la cinquième édition du plus populaire des jeux de rôle

#### Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • 88 pages en couleurs, couverture dure

Prix constaté • 29,90 €



(ainsi que l'usage d'un glossaire commun *via* la même équipe de traduction) permet également de considérer ce *Bâtisses clés en main* comme une ressource *french touch* pour *D&D5*, même si l'absence de renvois de pages (ceux présents sont naturellement dédiés à *H&D*) en compliqueront un peu l'usage. Cette politique éditoriale de suppléments polyvalents est vraiment excellente et mérite une nouvelle fois d'être saluée, car elle permet de multiplier le potentiel de jeu de chaque produit et de s'adresser à un public large et varié.

## Oui mais en vrai ?

Aussi astucieux et plaisant à l'œil que soit le format, on peut s'interroger sur le potentiel ludique réel de ces micro-contextes. Dans les faits, il semble à l'auteur de ces lignes que si les bâtisses sont effectivement clés en mains, l'ouvrage pris dans sa globalité est en réalité plus une base de travail qu'un produit immédiatement prêt-à-jouer. En effet, pour un usage qui serait autre qu'anecdotique, le meneur de jeu va devoir effectuer des mélanges en mariant plusieurs lieux dans une même région, dans une optique très bac-a-sable, ce

qui va représenter une somme importante de travail préparatoire.

On notera qu'un très bel exemple de ce que peut donner cette méthode se retrouve dans le supplément *Recueil de scénarios* pour *H&D*, puisque l'un des scénarios proposés est précisément la mise en scène simultanée de deux des lieux présentés dans *Bâtisses clés en mains*, avec tout un travail d'harmonisation et de « *liant* » effectué par Géraud « *Myvyrian* » G. De la même manière, certains lieux sont déjà prévus pour fonctionner ensemble, avec des liens et des renvois. De ce point de vue, l'ouvrage évoque plus une sorte de matrice pour des campagnes ouvertes et très ancrées dans l'espace/le voyage par opposition aux scénarios axés sur le temps/les événements, ce qui ne conviendra pas forcément à toutes les tables mais fera sans doute ronronner de plaisir les vieux grognards façon Papy Donjon ! Par conséquent, un meneur de jeu souhaitant faire un usage intensif et ambitieux de l'ouvrage devra être assez à l'aise avec l'extrapolation et la réécriture en règle générale. Dans ces conditions, *Bâtisses clés en main* pourra se révéler un outil tout à fait précieux.

Jean-Baptiste Durand

### J'aime :

- + Le format innovant et maîtrisé
- + Un même supplément pour deux gammes distinctes

### J'aime moins :

- Le travail à effectuer en amont pour tirer la quintessence du produit



### Fiche technique

**Éditeur** • Arkhane Asylum Publishing

**Matériel** • Livre Us Letter, 336 pages couleur, couverture dure

**Prix constaté** • 49 €

### Le saviez-vous ?

Les jeux-vidéo de *The Witcher* se basent sur les romans d'Andrzej Sapkowski, mais se situent après ces derniers. L'auteur considère donc officiellement que ces jeux et les histoires qu'ils mettent en scène ne sont pas canon au sein de son univers. Et par ricochet, il en va de même du JdR.

THE WITCHER | LIVRE DE BASE (VF)

# THE WITCHER

## Du jeu vidéo au JdR

*Qui aurait cru, il y a douze ans, alors que le premier jeu vidéo issu de la saga fantasy écrite par Andrzej Sapkowski sortait son premier opus, que The Witcher, RPG vidéoludique, deviendrait un vrai JdR sur table ?*

**M**ais voilà qui est fait. Né de la collaboration entre Ponds-mith mère et fils, *The Witcher* arrive enfin dans le monde merveilleux du JdR ! Mais alors que nous réservent les Ponds-miths, dont le père est bien connu pour son jeu emblématique d'une époque : *Cyberpunk* ?

### Les Royaumes du nord

Bienvenue dans les Royaumes du nord, une région dominée par les humains, où les elfes et les nains sont considérés comme des parias, et où une paix relative règne encore... pour quelques temps. En effet, le JdR a choisi de prendre place dans la période entre *The Witcher 2* et *The Witcher 3*, alors que les têtes de plusieurs rois sont tombées récemment et que le monde s'enfoncé dans les conflits internes et externes. Internes parce que les royaumes se déchirent et les successions sont compliquées, et externes parce que les royaumes sont menacés de tous les côtés.

Au sud, la menace la plus importante reste le terrible Empire de Nilfgaard. Repoussé il y a quelques années, il maintient une pression diplomatique et militaire sur la région et compte bien utiliser ces tumultes internes à son avantage.

Mais il existe deux autres menaces. Tout d'abord la Scoia'tael : cette bande de rebelles non-humains, décidés à regagner leur liberté et leur indépendance, fait des ravages dans les forces armées, dans les villes et les villages, utilisant des tactiques

de guérilla afin d'affaiblir les royaumes humains. Et ensuite, les peuples humains cèdent à la peur : la peur des non-humains, victimes de racisme et souvent pourchassés et tués sans que cela n'émeuve personne, mais aussi la peur des mages, exacerbée par certains puissants, bien décidés à mettre un terme à l'ingérence politique de ces derniers dans les politiques humaines. Un monde au bord de la guerre et à l'aube d'un grand changement.

### Un système éprouvé

Vous êtes assez vieux pour vous souvenir de *Cyberpunk* et de son système, Interlock ? Alors vous ne serez pas dépaysé, car c'est bien ce système qui est aujourd'hui utilisé comme base mécanique du jeu. Le principe est assez simple : le personnage est défini par des caractéristiques et des compétences, notées sur 10. Quand on veut entreprendre une action, on lance 1d10 et on ajoute les scores de la caractéristique et de la compétence appropriées. Tout cela est opposé soit à un jet de dé adverse, soit à une difficulté fixe. Simple.

Mais cette simplicité est (heureusement ou malheureusement, selon les goûts) complexifiée à tous les étages par de multiples capacités, qu'il s'agisse des compétences spéciales des personnages, des sorts, des décoctions alchimiques...

En si peu de pages, il est difficile d'évoquer de manière exhaustive les possibilités offertes. Mais si vous avez apprécié

les jeux vidéo, si vous avez aimé leur système d'alchimie et de création de décoctions, ainsi que l'artisanat, très présent, vous le retrouverez ici. Ainsi, vous pourrez récolter les organes de valeur sur les monstres, créer vos potions, améliorer vos armes et vos armures, surtout si un artisan se trouve dans la compagnie. Vous pourrez lancer des sorts comme Triss Merigold et ses alliés !

Mais attention, car le jeu est relativement punitif quand on en vient au combat. Si vous avez l'habitude de *D&D* et des sacs à points de vie, oubliez tout de suite ! Un bon combat est un combat que l'on n'a pas besoin de mener. Et si cela est inévitable, la préparation est un ingrédient clef. Comme dans le jeu vidéo, les bonnes potions, les bonnes décoctions et le bon équipement vous permettront d'arriver à bout de la situation, là où un manque de préparation peut s'avérer tout à fait mortel.

## Créer son personnage

Mais alors, que peut-on jouer dans *The Witcher* ? Le *JdR* prend le parti d'élargir l'horizon des joueurs par rapport au jeu vidéo.

Le joueur choisit donc la race du personnage : humain, sorcelleur, nain, elfe. Puis il détermine son origine (vient-il des royaumes du nord, de Nilfgaard, des terres anciennes ?), et plusieurs éléments de son passé (le destin familial, le destin parental, les frères et sœurs, les alliés et ennemis, les accidents de parcours...). Tout cela (sauf la race) peut être tiré au hasard ou, comme la race, déterminé par le joueur. Le jeu propose plusieurs pages de tables qui vont petit à petit construire le personnage sous vos yeux.

On choisit ensuite une profession : homme d'arme, artisan, mage, criminel, barde, sorcelleur (encore une fois)... et bien d'autres encore. Chaque profession permet d'obtenir des atouts (des capacités permettant d'obtenir des effets particuliers, comme le fait de maîtriser la magie pour les mages), et l'accès à une liste de compétences et à

de l'équipement. Enfin, le MJ décide d'un nombre de points à répartir pour augmenter compétences et autres données, le nombre étant déterminé par le niveau de puissance désiré pour les personnages. De plus, chaque profession donne accès à un arbre de compétences divisé en trois catégories permettant d'orienter son personnage dans une direction ou une autre. Un barde peut donc être, par exemple, un charmeur, un manipulateur ou un informateur, donnant donc une couleur spécifique au personnage.

## Mais alors ?

Il faut clairement aimer les systèmes touffus et complets pour réellement apprécier le jeu. L'ouvrage est complet, comprenant tout ce qu'il faut pour jouer, jusqu'à un bestiaire. Mais voilà, si vous aimez les jeux un peu plus légers, où l'on ne passe pas son temps le nez dans les calculs, *The Witcher* n'est pas pour vous. Si vous voulez jouer dans l'univers de *The Witcher*, il vous conviendra peut-être. Mais si vous voulez jouer à *The Witcher*, avec ses dilemmes moraux, ses tiraillements personnels, ses combats intérieurs comme extérieurs, et que cela soit appuyé par le système, passez votre chemin.

Votre appréciation du jeu dépendra grandement de ce que vous attendez d'un jeu de rôles. D'autant que ce n'est pas les quelques pages d'univers qui en feront un compendium complet. Le résumé de l'univers est bien fait, mais si vous ne connaissez ni les romans, ni les jeux, ni même ne possédez certains ouvrages (comme *Le Monde de The Witcher*), vous risquez de trouver l'ouvrage chiche en informations.

Malgré tout, on ne peut retirer au jeu sa construction solide. Si aucun de ses petits défauts ne vous rebutent, si vous appréciez les grosses mécaniques complètes et complexes, si vous adorez le jeu vidéo et les romans et que vous voulez jouer dans l'univers sans pour autant vous prendre forcément pour Geralt de Riv, alors le jeu vous conviendra parfaitement.

Julien Dutel

## Le saviez-vous ?

Le développeur de jeux-vidéo polonais *CD Projekt Red*, inconnu au bataillon à l'époque, avait démarché Andrzej Sapkowski afin d'obtenir les droits sur l'exploitation de ses romans en lui proposant une part des bénéfices sur le jeu vidéo. De son propre aveu, l'auteur, croyant peu dans l'avenir de ce projet porté par un éditeur mineur, préféra obtenir une somme d'argent fixe : 8 000 €, une bouchée de pain. Au vu des ventes des trois opus, et surtout du dernier, c'est une décision qu'il regretta amèrement, au point qu'il entama en automne dernier une procédure légale, réclamant pas moins de 14 millions de dollars. Un accord a été trouvé début 2019, mais les termes de ce dernier sont restés secrets.

## J'aime :

✦ L'univers, comprenant les développements de *CD Projekt Red*

## J'aime moins :

- Un système un peu lourd
- Un système daté
- Un jeu qui capitalise sur ses noms plus que ses innovations



DUNGEONS &amp; DRAGONS 5 | CAMPAGNE (VF)

# WATERDEEP : LE VOL DES DRAGONS

## Il était une fois à Waterdeep

*Après un séjour en Barovie puis une expédition dans la jungle du Chult, Wizard of the Coast fait un retour à la civilisation en nous proposant cette fois une chasse au trésor dans la Cité des splendeurs.*

### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions

**Matériel** • Livre au format US Letter de 224 pages couleurs à couverture rigide + carte couleur recto-verso en 8 volets

**Prix constaté** • 50,00 €

**T**andis que les deux dernières aventures publiées par BBE rendaient hommage à des modules des années 80-90, *Le Vol des dragons* est quant à lui une vraie nouveauté élaborée sous la houlette de Christopher Perkins. De niveau 1-5, elle est le premier volet d'une campagne empruntant le cadre de la ville de Waterdeep. Le second volet à paraître sera quant à lui un méga-donjon intitulé *Le Donjon du Mage dément*, qui mènera les aventuriers jusqu'au niveau 20. Si vous avez déjà joué dans les *Forgotten Realms*, nul doute que vous connaissez au moins de nom la Cité des splendeurs et peut être même certains de ses acteurs principaux. Préparez-vous à redécouvrir la ville dans cette aventure au format original.

### En quelques mots et sans spoiler...

*Le Vol des dragons* est une aventure urbaine qui encourage les personnages à établir des relations avec les PNJ plutôt qu'à tout miser sur les affrontements. Le code pénal très strict de Waterdeep devrait d'ailleurs les pousser à bien mesurer leurs actes avant de sortir leurs armes s'ils ne veulent se retrouver condamné à l'exil ou aux travaux forcés.

L'aventure se distingue des précédentes en proposant au MJ de faire le choix entre quatre antagonistes princi-

paux. Ce choix va déterminer la saison à laquelle va se dérouler l'aventure, mais aussi les adversaires de certaines rencontres et le repaire de l'antagoniste. De leur côté, les joueurs auront également la possibilité d'adhérer à des factions et guildes, apportant là aussi quelques variantes et quêtes annexes. Toutes ces options apportent une grande modularité à l'aventure, et il suffit de changer l'adversaire principal pour obtenir une ambiance différente, même si la trame globale reste identique. On pourra noter parfois quelques petites incohérences mais sans aucun impact sur l'ensemble.

Le scénario et ces différentes options scénaristiques occupent un peu plus de la moitié de l'ouvrage, mais on remarquera qu'une fois l'antagoniste principal et les factions choisis, l'aventure proprement dite se limitera à une petite centaine de pages.

À l'instar des précédentes parutions, *Le Vol des dragons* utilise un format hybride aventure/setting. Il s'accompagne ici d'un magnifique guide sur la cité de Waterdeep décrivant le fonctionnement de la ville, ses quartiers, ses particularités. Tout simplement indispensable ! On trouve également une superbe carte recto-verso en huit volets et des annexes détaillant les objets magiques, PNJ majeurs et créatures de l'aventure.

## Les PJ, les brutes et les truands

Aux futurs joueurs, stoppez la lecture ici ! Dans le cas contraire, voici l'histoire en deux mots. L'ancien seigneur de Waterdeep a caché un demi-million de « dragons » (l'appellation des pièces d'or) dans la cité et a stocké l'information dans un artefact avant de l'effacer de sa mémoire. Ceux qui ont appris l'existence de ce trésor souhaitent mettre la main dessus et mieux vaut ne pas se mettre en travers de leur chemin. En effet, ces rivaux (visibles sur la couverture) ne sont pas des moindres puisqu'il s'agit du tyrannœil Xanathar, seigneur du crime, des nobles Cassalantre, adorateurs des diables, du drow Jarlaxle Baenre, seigneur secret de Luskan, et d'un clone du magicien Manshoon, fondateur du Zhentarim, un réseau de mercenaires de l'ombre. Toutefois, tout ce beau monde n'est pas supposé mourir ni tuer les PJ. Le rôle de nos aventuriers va consister uniquement à empêcher ces individus de s'emparer du trésor et à en récupérer une partie.

## Pour une poignée de dragons

L'introduction commence de façon très classique dans une auberge (le fameux Portail Béant) et une bagarre entre deux protagonistes récurrents de l'aventure : le Zhentarim et la guilde de Xanathar. Là, le célèbre explorateur Volo approche les PJ et leur propose de retrouver l'un de ses amis disparus. En le cherchant, nos aventuriers vont se retrouver mêlés aux forces des deux organisations criminelles ci-dessus dont le conflit acharné restera présent en toile de fond tout au long de l'aventure quel que soit l'antagoniste principal choisi.

En récompense, nos PJ vont obtenir l'acte de propriété d'un manoir doté d'une taverne désaffectée. Ce second chapitre, très ouvert, est dédié aux

missions annexes des factions ; aussi, si les PJ n'ont adhéré à aucune d'entre elles, il pourra être traité assez rapidement. Cette partie est surtout destinée à ce que les PJ prennent le temps de se familiariser avec leur nouveau quartier, à se consacrer à leurs activités et pour quoi pas à relancer la taverne.

## Et pour quelques dragons de plus

L'explosion meurtrière d'une boule de feu dans leur rue va propulser les PJ dans l'intrigue principale : une bonne enquête impliquant de nombreux PNJ. On pourra regretter que rien n'est vraiment fait pour les encourager à s'impliquer, et il est même prévu que la garde de la ville résolve le mystère et fournisse les informations aux aventuriers. Cela les mène au chapitre 4 qui est de loin le meilleur. Il s'agit de dix rencontres allant d'un mausolée à un théâtre, en passant par une poursuite sur les toits et une vieille tour, etc. L'ordre de ces rencontres dépend de l'antagoniste de départ et chacune propose une variante en fonction de la saison. Les PJ auront alors récupéré l'artefact permettant de localiser le trésor et, après un dernier combat, ils pourront rendre le trésor aux autorités (mais en garder un peu) et devenir des célébrités.

## Pour conclure

Malgré quelques incohérences, *Le Vol des dragons* est une aventure conçue avec intelligence et qui apporte un peu de fraîcheur face aux éternels scénarios cataclysmiques. C'est autant une campagne d'introduction à *De&D* qu'un supplément sur Waterdeep, ce qui lui donne un réel attrait. Ce qu'on retiendra surtout, c'est sa modularité et le cadre urbain qui force les joueurs à respecter la loi et les pousse à interagir avec les PNJ. À mes yeux, l'aventure la plus originale qui ait été publiée jusqu'à présent.

Pierre Balandier

### J'aime :

- + L'ambiance urbaine
- + La modularité de l'aventure
- + On ne sauve pas le monde

### J'aime moins :

- Le rapport taille/prix de l'aventure proprement dite
- Quelques incohérences



DD5 | SUPPLÉMENT DE CAMPAGNE (VF)

# WATERDEEP : LE DONJON DU MAGE DÉMENT

## Le syndrome porte, monstre, trésor revu et corrigé

*Pour atteindre le sommet, il faut oser s'aventurer profond !*

### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions

**Matériel** • Livre à couverture rigide de 320 pages

**Prix constaté** • 50,00 €

**L**e *Donjon du mage dément* (LDd-MD) est la suite directe de la campagne urbaine initiée avec *le Vol des dragons* (également passé au grill dans ce numéro). Vous pourriez passer outre, mais ce méga donjon est destiné à des personnages de niveau cinq. Ils y seront parvenus au terme de la première aventure, sinon un agent de sécurité veillera à ce que des aventuriers trop tendres ne puissent servir de repas aux habitants des profondeurs. Ils auront de toute façon besoin de s'être fait des amis à Waterdeep avant d'y descendre.

### C'est dans les vieux chaudrons...

Au premier abord, le livre peut faire peur. 320 pages de couloirs, de salles, de monstres (parfois errants) et de trésors à la clé ; le tout pour des points d'expérience afin de gravir les niveaux des classes de personnages. Cela nous rappelle nos jeunes années, pour ceux qui ont connu les prémices du désir rôlistique en arpentant les dédales du *Temple du Mal Élémentaire*, se battant autant contre les méchants que pour s'accaparer les plus grosses récompenses.

L'ouvrage reprend et dépoussière les antiques extensions *Undermountain* de l'Ancêtre. Ce guide touristique ouvre

les portes de Montprofond, le plus vaste donjon des Royaumes Oubliés, qui s'étend profondément sous la cité de Waterdeep. Au total, ce ne sont pas moins de vingt-trois strates qui attendent les vaillants aventuriers. L'entrée principale se terre dans la salle bruyante de la taverne le « *Portail Béant* ». Ce dédale infini est l'œuvre du mage mégalomane dément Halaster Blackcloak et offre la gloire et le trépas aux plus audacieux.

L'ouvrage est dense, les textes s'enchaînent pour décrire les méandres des étages s'enfonçant lentement sous la surface, conduisant petit à petit les personnages vers le rang ultime. Les premières couches permettent de gagner un niveau, il faudra s'en faire deux par la suite pour grimper les échelons. Les plans sont vastes, les plus petits proposent une vingtaine de lieux à visiter... les plus impressionnants disposent de cinquante entrées ! Chaque strate est suffisamment bien documentée pour que le MJ puisse la mettre en scène. Chaque salle à ses propres spécificités, ses antagonistes et ses récompenses. Les illustrations sont de qualité mais se limitent presque aux têtes de chapitres. L'ensemble est un peu aride à lire d'une traite. L'intérêt d'un jeu en donjon est d'avancer par étapes. Il devrait en être de même pour la lecture, au risque de frôler l'indigestion.

## ... qu'on fait les bonnes soupes

Vous êtes encore dubitatif ? Cela peut se comprendre, pourtant l'introduction d'usage va vous harponner. Ce complexe titanesque a été créé il y a de cela un millénaire par l'archimage fou Halaster. Des constructions couraient déjà sous la montagne alors que Waterdeep n'existait pas encore. Blackcloak s'en est emparé et y a ajouté des dizaines d'annexes afin de se construire un laboratoire géant sous sa tour de magie. S'il ne reste de cette dernière que la crevasse du Portail Béant, Halaster et ses apprentis continuent à mener leurs expériences contre-nature dans les méandres souterrains du donjon.

Ne vous attendez pas à une ribambelle interminable de couloirs percés de portes derrière lesquelles attendent bêtement des monstres qui gardent leurs trésors. Chaque strate a sa propre réalité, originale à chaque fois, et l'ensemble vous surprendra souvent. Vos joueurs seront étonnés de débarquer dans une forêt profonde, un marais putride ou un labyrinthe de cristal. La personnalité est au rendez-vous, même si l'explication est parfois un poil tiré par les cheveux. Mais que voulez-vous, c'est magique ! Certains niveaux étaient déjà présents avant l'invasion du mage, il en a juste chassé ou perverti les occupants pour son plus grand plaisir. Ces vingt-trois strates sont au final autant de lieux dépaysants, un monde à part entière. Le donjon est même relié à Skullport, une bourgade souterraine malfamée et dangereuse, une version dépravée de Waterdeep.

Ce monde est bien évidemment peuplé d'innombrables protagonistes. Là encore, ne craignez pas les sempiternels monstres errants au détour d'un couloir. Quelques expériences ratées déambulent de temps en temps, mais tous les étages accueillent leurs locataires (il) légitimes. Chaque chapitre présente plu-

sieurs groupes qui ont fait demeure en ces lieux et dont les intérêts sont souvent contradictoires. Leur présence est crédible, d'origine multiple, et ils disposent de leurs intérêts particuliers. Le donjon a son propre écosystème, qui interagit au quotidien sans attendre sagement l'arrivée des héros pour les trucider. L'intérêt est là, la visite ne conduit pas forcément à un combat. Il est au contraire plus amusant de voir un seigneur hobgobelin, duergar ou drow proposer un contrat aux joueurs en échange d'un service ultérieur, au risque de se faire un ennemi d'une faction adverse. Les choix d'alliance, de tractations, de trahisons sont nombreux et souvent plus excitants qu'une fin brutale et sanglante. Les conséquences de leurs choix sont présentées à la fin de chaque chapitre et pourront avoir des répercussions ultérieures.

## Avec supplément crôûton et fromage

Ce méga donjon est livré clef en main et s'annonce haut en couleur. Plusieurs quêtes et accroches donnent de bonnes raisons aux aventuriers de descendre dans la Faille. Comme déjà expliqué, ceux qui auront joué *le Vol des dragons* y trouveront une suite logique. Pour pimenter les séances, un judicieux système de tirage de cartes propose secrets et rumeurs qui relanceront des joueurs qui se laisseraient de leur lente descente aux enfers. SPOILER. Bien évidemment, messire Noir-Manteau les attend au bout du chemin, sans avoir espionné leur progression et s'être moqué d'eux à distance. L'ultime combat sera terrible, à moins que l'usage des runes anciennes découvertes lors de leurs pérégrinations ne leur soit salutaire.

Pour ceux qui trouvent les lieux étriqués, chaque strate dispose d'extensions possibles pour en avoir encore plus. Mais bon, là ils seraient devenus aussi fous que le propriétaire des lieux. Quoique !

Olivier Halnais

### J'aime :

- + Une campagne qui conduit au niveau 20
- + Des dizaines de séances diverses et variées en perspective
- + Des possibilités d'interactions avec des antagonistes plutôt qu'une suite de combats sans fin

### J'aime moins :

- Un peu aride ; tout en couleur mais pas assez d'illustrations
- Des dizaines de séances de PMT pour ceux qui ne parviendraient pas à faire vivre les strates du donjon



BESTIAIRE (VF)

# MONSTRUEUSEMENT MIGNONS

## À croquer !

« Ouh mais qu'il est mignon ! Petit, petit ! Gouzi gouzi ! ». L'elfe stoppa le guerrier de la main. « Fais gaffe, il te boufferait la gueule en moins de deux ! »

**M**onstruusement mignons est un bestiaire qui sort des sentiers battus. Si les créatures qu'il contient vous rappelleront celles du plus ancien des JdR, c'est parce qu'il s'agit tout simplement de leurs petits. Autant dire que ça change ! N'allez pas en conclure qu'il s'agit là d'un bouquin inutile et mièvre : la plupart de ces bébés sont parfaitement capables de donner du fil à retordre à vos PJ !

### Artbook

À la fois *artbook* et recueil de monstres, le *Baby Bestiary Handbook vol.1* a fort logiquement emporté les Ennies d'argent dans les catégories *Best Art*, *interior* et *Best monster*. Pour la version française, Black Book Éditions a fait l'excellent choix de fusionner les deux volumes existant en VO pour nous proposer un très bel ouvrage et pas moins de 73 bébés monstres, dont les superbes illustrations magnifient leur aspect « *mignon* ». Le fourreau dans lequel est glissé le livre donne une touche qualitative supplémentaire qui plaira aux collectionneurs. Toutefois, *Monstruusement mignons* ne se contente pas d'être un beau livre d'images.

### Chasse aux œufs

En effet, chaque bébé fait l'objet d'une fiche descriptive expliquant comment il a été conçu, son aspect, son régime alimentaire, son rythme de croissance,

son comportement et la façon dont il peut (éventuellement) être dressé. L'un des points forts de ce supplément est qu'il fournit également des informations qui permettront de le rendre utile au MJ. Un bébé troll ou kobold, c'est rigolo cinq minutes, mais bon, y'a pas de quoi fouetter un chat. La chose devient plus intéressante si on l'aborde sous l'aspect suivant : « *La petite créature qui émerge de l'œuf que vous avez entre les mains est un dragonneau... et la créature que vous entendez hurler de rage est probablement sa mère !* ».

*Monstruusement mignons* s'ouvre par un chapitre introductif qui donne des conseils généraux de façon immersive. Un « *maître des bêtes* » explique les écueils dans lesquels il ne faut pas tomber lorsqu'on a recueilli un bébé monstre, la façon dont on peut les élever, et dans quels buts. Un bébé monstre pourra devenir un compagnon, ou être revendu à un mage pour servir de composante de sort ou... d'autres choses.

### Top !

Si on peut s'interroger sur l'application du concept à certaines créatures, c'est tout de même une vraie réussite. D'autant que BBE a eu l'excellente idée de compléter ce bestiaire *high fantasy* avec des caractéristiques pour *Héros&Dragons*, *Chroniques Oubliées* et *CO Mini*.

Marc Sautriot

### Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions  
Matériel • 1 livre de  
208 pages tout en couleur,  
format Letter US, glissé dans  
un fourreau  
Prix constaté • 49,90 €

### J'aime :

- + Les illustrations
- + L'ajout de caractéristiques en VF
- + Les conseils d'utilisation au MJ
- + L'originalité

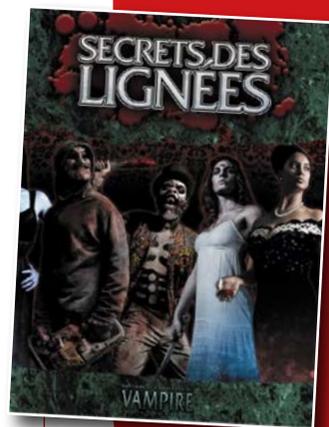
### J'aime moins :

- Le côté « *dressage organisé* » de « *gros monstres* », un peu too much !

# SECRETS DES LIGNÉES

## Tout, tout, tout, vous saurez tout sur...

Alors que la 5e édition de Vampire : la Mascarade est sur le point d'arriver en Français, Arkhane Asylum a sorti ce qui sera probablement l'ultime supplément pour l'édition 20e anniversaire en VF : Secrets des lignées.



**P**our ceux à qui le concept ne parle pas tellement, commençons par un bref rappel : dans le Monde des Ténèbres, il existe une multitude de vampires, qui ont diverses manières de se regrouper. À l'époque contemporaine, il existe deux grandes « sectes », la Camarilla et le Sabbat, qui comportent chacune des « clans ». Au fil de l'histoire, les clans ont eu des dissidents qui ont formé ce qu'on appelle les lignées.

### Au menu

Si le livre de base évoque les différentes lignées existantes ou ayant existé au cours de l'histoire, elles n'y sont décrites que sommairement. *Secrets des lignées* a pour objet de donner plus de profondeur à neuf lignées de vampires du XXIe siècle. Construit sur le même modèle que *Secrets des clans*, ce supplément consacre une dizaine de pages à chaque lignée, explorant leurs origines et décrivant leur place dans la société vampirique. Chaque chapitre se conclut sur des éléments techniques (concepts, atouts, handicaps, rituels, combinaisons de disciplines et pouvoirs ou variantes de pouvoirs) qui complètent le livre de base.

### Multi-clanbook

S'il est toujours utile d'apporter des options de jeu spécifiques liées à des catégories de personnage (classes, clans ou autres selon les jeux), tout le sel de *Secrets des lignées* réside dans les courtes nouvelles introductives des chapitres, qui donnent le ton, et dans les textes, beaucoup plus longs, consacrés à la description de chacune des lignées. Toutes sont rédigées du point de vue d'un vampire de la lignée en question. Cet aspect subjectif permet au Conteur qui ne serait pas satisfait d'ignorer tout ou partie des textes, ou de considérer qu'il ne s'agit là que de méconnaissances ou de mensonges. Il a aussi l'avantage d'être fortement immersif et de fournir une lecture fort agréable, pourquoi pas utilisable *in game*.

Il est important de préciser que les textes présentés dans ce supplément sont, pour une grande partie, issus d'ouvrages antérieurs. Les habitués du jeu n'y trouveront donc pas forcément de nouveauté, ou si peu. Cependant, la force de *Secrets des lignées* est de regrouper et d'harmoniser des textes écrits sur une vingtaine d'années. L'ouvrage sera donc fort utile à tout Conteur souhaitant exploiter les lignées.

Marc Sautriot

### Fiche technique

**Éditeur** • Arkhane Asylum Publishing

**Matériel** • 1 livre à couverture rigide de 104 pages en couleur, format Letter US

**Prix constaté** • 35 €

### J'aime :

- + Le côté immersif
- + L'histoire détaillée des lignées
- + La cohérence de l'ensemble

### J'aime moins :

- Un univers trop touffu dans lequel il faut vraiment baigner pour en saisir toutes les subtilités

JOHN CARTER OF MARS | LIVRE DE BASE VO

# JOHN CARTER OF MARS

## Planet Opera Old school

*Edgar Rice Burroughs est avant tout connu pour Tarzan. Il fut pourtant un auteur prolifique, inventant un univers de planet opera allant de la Terre à Jupiter en passant par Mars. C'est sur cette dernière qu'échoue John Carter.*



### Fiche technique

**Éditeur** • Modiphius

**Matériel** • Livre A4 à l'italienne, 278 pages couleur couverture rigide

**Prix constaté** • 17,99 € (PDF), TBA (Physique)

### J'aime :

- + Un livre de base très complet
- + Le charme du romantisme et de la science-fiction à l'ancienne
- + Le format à l'italienne, très esthétique...

### J'aime moins :

- ... mais pas très pratique
- Un léger manque d'exemples et d'outils dans les règles

**J**ohn Carter est un capitaine de cavalerie dans les années 1850 lorsqu'il est mystérieusement transporté sur Mars. Il y découvre toute une civilisation, et même plusieurs. Martiens verts, martiens rouges, empires et nations, croyances antiques et technologie à tendance steampunk forment un environnement intense et complexe.

Au fil du Cycle de Mars, Carter combat les archaïsmes de la société de Barsoom, construit sa légende et trouve même l'amour, le tout dans un environnement promesse d'exotisme permanent. L'univers idéal pour un JdR donc !

### À l'italienne

*John Carter of Mars (JCM)* est le dernier jeu en date de Modiphius. Il se présente sous la forme d'un très joli format à l'italienne en couleurs avec le degré de finition habituel de cet éditeur, c'est-à-dire très élevé. Le résultat est dense et très complet : outre les règles, l'univers est décrit en profondeur. Le tout s'accompagne d'un scénario d'introduction. Index, feuille de personnage et glossaire parachèvent un ouvrage bien pensé.

JCM utilise une nouvelle variante du 2d20, le système maison de Modiphius. Celui-ci est encore un peu plus simplifié, puisqu'il n'utilise pas ici de compétences : il faut désormais additionner deux caractéristiques. Cette somme représente le seuil à ne pas dépasser sur chaque d20 lancé (par défaut, 2, d'où le nom du système) pour obtenir une réussite. Chaque

réussite au-delà de la difficulté donne un point de Momentum, qui permet de déclencher des effets particuliers.

Les personnages disposent aussi de talents, des capacités hautes en couleur qui distinguent les héros des autres personnages. La liste fournie est assez étonnamment courte, mais un guide de création, simple et précis, est proposée. Ce n'est tout de même pas très prêt-à-jouer...

L'abandon des compétences pour se concentrer sur les talents est une très bonne idée qui colle parfaitement à l'esprit pulp de John Carter. Le croisement de deux caractéristiques n'est en revanche pas naturellement intuitif, et des exemples d'utilisation de chaque combinaison n'auraient pas été de trop.

### Dans les griffes du loup

Le scénario qui clôture l'ouvrage envoie les PJ *in medias res* dans les pattes d'esclavagistes. Ils doivent réussir à s'échapper et en profiter pour mettre fin au trafic dont ils sont victimes. Il est bien développé et fournit tout ce qu'il faut pour mener l'aventure. Il manque juste un peu d'originalité.

*John Carter* est un bon jeu qui, malgré quelques petits défauts, a toutes les qualités auxquelles Modiphius nous a habitués. Il a surtout l'avantage d'être accessible non seulement à ceux qui connaissent déjà les récits d'Edgar Rice Burroughs, mais aussi aux novices.

Slawick Charlier

# LE BESTIAIRE D'EQUESTRIA

Friendship between species is magic !

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'univers de *My Little Pony - Friendship is Magic* propose un monde de *fantasy* plein de légendes et de créatures fabuleuses. On s'en rend mieux compte avec ce bestiaire.

**E**n effet, le bestiaire est un supplément traditionnel en ce qui concerne les jeux de rôle appartenant à ce style. En se dotant du sien, *Tails of Equestria* prouve s'il en était besoin qu'il appartient bien au registre de la *fantasy* et qu'il peut donc proposer des aventures typiques du genre - avec certes la patine plus enfantine qui est sa marque. Mais il confirme aussi qu'il est l'outil d'initiation idéal : simple et attractif mais pouvant se révéler plus riche qu'on ne s'y attendait.

## Monstres & merveilles

*Le Bestiaire d'Equestria* contient donc un gros catalogue de créatures diverses et variées. Pour autant, aucune aridité de lecture ici : les textes sont écrits par un fameux naturaliste d'Equestria. Cela reste donc vivant, propice à un peu d'humour (la fiche de Discord colle bien au personnage) et donne des idées pour des scénarios. On retrouve des classiques de la série animée (cracadie, brancheloup, phénix, ponillon...) qui permettent de créer des scènes rappelant les aventures de Twilight Sparkle et de ses amis. Quelques nouvelles règles (Talents, Défauts...) les caractérisent bien et, surtout, s'avèrent utiles pour le deuxième gros morceau de ce supplément.

Six nouvelles races sont proposées aux joueurs, afin de varier les plaisirs : les féroces dragons, les arrogants griffons, les sensibles poneys de cristal, les farouches bisons, les métamorphes chan-

gelins et les avides chiens à diamants. On regrette un peu qu'il manque les yaks et les hippogriffes mais ce panel offre déjà de quoi imaginer des épisodes plus cosmopolites (situés au sein de l'École de l'Amitié de la saison 8, par exemple).

L'ouvrage présente aussi les fiches des poneys les plus connus de la saga (les Chercheuses de Talent, Starlight Glimmer, la Grande et Puissance Trixie, les Princesses d'Equestria, etc.) ainsi que des conseils pour concevoir soi-même ses créatures. Du concret et utilisable, qui plaira aux fans.

## C'est où, Equestria ?

En réalité, ce supplément ne souffre que de deux défauts : il ne fournit guère plus de background que le livre de base (il vaut mieux donc connaître le dessin-animé) et ne contient pas de scénario. Malgré cela, *le Bestiaire d'Equestria* complète très bien *Tails of Equestria* en ouvrant l'univers sur les autres espèces et en présentant un panel de monstres et de PNJ directement utilisables. Et en plus, c'est un très joli bouquin aux couleurs acidulés que les enfants adoreront feuilletter !

Pas d'hésitation donc, si vous appréciez le jeu initial ou la série : vous en retrouverez la saveur sucrée et les jolies valeurs. Et toujours de quoi faire jouer nos chères têtes blondes, par-dessus le marché ! N'oubliez pas : l'amitié, c'est magique.

Romain d'Huissier



## Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre à couverture dure de 124 pages en couleur

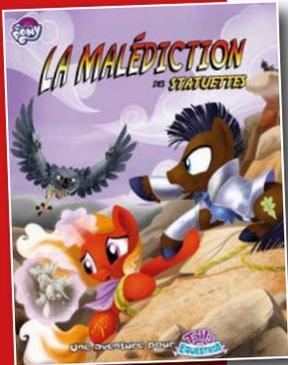
Prix constaté • 29,90 €

## J'aime :

- + Toujours aussi mignon
- + Créatures et nouvelles races jouables

## J'aime moins :

- Une carence d'univers



# TAILS OF EQUESTRIA | GAMME VF

## La malédiction des statuettes

Sa place est dans un musée !

Pour ceux qui se demandaient ce qu'on pouvait bien jouer comme aventures à Tails of Equestria, ce gros scénario (accompagné pour l'occasion par l'écran de jeu) tombe à pic.

**D**epuis quelques temps, Equestria est victime d'un étrange maléfice : certains poneys sont transformés en petites figurines de pierre – parfois de façon temporaire, mais il arrive que cela semble permanent. Une étrange magie est à l'œuvre et les PJ devront en remonter la trace de façon urgente – surtout après avoir appris que Twilight Sparkle et ses amies sont elles aussi devenues de simples statuettes !

### My Little Pony et la Découverte de la Cité perdue

*La Malédiction des Statuettes* est donc une aventure (faisant suite à celle du livre de base) qui sonne très Indiana Jones – ou plutôt Casse-cou, l'exploratrice intrépide de la série. Les PJ doivent en effet se rendre dans les Terres désolées afin de mettre la main sur des artefacts, se confronter à des épreuves diverses (et qui ne se résolvent pas par l'usage de la violence !) et de comprendre des événements surnaturels.

La présentation de ce scénario s'avère des plus agréables grâce à une rédaction bienveillante et didactique (seule bizarrerie : la version française fait le choix de traduire le nom de certains poneys quand le dessin-animé les conserve en VO). La lecture en est fluide et le texte délivre toutes les informations nécessaires au MJ.

On apprécie surtout que l'aventure est parfaitement dans l'esprit de l'œuvre : l'empathie et l'inventivité permettent de passer les divers obstacles et le recours au combat n'est presque jamais nécessaire. L'amitié est magique : elle rapproche amis et ennemis, contribuant à l'harmonie qui règne sur Equestria. Clin d'œil sympa pour les fans : le « *grand méchant* » du scénario est le Dr Caballeron, l'ennemi juré de Casse-cou !

### Au grand galop !

Un écran de jeu solide et un dense scénario plein de péripéties totalement dans l'esprit de *My Little Pony : la Malédiction des Statuettes* vaut réellement l'achat – d'autant que le prix reste modeste.

Il est temps d'envoyer les PJ se frotter à des événements plus épiques et cette aventure (dont la fin ouvre sur une suite) leur permettra d'acquérir une réputation qui leur vaudra sans doute une invitation à Canterlot !

Romain d'Huissier

### Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livret à

couverture souple de

48 pages en couleur + écran

dur à 3 volets en format

paysage

Prix constaté • 20 €

### J'aime :

- + Une vraie aventure dans l'esprit du dessin-animé
- + Des péripéties variées
- + Une présentation didactique

### J'aime moins :

- L'écran aurait pu bénéficier d'une illustration plus chatoyante

### L'écran de jeu

Doté de trois solides volets et d'un format paysage permettant de garder l'œil sur la table, l'écran de *Tails of Equestria* comporte diverses tables utiles à tout MJ : le tableau de difficulté, l'utilisation des Symboles d'Amitié, les caractéristiques types des trois races de poneys... mais aussi une carte réduite d'Equestria ainsi qu'un récapitulatif du matériel. De quoi être préparé à toutes les aventures !

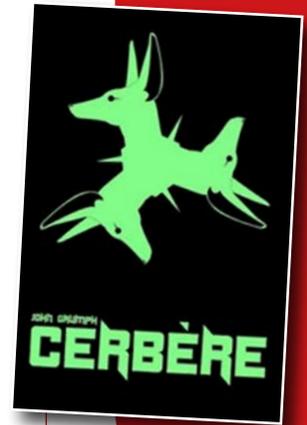


CERBÈRE | VF

# CERBÈRE

## Une quintessence

*Avec Cerbère, le Grümph – un game designer avide d'expérimentations – nous livre un système formaté pour de « l'aventure sérieuse » : ce que l'on peut retrouver dans des films, séries ou romans assez âpres mais tout de même musclés (à la façon de thrillers tendus comme Jason Bourne).*



**D**ans ce petit livret, on ne trouve que des règles pensées pour émuler ce genre. Toutefois, quelques variantes permettent de l'adapter à du cyberpunk ou à de la fantasy – à condition que ces cadres restent suffisamment *low tech / ow fantasy*.

### Le corpus

Un PJ à *Cerbère* se définit par ses Compétences (ce qu'il sait faire), ses Cultures (les milieux où il se sent à l'aise) et ses Maîtrises (sa connaissance théorique et pratique du matériel) – tout cela sans gradation (on possède ces caractéristiques ou non). Accomplir une action nécessite de lancer un dé à dix faces auquel peuvent se rajouter un maximum de deux autres à condition que le PJ possède des caractéristiques qui s'appliquent. On choisit alors le meilleur résultat pour se référer à une table : 1 et 2 représentent un échec, 3 à 7 signalent un échec mitigé/une réussite mineure (en fonction des circonstances : un non mais/oui mais) et 8 à 10 apportent une réussite. Des avantages/désavantages peuvent modifier ce résultat par un +2/-2 à leur appliquer.

Cette base est simple et directe. Elle s'avère très efficace et permet d'accompagner la narration aisément grâce à la gradation échec/succès et les avantages/désavantages. D'autant que les Compétences donnent toutes un petit effet « *coup de pouce* ». Le combat ne complique

guère ces principes et met en avant une initiative originale : les PJ ont la main tant qu'ils n'effectuent pas d'action agressive, auquel cas ils doivent donner la parole au MJ qui la conserve aux mêmes conditions. En pratique, cela pousse les joueurs à se coordonner avant de foncer tête baissée et permet des scènes d'action stratégiques où règne une certaine tension.

### Un petit univers de départ

Des variations permettent d'agrémenter tout cela de règles additionnelles – comme les Talents, ces capacités permettant de mieux typer un PJ (et de dépeindre l'univers de façon impressionniste : il y a en a pour émuler du matériel cyber ou de la magie). Quelques options de combat se donnent pour but de rendre les affrontements plus tactiques encore, etc.

Une belle rigueur d'écriture (didactisme et précision) et d'excellentes idées techniques font de *Cerbère* un système de jeu particulièrement intéressant. Il s'adapte aisément pour les contextes qu'il dit couvrir et même si vous ne comptez pas l'utiliser tel quel, il regorge de suffisamment de propositions pour vous donner des idées pour vos propres créations.

Si l'on ajoute à cela un format facile à lire et à transporter ainsi qu'un prix modique, il n'y a vraiment aucune raison de se priver de ce nouvel opus de l'un des meilleurs concepteurs de systèmes actuels.

Romain d'Huissier

### Fiche technique

**Éditeur** • Chibi – disponible sur lulu.com

**Matériel** • Livre de 66 pages

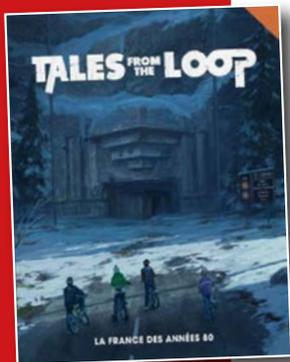
**Prix constaté** • 12 € (imprimé) / 6 € (PDF)

### J'aime :

- + Un livre pratique au format agréable
- + Un système simple, riche et modulable

### J'aime moins :

- Rien à signaler



TALES FROM THE LOOP | CADRE DE JEU (VF)

## LA FRANCE DES ANNÉES 80

### Back in the Eighties

*Si le jeu suédois offrait la possibilité d'un fort retour nostalgique, il fallait faire un effort pour adapter le jeu au cadre français.*

**P**remier supplément de contexte français pour *Tales from the Loop*, voyons si les petits gars de chez *Arkhané Asylum* ont su garder la saveur du jeu d'origine.

#### Pogs et sac banane

Si le jeu suédois offrait aux joueurs un retour nostalgique dans les années 80, il fallait quelques efforts d'imagination pour appréhender l'environnement du Loop, qu'il soit en Suède ou aux États-Unis. Pour une plus grande immersion, l'adaptation dans le cher pays de notre enfance semblait nécessaire. C'est désormais chose faite avec l'environnement du Loop situé à la frontière Franco-Suisse et la ville d'Auroreville présentés dans ce supplément.

Cette présentation est complétée par deux environnements mystérieux et cinq mystères directement jouables ou adaptables avec plus ou moins de facilité aux autres Loop. Pour finir, quatre nouveaux archétypes pour interpréter vos enfants sont proposés.

#### K-Way et Panini

L'ouvrage est divisé en deux, la première partie consacrée à la description d'Auroreville, petite commune du Jura qui a connu ses jours de gloire grâce à une exploitation forestière aujourd'hui terminée. Coincée entre la montagne et le parc naturel de Haute Pierre et à proximité du lac Léman, la commune bénéficie d'un regain d'activité grâce au C.E.R.E.S. (Centre Européen pour la Recherche Expérimentale Synchro-

nique) qui exploite le Loop français, pour le meilleur ou pour le pire. La ville est décrite en détail avec deux environnements mystérieux : un magasin de jeux et un refuge pour animaux.

La seconde partie propose cinq scénarios variés où la notion d'intelligence (artificielle ou non) et d'identité semble avoir guidé l'écriture. Deux des scénarios se déroulent à l'extérieur d'Auroreville, ce sera l'occasion pour le MJ de changer d'air en emmenant pourquoi pas les PJ en camp de vacances et peut être d'y rencontrer des enfants étrangers ?

#### Un autre monde

Une réussite pour cette transposition. Si l'ouvrage souffre toutefois d'un décalage graphique quasi obligatoire avec les ouvrages précédents, il faut avouer qu'Arkhané Asylum s'en sort plutôt bien. La ville, cohérente et détaillée, sent bon le vécu et ses autochtones parfois proche de la caricature, sont toujours crédibles grâce à un background bien pensé. On regrettera comme sur le reste de la gamme la réutilisation non nécessaire des cartes déjà présentes dans les pages de gardes dans un format identique.

Si cela demandera un peu d'adaptation, il sera toujours possible d'intégrer les personnages des autres Loop dans celui-ci, peut-être lors d'un échange scolaire ou un échange scientifique si les parents des enfants devaient venir travailler en France, impliquant de nouveaux troubles.

#### Fiche technique

**Éditeur** • Arkhané Aylum

**Auteurs** • Simon Stålenhag, Jean-Luc Cano, Raphael Crouzat, Benjamin Diebling, Remi Guerin, Fabien

Marteau, Mahyar Shakeri

**Matériel** • livre en couleur à couverture rigide de 110 pages

**Prix constaté** • 28 €

#### J'aime :

- + La description détaillée de la ville
- + Une bonne intégration du Loop

#### J'aime moins :

- La réutilisation des cartes

# NOS AMIES LES MACHINES

## Ghost in the Shell

*Présents depuis de nombreuses années, les enfants se sont habitués aux robots. Serviabes et dociles, ils réalisent les tâches les plus simples. Mais sont-ils réellement inoffensifs ?*

**L**es automates et les intelligences artificielles simples sont omniprésents dans l'univers du Loop, que ce soit pour aider ou comme sujets d'expérimentation. Ce supplément nous propose plusieurs scénarios pour en découvrir un peu plus, mais pas que.

### Forever Young

Il faut bien avouer que ce livre a un titre qui porte à confusion. En effet, si les robots occupent une bonne part du supplément, c'est surtout grâce au premier gros scénario présenté, qui donne également son nom au recueil en lui-même. La présentation est identique au reste de la gamme : claire, lisible et aérée. On regrettera seulement la réutilisation des cartes déjà présentes dans les pages de gardes dans un format identique.

Divisé en sept chapitres, ce supplément offre trois grands scénarios et une série de lieux étranges. En fin d'ouvrage, quatre machines sont présentées en détail. Pour finir, une petite méthode explicative vous aide à adapter votre ville au cadre de jeu du Loop.

### Small Soldiers

Attardons-nous sur le contenu. Le scénario-titre place les enfants au centre d'un conflit impliquant une gamme de jouets robots transformables suédois. Issus d'une série d'animation, ceux-ci sont fortement inspirés des Transformers. Le second obligera les joueurs à comprendre et déjouer une association moralisatrice et violente œuvrant pour une ville plus « saine ». Le

troisième est sans doute le plus intéressant puisqu'il se déroule hors de la proximité du Loop, sortant les joueurs de leurs habitudes et proposant deux mystères interconnectés : une momie et des rats géants.

À l'instar des compiles audio, le cinquième chapitre nous fait découvrir huit lieux mystérieux. L'originalité est que chacun de ces mini mystères a été créé d'après une chanson populaire des années 80. Serez-vous élucider les énigmatiques Sweet Dreams, Forever Young ou encore Thriller ? Quatre machines sont ensuite décrites et accompagnées de plans, en fin de fiches des pistes permettent au MJ d'exploiter ces machines dans des mystères.

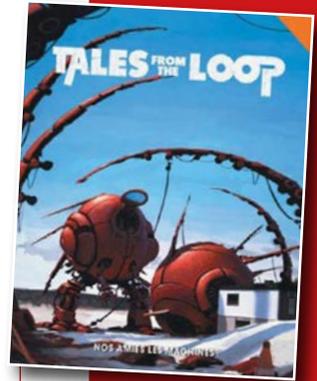
En final, une méthode illustrée par une ville anglaise créée par l'équipe de Modiphuis pour faire de votre ville favorite un environnement jouable.

### Conclusion

Un supplément plutôt agréable qui propose des scénarios variés et originaux utilisant de nombreuses références de la pop culture des années 80 tout en offrant une vision acide des comportements de l'époque, surtout dans le deuxième scénario. Sans être indispensable, la méthode pour adapter et jouer dans d'autres villes est un recueil de petites astuces pour créer un cadre de jeu cohérent.

Il permettra à tout MJ de trouver suffisamment de matière à de nombreuses parties que ce soit en suivant les scénarios proposés ou seulement en utilisant les pistes suggérées.

S.L.M.



### Fiche technique

**Éditeur** • Arkhane Asylum  
**Auteurs** • Simon Stålenhag, Nils Hintze, Mikael Bergström, Steve Daldry, Gabrielle de Bourg, Anders Fager, Björn Hellqvist, Nils Karlén

**Matériel** • livre en couleur à couverture rigide de 104 pages

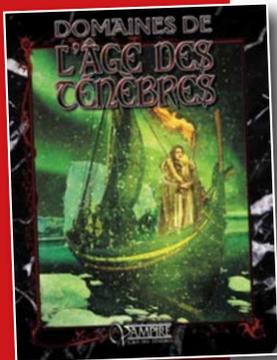
**Prix constaté** • 28 €

### J'aime :

- + Des scénarios originaux
- + Une ironie à peine masquée

### J'aime moins :

- La réutilisation des cartes
- Quelques incohérences situationnelles



VAMPIRE L'ÂGE DES TÉNÈBRES | SUPPLÉMENT VF

# DOMAINES DE L'ÂGE DES TÉNÈBRES

## Le monde médiéval By Night

*L'imposant ouvrage de base Vampire l'âge des ténèbres, ne manquait pas d'information sur les vampires du XIIIe. Il ne proposait cependant pas de contexte géographique détaillé. C'est désormais réparé avec cet épais supplément.*

**D**omaines de l'âge des Ténèbres vous propose de faire le tour de six villes médiévales d'Europe et d'ailleurs. La décadente Rome vit sur sa grandeur passée. Bath est un refuge pour les caïnites sur le point de s'écrouler. La violence qui régit l'île de Bjarkarey, en Norvège, la protège autant qu'elle la met en danger. À Constantinople, la chrétienté est déchirée entre les orthodoxes qui tiennent la ville et les croisées de la papauté. Modagiscio et Mangalore, de part et d'autre de la mer d'Arabie, forment une porte d'entrée vers le cœur de leur continent respectif. Cosmopolites, toutes deux sont le centre d'enjeux majeurs pour le bétail comme pour les vampires.

### Vampire, vous avez dit vampire ?

Pour chaque cité sont détaillés les principaux vampires, les factions et les intrigues qui l'agitent. Ces dernières sont denses, très bien intégrées au contexte historique et plutôt variées. Les points de vue se multiplient et donnent de nombreuses idées d'aventure, même si les textes, fidèles au style de la gamme, ne sont pas toujours faciles à suivre.

Le peu de place accordée à chaque domaine, une quinzaine de pages environ, n'en est que plus frustrant. D'autant qu'en raison de leur éloigne-

ment géographique, vous aurez peu de chance d'en utiliser plus d'une ou deux dans une même campagne, sans parler d'arriver à envoyer vos PJ en Afrique ou en Inde.

Notons aussi que le supplément est entièrement centré sur la société caïnite et ne propose aucune information historique. Un plan des villes aurait tout de même été utile, surtout pour les domaines les plus exotiques.

### Et pour quelques pièces d'or de plus

L'ouvrage contient en outre un chapitre de règles sur la construction de Domaine. Il permet de détailler leur territoire, leurs vassaux, la population... Il ne s'agit pas tant de fournir un carcan de règles précises que des outils narratifs bien utiles.

Le dernier chapitre est dédié à l'art de la guerre, avec un catalogue d'armes, d'armures et des règles de combat simplifiées. Tout pertinent que ce chapitre soit, sa place dans ce supplément est quelque peu incongrue.

*Domaines de l'âge des Ténèbres* est au final un supplément intéressant mais exigeant qui nécessite un MJ expérimenté pour l'exploiter. Sa richesse n'en fait pas moins une pierre angulaire de la gamme.

Slawick Charlier

### Fiche technique

Éditeur • Arkhane Publishing  
Matériel • Livre de  
136 pages couleur  
couverture rigide  
Prix constaté • 39 €

### J'aime :

- + Des contextes géographiques concrets et variés
- + Très riche en informations...

### J'aime moins :

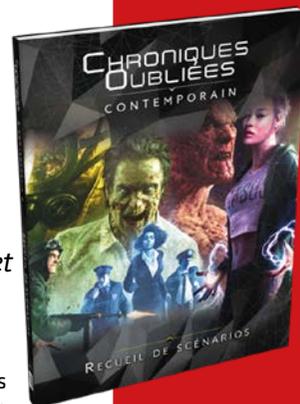
- ... mais avec 15 pages par villes, on reste sur sa faim
  - Pas de plan des villes
- Le dernier chapitre sur les armes et armures, hors de propos

COC | SUPPLÉMENT (VF)

# RECUEIL DE SCÉNARIOS

## Menu découverte

*Du thriller contemporain aux affrontements de super-héros, en passant par une épidémie zombie ou des chicaneries entre garous et vampires, un recueil qui démontre la plasticité du système de COC.*



→ **C**e recueil rassemble les scénarios « bonus » de la campagne de financement de *L'Héritage Greenberg*. L'embonpoint pris par ce dernier a amené l'éditeur à publier ces scénarios dans un ouvrage spécifique.

### Le champ des possibles

Le livre de règles de *Chroniques Oubliées Contemporain* (COC) promet aux MJ et joueurs de les accompagner sur des sentiers rôlistiques très variés, pour lesquels il fournit déclinaisons techniques et conseils : l'épouvante, le pulp, les zombies, l'espionnage, les surhumains ou encore le cyberpunk. Mais comme il ne comporte qu'un seul scénario, il restait à démontrer plus concrètement la manière dont COC se décline.

C'est désormais chose faite avec ce recueil de textes d'auteurs déjà reconnus et de nouvelles plumes : voici neuf scénarios qui couvrent, chacun à sa manière, un des univers de COC. Et comme ils sont écrits surtout pour des PJ de niveau 1 à 3, destinés à des joueurs et MJ même peu expérimentés, et taillés pour une ou deux séances, de la matière appropriée à faire découvrir tant ces divers contextes de jeu que le système.

### Pari réussi ?

Petite revue : un huis-clos contemporain où il n'y a pas de déshonneur dans la fuite ; une aventure horrifique au parfum de Lovecraft ; un rite d'entrée dans un gang de bikers ; l'éclosion d'une épidémie de zombies après des expériences

militaires ; un mystère de super-héros et de portes dimensionnelles aux relents nazis ; un embrouillaminis d'humains, garous et vampires sur fond de Brexit ; un jeu d'infiltration et contre-infiltration entre agences d'espionnage sur fond de haute technologie téléphonique (c'est pleinement d'actualité !) ; une intrusion de visiteurs stellaires dans Greenwich Village en pleine Prohibition ; et une intrigue relevée (niveau 5) dans un Japon cyberpunk face à une corpo sans scrupule.

Autant dire que ces scénarios couvrent bien l'éventail d'ambiances dont le livre de règles ambitionne d'être le système moteur. Et, même pour les plus abordables d'entre eux en termes de « niveau » ou de durée probable de jeu, aucun de ces scénarios ne m'a paru – à la lecture – simpliste ni mou du genou. Chacune de ces propositions est une porte d'entrée, riche et spécialement adaptée, vers un univers de jeu.

Alors, ce supplément est-il un sans-faute ? Il a, à mes yeux, au moins un défaut, celui d'une de ses qualités : la variété des ambiances. L'adaptation éventuelle à un univers demanderait un important travail au MJ et risque de faire perdre des saveurs particulières. Alors si, comme moi, vous avez des goûts étroits, une grande partie du recueil ne vous sera pas utile. Défaut irrémédiable ? Point du tout : il suffit d'y piocher le ou les scénarios à notre convenance, et de passer le recueil à un ou plusieurs MJ aux goûts différents, et ça fera des heureux !

Fr. -Xavier Cuende

### Fiche technique

**Éditeur** • Black Books Éditions

**Matériel** • Livre 16,5 x 21,3 cm en quadrichromie de 104 pages à couverture rigide.

### J'aime :

- + La variété des univers abordés par les scénarios
- + Les scénarios abordables mais pas simplistes
- + La qualité des illustrations, qui installent les ambiances

### J'aime moins :

- Le revers de la médaille de la variété : les scénarios qu'on laisse de côté si on n'aime pas leur genre



STAR TREK ADVENTURES | GAMME VF

# LE DERNIER VOYAGE

## Vos missions, si vous les acceptez...

Sous-titré « *Recueil de Missions - vol. 1* », ce supplément pour Star Trek Adventures a la bonne idée de proposer un panel très varié de scénarios – fournissant au meneur de jeu de quoi faire voyager ses joueurs pour un bon moment.

**L'**univers de Star Trek est plus que foisonnant. Exploré à travers de multiples séries et films, il recouvre plus d'un siècle d'histoire et présente de nombreuses factions parfois alliées, parfois adverses (voire les deux à la fois !). De quoi intimider plus d'un meneur de jeu... Le livre de base contenait déjà un bon scénario pour se lancer et ce *Dernier Voyage* en rajoute encore huit. Rares sont les gammes à proposer d'emblée autant de matériel jouable, autant en profiter !

### Une vaste galaxie

L'introduction du livre présente les synopsis des aventures présentées dans les pages suivantes. Rien qu'à ce survol, on se rend compte que les personnages vont vivre des événements très divers. Le tout permet de passer en revue bien des thèmes de Star Trek : étudier un étrange vortex, se rendre à la rescousse d'un vaisseau scientifique, enquêter sur les troubles qui agitent une colonie, explorer une spectaculaire station extraterrestre, mettre à l'épreuve la Directive Première de la Fédération, trouver le remède d'une maladie disparue, éviter le vol d'une arme expérimentale et répondre à un signal de détresse de mauvais augure...

À travers ces scénarios, l'équipage des joueurs devra mettre ses Valeurs à l'épreuve. Diplomatie, action, questionnement métaphysique, prouesses scientifiques et exploits médicaux se-

ront nécessaires pour venir à bout des nombreux obstacles qui se dresseront sur leur chemin – en mettant à profit les différentes mécaniques proposées par le livre de base.

### Téléportation, Scotty !

Les scénarios sont très bien présentés. Découpés en actes distincts, ils bénéficient d'aides de jeu bien pratiques sous la forme de plans et schémas tandis que les illustrations posent bien l'ambiance voulue. La mise en page ergonomique (nombreux encarts techniques, conseils divers, profils des PNJ...) facilite le travail du meneur de jeu, qui n'aura aucun mal à s'approprier ces aventures spatiales.

De taille à peu près égale (entre 15 et 20 pages), les scénarios occuperont une table de jeu chacun pendant 2 ou 3 séances – voire plus si le meneur de jeu rallonge la sauce. Autant dire que le supplément pourra facilement durer une bonne année à un rythme convenable !

Si vous hésitez à vous lancer dans *Star Trek Adventures* par peur de ne pas savoir quoi faire jouer, *le Dernier Voyage* vous offre la réponse sur un plateau. Vous voilà avec huit scénarios de très bonne facture sous la main.

Alors ne tergivez plus, il est temps de vous engager dans Starfleet !

Romain d'Huissier

### Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum Publishing

Matériel • Livre à couverture dure de 172 pages en couleur

Prix constaté • 35 €

### J'aime :

- + Huit scénarios
- + Des missions variées
- + Plans, schémas et illustrations parlantes

### J'aime moins :

- Vraiment rien à redire

# LE CROCODE & ENCYCLOPEDIA GALACTICA

## La folle histoire de l'espace

*Space Up'Era est un jeu auto-édité qui a trouvé la voie de la professionnalisation via un financement participatif réussi en 2015. Son credo, un space opera humoristique dont nous pouvons aujourd'hui juger du résultat.*

**L**e jeu se compose en deux ouvrages, l'un pour les règles, l'autre pour l'univers, dans un petit format carré étonnamment propre pour une petite production : couverture à rabat, maquette et illustrations agréables... Malgré quelques petits soucis (sommaire sans numéro de page, numérotation des chapitres bugués...), la première approche est positive.

### Dés en pagaille

Revenons donc dans le vif avec les règles. 9 caractéristiques et 26 compétences définissent le nombre de d6 à lancer, leur somme devant dépasser la difficulté. Un système d'avantages vient améliorer le quotidien des personnages. Leur métier, choisi à la création, cadre les avantages accessibles et octroie des capacités spéciales spécifiques à cette occupation. Un système d'évaluation à trois niveaux (amateur, professionnel, brutasse) permet de gérer, entre autres, les différences d'échelles. Le principe est intéressant mais nécessite un peu de calcul, y compris des divisions par... 3.

C'est classique et simple à prendre en main au prix d'un petit effort d'imagination. Certains détails, probablement évident dans l'esprit des auteurs, ont en effet été omis. Il n'est par exemple pas explicitement indiqué que les dés

lancés doivent être additionnés – un trou simple à boucher dans ce cas précis, mais ce n'est pas toujours le cas.

Notons enfin que le système met peu en valeur l'humour voulu par les auteurs. Ce dernier transite surtout par l'univers et par le style d'écriture adopté, qui rend hélas un peu difficile la lecture.

### Perse

*Space Up'Era* décrit un univers où une race de pingouins sentients, les Margoulins, ont fait profiter la galaxie de leurs découvertes pour voyager dans l'espace. Les humains sont de la partie, ainsi que d'autres races regroupées au sein d'une organisation galactique. Les détails abondent, surtout sur l'histoire, moins sur des situations prêtes à jouer. La deuxième partie de l'ouvrage est un atlas galactique très complet qui vous permettra de faire découvrir aux joueurs des environnements variés. Un scénario bien développé complète le tout.

Dans l'ensemble, *Space Up'Era* est plein de bonnes intentions et ne manque pas d'idées. Un travail éditorial un peu plus important aurait simplement permis de gommer ses principaux défauts.

Slawick Charlier



### Fiche technique

**Éditeur** • Gro'Team Studio  
**Matériel** • Deux livres  
21 x 21 cm noir et blanc  
couverture souple de 176 et  
272 pages  
**Prix constaté** • 23 et 27 €  
respectivement

### J'aime :

- + Du Space Opera humoristique, ce n'est pas tous les jours
- + La quantité d'informations fournies sur l'univers
- + Un scénario d'introduction bien ficelé...

### J'aime moins :

- ... mais qui cloue les personnages sur une seule ville, un peu dommage pour jeu de Space Opera
- Le style d'écriture qui rend difficile la lecture
- Un travail éditorial plus important aurait permis de corriger bien des écueils



STARFINDER | CAMPAGNE VF

# SOLEILS MORTS ÉPISODES 1 à 3

## Attention où vous mettez les pieds

*Pathfinder a construit sa réputation sur ses campagnes. Autant dire que son petit frère spatial, Starfinder, était attendu au tournant. Cela tombe bien, La Campagne des Soleils Morts arrive en France.*

**Fiche technique**  
**Éditeur** • Black Book Éditions  
**Matériel** • Livre de 64 pages  
 couleur couverture souple  
**Prix constaté** • 19,90 € par  
 épisode

**L**e démarrage de la campagne se fait sur des chapeaux de roue. Les PJ arrivent sur la station Absalom, centre diplomatique des mondes du Pacte, en vue de se faire recruter par la Société des Explorateurs d'étoiles. Mais à peine ont-ils posé le pied sur la station qu'ils se trouvent pris entre deux feux, celui de deux gangs s'intéressant de prêt à un vaisseau revenu sans son équipage mais avec un mystérieux astéroïde à bord.

### Périls galactiques

Le premier chapitre précipite les PJ dans une enquête en eau trouble avant de leur permettre de visiter le fameux vaisseau et son astéroïde. Pour éclaircir la nature de ce qu'ils découvrent, ils devront dans le deuxième épisode se rendre sur la planète de Castrovel puis se frayer un chemin à travers la jungle vers un temple sacré. Le troisième chapitre les voit poursuivre tant bien que mal deux autres factions qui les ont devancés, d'abord sur une base secrète nichée au sein d'un astéroïde, puis sur la très glauque (et très morte) Eox, la planète des morts.

Comme tous les ouvrages de cet éditeur, la maquette très dense permet de nicher dans les 64 pages de chaque volume une quantité impressionnante d'informations et d'outils. Les tenants et aboutissants de chaque scène sont clairement exposés, avec tous les déve-

loppements possibles à son issu. Sans surprise, *Soleils Morts* est aussi « prêt à jouer » que possible.

Par ailleurs, si elle hérite de la structure donjonnesque de son aîné (la plupart des lieux sont décrits au format pièce/monstre/trésor), elle ne manque pas d'enquêtes, de factions entre lesquelles il faudra naviguer avec (plus ou moins) de diplomatie et de PNJ originaux et forts en gueule. Elle est en revanche assez peu spatiale pour un jeu qui s'appelle *Starfinder*, mais les goûts et les couleurs...

### La vastitude de l'espace

Le scénario à proprement parler n'occupe « que » une bonne moitié de chaque ouvrage, le reste étant dévolu à enrichir le bestiaire, les vaisseaux, et surtout l'univers. Le premier volet contient une description de la station Absalom, indispensable tant elle occupe une place centrale au sein du Pacte. Le second décrit la planète de Castrovel ainsi que le Culte du Dévoreur. Le volume 3, quant à lui, détaille la planète de morts-vivants d'Eox et les rebelles de la Flotte Charogne.

Vous trouverez dans ces quelques pages de quoi nourrir bien plus que la campagne des *Soleils Morts*, qui fait démarrer concrètement la gamme *Starfinder* de fort belle manière.

Slawick Charlier

### J'aime :

- + Le contenu pléthorique
- + La densité de l'aventure
- + Plein de contexte utilisable en dehors de la campagne

### J'aime moins :

- Pas beaucoup de « space » pour un jeu de Space Fantasy, surtout dans l'ép. 2

# XÉNO-ARCHIVE

## Bestiaire mais pas que

En se définissant comme « *Space Fantasy* », Starfinder a su trouver un équilibre intéressant entre assumer l'héritage de Pathfinder et apporter du neuf. Rester à confirmer avec la gamme, qui démarre en fanfare avec ce *Xéno-Archive*.

Sur la forme, *Xéno-Archive* répond à tous les critères de qualité auxquels *Paizo* et *Black Book* (pour la VF) nous ont habitués. Les illustrations sont de qualité, la mise en page très agréable malgré une maquette plus dense qu'une nébuleuse, et l'organisation impeccable. Ne lui manque qu'un index par planète, qui aurait été bien pratique. Car *Xéno-Archive* n'est pas juste un bestiaire, c'est un véritable livre-univers dont les créatures s'inscrivent fortement dans le contexte du jeu.

### De A comme Ange à Z comme Zombie

En écho à sa filiation avec *Pathfinder*, de nombreux classiques du med-fan se sont donnés rendez-vous (Gobelins, Dragons, Drow...) mais ont été transposés dans l'environnement SF du jeu. Ici, les Anges sont les protecteurs d'un usage raisonné de la technologie ; là, les zombies deviennent cybernétiques... La technologie s'ajoute bien entendu aux origines fantastiques, mystiques et divines (toujours de la partie) et inspire de nombreux monstres, comme les Électrovores, dévoreurs de courants électriques et véritables dangers pour les vaisseaux.

Les profils proposés couvrent aussi un spectre bien plus large que de simples créatures à abattre, avec de nombreuses espèces intelligentes dont une vingtaine sont jouables en tant que PJ. Attention toutefois, certaines sont plus complexes

à utiliser de la sorte, comme les espèces ayant un esprit de ruche. D'une manière générale, plusieurs des 80 profils proposés sont à utiliser à bon escient, leur description les présentant comme des créatures supérieures se trouvant tout en haut des écosystèmes où ils se trouvent.

### Usages multiples

La description de chaque monstre est enrichie de nombreux équipements, vaisseaux et technologies. Il y a de quoi en tirer de multiples usages, d'une simple description de la faune environnante à une intrigue susceptible de nourrir un scénario complet. Pour éviter toute monotonie, les annexes proposent plusieurs greffes d'archétypes. Vous pourrez ainsi personnaliser facilement tel spécimen en le rendant exceptionnellement grand, en en faisant un être synthétique, etc.

Enfin, toutes les règles et tableaux nécessaires pour créer vos propres créatures sont fournies : une annexe vite indispensable qui ne nécessite pas d'être un bricoleur de règles expérimenté pour en tirer profit.

C'est dire si ces 160 pages sont d'une grande richesse ! *Xéno-Archive* se révélera bien plus utile que de nombreux bestiaires med-fan pourtant beaucoup plus épais, et constitue une entrée en matière de premier ordre pour la gamme *Starfinder*.

Slawick Charlier



### Fiche technique

Éditeur • Black Book  
Éditions

Matériel • Livre de 160 pages couleur couverture rigide

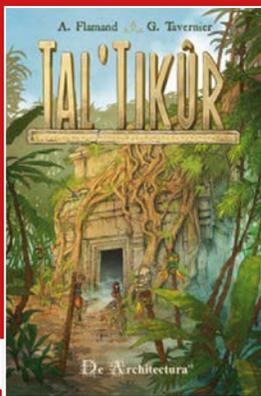
Prix constaté • 39,90 €

### J'aime :

- + La variété des créatures proposées
- + Bien plus qu'un bestiaire
- + Les aides de jeu pour adapter ou créer ses propres profils

### J'aime moins :

- Utilisées telles que décrites, plusieurs créatures semblent à même de bouleverser l'équilibre de leur environnement
- Certaines espèces jouables mais tout de même difficiles à intégrer en tant que PJ



LIVRE D'UNIVERS

## TAL'TIKUR

**Welcome to the goblin jungle !**

Avec cet ouvrage, *De Architectura*, la maison d'édition de Guillaume Tavernier, s'est essayé à un nouveau format. Petit livre zoom sur une partie de son continent Austerion. Bienvenue chez les gobelins, revisités par Alexis Flamand, auteur de roman et de JdR à l'écriture enflammée et enflammante ! L'éditeur avait envie de parler de ces petites peaux-vertes, mais en leur conférant un relief, une cohérence avec des coutumes, des idéaux, et des personnages bien campés. Le tout dans un contexte de jungle oubliée. L'auteur a développé une thématique proche du vaudou que l'on connaît par ailleurs et l'ensemble fonctionne vraiment bien. Cinq tribus, le contexte, les secrets, des conseils de jeu, les objets, les plans et même un scénario (générique). Pour un prix modique, laissez-vous tenter, ça vaut le coup d'œil !

Thomas Berjoan

**Éditeur** • De Architectura

**Auteurs** • Alexis Flamand, Guillaume Tavernier

**Matériel** • livre couleur à couverture souple de 78 pages

**Prix constaté** • 19 €



RUNEQUEST (VF)

## LIVRET D'INTRODUCTION

**Enfin les guerres des héros ?**

Retour aux fondamentaux pour cette septième édition de *Runequest* associant le système de combat complet, stratégique et violent de *Chaosium* d100 à l'univers de Glorantha, création de l'incontournable Greg Stafford. Ce livret passe en revue les règles essentielles de *Runequest* puis propose un très bon scénario, prélude aux guerres des héros tant attendues par les fans de la gamme, au cœur de la Passe du Dragon, lieu emblématique de Glorantha. Cinq personnages pré-tirés complètent le livret.

Ces fameuses règles sauront plaire aux amoureux des systèmes simulationnistes complexes. Le travail de la meneuse sera d'importance, tant les règles sont riches et denses, mais le jeu en vaut la chandelle. Quant aux joueurs, ils ne seront pas en reste et devront redoubler de prudence, peser avec soin chacune de leurs décisions afin de ne pas se laisser engager à la légère dans des combats qui peuvent rapidement virer au tragique.

Jon. D

**Éditeur** • Deadcrows Studio

**Matériel** • Livret à couverture souple en couleur de 64 pages

**Prix constaté** • 9,00 €



ÉCRAN

## CO CONTEMPORAIN

**Le paravent magnifique et son bonus**

C'est parfois aux accessoires qu'on peut juger de la qualité d'une gamme. Il est donc légitime de dire que pour la déclinaison *Contemporain* de ses *Chroniques Oubliées*, BBE maintient un haut niveau d'exigence. L'écran en lui-même est conforme aux standards auxquels nous habitue ces derniers temps l'éditeur. Quatre volets en carton hyper solide, qui se replient harmonieusement pour facilement ranger l'ensemble, une illustration de haut niveau par Simon Labrousse avec un pot-pourri des ambiances offertes par le jeu, l'ensemble est un sans-faute. Le petit livret qui l'accompagne – reprises des voies du jeu et de quelques tables et tableaux hyper pratiques pour le MJ – est constitué de reprises du livre de base, mais c'est toujours utile à manipuler à la table de jeu sans tâcher son précieux collector sous scellé. Du bon, quoi.

Derek Klivian

**Éditeur** • Black Book Éditions

**Auteurs** • Laurent Bernasconi et Thomas Robert

**Matériel** • Écran 4 volets et livret couleur à couverture souple 16 p.

**Prix constaté** • 29,90 €



MINDJAMMER | SCÉNARIO VF

## LES COLONS

### Planète hurlante

Les PJ se lancent à la redécouverte d'une ancienne colonie extérieure à la Communalité. Mais évidemment, la planète ne manque pas de piquant... ni de dangers. Les Colons forment une sorte d'application pratique de l'intimidant diptyque de base.

La moitié du supplément est d'ailleurs dédié au contexte (la planète, mais aussi le vaisseau des PJ et son équipage), toujours aussi dense et pointu. L'aventure elle-même occupe l'autre moitié. Très ouverte, elle impose un certain travail d'appropriation des deux côtés de la table. Son déroulé repose notamment sur les procédures pseudo-scientifiques du jeu, que le MJ devra distiller à bon escient pour ne pas donner l'impression d'un trop grand dirigisme.

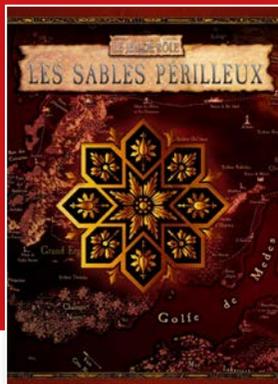
Modulo cet effort, tous les outils nécessaires sont là et permettent de tourner l'aventure vers l'enquête scientifique, l'action militaire ou l'horreur spatiale, selon votre convenance. Un beau morceau donc !

*Slawick Charlier*

**Éditeur** • Studio Deadcrows

**Matériel** • Livret couverture souple 80 pages couleur

**Prix constaté** • 27 €



WARHAMMER V2 | SUPPLÉMENT (VF)

## LES SABLES PERILLEUX

### Princes du désert

Les terres arides au sud de l'Empire sont longtemps restées dans l'ombre. C'était sans compter sur la ferveur d'un passionné. Il a accumulé savoirs et informations sur l'Arabie du Vieux Monde, comblant les vides et extrapolant les rumeurs. Le travail fourni possède tous les atouts d'une publication professionnelle. La présentation est à la hauteur du contenu et propose un véritable précis de géographie à la fois sociologique et environnemental. Chaque cité, tribu, carrière, créature est savamment documentée et sert de prétexte d'aventure.

Pourquoi le proposer en V2 alors que la V4 vient de sortir ? Parce que Le Passant est un nostalgique qui a œuvré avant l'annonce de la résurrection. Ne vous arrêtez pas à cela, la transition est aisée. Vous ne regretterez pas l'expérience, il y a de quoi écrire des contes aussi épiques que les plus grandes gestes de Warhammer. Une récidive sur une autre région méconnue serait la bienvenue.

*Olivier H.*

**Éditeur** • amateur - Le Passant

**Matériel** • PDF couleur de 258 pages

**Prix constaté** • gratuit



SHAAN RENAISSANCE | SUPPLÉMENT (VF)

## ITINÉRAIRES - T2

### Bis repetita

La gamme de *Shaan* continue d'enfler, tel un vieil Ygwar. Dix scénarios inédits forment ce second recueil tout en couleurs. Alors que le premier s'adressait à des personnages débutants, la difficulté monte d'un cran et les thèmes abordés sont plus corsés. Il y en a pour tous les goûts, dont une revisite judicieuse du rite d'itinérance afin d'initier un groupe en variant les plaisirs. Certains scénarios sont très courts, à la limite du compte-rendu de partie, d'autres demanderont plusieurs séances de jeu. L'ambiance est plus sombre, poussant souvent les joueurs à faire des choix difficiles. Un fichier regroupant tous les plans à destination des joueurs est en libre téléchargement sur le site dédié au jeu.

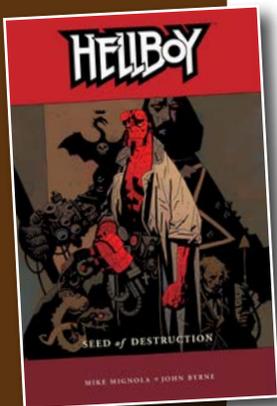
Une mini-campagne pour un groupe aguerri est aussi proposée. Elle s'articule en trois actes. De quoi amplement occuper vos tables et mettre les personnages à niveau pour la campagne de haut vol prévue à la rentrée.

*Olivier H.*

**Éditeur** • Origames

**Matériel** • Livre à couverture souple en couleur de 168 pages

**Prix constaté** • 29,90 € en impression à la demande - 10 € en PDF sur le site



### Adaptations

Guillermo del Toro a réalisé deux films consacrés à Hellboy. D'une grande beauté plastique, ces œuvres passent hélas à côté du personnage (qui de détective paranormal *badass* devient une sorte d'adolescent assez balourd malgré tout le talent de Ron Perlman). Ces métrages sont tout de même à voir, ne serait-ce que pour l'imagerie qu'ils déploient (notamment le deuxième opus, une merveille visuelle).

Cette année, un nouveau film réalisé par Neil Marshall est sorti. Non rattaché aux précédents, il s'agit hélas d'un navet au budget famélique – fortement déconseillé !

Enfin, quelques dessins-animés de moyen-métrage mettent en scène Hellboy. Sympathiques sans plus, ils permettent tout de même aux fans qui en veulent toujours plus d'obtenir leur dose de gros rouge.

COIN DES COMICS

# HELLBOY

## Anung Un Rama !

*Créé par l'artiste de comics Mike Mignola en 1993, Hellboy est un personnage singulier qui a su séduire le public et donner naissance à tout un univers autour de lui.*

**D**essinateur atypique au style particulier, Mike Mignola intègre dans sa bande-dessinée toutes ses inspirations et obsessions. Une imagerie démoniaque sur fond d'horreur lovecraftienne, le folklore des régions reculées du monde, un bestiaire tout droit issu des croyances médiévales, du *pulp* classique, etc.

Loin d'être indigeste, ce mélange sonna les débuts d'un univers de plus en plus foisonnant qui – 25 ans après sa première parution – connaît toujours un franc succès.

### L'enfant-démon

De son vrai nom Anung Un Rama, Hellboy fut invoqué durant la seconde guerre mondiale par le mage Raspoutine pour le compte du troisième Reich. Heureusement, une escouade de GI intervint et, dans la confusion, c'est un spécialiste anglais du paranormal qui récupéra le bébé démoniaque. Le baptisant Hellboy, il l'adopta officiellement et l'amena aux États-Unis. Très vite, cet étrange immigré devint un Américain pur jus et l'un des meilleurs atouts du *Bureau for Paranormal Research and Defense* (BPRD) de par sa résistance physique hors du commun.

Nombre d'entités se disputent l'âme d'Hellboy, qui porte attaché à son bras la Main droite de la Mort annonciatrice d'apocalypse. Mais il refuse de se plier à son destin : Hellboy se considère

comme un être humain et il protège la planète contre toutes sortes de menaces monstrueuses. Enquêteur sans pareil et force de frappe inégalable, il transporte son indémodable cynisme à travers le monde et pose une question fondamentale : est-on déterminé par notre naissance ou par les choix que nous accomplissons au cours de notre vie ?

### Diversification

Fort d'un certain succès, *Hellboy* donna naissance à plusieurs comics dérivés. Si son propre titre se contente d'explorer le destin du personnage (qui part en quête de son identité après avoir quitté le BPRD), *BPRD* et *BPRD - l'Enfer sur Terre* narrent la fin du monde alors que d'anciennes puissances (très lovecraftiennes) se réveillent et anéantissent l'humanité peu à peu. Mais les mortels ne se découragent pas et contre-attaquent, cherchant à survivre face à l'inéluctable. *Hellboy & BPRD* raconte les premières missions du cornu, quand il débutait à peine et que les stigmates de la Seconde Guerre mondiale se révélaient encore bien présents. *BPRD Origines* se concentre sur les débuts de cette organisation, à l'époque où elle ne comptait que des humains dans ses rangs. *Abe Sapiens* suit les aventures du collègue amphibie d'Hellboy.

D'autres titres explorent un passé plus lointain. Ainsi, *Witchfinder* se déroule à la fin du 19<sup>ème</sup> siècle et met en lumière



un enquêteur du paranormal tandis que *Lobster Johnson* est un héros de pulp des années 1930 qui se confronte lui aussi au surnaturel.

Toutes ces histoires construisent un univers riche mais cohérent (*le Troisième Souhait* révélant ses origines), de quoi satisfaire tout amateur d'occulte-contemporain coloré d'une touche de super-héroïsme. En France, c'est chez *Delcourt* que tout cela est proposé. Le site de l'éditeur offre d'ailleurs diverses ressources – notamment une chronologie de la franchise, plus qu'utile pour tout rôliste désireux de s'y investir.

## Inspiration

Avec son cortège de dieux, de fées, de démons et de créatures cthulhiennes, *Hellboy* s'avère du pain béni pour tous les jeux d'occulte-contemporain. Il est ainsi possible d'y puiser des idées pour un *Appel de Cthulhu* plutôt musclé ou pour *le Monde des Ténèbres*. *Meute* également pourrait s'en inspirer, notamment concernant l'exploitation du folklore. Transposer *Monster of the Week* pour y faire jouer des agents du BPRD ne présente également aucune difficulté.

Étonnamment, il n'existe pas de jeu de rôle adaptant directement le *Hellboyverse* (si l'on écarte un vieux supplément *GURPS*). Pourtant, il y aurait de quoi faire. Alors pourquoi ne pas se lancer en utilisant une gamme tout juste sortie : *Chroniques oubliées Contemporain*. Ce système modulaire contient tous les éléments nécessaires : un environnement moderne, des règles pour gérer les pouvoirs, un bestiaire permettant de trouver la bonne créature (on peut même reprendre celui de la boîte d'initiation *Chroniques oubliées Cthulhu*), des listes d'équipements, etc. Bref, tout pour créer une équipe du BPRD et l'envoyer enquêter sur de mystérieux événements avant d'affronter de terrifiantes créatures.

Les nombreux *comics* du *Hellboyverse* constitueraient alors autant de scénarios prêts à l'emploi. Pour une fois qu'il serait possible de jouer l'apocalypse au lieu d'essayer de l'empêcher ou de vivre des aventures durant l'après : ce serait dommage de se priver !

Le site *Hellboy* aux éditions *Delcourt* : <https://www.editions-delcourt.fr/special/hellboy/index.php>

Romain d'Huissier

## Du noir & blanc en couleur

La patte graphique de Mike Mignola est unique et l'on peut sans abuser le qualifier de génie.

Son dessin tout en angles et à première vue simpliste se révèle après analyse d'une grande complexité. Sa maîtrise des aplats donne l'impression d'un noir & blanc très pur malgré l'utilisation de couleurs parfois vives. Ce style sait se faire puissant lors de pleines pages apocalyptiques, mettant parfaitement en valeur les exploits d'*Hellboy* ou l'horreur qui s'abat sur le monde.

À cette plume inimitable s'ajoute un véritable don pour la mise en page. Mike Mignola parvient à évoquer des ambiances incroyables, grâce au savant agencement des cases. C'est ainsi qu'il a importé dans la bande-dessinée le concept des plans d'insert venu du cinéma, créant une sorte d'arrière-plan purement atmosphérique sur ses pages.

# JOUER DES AGENTS DU BPRD à COC

## Engagez-vous !

*Le Bureau of Paranormal Research & Defense est l'organisation américaine chargée de protéger le pays – et souvent le monde – contre toutes les menaces surnaturelles.*



### Quelles missions jouer?

Le BPRD porte bien son nom : son rôle consiste à étudier le surnaturel et, au besoin, à défendre l'humanité de ses effets. Dans un premier temps, le BPRD se composait essentiellement de soldats : des vétérans de la seconde guerre mondiale ayant été témoins d'évènements paranormaux au cours du conflit. Puis au fil du temps et à mesure que les menaces se précisaient, des profils plus divers se trouvèrent recrutés par l'agence – notamment des hommes issus d'autres organisations gouvernementales (le FBI en tête) ainsi que des universitaires.

*(suite marge page suivante)*

Cette aide de jeu vous propose d'incarner des agents du BPRD dans des aventures qui fleurissent bon l'horreur et l'action. Le contexte moderne de *Chroniques oubliées Contemporain* est idéal pour rendre le mélange de pulp et de frisson, si typique de l'œuvre de Mignola.

### Fondation

Le BPRD est loin d'être la première organisation à étudier et à se confronter au paranormal. De tout temps, les hommes se montrèrent intrigués (et souvent effrayés) par ce qu'ils ne connaissaient pas. Certains cherchèrent à maîtriser des savoirs interdits ou se mirent au service d'entités étranges. Chaque époque vit ainsi s'opposer des adversaires des forces des ténèbres et des zélotes prêts à tout pour les faire triompher.

Durant les années 1930, le Professeur Trevor Brutenholm – un spécialiste du folklore diplômé d'Oxford – intègre la Société Britannique Paranormale où il se confronte plus d'une fois aux puissances surnaturelles, et ce dans toute l'Europe. Expert aguerri, il intègre le 23 décembre 1944 une escouade américaine afin de mener un raid sur l'île écossaise de Tarmagant. Les renseignements des Alliés y font état d'une expérience scientifico-mystique menée

par Raspoutine – alors collaborant avec les Nazis. Le Projet Ragna Rok est déjoué par les soldats et les troupes allemandes sont éliminées. Pourtant, quelque chose s'est bien produit : un bébé démon a été invoqué depuis les Enfers.

Ne pouvant se résoudre à exécuter un nourrisson – eut-il la peau rouge et une main de pierre –, le Professeur Brutenholm décide de l'épargner et le baptise Hellboy. Se rendant aux États-Unis, il y fonde le BPRD sous l'égide de l'*US Army*. C'est dans une base de l'Air Force au Nouveau Mexique que l'organisation s'installe. Après avoir adopté officiellement Hellboy, le Professeur Brutenholm l'élève et l'entraîne pour en faire le meilleur détective du paranormal au monde.

### Créer un agent du BPRD

Les agents du BPRD peuvent venir de différents horizons et même de nations étrangères. Toute spécialité ou champ de compétences originales et intéressant l'organisation est susceptible de permettre un diligent recrutement. Ainsi, les origines d'un PJ peuvent s'avérer très diverses – tant que le joueur peut justifier l'attention que lui porte le BPRD.

Le pulp étant une composante indispensable des aventures d'Hellboy et de ses alliés du BPRD, il est préconisé d'utiliser les règles correspondantes à ce genre (cf. p.83 de *Chroniques oubliées Contemporain*).

#### - Les agents de terrain

Du fait même de ses racines militaires et de sa mission de lutte contre des entités mal intentionnées, le BPRD a besoin de soldats aptes et polyvalents. Les agents de terrain constituent les gros des forces de l'organisation. Il s'agit en général d'anciens membres de l'*US Army* ou de mercenaires désireux de se mettre au service de la bonne cause. Parfois, des recrues de l'armée particulièrement prometteuses et connues pour avoir côtoyé le surnaturel sont envoyées directement au BPRD afin d'y achever leur formation avant d'en intégrer les rangs.

Les agents de terrain savent donc se battre et piloter divers véhicules. En plus de leurs talents militaires de base, ce sont également des habitués du paranormal, qui ne paniquent pas lorsqu'ils se trouvent confrontés à des phénomènes inexplicables ou des êtres fantastiques.

Les agents de terrain ont tendance à posséder les Voies suivantes : armes à feu, corps à corps, danger, pilotage.



#### - Les experts :

Agence parapsychologique fondée par un expert mondialement reconnu, le BPRD s'enorgueillit de compter dans ses rangs certains des meilleurs spécialistes du surnaturel au monde. Souvent des universitaires ou des scientifiques menant des recherches hors des sentiers battus, ces individus n'ont pas leur pareil pour comprendre les phénomènes paranormaux et déterminer la meilleure façon de résoudre une affaire ou de neutraliser un monstre.

Ces experts travaillent le plus souvent au quartier-général du BPRD mais il est fréquent qu'ils doivent accompagner une équipe sur le terrain. C'est pourquoi ils reçoivent tous une formation militaire de base.

Les experts ont tendance à suivre les Voies suivantes : archéologie, investigation, médecine, sciences.

#### - Les atouts :

Les atouts sont des individus disposant de dons surhumains. Le plus réputé est Hellboy mais le BPRD compte également de nombreux médiums, voyants ou télépathes ainsi que des êtres surnaturels. De par leurs pouvoirs, ces membres de l'agence sont mobilisés quand le besoin s'en fait sentir - par exemple si les experts ont déterminé qu'une affaire implique un adversaire formidable ou aux capacités bien spécifiques.

Ayant l'habitude du rejet, les atouts se sentent souvent chez eux au sein du BPRD. Ils y fréquentent d'autres monstres de foire et les agents humains les traitent comme des collègues et non comme des erreurs de la nature.

Les atouts peuvent choisir leurs Voies parmi celles des Surhumains (cf. p. 153 de *Chroniques oubliées Contemporain*) - reflétant ainsi leur nature (origine démoniaque, appartenance à une tribu de lycanthropes, présentant une mutation génétique, membre du peuple fée...).

Romain d'Huissier

(suite marge page précédente)

Dès lors qu'un phénomène s'apparentant au surnaturel se produit sur le territoire américain (ou dans des pays amis, à leur demande), le BPRD dépêche une équipe chargée d'enquêter et de déterminer ce qui se passe. S'il le faut, les agents ont la permission d'éliminer les créatures menaçantes. Chaque mission fait l'objet d'un rapport détaillé qui rejoint les archives du BPRD, alimentant sa base de données sur le paranormal - sans doute la plus fournie au monde.

Depuis l'intégration de Hellboy et d'autres atouts surhumains comme Abe Sapiens ou Liz Sherman, l'organisation n'hésite jamais à les déployer sur le terrain quand le danger le justifie. Il n'est donc pas rare pour les agents humains de côtoyer ces êtres exceptionnels et beaucoup ont développé à leur égard une réelle confiance - voire une relation d'amitié. Sous ses dehors bourrus, Hellboy est d'ailleurs réputé pour prendre particulièrement soin de la vie de ses collègues et il n'hésite pas à payer sa tournée une fois une affaire résolue.



STAR WARS

## LE BRIC-À-BRAC DU JAWA

*Pour chaque numéro, nous farfouillons dans un vieux sandcrawler tout rouillé qui fourmille de choses en provenance d'une certaine Galaxie lointaine, à la recherche de trucs plus ou moins utiles à vous proposer...*

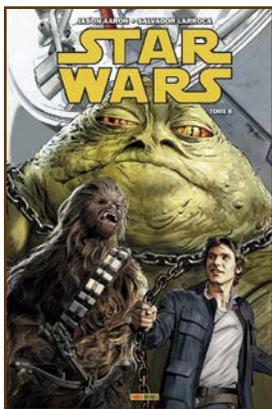
**D**epuis la reprise de *Lucasfilm* par *Disney*, les *comics* fleurissent chez *Marvel*, à qui la licence a été confiée pour ce média. Publiées en France par *Panini Comics*, ces BD complètent l'univers développé dans les différents films, toutes époques confondues. Pour certaines, il s'agit de séries au long cours, pour d'autres, il s'agit de mini-séries, voire de *one-shots*. Par où commencer ?

### Star Wars

La série « mère », peut-être ? La saga *Star Wars* ayant débuté par l'épisode IV, quoi de plus naturel que de reprendre les choses dans le prolongement de ce film. La série principale éditée par *Marvel* raconte donc les aventures de Luke, Leia, Han et Chewie juste après la destruction de l'Étoile Noire et s'intitule tout simplement *Star Wars*. Écrits par le scénariste Jason Aaron et illustrés par une brochette de dessinateurs talentueux mais aux styles malheureusement variés, ce qui ne donne pas une unité graphique à la série (comme souvent dans les *comics*), les 37 premiers numéros racontent plusieurs intrigues, avec au premier plan la quête de Luke pour en savoir plus sur les Jedi, et en parallèle Han qui participe à des opérations de la Résistance menées par Leia.

Ce qui implique des confrontations régulières avec Dark Vador, qui se demande qui est ce jeune homme chez qui la Force est puissante. La série enchaîne plusieurs histoires qui peuvent servir de scénario de JdR quasiment en l'état : destruction de la fabrique d'armes de l'Empire sur Cymoon I, recherche d'une planète pouvant servir de refuge à la Rébellion, libération de prisonniers politiques, protection d'une prison secrète, capture d'un destroyer impérial... Bien sûr, la quête de Luke est plus personnelle et n'est pas exploitable en l'état, mais elle permet de découvrir des lieux et des personnages hauts en couleur facilement utilisables dans vos parties. De même, la série regorge globalement de lieux et de personnages très particuliers, depuis le Hutt collectionneur de sabres laser au commando de stormtrooper aux armures très spéciales.

Jason Aaron passe la main au talentueux scénariste britannique Kieron Gillen à partir du #38, et le reste jusqu'au #67 qui vient de sortir aux États-Unis. Le numéro de juillet verra donc l'installation d'une nouvelle équipe. En France, nous avons cependant un peu de décalage puisque le tome 7 des recueils se termine sur le #43. Gillen développe ses propres intrigues en lien avec ce qu'il a déjà écrit dans le cadre de deux autres séries, *Dark Vador* et *Docteur Aphra* (cf.



#### Fiche technique

**Titre** • *Star Wars*

**Auteur** • Jason Aaron, Kieron Gillen, Salvador Larroca et bien d'autres.

**Éditeur** • *Panini Comics*

**Prix constaté** • de 14 à 18 € par recueil (7 tomes existants à ce jour)



ci-dessous). Il fait également le lien avec le film *Rogue One*, puisque dans le tome 7 de *Star Wars* l'histoire nous ramène sur la planète Jedha où l'Empire essaie de récupérer les derniers cristaux kyber qui ont résisté au tir expérimental de l'Étoile Noire.

## Docteur Aphra

Créée par Kieron Gillen dans la série *Dark Vador*, le Dr Aphra est une jeune archéologue dotée d'une morale à géométrie variable. Initialement, elle travaille pour Vador et enquête notamment sur les origines de Luke. Sans le vouloir, elle envoie Vador dans un piège tendu par la Rébellion, récit qui fait l'objet d'un *cross-over* avec la série principale intitulé *Vador : Abattu*. Bien sûr, Vador réchappe de cette confrontation avec les Rebelles mais Aphra est capturée. Après quelques péripéties, elle est relâchée par Leia (cf. *Star Wars* tome 3) et décide de faire face à Vador. Jetée dans le vide spatial en guise d'exécution, elle est récupérée par ses deux droïdes assassins, Triple Zéro et BT-1, et le wookiee Krrsantan le Noir. Passant pour morte aux yeux de l'Empire, elle va pouvoir vivre de nouvelles aventures dans sa propre série, *Docteur Aphra*, elle aussi scénarisée par Kieron Gillen.

Aphra n'est pas un personnage bon, mais pas franchement pourri non plus. C'est une aventurière prête à tout pour

réussir, et elle ne recule donc pas devant les coups bas. Cherchant des trésors archéologiques pour les revendre au plus offrant, elle va se retrouver sur la piste de l'ordu aspectu, une antique secte de jedi qui se serait isolée dans une forteresse au fin fond de la galaxie. Un scénario qui s'inscrit pleinement dans l'esprit du jeu *Aux confins de l'Empire*, mais en remplaçant les vauriens par des personnages sensibles à la Force, voire par des jedis, on en fait sans problème une intrigue pour *Force et destinée*.

Les aventures d'Aphra se poursuivent dans un *spin-off* aux côtés de Luke et de ses amis, *La Forteresse hurlante*, un *one shot* d'ambiance très gothique qui pourra non seulement être adapté pour *Aux confins de l'Empire*, mais aussi pour tout jeu de SF contenant un brin de noirceur, tellement ce scénario est à la limite de l'ambiance habituelle de l'univers *Star Wars*. Après cette histoire, Kieron Gillen poursuit le développement de son personnage fétiche dans la série qui lui est désormais dédiée et dont il existe pour l'instant 3 recueils chez *Panini Comics*. Au fur et à mesure de son développement, Aphra devient moins malfaisante. À l'image de Han Solo, si elle est impitoyable et prête à tuer, elle cache néanmoins un bon fond. Une inspiration permanente pour vos PJ « vauriens » et les parties que vous souhaitez jouer dans cette veine.

Marc Sautriot



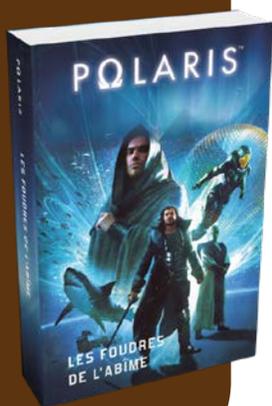
### Fiche technique

**Titre** • *Star Wars – Docteur Aphra*

**Auteur** • Kieron Gillen, Si Spurrier, Kev Walker et Emilio Laiso

**Éditeur** • *Panini Comics*

**Prix constaté** • 15 à 18 € par recueil (3 tomes existants à ce jour)



POLARIS | ROMANS (VF)

# LES FOUDRES DE L'ABÎME / PROJET DOMINATION / RÉDEMPTION

## Alliances & Trahisons

*Polaris est un jeu doté d'un univers riche, avec une profusion de factions et de personnages. Grâce à ses romans, Philippe Tessier lui insuffle véritablement une dose de vie.*

### Fiche technique

**Éditeur** • Black Book Éditions  
**Matériel** • 3 romans format 16 x 24 cm (respectivement 622, 414 et 176 pages)  
**Prix constaté** • 22 €, sauf *Rédemption*, 19,90 €

### J'aime :

- ✦ L'histoire évolutive de *Polaris*
- ✦ Des romans qui enrichissent le jeu
- ✦ Les fiches de PNJ dans *Les Foudres de l'abîme*

### J'aime moins :

- ✦ Les coquilles
- ✦ L'absence de fiches de PNJ dans *Projet Domination* et *Rédemption*

**D**ès sa première édition chez *Haloween Concept*, *Polaris* tire une partie de la profondeur de son univers des nouvelles qui figurent dans le livre de base et les suppléments, mais aussi d'une trilogie de romans faisant écho à une campagne aujourd'hui encore inachevée : *Les Foudres de l'abîme*. Sans parler d'un quatrième roman, *Rédemption*.

### Histoire

En publiant la troisième édition du jeu, *Black Book Éditions* réédite la trilogie en format poche ; et s'il laisse de côté *Rédemption*, l'éditeur lyonnais publie deux nouveaux romans, *Oracle* et *Conscience*, qui forment un diptyque baptisé *Projet Domination*.

En 2013, *BBE* réalise une précommande participative pour permettre à Philippe Tessier de poursuivre le développement du jeu au travers de six suppléments. Au passage, des bonus sont offerts, dont le *Livre Noir*, un supplément dévoilant les secrets de l'univers, et la réédition des romans existants.

Au printemps 2018, le dernier supplément prévu lors de la précommande participative, *Amazonia*, est enfin disponible, ainsi que le fameux *Livre Noir* (cf. critique dans le numéro 23 de *Casus Belli*) et les romans.

### Remous dans les profondeurs

Cette fois, *Les Foudres de l'abîme* fait l'objet d'un ouvrage unique, et si les textes sont inchangés, ils sont complétés non seulement par un glossaire mais aussi et surtout par une carte des fonds marins et des fiches de PNJ des protagonistes principaux de la trilogie (malheureusement pas poursuivi dans les autres livres).

De même, les deux romans formant *Projet domination* ont été regroupés au sein d'un seul volume. Avec ces deux ouvrages, le lecteur assiste à l'escalade militaire qui menace les fonds marins, toile de fonds de la campagne du jeu.

Plus que des romans passionnants, ces deux recueils sont donc de véritables suppléments sous forme narrative. Le revers de la médaille est que leur lecture doit être interdite aux joueurs pour ne pas leur divulguer l'histoire.

Pour la première fois, *BBE* a également réédité *Rédemption* qui, *a priori*, semble narrer la simple histoire de vengeance d'un jeune homme issu d'une petite station. Mais au final, elle effleure également l'un des grands secrets de *Polaris* dont le *Livre Noir* dévoile tout. Pour l'occasion, Philippe Tessier a réécrit et complété les textes datant de 1998 pour notre plus grand plaisir. Parés pour une plongée dans les profondeurs ?

Marc Sautriot

MATÉRIEL

# LE TÉLÉCHAT DU RÔLISTE

## They see me rollin'...

*Les joueurs les plus aguerris vous diront sans doute que pour réussir un bon jet de dés, cela nécessite de l'expérience, du doigté ainsi qu'un bon coup de poignet, pourvu que le terrain soit idéal.*



**F**orce, hauteur, distance sont autant de paramètres à prendre en compte pour un bon lancé de dés. Mais le plus important est de pouvoir lire le résultat sans chercher un dé perdu sous la table. Voici donc une sélection de pistes pour vos plus beaux jets.

### La pratique

Compagne idéale du rôliste voyageur, cette piste en cuir compacte sera son plus bel atout. Avec son petit format carré de presque 18 cm de côté, elle se plie et déplie grâce à un simple système de pression dans ses angles. Sous sa forme dépliée, elle glissera idéalement entre deux livres de règles. Malgré sa faible taille elle est loin de faire cheap, sa finition en cuir et le logo de la compagnie embossé au fond lui donnant un look original et soigné.

<https://chiptheorygames.com/store#section-two>



- + Compact et transportable
- Ne conviendra pas pour les brouettes de dés.

### La compacte

À monter soi-même, la conception de cette piste de dés en HDF est plutôt ingénieuse. Ses hauts bords empêcheront non seulement les dés de sortir, mais ils permettront également de les stocker grâce au nombreux compartiments prévus à ces effets répartis autour. Dotée d'un couvercle, elle ne prendra pas la poussière et servira également de boîte de transport pour vos précieux polyèdres. Tout en simplicité, son look d'arène donnera un côté épique à vos jets.

### L'imposante

Avec plus de 45 cm de côté, cette piste carrée est le mastodonte de cette sélection. Construite en acrylique et bois ou faux cuir selon la version, elle accueille en son pourtour huit emplacements capables de stocker chacun un set de sept dés au format standard. Selon la finition choisie, son imposant plateau pourra être orné par un crâne de pirate ou une boussole du plus bel effet. Une chose est sûre, elle ne passera pas inaperçu lors de vos prochaines parties.

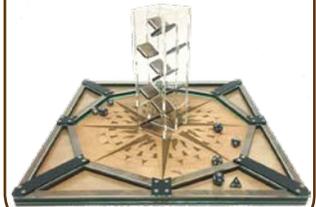
S.L.M.

<http://www.rubrand.com/dice-tray/>



- + Sert également de boîte à dés.
- À monter soi-même.

<https://www.c4labs.com/product/18-x-18-monumental-dice-tray-compass/>



- + Des espaces de rangements
- Nécessite une grande table

JEU DE PLATEAU

# BATMAN CHRONICLES

## Et si Gotham m'était conté

Après Conan, Monolith a mis la main sur une autre licence d'envergure, rien de moins que celle du Dark Knight. Résultat, un kickstarter record de presque 4,5 millions de dollars. Le résultat est-il à la hauteur de ce budget ?



### Fiche technique

Éditeur • Monolith Games

Matériel • 2 boîtes

comprenant 162 figurines, 2 plateaux de jeu recto-verso, jetons, cartes, dés, livret de règles et livret de scénarios

### J'aime :

- + La quantité et la qualité du matériel
- + Les règles, simples et tactiques
- + La jouabilité

### J'aime moins :

- Le livret de règles peu didactique
- La lisibilité des fiches de personnage

### Un projet rondement mené

Outre la double boîte de base, le *kickstarter* a financé deux imposants suppléments avec figurines et scénarios sur respectivement l'asile d'Arkham et la Batcave. Un mini-supplément contient la batmobile. Une dernière extension propose une variante pour deux joueurs. Le tout livré parfaitement à l'heure, un modèle de gestion projet qu'on aimerait voir plus souvent.

Une seconde saison est en cours de financement depuis début juin. Elle vous permettra d'acquérir le matériel du 1<sup>er</sup> kickstarter dans le cas où vous l'auriez loupé, car *Batman Chronicles* ne sera pas disponible en boutique.

**C**ôté matériel, sans aucun doute. La qualité est rendez-vous avec 4 plateaux, des jetons, des fiches de personnage et bien entendu une grande quantité de figurines impressionnantes de finesse. Ce n'est d'ailleurs pas une boîte de base mais deux qui constituent la base du jeu, vu le volume ! Rien de trop intimidant cependant, le matériel est très bien pensé et le jeu se gère avec peu d'accessoires différents.

### Un vilain, bien entendu !

Les règles, qui permettent à 1 à 3 joueurs d'incarner les héros et à un 4<sup>e</sup> les vilains, sont en effet assez simples. Elles reposent sur des cubes d'énergie qu'il faut dépenser pour toutes les actions, comme se déplacer ou combattre. Le principe est le même pour les vilains, mais ils utilisent une seule réserve commune, et activer l'un d'eux à un coût qui augmente si leur ordre n'est pas respecté. Activer le super-vilain actuellement en 5<sup>e</sup> position coûte ainsi 5 énergies, et repousse celui-ci en dernière position.

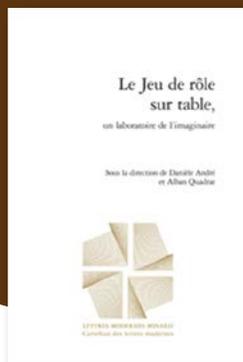
L'énergie se régénère certes un peu à chaque tour, mais son bon usage est critique. Oubliez de garder de l'énergie à la fin de votre tour, et vous ne pourrez pas vous défendre. Attaquer l'adversaire ne vise ainsi pas tant à le blesser qu'à baisser son niveau d'énergie et diminuer ainsi ses options pour le tour suivant.

### Une histoire de grappin

La mobilité est de fait en cœur de la stratégie du jeu. Chaque personnage sur votre chemin vous fera dépenser plus d'énergie pour atteindre votre destination. Il s'agira donc d'un côté d'empêtrer votre adversaire pour qu'il n'atteigne pas son objectif, de l'autre d'user au mieux de ses compétences pour prendre la tangente : user d'un grappin pour passer par une coursive en hauteur moins fréquentée, créer une brèche dans un mur au C4, faire le ménage dans les sbires du vilain pour libérer le chemin à un autre héros...

Les compétences, naturelles ou octroyées par un équipement, sont simples et bien exploitées mais nécessitent de passer par une courbe d'apprentissage un peu rude - la faute à une fiche de personnage difficile à lire et des règles peu didactiques. Avec les aides de jeu disponibles sur le site de l'éditeur, les vidéos et les forums, il y a néanmoins largement de quoi survivre à ses deux premières parties, après quoi l'efficacité du jeu fait le reste et devient tout simplement jouissive.

Slawick Charlier



ÉTUDE (VF)

## LE JEU DE RÔLE SUR TABLE

Un laboratoire de l'imaginaire

Écrit sous la direction de Danièle André et Alban Quadrat, cet ouvrage universitaire est issu de journées d'études organisées par les universités de Paris III et Paris XIII. Ce n'est pas banal, au contraire, et il est intéressant de noter que notre loisir s'invite à l'université. Bien entendu, les dix-huit articles qui le composent adoptent les formes académiques de circonstance, mais pour l'essentiel, malgré l'utilisation de mots parfois ronflants, ils sont intéressants et captivants.

Les origines et l'histoire du JdR sont brossés de façon passionnante mais frustrante, parce qu'on a parfois envie d'en savoir plus. Heureusement, en bon ouvrage universitaire, il donne les sources qui permettront d'approfondir le sujet. *Game design*, mécaniques de jeu, appropriation de l'univers et tant d'autres sont aussi au programme et permettent de s'initier au discours théorique relatif au JdR. Excellent !

Marc Sautriot

**Éditeur** • Classiques Garnier  
**Auteur** • Danièle André, Alban Quadrat *et al.*  
**Prix constaté** • 43 €



JEU DE CARTES (VF)

## LA VALLÉE DES MARCHANDS

Il est beau mon étal

Ce deck-building propose de construire le plus bel étal, le plus rapidement possible, défiant les marchands concurrents et pourquoi pas, au passage, en pourrissant leur étal. Le principe est assez simple. Vous devez empiler des cartes sur votre étal en vous aidant de votre main et d'une pioche.

Plusieurs familles de cartes avec des effets spécifiques offrent de belles possibilités : les ocelots mettent un peu de bordel dans la partie, les rats nordiques n'hésitent pas à piquer les marchandises des autres, les aras écarlates vous aident à mieux gérer votre main, etc. En fonction du type de partie que vous voulez faire (plus sympa ou plus anarchique), vous choisissez quelles familles vous mettez dans la pioche. Astucieux. Bien qu'un peu cher, n'hésitez pas si vous cherchez un jeu rapide bon enfant.

Géraud « myvyrrian » G.

**Éditeur** • Bragelonne  
**Auteur** • Sami Laakso  
**Matériel** • Boite A6 avec 110 cartes, un plateau, un dé et 1 livret  
**Prix constaté** • 21,50 €



LDVELH (VF)

## LOUP SOLITAIRE

Nouvelle nouvelle édition !

Après avoir réédité les vingt premiers tomes des aventures de *Loup Solitaire* et sorti le numéro 29, *Gallimard Jeunesse* nous annonçait fin 2017 vouloir poursuivre sur le 4<sup>e</sup> cycle. Mais voilà, la collection des LDVELH fait peau neuve (grand format et nouvelles couvertures) et tout recommande à zéro avec une nouvelle « nouvelle » édition (la 5<sup>e</sup>) des tomes 1, 2 et 29 de la célèbre saga. La bonne nouvelle, c'est que l'éditeur poursuit le partenariat avec *Scriptarium* qui a corrigé plein de petites choses et rédigé un petit chapitre d'informations complémentaires sur des lieux, personnages et créatures. *Gallimard Jeunesse* publie donc cette fois une version révisée en intégrant certaines des modifications effectuées par Joe Dever. On pourra cependant regretter que l'éditeur n'ait pas mené la démarche jusqu'au bout, notamment en traduisant la version du tome 1 totalement réécrite par l'auteur.

MS

**Éditeur** • Gallimard Jeunesse  
**Auteur** • Joe Dever  
**Prix constaté** • 12, 13 ou 16,50 € selon le tome



JEU VIDÉO

## FOR THE KING

Sympa et coloré

*For the King* est un jeu qui mêle tour par tour, *rogue-like* et mécaniques de RPG à la japonaise dans une aventure classique mais qui incite à toujours vouloir jouer un petit tour de plus. Quelques bonnes idées rendent le jeu plus accessible ou améliorent sa durée de vie. On note par exemple une configuration de la difficulté bien sentie. Ou cette idée de pouvoir débloquer des événements ou des items à force d'exploration, qui s'ajoutent ensuite aux parties suivantes.

La principale faiblesse, une certaine répétitivité des combats, est malheureusement une caractéristique du genre JRPG. Mais en dehors de cela, on notera des graphismes attrayants et de petites idées sympas (la gestion des compétences et des diverses attaques) qui permettent de passer un bon moment. Disponible sur PC et console, le jeu propose plusieurs campagnes et inclut un mode coopératif, en local comme en ligne (à 2 ou 3). Un très bon point.

Thomas Robert

**Éditeur** • IronOak Games (2019)

**Type** • *Rogue-like* / Tour par tour



BOÎTE (VF)

## ESCAPE BOX

Cthulhu à l'Asile

Ces deux nouveaux *escape games* proposent, pour moins de 10 euros, une boîte avec des livrets, des cartes et des jetons et un QR code pour télécharger gratuitement une bande son à diffuser durant la partie. Le système repose sur des cartes qu'un MJ dissimule dans la pièce et qui apportent des indices aux énigmes à résoudre (souvent des anagrammes). Trois scénarios de niveaux différents permettent de rejouer en s'améliorant. Les énigmes sont parfois faciles, des fois un peu plus tordues, mais globalement intéressantes.

La première boîte propose d'incarner des soignants enfermés dans un asile par les patients en pleine insurrection. Heureusement, le chef de l'émeute leur propose de résoudre des énigmes pour sortir. L'autre boîte est un clin d'œil au *Cauchemar d'Innsmouth*, du maître H.P.L. Les joueurs devront donc se sauver de cette ambiance « profonde ».

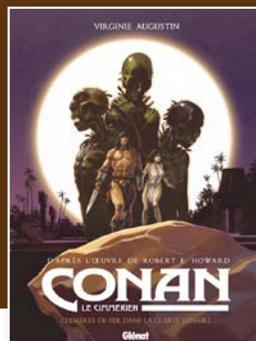
Géraud « myvyrrian » G.

**Éditeur** • 4d4 éditions

**Auteur** • Laurent Hachet / Frédéric Dorne

**Matériel** • Boîte avec 3 livrets A5, 130 cartes, 1 poster et 6 badges

**Prix constaté** • 9,50 €



BD

## CONAN T6

Chimères de fer dans la clarté lunaire

*Glenat* tient un rythme de sortie ambitieux sur cette série. Déjà la sixième aventure du colosse, adaptation des nouvelles de Robert E Howard. Ici, Virginie Augustin s'occupe de tout. Le retour sur la forme au look classique du barbare le plus célèbre du genre colle également avec un fond du récit archétypal : princesse dénudée en danger en fuite d'une civilisation corruptrice, rencontre avec Conan, aventures épiques et violentes, échappatoire vers la liberté. Même si Patrice Louinet, directeur de la collection, qualifie cette nouvelle de « *récit ouvertement commercial* » dans le cahier bonus (indispensable) de la première édition, dans le sens où cette nouvelle doit répondre à des éléments de commande (demoiselle dénudée, monstre), Howard parvient à rendre ce personnage intéressant et surprenant. Une poésie puissante et contestataire se dégage du récit. Belle réussite.

Thomas Berjoan

**Éditeur** • Glenat

**Auteur** • Virginie Augustin, d'après RE Howard

**Prix constaté** • 14,95 €



ROMAN JEUNESSE

## TIMELESS - DIEGO ET LES ...

### Collision temporelle

Pour une raison inconnue, plusieurs lignes temporelles sont entrées en collision, fusionnant en un seul moment plusieurs époques. La géographie a été remodelée, tout comme la science. Diego est le fils d'un célèbre inventeur de New-Chicago. Lorsque son père est enlevé par les Aeternums, il se trouve projeté avec ses trois amis dans une aventure avec un grand A.

Il s'agit ici du premier tome d'une série jeunesse qui lorgne vers le steampunk, mais aussi le post-apocalyptique. Les dessins, aussi nombreux que magnifiques, y occupent une place très particulière : ils n'illustrent pas le récit mais le complètent, remplaçant ici une description ou là un bout de l'action.

Qu'importe si l'histoire prend un peu de temps à décoller et que l'écriture n'est pas exceptionnelle : Timeless nous ouvre les portes d'un univers original et passionnant qu'un MJ d'Ecryme ou de MeGa n'aura aucun mal à exploiter.

Slawick Charlier

**Éditeur** • Bayard jeunesse  
**Auteurs** • Armand Baltazar  
**Prix constaté** • 19,90 €



JEU VIDÉO

## OCTOPATH TRAVELER

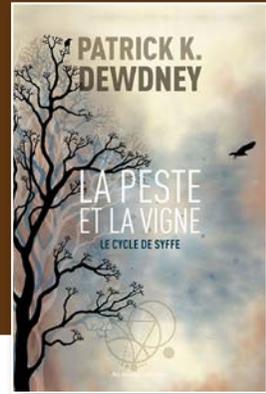
### 8 chemins vers la réussite

Après quelques années difficiles avec *Final Fantasy*, Square Enix semble s'accorder une pause avec *Octopath Traveler*, projet d'apparence plus modeste. Le jeu, en pixel art, est pas moins magnifique, avec de splendides effets de lumière, une direction artistique impeccable et des environnements variés.

Côté combat, un tour par tour classique vous impose de bien exploiter les failles de l'adversaire, une vulnérabilité à un type d'attaque spécifique à chaque créature et qui permet de le mettre KO pendant 1 tour. Le résultat est solide et prenant.

L'aventure, typée med-fan, est en fait multiple, avec 8 personnages ayant chacun leur propre destinée. Toutes sont écrites avec soin et abordent parfois des sujets étonnamment adultes. Vous pourrez passer de l'une à l'autre pour casser leur linéarité. Des quêtes secondaires finissent d'assurer variété et durée de vie au jeu. Pas mal pour un projet qualifié de « modeste » !

**Éditeur** • Square Enix  
**Support** • Nintendo Switch  
**Prix constaté** • 59,90 €



ROMAN (VF)

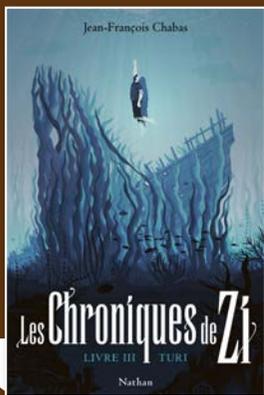
## LE CYCLE DE SYFFE

### Chef d'œuvre !

Comme Jean-Philippe Jaworski avec *Gagner la guerre*, Patrick K. Dewdney (interviewé en page 248) nous éclabousse de son talent avec *Le Cycle de Syffe*, une œuvre où la qualité du récit s'accompagne d'une immense qualité littéraire. Dans *L'Enfant de poussière*, Syffe, un jeune enfant orphelin, découvre la vie à Corne-Brume. Lui, le voleur à l'étalage, devient espion pour un vieux soldat, assistant d'un médecin alchimiste, puis disciple d'un guerrier féroce dans un environnement en proie à de grands changements. Dans *La Peste et la vigne*, Syffe survit, voyage, et finit par se confronter à ses étranges cauchemars. L'originalité se trouve dans la plume de l'auteur et le récit d'un monde de *fantasy* cohérent où la magie est tout sauf un artifice. Bonus, les MJ y piocheront de fantastiques descriptions et de nombreuses idées pour mettre en scène la survie en pleine nature !

Damien Coltice

**Éditeur** • Au Diable Vauvert  
**Auteurs** • Patrick K. Dewdney  
**Matériel** • 2 tomes de 600 pages environ  
**Prix constaté** • 23 € chaque



ROMAN (VF)

## LES CHRONIQUES DE ZI

### Livre III - Turi

Après leurs aventures dans les Monts Jaunes, domaine du redouté ogre, Phelan, Turi et la princesse Nara ont pris la direction du royaume des Trois Vagues, où la jeune fille espère retrouver sa famille. Mais la traversée de la mer de Felfelfly n'est pas de tout repos.

Jean-François Charles continue de développer son univers au centre duquel se trouvent une sorcière immortelle, un magicien maléfique et une mystérieuse fée qui donne son nom à la série. Chaque épisode et chaque personnage sont une inspiration en soi ; par exemple, ce hameau dont les habitants ont été transformés en arbres... Ou encore les tenttis, ces monstres redoutables qui se repaissent des pensées des êtres vivants, les neutralisant sans qu'ils s'en rendent compte, afin de pouvoir les tuer et les dévorer. Sans parler des personnages eux-mêmes, qui pourraient faire des prétirés sympathiques pour une initiation à *CDF*.

Marc Sautriot

**Éditeur** • Nathan  
**Auteur** • Jean-François Charles  
**Prix constaté** • 15,95 €



DOCUMENTAIRE (VF)

## LE BUREAU DES LÉGENDES DÉCRYPTÉ

### Manuel de l'espion moderne

Vous êtes fan d'espionnage version 2.0 et avez adoré la série *Le Bureau des légendes* ? Vous aimeriez jouer dans cet univers réaliste ? *COC* est le jeu tout trouvé pour cela, il ne vous reste plus qu'à trouver un peu de documentation pour compléter ce que vous avez vu à la télé. L'ouvrage de Bruno Fuligni sur la série est exactement ce qu'il vous faut pour commencer.

En quelques 260 pages, cet historien du renseignement vous fait découvrir le milieu des « vrais » agents secrets. Les services de renseignement français et les relations qu'ils ont avec les services étrangers sont décrits de manière synthétique : comment ils fonctionnent, recrutent des agents... ; les techniques, anciennes et modernes, qu'ils utilisent... Les textes sont appuyés par de nombreux diagrammes, photos et illustrations. Un chouette ouvrage pour entrer en matière.

MS

**Éditeur** • L'Iconoclaste  
**Auteur** • Bruno Fuligni  
**Prix constaté** • 22,90 €



ROMAN (VF)

## LE TRÔNE DES ÉTOILES

### 2 - Rebelles

La princesse Rhiannon monte enfin sur le trône impérial, dix ans après que sa famille a été assassinée. Mais le responsable n'est autre que Nero, le ministre en charge de la communication, qui manipule les foules comme personne grâce à la technologie du cube, une sorte de puce implantée dans la plupart des citoyens de la galaxie et qui les relie au réseau d'information global.

Au-delà de l'intrigue du complot, cette série de SF est un exemple de plus de l'intérêt qu'il y a à inscrire les PJ au cœur de l'intrigue. On trouve trop rarement dans les scénarios officiels des PJ ayant une importance politique aussi forte que Rhi. Cette série est donc une bonne inspi d'aventure centrée sur une princesse, avec à ses côtés un combattant issu d'une minorité martyrisée et un soldat, ex-star de télé-réalité en fuite. L'univers quant à lui fera un beau décor pour vos parties de *Chroniques Galactiques*.

MS

**Éditeur** • Nathan  
**Auteur** • Rhoda Belleza  
**Prix constaté** • 17,95



ARTBOOK

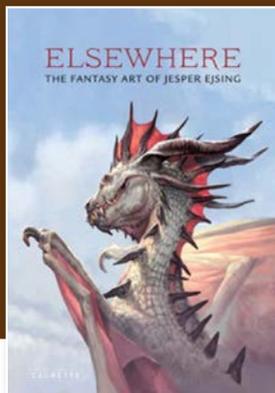
## LES CHEMINS DU FANTASTIQUE

L'art de Guillaume Sorel

« Je crois que le peuple fé n'est pas notre ami ». Ainsi Guillaume Sorel conclut-il la préface de ce livre qui réunit deux ans d'illustrations depuis que le célèbre dessinateur a mis en pause la BD. On ne présente plus Sorel. Celui qui a lancé sa carrière en illustrant des scénarios pour *Casus Belli* il y a trente ans de cela (eh oui), auteur de BD cultes (*L'île des morts*, *Algernon Woodcock* et bien d'autres), entretient un lien très particulier avec la *fantasy*. Couvertures de romans, hommages, interprétations personnelles de grands classiques (*Vingt mille lieues sous les mers*, *Le Hobbit*, etc.), son trait, ses personnages inquiétants, sa vision sombre et réaliste des univers merveilleux constituent un parfait véhicule vers la rêverie et le transport de l'imaginaire. De magnifiques pépites.

Thomas Berjoan

**Éditeur** • Champaka  
**Artiste** • Guillaume Sorel  
**Prix constaté** • 45 €



ARTBOOK

## ELSEWHERE

L'art de Jesper Ejsing

L'objet est vraiment magnifique. Couverture, papier (les 400 pages pèsent 3 kilos), qualité au top. Pour ceux qui aiment s'y prendre en avance, voici un cadeau de Noël tout désigné pour un amateur d'illustrations fantasy. Tout *gamer* et *rôliste* qui se respecte connaît – parfois sans le savoir – le travail du Danois qui a mis son pinceau au service de *D&D*, *Pathfinder*, *Magic the Gathering* ou encore les jeux de plateau *Descent*, *Runewars* et bien d'autres choses encore, toutes magnifiques. Vous en apprendrez un peu plus sur celui qui a commencé l'illustration fantasy en dessinant son premier perso à *D&D*, un guerrier demi-orc (bon goût). Les textes sont en français et en anglais. Il existe même un tirage spécial de 100 éditions collector avec une couverture blanche, pour que l'artiste puisse produire une couv' originale et unique !

TB

**Éditeur** • Caurette  
**Artiste** • Jesper Ejsing  
**Prix constaté** • 70 €



ARTBOOK

## THE BIG KOPINSKI VOL. 1

L'art de Karl Kopinski

Un deuxième *artbook* de grande qualité édité chez Caurette. « J'ai de la chance, je dessine des *spatio-nauts*, des *motards*, des *super-héros* et des *monstres* », explique l'artiste dans la courte préface de son livre. Dans le milieu du jeu, Karl est une pointure. Il a travaillé pour *Wizards of The Coast*, *Games Workshop*, *Ubisoft*, *Hasbro*... Ce premier recueil regroupe très majoritairement des crayonnés noir et blanc. La vivacité du trait et le mouvement dans ce type de travail sont particulièrement saisissants. Une matière vivante. La fin de l'ouvrage montre des produits finis avec notamment une galerie de personnages à replacer dans n'importe quelle aventure de Cthulhu. Feuilletter ce livre, c'est voyager. Comme pour le Ejsing, un tirage spécial collector à couverture blanche, en attente d'une œuvre originale, est disponible.

TB

**Éditeur** • Caurette  
**Artiste** • Karl Kopinski  
**Prix constaté** • 70 €

# OPÉRATION SOLEIL ROUGE

*Ce scénario est prévu pour Force et Destinée, mais il peut être adapté à n'importe quel univers dérivé de la gamme Star Wars. La lecture du Livre des Sith (éd. Larousse) et de la Trilogie Dark Bane (éd. Pocket) est conseillée pour étoffer le background sith.*

## En quelques mots...

L'Alliance Rebelle est inquiète. Un espion parmi les plus prometteurs de sa génération a disparu, sans doute abattu par un Inquisiteur impérial. Pour s'en assurer, son service de renseignement fait appel à des alliés sensibles à la Force. Leur mission ? Suivre ses traces, en espérant le retrouver sain et sauf. Mais les PJ n'ont sans doute pas la moindre idée de la réalité cachée derrière les apparences...

## Fiche technique

**TYPE** • Action/Enquête/  
Exploration  
**PJ** • Niveau 3-4  
**MJ** • Tout niveau  
**Joueurs** • Tout niveau

**ACTION** ★☆☆

**AMBIANCE** ★☆☆

**INTERACTION** ★★☆☆

**INVESTIGATION** ★★☆☆

## Introduction : Il y a bien longtemps...

### L'histoire pour le MJ : Le sombre rêve de Machialika

La galaxie est sous le contrôle de l'Empire. Les gardiens de la Force sont depuis longtemps tombés dans l'oubli. Pourtant, quelques individus continuent à perpétrer leur mémoire et leurs traditions. Dark Sidious et son serviteur Dark Vador pensent être les derniers Sith, et obéissent ainsi à la Règle des Deux n'autorisant qu'un maître et un apprenti. Cependant, quelque part dans le repaire des pires vauriens de l'univers connu, une inquisitrice du nom de Machialika, (prononcer « *ma-kialika* ») se rêve en Seigneur Noir régnant sur une infinité de mondes. Pour réaliser son projet dément, il lui faut un disciple rongé par le désir, par la colère, par la passion. Cet homme, elle pense l'avoir trouvé en la personne d'Aïlgon', l'espion de l'Alliance Rebelle que les PJ vont devoir rechercher. Pourquoi et comment ? Tout commença au fin fond des terribles mines de Kessel. Voici l'histoire de Machialika.

Physiquement, Yzza (devenue Machialika quand elle choisit son titre Sith) est une très belle femme rousse aux yeux bleus, parfois jaunis par le recours au Côté Obscur. Sa peau, restée longtemps dans l'obscurité, est très pâle. Elle est âgée d'une quarantaine d'années. Son arme de prédilection est un sabre-laser à double lame rouge.

Née esclave, Machialika passe sa jeunesse à se ruiner la santé du matin jusqu'au soir dans les mines d'épices de Kessel. Parmi les ouvriers, la légende de Dark Bane (un mineur libéré de ses chaînes grâce au Côté Obscur) reste encore vivace, malgré la disparition de la culture Sith. Ainsi, Machialika grandit en rêvant de suivre ses traces.

Moins productive que les hommes, elle est finalement vendue à l'âge de vingt ans à Boobastarr, un Hutt importateur d'épices (cf. « *Marchand d'Esclaves Hutt* », LdB p. 405) qui l'intègre à son réseau de prostitution du Quartier Rose de Nar Shadaa. C'est là qu'elle manifeste sa sensibilité à la Force en tuant un client « *indélicat* ». Contrainte à la fuite, puis rattrapée par ses souteneurs décidés à faire d'elle un exemple, elle est sauvée par un Inquisiteur qui l'a repérée. Celui-ci massacre ses agresseurs, sans autre forme →



de procès. Impressionné par son potentiel, il entreprend de la former en vue de façonner une Inquisitrice impitoyable. Désormais, Nar Shadaa incarne le territoire de chasse de Machialika, quand elle traque les Rebelles sensibles à la Force cachés parmi la faune locale.

Cependant, Machialika n'a jamais ressenti de gratitude ou de fascination pour l'Empire. Sa seule ambition consiste à devenir une Sith, comme son modèle Dark Bane. Dans cette objectif, elle a gagné la confiance de son sauveur en usant de ses charmes. Profitant d'un moment d'inadvertance, sans une hésitation, elle l'a abattu d'un tir de fusil blaster entre les omoplates, et fait croire à l'attaque d'un Rebelle dans son rapport.

La découverte d'Aïlgon', il y a de cela un an, représente pour elle une chance inespérée de réaliser son rêve. Elle l'a patiemment observé et est entrée en contact avec lui seulement depuis un mois, avec tact et douceur pour ne pas l'effrayer. Il est aujourd'hui sous son emprise mais, prudente, Machialika évite de l'accompagner dans les lieux publics. Le couple a définitivement renoncé à ses allégeances pour l'Empire et l'Alliance il y a une semaine de cela, et l'accélération des événements l'incitera à quitter Nar Shadaa à la fin de l'enquête des PJ.

## Introduction des PJ : Votre mission, si vous l'acceptez...

Les PJ sont contactés par le Service de Renseignement de l'Alliance Rebelle. Le canal utilisé est confidentiel, seulement connu de ses plus fiables collaborateurs. Pour plus de sûreté, afin d'éviter l'interception d'une communication à distance, les détails de l'affaire leur seront livrés dans une cantina.

Rendez-vous leur est donné sur Nar Shadaa, une lune malfamée servant de spatioport au territoire des Hutts. Celle-ci profite d'une relative tolérance de la part de l'Empire.

Une fois sur place, passées les précautions d'usage (un échange de phrases-clés avec le propriétaire), on guide les PJ dans une salle enfumée vers les méandres de l'établissement. Parmi les réserves de la cave, un homme et une femme vêtus d'habits civils communs patientent à une table. La mystérieuse inconnue se lève et se présente comme étant Nova, officier des Services de Renseignement de l'Alliance. Elle remercie les PJ d'avoir répondu à l'appel et commence sans attendre son exposé. L'homme reste immobile en les scrutant d'un air méfiant.

L'un de leurs agents, Paulou Aïlgon' (prononcez « *aillegone* »), a disparu dans la nature depuis une semaine. Ce dernier vivait sur Nar Shadaa et devait nouer des contacts avec la pègre locale, tout en échappant à la vigilance de l'Empire. L'Alliance soupçonne l'action d'un Inquisiteur, car leur homme se trouve être sensible à la Force. En outre, il se sentait suivi depuis un moment. Son traceur a permis de retranscrire ses déplacements dans la ville sur le dernier mois, avant qu'il ne se volatilise. Le Service n'en sait pas plus sur son sort. Leur agent a pour nom de code « *Étoile Blanche* » et, dans le cadre de l'opération de recherche, l'éventuel Inquisiteur qui serait à l'origine de sa disparition a été baptisé « *Soleil Rouge* ».

Aïlgon' n'enquêtait sur aucune affaire en particulier et il ne prenait pas de risque inconsidéré. Cela renforce l'hypothèse de l'Inquisiteur. Si elle est avérée, celui-ci utilise obligatoirement les pouvoirs du Côté Obscur, or seuls des êtres sachant maîtriser la Force ont une chance face à lui en cas

d'affrontement. D'où la présence des PJ. L'officier leur conseille enfin d'éviter l'utilisation de la Force en public, car elle reste prohibée par l'Empire. Nar Shadaa, malgré son statut particulier, n'échappe pas à la règle, et les rumeurs y vont bon train. Bien sûr, les PJ sont libres d'y recourir dans le cadre d'une stratégie délibérée, afin d'attirer l'attention de l'Inquisiteur.

L'homme silencieux jette alors un objet au centre exact de la table, comme un jeton de poker. Un hologramme d'Aïlgon' en taille réduite apparaît et tourne sur lui-même. C'est un jeune homme humain à l'apparence classique, apte à se fondre dans n'importe quel milieu, peut-être un peu trop juvénile pour imposer le respect à Nar Shadaa. L'officier se décide enfin à parler pour préciser que les détails de son dossier se trouvent sur une tablette jetable. Les PJ pourront le consulter une seule fois, avant qu'il ne s'autodétruisse (cf. encadré PNJ). Pulsar, tel est son nom de code, leur confie également le numéro de sa ligne sécurisée, en cas de problème.

### **Ce que l'Alliance ne dit pas...**

Les officiers du Service de Renseignement en savent plus qu'ils ne veulent en dire. Pour autant, ils ne connaissent pas tous les dessous de l'affaire. Aïlgon' n'a rien d'un ange, l'Alliance Rebelle en est consciente. Ses écarts de conduite, conjugués à une prédisposition pour la Force, l'ont amené à frôler dangereusement le Côté Obscur. C'est ainsi qu'il a attiré l'attention d'un Inquisiteur, comme le soupçonnent ses supérieurs. Ils ignorent toutefois qu'il s'agit en fait d'une Inquisitrice.

Le détail a son importance. D'une façon tout à fait inattendue, c'est en traquant et en observant Aïlgon' que l'Inquisitrice s'est trouvée confrontée à un dilemme. En découvrant

sa troublante innocence apparente, que dissimulent les plus noirs sentiments qu'elle seule peut percevoir, elle est tombée amoureuse. Dès lors, il devenait inenvisageable d'exécuter l'agent. L'idée germa dans son esprit de le corrompre pour l'attirer définitivement vers le Côté Obscur. Mais l'ambition de Machialika ne devait pas s'arrêter là. Après être parvenue sans mal à séduire Aïlgon', spirituellement et charnellement, l'Inquisitrice s'est auto-attribué le titre de « *Dark* », comme l'avait fait avant elle son modèle Dark Bane. Son projet consiste à en faire un Sith, en contrevenant ainsi à la Règle des Deux et en risquant de s'attirer les foudres, au sens propre, de l'Empereur. Son objectif final : défier Palpatine et Vador pour régner avec son amant sur la galaxie, en attendant le jour où son apprenti sera assez puissant pour la tuer dans un acte d'amour passionnel.

## **Acte 1, Sur les traces d'Aïlgon'**

Le traceur indique l'emplacement du domicile d'Aïlgon', de sa Corpo, et de plusieurs lieux de débauche (Nar Shadaa regorge de tels endroits). En ville, les PJ peuvent acquérir tout l'équipement qu'ils souhaitent, légalement ou illégalement, dans la limite de leur budget (cf. *LdB* p. 155). Dans les quartiers tenus par les gangs, la délinquance est sous contrôle mais, dans les zones libres, les PJ risquent d'être importunés par des petites frappes (cf. *LdB* p. 404).

### **L'enquête**

#### **L'appartement**

Il est situé au cent vingt-et-unième étage de l'une des plus hautes tours d'un quartier résidentiel. Un →



ascenseur y propulse les PJ. C'est un logement classique de célibataire aux dominantes noires, blanches et rouges qui traduisent la dualité et l'attirance pour la culture Sith d'Aïlgon'. On y trouve des meubles dernier cri, un grand écran holographique, une sorte de guitare... L'ensemble paraît un peu trop luxueux compte tenu de ses revenus. Une large baie vitrée offre un panorama sur un paysage urbain constamment animé de couleurs électriques, traversé par des véhicules aériens. Rien n'indique un départ prémédité, des vêtements ainsi que des accessoires de toilette sont encore présents. Les plantes ont fané en l'absence d'entretien. On peut enfin y découvrir un message étrange, écrit à l'encre rouge sur un papier chiffonné, comme un mantra : « *Par la victoire, je brise mes chaînes.* » Il s'agit bien sûr d'un extrait du Code Sith, qu'un PJ peut connaître.

**Note au MJ :** *Aïlgon' a suivi la consigne de son mentor et s'est comporté comme un Sith, en allant de l'avant sans un regard en arrière. Une semaine auparavant, il a délaissé tous ses biens pour n'emporter avec lui que ses papiers et un pistolet. Il est conseillé de jouer sur l'idée qu'Aïlgon' – dont la personnalité est instable – a décidé de retourner vers l'Empire, dont il est un pur produit (cf. encadré PNJ). Dans cette optique, les PJ peuvent trouver sur place une photo d'époque, son ancien uniforme, des médailles... Il est aussi possible que les PJ se demandent s'il n'est pas un agent double, faussement acquis à la cause de l'Alliance. Ces fausses pistes ne feront qu'accroître l'effet de surprise quand ils découvriront la vérité.*

### Le Lagon Bleu

Il s'agit de la Corpo où Aïlgon' opère sous couverture. À l'accueil, une secrétaire Twi'lek très sexy occupée à

se vernir les ongles apprend aux PJ qu'on ne l'a pas vu depuis une bonne semaine, et qu'il est donc licencié. Elle refuse de les laisser fouiller le bureau, qu'il a abandonné tel quel, mais il n'y a rien d'intéressant à y dénicher.

### Le Quartier Rose

C'est un peu l'équivalent du Quartier Rouge d'Amsterdam, mais plus peuplé et envahi d'hologrammes à caractère pornographique. On y trouve beaucoup de maisons de passe et, dans les rues, des prostituées de toute espèce et de tout sexe, parfois du troisième, avec une majorité d'humaines et de Twi'lek. Aucune n'a souvenir – ou ne veut parler – de sa clientèle. Toutefois, une Twi'lek accepte de révéler des informations en échange de quelques crédits, ou manipulée par la Force. Elle reconnaît l'homme de l'hologramme. Contrairement à ce que peuvent penser les PJ, elle n'est pas une « *indici'* » d'Aïlgon' dans la pègre, qui était réellement l'un de ses clients réguliers. La prostituée fait l'éloge de sa vigueur et de ses performances surnaturelles, quand son souteneur surgit de l'ombre pour la saisir le bras et l'emporter avec elle.

### Le Joyeux Rancor

Il s'agit d'un bar de *strip-tease* très animé. Ici, on n'aime pas trop les questions si elles ne portent pas sur une marchandise à acheter/vendre/convoyer. Après avoir été menacés par deux ou trois clients, les PJ font la connaissance d'un Baragwin jovial sérieusement alcoolisé qui se fait un plaisir de leur parler du jeune homme de l'hologramme. Aïlgon' est un habitué qui, après quelques verres, aime attirer l'attention sur lui et payer sa tournée. Il a été mêlé à des bagarres où, étrangement, des objets se sont mis à voler sans que personne n'y ait touché, et où ses adversaires ont été violemment

repoussés par une vague de force invisible.

### L'Aréna

C'est une cage de combat où des volontaires s'affrontent jusqu'à ce que l'un d'eux jette l'éponge, ou que l'arbitre stoppe la lutte. Comme partout sur Nar Shadaa, il est possible de soudoyer le propriétaire pour obtenir des infos. Aïlgon' fréquentait souvent les lieux en tant que spectateur. Il semblait jouir de la violence du spectacle, comme en témoignaient l'accélération de sa respiration et les perles de sueur coulant sur son visage.

### Les casinos

Aïlgon' est interdit de casino après avoir écumé les salles de jeux en gagnant systématiquement. Il utilisait bien sûr la Force, et sa chance insolente a fini par éveiller les soupçons.

## Recherchée morte ou vive

À ce stade, les PJ n'en savent pas beaucoup plus que le Service de Renseignement. Il est toutefois temps de leur mettre la pression car Machialika et Aïlgon' ont pressenti le danger et s'apprentent à quitter Nar Shadaa. Lorsque les PJ auront terminé l'enquête, le moment sera venu d'abandonner la lune en suivant le Sith Infiltrator de Machialika. Il existe plusieurs moyens de les guider vers cette phase suivante.

### Un appel de Pulsar

L'officier de renseignement conseille aux PJ, s'il n'y ont pas pensé, de visiter le spatioport et de poser quelques questions sur les faits inhabituels. Des rapports concordants indiquent un mouvement imminent de ce côté-là (un indic' l'a prévenu de la présence d'un Sith Infiltrator paré au décollage).

### Une vision due à la Force

C'est un peu la solution de facilité mais après tout, il est inutile d'être sensible à la Force si cela ne sert pas l'aventure. Un PJ peut effectuer un test et avoir la vision d'un vaisseau noir au fuselage furtif prêt à quitter la lune. À son bord : Aïlgon' et une mystérieuse femme rousse...

### Stumbaza

Au cours de l'enquête, les PJ tombent dans une embuscade (projection de filet, blaster paralysant...). S'ils l'ont anticipée, alertés grâce à la Force, une petite escarmouche peut s'ensuivre. Dans tous les cas, ils font face à un Bothan les mains en l'air, en signe de paix. Il se présente comme étant Stumbaza (voir encadré PNJ), un chasseur de primes. C'est le moment de leur dévoiler le fin mot de l'histoire : le Bothan traque une Inquisitrice Impériale qui vient d'acquiescer à sa cause un espion rebelle. Comme redouté, elle s'apprête à fuir avec lui. Il leur propose donc une alliance pour unir leurs forces : à lui l'Inquisitrice, et à eux Aïlgon'.

**Note au MJ :** *Ce que Stumbaza oublie de dire, c'est qu'il court deux lièvres à la fois. Il est le meilleur chasseur de primes (encore en vie) de Nar Shadaa. Logiquement, sur sa propre initiative et sans en faire part à Nova, Pulsar l'a donc engagé (en parallèle des PJ) pour retrouver Aïlgon' et l'assassiner. Son but caché : éviter qu'un agent perdu divulgue les secrets du Service. Pour l'heure, un mouchard placé sur le Sith Infiltrator prêt à partir lui permettra de le suivre à son départ.*

*C'est évidemment au moment où les PJ hésitent à donner leur réponse que le mouchard de Stumbaza s'active. Il leur annonce alors que leurs proies sont en train de s'enfuir, avant de détalier vers le spatioport pour les filer à bord de son →*



SS-54. Les PJ doivent prendre une décision rapide.

### Le spatioport

Tout simplement, les PJ peuvent spontanément se rendre au spatioport. Il paraît en effet cohérent d'examiner ce haut lieu de passage ou de rejoindre leur vaisseau resté à quai une fois finie l'enquête. Cette plate-forme impressionnante couvre tout le territoire Hutt et reste en activité vingt-quatre

heures sur vingt-quatre, sept jours sur sept. Elle représente le seul moyen de quitter Nar Shadaa.

La lune est sous le contrôle de la pègre mais les arrivées et les départs sont discrètement surveillés par le Bureau de Sécurité Impériale (cf. *LdB* p. 394) via la FAV (Fréquence d'Adressage aux Vaisseaux), la vérification de la signature transpondeur grâce à la base de données locale, ou avec des inspections physiques des engins. L'Empire ne s'intéresse pas tant à la contrebande qu'aux Rebelles qui transitent par ici, et ce filtrage en amont permet de faciliter la tâche de son Inquisitrice, prévenue de la venue d'individus suspects.

Il est possible de corrompre un agent du spatioport. Les fonctionnaires locaux ont souvent été mutés pour faute grave et ne rêvent que de partir ou de disposer d'assez de crédits pour oublier leur sort. Le trafic est intense et l'employé ne se souvient pas avoir vu Aïlgon'. Interrogé sur les faits inhabituels, il parle d'un vaisseau noir étrange au *design* agressif dénué d'indicatifs ou d'emblèmes. Il ne l'avait jamais vu auparavant, et on l'a récemment extrait de son hangar, sans doute pour anticiper un départ rapide (il s'agit bien sûr du Sith Infiltrator).

Si les PJ poussent l'investigation plus loin, l'agent consulte ses registres pour leur apprendre que le vaisseau est Classé Confidentiel, et s'avoue incapable d'accéder à ses données. Étonnamment, il est dispensé d'autorisations pour ses déplacements. En outre, Aïlgon' possède un vaisseau personnel stationné dans un hangar privé du spatioport, mais celui-ci n'a pas bougé de son emplacement.

C'est évidemment à ce moment (ou lors de l'arrivée de Stumbaza au spatioport) que le Sith Infiltrator file sous les yeux des PJ comme



Stumbaza

une flèche, pour quitter les quais en manquant de renverser ses visiteurs. Il ne leur reste plus qu'à rejoindre leur vaisseau garé à proximité pour se lancer à sa poursuite (ne soyez pas étonné des coïncidences, nous sommes dans *Star Wars* !).

## Acte 2, Objectif

### Rakata prime

Machialika compte se rendre sur Rakata Prime pour y former Aïlgon'. C'est en effet sur cette planète que son modèle, Dark Bane, a reçu son initiation de Sith grâce à l'holocron de Dark Revan découvert dans un temple. C'est grâce à lui qu'il a établi les bases de la réforme de son Ordre, notamment la Règle des Deux. Sur la carte de la galaxie (cf. *LdB* p. 349), Rakata Prime se trouve à l'extrême sud, alors que le territoire Hutt se trouve à l'extrême nord. C'est donc un long voyage en Hyperspace à travers la galaxie qui attend les PJ. Le MJ peut le temporiser avec une transition, par exemple en leur suggérant de faire le point sur l'enquête, ou de développer les pouvoirs de la Force. Le voyage peut aussi donner lieu à une escarmouche, avant ou après le saut dans l'Hyperspace. Là encore, nous sommes dans *Star Wars*, et il s'agit de ne pas frustrer vos joueurs en leur offrant un inévitable combat spatial. Voici quelques suggestions afin de ne pas imposer un schéma trop « téléphonique ». Cet acte de transition se veut très libre, servez donc à joueurs ce qu'ils aiment.

### Les PJ ont décollé dans l'urgence

S'ils ont déguerpé sans autorisation et ont peut-être même « emprunté » un vaisseau, les PJ sont aussitôt pris en chasse par deux vaisseaux intercepteurs M3A Scyk. En réalité, cette

démonstration de force tient plus de l'esbroufe qu'autre chose. Sur Nar Shadaa, les départs précipités sont courants, et le plus important pour les Hutts reste que leur taxe soit payée à l'arrivée sur la lune. Une fois que leur cible aura quitté l'atmosphère, ou au moindre tir laser, les M3A Scyk retourneront au spatioport sans insister. En revanche, l'affaire n'aura pas échappé au BSI...

### Les PJ ont refusé l'offre de Stumbaza

Il ne leur en tient pas rigueur mais souhaite éviter qu'ils fassent obstruction à sa mission. Le chasseur de primes se glisse donc derrière le vaisseau des PJ pour les canarder avec son SS-54 en guise d'avertissement. Si les PJ n'ont pas encore rencontré Stumbaza, ils les contacte sur le canal radio pour faire sa proposition.

### Machialika et Aïlgon' se savent suivis

Ils font volte-face et s'attaquent aux PJ avec les quatre canons laser du Sith Infiltrator. Une fois la dissuasion opérée, ils poursuivent leur chemin.

L'objectif de cet interlude consiste à atteindre Rakata Prime, sans pour autant que le trajet se résume à un voyage de routine. Pour rejoindre finalement la planète, les PJ peuvent déterminer les coordonnées du Sith Infiltrator d'après sa trajectoire.

### Acte 3, Un sombre héritage

Rakata Prime était autrefois peuplée par les Rakatas, dont le génie scientifique leur a permis de régner sur la galaxie. La prédisposition pour le Côté Obscur de leur espèce aura toutefois entraîné leur chute. →



Sous ses allures de paradis terrestre, le berceau de leur civilisation n'est aujourd'hui plus qu'une planète fantôme. On y trouve toutefois de nombreux animaux, pacifiques ou hostiles, dont les terribles rancors. Approcher la planète n'est pas une mince affaire, car l'orbite est parsemée des restes de la Forge Stellaire qui incarnait jadis sa puissance. Il va falloir « *slalomer* » entre les débris en faisant preuve de dextérité, ou bien en utilisant la Force. C'est le seul moyen d'accéder à sa surface composée d'océans ponctués d'îles à la végétation luxuriante, où l'on retrouve également les gigantesques débris de la Forge. Dès qu'ils auront posé le pied sur la planète, les PJ sensibles à la Force ressentiront une sorte de bourdonnement sourd, tant les lieux sont nimbés par le Côté Obscur.

**Note au MJ :** *La lecture de La Trilogie Dark Bane (p. 275) serait utile à la description de Rakata Prime.*

Le Sith Infiltrator s'est déjà posé (le vaisseau est plus rapide que les autres) depuis un temps indéterminé, et Machialika pense avoir semé ses poursuivants (si elle a connaissance de leur existence). Le couple s'est installé sur l'île d'un archipel idyllique et foisonnant de vie, qui contraste avec les goûts d'habitude austères et sinistres des Sith. Celle-ci est de taille moyenne, assez petite pour voir approcher les intrus de n'importe quel point, et assez grande pour y chasser. Le repaire est entouré de droïds-sonde Viper (cf. *LdB* p. 410) et de mines-bombes sur un diamètre d'un kilomètre. La prudence est de mise, et l'aide de Stumbaza peut s'avérer utile car c'est un spécialiste de ce genre de situation. De plus, son vaisseau est équipé d'un système de camouflage et dispose d'un équipement de recherche conséquent. Détecteurs, scanners, voire recours à la Force... Les moyens ne manquent

pas pour localiser et surveiller les fuyards. Par exemple, un PJ peut prendre le contrôle d'un animal, comme l'avait fait Dark Bane avec un rancor pour trouver le temple Sith. Il est ensuite envisageable de s'établir sur une petite île de l'archipel proche de l'objectif et d'attendre le moment adéquat où intercepter Aïlgon'.

## Liaisons dangereuses

La découverte du couple maudit peut s'effectuer de plusieurs manières, la scène suivante est proposée à titre indicatif. Dans un petit lac où s'écoule une cascade, assis en tailleur sur deux rocs plats érodés par l'eau, Machialika et Aïlgon' se font face, totalement nus, plongés dans une profonde méditation. Entre eux, les pièces détachées d'un sabre laser à double lame s'imbriquent entre elles en flottant dans les airs.

**Note au MJ :** *Derrière son apparente sérénité, Machialika est trop pressée d'achever la formation de son apprenti. Elle a en effet entamé précipitamment la phase de l'initiation qui devrait constituer sa conclusion. Autant dire que la formation d'Aïlgon' et la fabrication de son arme sont bâclées, et son imprudence peut avoir des répercussions sur la suite des événements...*

Pour l'heure, l'enjeu consiste à approcher Aïlgon' au moment où il se retrouve isolé (par exemple, quand il chasse ou pêche) pour le convaincre de revenir vers le Côté Lumineux. La mission accomplie, il suffira de fuir en laissant Machialika se dépatouiller avec Stumbaza ou l'Empire. Attention toutefois, car l'agent de l'Alliance n'est pas disposé à faire marche arrière. En outre, il est armé d'un pistolet blaster, et il est même possible qu'Aïlgon' fasse pencher les PJ vers le Côté Obscur avec des arguments convaincants. Au cours de sa carrière, l'Alliance lui a en effet

confié des missions d'assassinat ou des sabotages ayant provoqué la mort de civils. Machialika, quant à elle, n'a jamais caché la vérité sur ses intentions. Précisons par ailleurs que la philosophie Sith n'est pas vouée au Mal, mais à l'exergue des sentiments et de la passion pour s'affranchir d'une condition de soumission.

La discussion s'achève avec un tir de blaster à longue distance, qu'Aïlgon' évite de justesse (ou qui lui effleure l'épaule). Stumbaza, camouflé derrière des rochers au loin, a voulu profiter de l'occasion pour en finir, mais il a raté son coup.

## Vis et meurs comme un Sith

La situation est ouverte, et permet au MJ d'improviser en fonction des actions du groupe. Des combats entre les protagonistes sont à prévoir, mais l'aventure devrait se terminer sur une conclusion spectaculaire pour contraster avec le drame intimiste d'une romance contrariée. Le final suivant est suggéré au MJ.

Passés les échanges philosophiques sur le Côté Lumineux et le Côté Obscur, voire des affrontements à base de blasters et de sabres laser, un « *Fureur* » (vaisseau impérial des Inquisiteurs) apparaît dans un ciel d'azur. Il se pose sur la plage de l'île en soulevant un nuage de sable. Une passerelle se déploie sur le sol et un homme au visage couvert en descend, escorté par deux Gardes Impériaux. Il remonte alors sa capuche pour dévoiler un visage glabre tatoué de symboles tribaux et se présente comme étant le Baron Steelbarov, Grand Inquisiteur Impérial. La défection de Machialika n'a pas échappé au BSI, qui l'a déjà dans son collimateur depuis un moment. De la même façon que l'a fait Boobastarr (cf. encadré PNJ),

l'Empire suivait ses déplacements à l'aide d'un nanotracteur implanté à son insu. Celui-ci attendait le moment opportun, à l'écart de Nar Shabaa, pour régler ses comptes avec elle. L'Inquisiteur approche de Machialika et entame un discours, paré d'un rictus inquiétant.

*« Ma chère sœur... Notre bien-aimé Empereur est contrarié. Croyais-tu nous échapper ? Tu as failli à ta mission, et de lourds chefs d'inculpation pèsent sur toi. Connivence avec l'ennemi, désertion, mais surtout... Usurpation d'un titre Sith, ma chère «Dark» Machialika. »*

Pour toute réponse, cette dernière crache par terre et s'entaille un doigt pour tracer une sorte de peinture de guerre sur le front de son apprenti. À son tour, le jeune homme reproduit le même rituel sur le visage de Machialika. Un combat semble inévitable, le tout reste à savoir quel parti prendront les PJ. Pour rappel, leur mission consiste simplement à savoir ce qu'est devenu Aïlgon', et elle est remplie. Mais leur engagement personnel ou leur morale les incitera peut-être à l'extraire de cette affaire qui ne concerne que les impériaux... La tâche est ardue, car son amour l'aveugle et il ne partira pas sans Machialika. Le final risque donc d'être compliqué à gérer pour le MJ, étant donné les forces en présence.

## Bataille rangée, tous à vos postes !

### Machialika et Aïlgon'

Ils restent unis face à l'adversité et se battent à mort contre ceux qui les attaquent. Pour mémoire, Aïlgon' a reçu une formation de Sith pour le moins légère, et il est fort possible que son sabre laser soit mal assemblé et lui explose à la figure, ou qu'il se mutile en l'allumant... →

*Le baron Steelbarov*



## Le Grand Inquisiteur

Le maître du Coté Obscur est secondé par des Gardes Impériaux. Leurs cibles se limitent à Machialika et Aïlgon'. Ils ne prêtent pas attention aux PJ et à Stumbaza tant qu'il restent à l'écart, car ils se contentent de suivre les ordres. S'ils découvrent que les PJ utilisent la Force, nul doute qu'ils feront l'objet d'une prochaine mission.

## Stumbaza

Courageux mais pas téméraire, il se fait discret depuis sa tentative d'assassinat ratée, et observe à distance l'évolution des événements. Il quitte la planète dès le début de l'affrontement, lors d'une scène assez comique, à bord de son SS-54 qui s'envole précipitamment. L'aspect moins humoristique de la chose réside dans le message envoyé à son employeur Boobastarr. Le chasseur de primes lui a communiqué la destination du couple dès qu'il l'a localisée, et le Hutt (qui dispose de moyens dignes d'un État) a mis en orbite un satellite-tueur autour de la planète, en attendant le moment propice où l'utiliser. Il s'apprête ainsi à lancer une frappe laser chirurgicale pour s'assurer que l'Empire ne puisse rien trouver d'exploitable sur la scène de crime (imaginez une grosse limace baveuse jubiler devant un écran avec un gros joystick à bouton rouge, comme si elle jouait à un jeu vidéo).

## Conseil de mise en scène : gérez la montée en pression

Le MJ est libre de déterminer le *timing*, mais l'événement doit suivre une progression dramatique crescendo. Ainsi, la menace ultime doit être découverte juste à temps par l'un des acteurs de la scène... Une étoile rouge dans le ciel qu'il n'est pas censé voir en plein jour ? Un droïd aux capteurs affolés ? Un personnage perturbé par

un mauvais pressentiment ? Ou tout simplement un appel en urgence de Nova, qui hurle aux PJ de déguerpir en vitesse ? Dans tous les cas, les PJ doivent avoir la possibilité d'échapper à la catastrophe en sortant du périmètre de l'impact. Notons la cinglante ironie de ce point rouge annonciateur d'une mort certaine pour Machialika, surnommée « *Soleil Rouge* » par l'Alliance Rebelle...

Le scénario peut se conclure de plusieurs façons, mais souvenez-vous qu'il s'agit d'une tragédie romantique basée sur une idylle impossible. À titre d'exemple, se sachant condamnés à être traqués dans toute la galaxie, la maîtresse (dans tous les sens du terme) et l'apprenti affrontent leur destinée sans fuir, en bons Sith. Ils se font face, sabre laser à la main. Machialika déclare à Aïlgon' « *Vis et meurs comme un Sith... Debout, et sans regrets* », et les deux se transpercent mutuellement de leur lame rouge. L'atmosphère s'empourpre et devient ardente, le sol brunit... Il est temps pour les PJ de déguerpir à toutes jambes.

## Épilogue

Une fois à l'abri dans leur vaisseau, les PJ reçoivent un message de Pulsar qui souhaite les retrouver sur Nar Shadaa. Retour à la cantina, pour un *débriefing* au cours duquel il lève le voile sur les zones d'ombre qui subsistent. Bien entendu, la scène peut différer en fonction du déroulé des opérations. Les PJ ont-ils compris qu'il a engagé Stumbaza pour tuer son propre agent ? Ce dernier va-t-il venir lui réclamer son dû ? D'ailleurs, Aïlgon' se trouve-t-il aux côtés des PJ, accompagné de Machialika ? Vont-ils régler son compte à Pulsar ? Il y a fort à parier que les choses ne se déroulent pas aussi paisiblement que prévu par l'officier de Renseignement... →



## Et si les PJ utilisent la Force ?

Ils sont prévenus : Palpatine surveille scrupuleusement toute manifestation de la Force. Les « *faiseurs de miracle* » sont aussitôt traqués pour être exécutés ou recrutés. Si, malgré tout, les PJ ont recours à la Force, il est conseillé au MJ de consulter le chapitre « *Réactions des PNJ à une utilisation inattendue de la Force* » (cf. *LdB* p. 390). Cependant, Machialika, qui était chargée de la surveillance de Nar Shadaa, a déserté ses fonctions. De plus, l'Empire limite sa surveillance au trafic du spatioport. En usant de la Force, les PJ ne seront donc pas inquiétés tant qu'ils ne perturbent pas les *business* en cours. Par ailleurs, ils ne resteront pas assez longtemps sur la lune pour être repérés.

(suite marge page suivante)

## Annexes

### Les PNJ principaux

#### Faulo Aïlgon'



#### Agent de Renseignement de l'Alliance Rebelle

##### Compétences Générales :

Athlétisme 2, Charme 1, Corps à Corps 1, Discrétion 2, Distance (Armes Légères) 1, Informatique 2, Perception 2, Survie 3, Tromperie 1, Vigilance 2

**Arme :** pistolet blaster de poche

**Équipement :** vêtements épais (+1 encaissement), macrojumelles (p. 185), détecteur universel (p. 185), médipack de secours (p. 186), matériel d'infiltration/sécurité/survie (p. 187 à 190)

Âgé de vingt-cinq ans, Aïlgon' (il s'agit d'un nom d'emprunt) demeure très jeune malgré sa grande expérience dans le renseignement. Orphelin de naissance, fasciné par le monde des agents secrets et l'Empire, il s'engage dès sa majorité dans l'Académie Impériale avec l'espoir d'être un jour espion. Ses notes remarquables le propulsent major de sa promotion, et il est affecté sur l'avant-poste d'une zone de guerre en tant qu'éclaireur. Son individualisme et sa propension à discuter les ordres l'amènent à frapper son supérieur, ce qui entraîne sa rétrogradation immédiate. Dès lors, un agent infiltré de l'Alliance voit en lui le candidat idéal à un recrutement et le retourne pour l'amener à rejoindre les rangs de la Rébellion.

Très vite, son caractère lui attire de nouveaux problèmes. Toutefois,

l'Alliance se montre plus souple que l'Empire sur la discipline, et ses écarts sont tolérés en raison de sa connaissance du fonctionnement interne du Renseignement Impérial et de ses aptitudes exceptionnelles. Grâce à l'Alliance, il réalise que ses talents hors du commun sont dus à sa sensibilité pour la Force, une énergie universelle dont il tire ses capacités. Face à un tel potentiel, les Rebelles projettent de lui apprendre à maîtriser ses pouvoirs, une fois trouvé un professeur compétent afin de le détourner à temps du Côté Obscur.

Aïlgon' s'installe ensuite sur Nar Shadaa pour éviter que l'Empire ne retrouve sa trace. Il y opère sous couverture en tant que cadre commercial au « *Lagon Bleu* », une Corpo proposant des vacances clef-en-main à des clients fortunés (croisières, villas, safaris, tourisme sexuel...). Ce rôle lui permet d'établir un réseau de contrebandiers parfaitement au fait de toutes les ficelles permettant de convoier des individus et des marchandises au nez et à la barbe de l'Empire.

Le dossier remis par Pulsar aux PJ contient sa dernière transmission émise vers l'Alliance. « *Je pense être suivi. Je n'ai rien noté de suspect, mais je le sens. Je vois dans mes rêves une petite sphère métallique, comme une sonde, qui m'épie pendant mon sommeil à travers la baie vitrée. Et puis il y a cette femme. Une rousse flamboyante aux yeux dorés, complètement nue. Elle me désire* ». En temps normal, l'Alliance aurait demandé l'examen psychiatrique de son agent, mais sa sensibilité à la Force l'a incitée à prendre son ressentiment et ses visions au sérieux. Hélas, Aïlgon' a disparu avant que l'on puisse lui porter secours.

Ce que ne stipule pas le dossier, c'est qu'Aïlgon' n'a pas choisi de s'installer sur une planète aussi mal fréquentée que Nar Shadaa seulement pour sa

mission, ou pour échapper à la vigilance de l'Empire. Secrètement, il souhaite y laisser libre cours à ses vices. Ses problèmes récurrents avec la hiérarchie traduisent en effet une rancœur enfouie, une colère qui ne demande qu'à éclater et qui se manifeste parfois en situation de tension. Pour l'heure, il l'exprime *via* des exutoires comme le sexe ou la violence. Machialika a su devancer l'Alliance en le ralliant à sa cause. Elle pense pouvoir la canaliser pour faire de lui un Sith.

## Dark Machialika



**Inquisiteur Impérial** (cf. *LdB* p. 419)

**Archétype** : Assassin

**Compétences Générales** : Calme 2, Coordination 3, Discrétion 4, Médecine 1, Tromperie 3, Vigilance 2

**Arme** : sabre-laser double (p. 176-177)

**Équipement** : robe de camouflage (p. 179), sondes, macrojumelles (p. 185), détecteur universel (p. 185), médipack de secours (p. 186), matériel d'infiltration/sécurité/survie (p. 187 à 190)

**Véhicules** : Sith Infiltrator, *speeder*

Son *background* est détaillé dans l'introduction

## Stumbaza



**Chasseur de Primes** (cf. *LdB* p. 404)

**Compétences générales** : Calme 2,

Corps à corps 1, Discrétion 1, Distance (armes légères) 2, Perception 2, Survie 2, Système D 2

**Armes** : fusil blaster (p. 168-169), 2 grenades étourdissantes (p. 171), couteau de combat (p. 172-173)

**Équipement** : armure matelassée (p. 179), sondes, macrojumelles (p. 185), détecteur universel (p. 185), médipack de secours (p. 186), matériel d'infiltration/sécurité/survie (p. 187 à 190)

**Véhicule** : vaisseau d'assaut SS-54

Stumbaza est spécialisé dans la chasse aux esclaves en fuite. Son principal employeur est le gangster Hutt Boobastarr. En dehors de l'import d'épices, celui-ci dirige un large réseau de prostitution. Il recherche depuis longtemps sa « *petite protégée* », affectueusement surnommée « *tête d'allumette* ». Les dommages collatéraux causés par le meurtre d'un client de sa « *gagneuse* » préférée a grandement nuit à sa réputation. Comme tout Hutt qui se respecte, pour l'exemple, il compte régler ses dettes avec elle le jour venu, selon son humeur du moment (c'est-à-dire en faisant de Machialika de la chair à rancor pendue à une chaîne, ou bien sa nouvelle danseuse).

Machialika en est consciente, mais elle a choisi de rester sur Nar Shadaa car les Sith ne fuient pas et acceptent d'affronter leur destin. Éliminer Boobastarr fait partie de ses projets, mais en tant qu'Inquisitrice elle ne peut se permettre de placer l'Empire dans une situation délicate en abattant un *caïd* local. Par ailleurs, aucun des chasseurs de primes envoyés à ses trousses n'a été revu par la suite. Stumbaza est le dernier en date, mais il se montre plus prudent que les autres. À l'heure actuelle, il est parvenu à localiser Machialika sur Nar Shadaa : voilà un an qu'il l'épie et étudie le moindre de ses gestes. Le →

(suite marge page précédente)

Toutefois, les PJ ne sont pas censés savoir tout cela, et le MJ devrait faire planer une atmosphère de paranoïa dès qu'ils recourent à la Force. L'utilisation des pouvoirs peut en effet être utile pour sortir de certaines impasses. Par exemple avec une vision du visage de Machialika, de la destination du couple... Si les PJ ont le réflexe de sonder les lieux de l'enquête, ils sentiront l'aura obscure de Machialika dans les endroits fréquentés par Ailgon', ainsi qu'une puissante atmosphère de passion ardente dans sa chambre. Il est aussi possible de pressentir la présence du chasseur de primes, qui les suit partout comme un loup en chasse.

Bothan est conscient de ne pas être à la hauteur en combat direct, mais son but n'est pas de l'affronter. Sa stratégie consiste à guetter un faux-pas de sa part.

Cependant, Stumbaza ne limite pas sa clientèle. Il y a un mois de cela, un officier de l'Alliance Rebelle l'a contacté pour retrouver et assassiner une brebis galeuse. Le chasseur de primes fut ravi de constater que ce dernier s'était acquiné avec sa cible initiale, le regroupement de ses contrats lui facilitant la tâche. L'incursion des PJ dans sa filature l'amènera toutefois à les observer avec prudence pour déterminer s'il peut en faire des alliés.

Pour l'heure, la formation du couple est le moment qu'attendait Stumbaza, car leur amour torride représente pour lui une faiblesse à exploiter. Il espère les voir se réfugier dans un endroit isolé pour envoyer le signal à Boobastarr, qui dès lors n'hésitera pas à utiliser l'artillerie lourde. Le Hutt n'ignore pas que Machialika est au service de l'Empire, et il ne veut laisser aucune trace de son méfait.

### Baron Steelbarov



#### Grand Inquisiteur Impérial

(cf. *LdB* p. 419)

**Archétype :** Enquêteur

#### Compétences Générales :

Athlétisme 2, Coercition 3, Discrétion 2, Informatique 2, Magouilles 3, Perception 4, Sabre-laser (Vigueur) 4, Sang-froid 2, Survie 2, Système D 3, Tromperie 3, Vigilance 2

**Arme :** sabre-laser double (p. 176-177)

**Équipement :** robe renforcée (p. 179), sondes, macrojumelles (p. 185), détecteur universel (p. 185), médipack de secours (p. 186), matériel d'infiltration/sécurité/survie (p. 187 à 190)

**Véhicule :** Fureur

### Garçons Royaux

(cf. *LdB* p. 407)

#### Compétences Générales :

Athlétisme 2, Corps à corps 4, Distance (armes légères) 3, Perception 3, Sang-froid 3, Vigilance 4

**Arme :** lance de force plaquée de Cortosis, pistolet blaster lourd

**Équipement :** armure de combat lourde

**Véhicule :** Fureur

## Les véhicules

### Sith Infiltrator

Ce vaisseau est surtout connu grâce au Sith disparu Dark Maul. Il est entièrement noir et ne comporte aucun signe d'appartenance à l'Empire. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un véhicule jadis utilisé par les Sith. Machialika l'apprécie pour ce qu'il représente, mais aussi pour sa furtivité. Il possède en effet un bouclier d'invisibilité permettant de voyager incognito. On peut y accéder par l'arrière et, malgré sa taille réduite, l'engin recèle un *speeder* et de nombreuses sondes. Celui de Machialika a été récupéré à prix d'or dans une collection privée, mais il ne s'agit pas de celui de Dark Maul. L'existence des Sith étant tombée dans l'oubli, elle peut l'utiliser à sa guise sans éveiller les soupçons.

**Type de véhicule/modèle :** prototype produit en faible nombre d'exemplaires

**Constructeur :** Republic Siemar Systems

**Hyperdrive :** oui

**Équipage :** 1 pilote

**Passagers :** 1 à 6

**Armes :** 4 canons laser

**Équipement :** *speeder bike*, diverses sondes, mines bombes

**Particularités :** bouclier d'invisibilité,



programme d'effacement automatique des données en cas de capture

### Vaisseau d'assaut SS-54

Ce vaisseau en forme de Y équipé de deux gros réacteurs est apprécié des chasseurs de primes pour sa puissance de feu (la célèbre Zabrak Sugi en possédait un). Celui de Tsumbaza a la particularité d'être équipé d'un système de camouflage très coûteux, mais dont il ne regretta jamais l'investissement.

**Type de véhicule/modèle :** canonnière

**Constructeur :** Botajef Shipyards

**Hyperdrive :** oui

**Équipage :** 2 pilotes

**Armes :** 4 canons laser/une tourelle à double laser

**Particularité :** système de camouflage

## Les planètes

### Nar Shaddaa (Lune de Nal Hutta)

**Données d'astrogation :** système Y'Toub (territoire Hutt), Bordure Médiane

**Mesures orbitales :** 413 jours par an/87 heures par jour

**Gouvernement :** aucun (cartels criminels)

**Population :** 85 milliards (79 % variés, 20 % humains, 1 % autre)

**Langues :** basique, hutt

**Terrain :** urbain

**Ville importante :** *Hutta Town*

**Site intéressant :** Palais de Grakkus

**Exportations :** denrées et matériels prohibés

**Importations :** épices (provenance : Kessel, Ylesia), denrées et matériels prohibés

### Rakata Prime (planète déserte)

**Données d'astrogation :** système Lehon, Régions Inconnues

**Mesures orbitales :** 278 jours par an/18 heures par jour

**Terrain :** tropical (jungle, îles, plages...)

**Sites intéressants :** temples rakatas, vestiges de la Forge Stellaire

*Florent Martin*

**Illustrations :** *Laurent Miny*

# La CRYPTE DU DIEU DÉCHU



*Ce scénario d'initiation est conçu pour une séance de 90 minutes d'exploration, pour un groupe de 3 à 5 personnages de niveau 1. Un meneur un peu expérimenté pourra facilement gonfler les points de vie des monstres et augmenter les seuils de difficulté des pièges s'il souhaite le proposer à des personnages de plus haut niveau. Le groupe devrait accueillir un voleur, un magicien et un guerrier...*

## Introduction

### L'histoire pour le MJ

La fille d'un seigneur elfe est atteinte d'un mal inconnu. Son père engage les PJ comme on jette une bouteille à la mer pour tester la véracité d'une vieille légende presque oubliée. Un dieu déchu aurait été enseveli par ses semblables sous une montagne. Depuis des temps immémoriaux, son sang sainte à travers les parois des cavernes des lieux et aurait le pouvoir de soigner tous les maux. C'est la stricte vérité, mais l'endroit est gardé par un gardien retors et l'accès au sang merveilleux de la divinité n'est pas une promenade de santé.

### L'introduction des PJ

Avant de commencer, si vous avez un peu de temps, l'idéal serait d'intégrer chacun de vos personnages joueurs dans la trame du contexte. Si le groupe compte un elfe, proposez qu'il soit le champion du seigneur ou un prétendant à la main de la princesse, ou un cousin, une amie très proche. S'il y a un nain, il s'agit du représentant désigné par la forteresse souterraine la plus proche, envoyé pour représenter son peuple dans cette quête improbable mais mythique. Le représentant

des nains pourrait d'ailleurs prétendre que le dieu déchu était évidemment un dieu du panthéon nain (ou gnome, ou halfelin ou humain, à adapter en fonction du personnage). L'argent ou la perspective d'une récompense (un objet, une faveur, un pardon, une remise de peine) peut toujours être un moteur classique. Enfin, la recherche de la gloire par un individu ou par une famille qui oblige un personnage-joueur à s'intégrer dans l'aventure peut faire l'affaire.

Si vous souhaitez être retors en tant que meneur de jeu, vous pouvez également glisser un personnage dans le groupe qui aurait besoin du sang du dieu déchu pour lui (il est gravement malade d'une maladie inconnue) ou pour un proche... Une fois que chaque joueur est au clair avec les motivations de son personnage, passez à la suite.

Vous pouvez lire ou paraphraser à vos joueurs les paragraphes écrits en italique.

*L'heure est grave. Depuis plusieurs semaines, un mal incurable consume la fille du seigneur elfique du royaume d'Evereska (ou n'importe quelle ville ou seigneur de votre choix). Victime de la sorcellerie d'un puissant ennemi, la princesse est plongée dans un sommeil agité dont l'issue mortelle*

## Fiche technique

**TYPE** • Exploration/Action

**PJ** • Niveau 1

**MJ** • Tout niveau

**Joueurs** • Débutants

**ACTION** ★★

**AMBIANCE** ★★

**INTERACTION** ★★

**INVESTIGATION** ★★

*est désormais certaine. Les mages, prêtres et guérisseurs restent impuissants face à la noirceur et la puissance de cette magie. Seul un augure a évoqué une antique légende, unique espoir de sauver la princesse. L'histoire raconte qu'à la naissance du monde, les Dieux se livrèrent une terrible guerre. L'un d'entre eux, vaincu, fut enseveli sous une montagne. Depuis ces temps immémoriaux, le sang du Dieu Déchu suinterait à travers les cavernes et les grottes de la montagne. Le roi vous somme donc de partir en quête de cette montagne, dans le lointain nord du monde, et de lui rapporter quelques gouttes du précieux sang divin dont il se dit qu'il aurait la capacité de guérir tous les maux. »*

Il est temps de marquer une pause et de demander aux joueurs de décrire physiquement leurs personnages, à quoi ils ressemblent, comment ils se tiennent, comment ils parlent.

*Votre groupe a quitté le domaine du seigneur elfique et, des jours durant, a affronté le blizzard et les bêtes sauvages du grand nord. Après une longue errance dans les forêts enneigées et les collines hantées de monstres, vous avez enfin découvert la montagne du Dieu Déchu, gigantesque pic rocheux qui correspond à la description dont vous disposiez. Vous touchez au but. Avec prudence, les armes en main, vous vous enfoncez dans un labyrinthe de tunnels glacés et de cavernes obscures. Enfin, après une éternité de silence, vous découvrez un antique escalier. C'est alors qu'une créature aux ailes membraneuses et au faciès de démon apparaît devant vous, les yeux jaunâtres et la gueule fendue d'un inquiétant sourire !*

## **Le démon gardien**

Le démon se nomme Monsck. Il est là pour faire passer un message et n'a aucune intention d'attaquer les PJ. Si

ces derniers tentent de l'attaquer ou de lui lancer un sort, il disparaît dans un nuage nauséabond avant de réapparaître un peu plus loin. Monsck est le gardien de la crypte. Volubile et agaçant, sa principale occupation en temps ordinaires consiste à chasser rats et autres rongeurs dont il se délecte volontiers.

Pour le meneur de jeu, il s'agit d'un PNJ facétieux prompt à apparaître pour aider les PJ ou pour les induire en erreur. Utilisez-le comme un outil précieux qui vous permettra d'accélérer la partie si le besoin s'en fait sentir. En revanche, il ne prendra jamais part aux combats, pas plus qu'il n'indiquera l'emplacement des pièges. Comme il aime s'écouter parler, il s'exprime toujours par de longues phrases alambiquées, n'hésitant pas à se moquer des PJ lorsqu'ils hésitent ou quand ils tombent dans un piège.

*Vous n'êtes pas les bienvenus dans les entrailles de la montagne du Dieu Déchu ! Mais vous êtes là et vous avez gagné le droit de tenter votre chance. Je me doute bien que vous n'avez pas affronté les dangers du grand Nord pour admirer les stalactites et les stalagmites de ces cavernes n'est-ce pas ? Non. Vous êtes là pour le sang du Déchu qui coule dans la crypte ! Ils viennent tous pour ça ! Vous croyez que vous êtes les premiers ? Sachez que c'est à moi que les Dieux de jadis ont demandé de veiller sur les lieux. J'ai donc fermé l'accès à la fontaine de sang par une herse magique ! Une seule clef, dont je ne vous dirai rien, contrôle l'ouverture de la herse. J'ai soigneusement caché cette clef dans la salle principale de la crypte, protégée par l'un des quatre périls mortels que j'ai mis au point ! Est-elle dans le puits des âmes damnées ? Dans le coffre de l'ineffable tourment ? Sous la garde du titan aveugle ? Ou... ? Non, n'insistez pas, je ne vous révélerai pas quel est le dernier péril... →*

## Mais où est la clef ?

Selon le temps dont vous disposez pour la partie et selon la difficulté que vous souhaitez imposer, choisissez avant le début de la partie une des options suivantes :

A/ Vous déterminez arbitrairement dans lequel des 4 périls le gardien a caché la clef :

1/Le puits des âmes damnées

2/Le coffre de l'ineffable tourment

3/Le titan aveugle

4/Le nid des araignées

B/ Vous (ou une main innocente) lancez 1d4 pour déterminer aléatoirement où se trouve la clef.

C/ Pour éviter que les joueurs ne trouvent trop vite la clef, vous pouvez également décider qu'elle ne se trouve pas dans le premier péril qu'ils choisiront d'affronter mais dans un des trois restants. Cela vous assure que les joueurs affronteront au moins deux dangers et que la partie durera environ une grosse heure. Vous pouvez aussi décider qu'il y a en réalité, 2 ou 3 clés, à rassembler. Vous pouvez ainsi gérer la difficulté et le temps de la partie.

(suite marge page suivante)

*Sachez qu'il s'agit du pire des quatre – lâche-t-il en se frottant les mains. Descendez l'escalier si vous l'osez, explorez la crypte et emparez-vous du sang d'un dieu... Ou mourrez en essayant ! J'en serai ravi !*

Après quoi Monsck disparaît dans un éclat de rire vicieux. Déterminez un ordre de marche. Demandez aux joueurs de vous décrire leurs postures respectives et de vous désigner qui éclaire le groupe (ce personnage aura donc une main de prise) et comment (magie ou torche). L'aventure peut à présent commencer.

## 1/ La salle principale

*L'escalier débouche sur une vaste salle dallée au plafond voûté. Une brume méphitique plane à quelques centimètres du sol, dissimulant à vos yeux la fuite de quelques gros rats. Une horrible odeur de chair en décomposition vous agresse les narines. Seul un tintement de chaînes vient briser le silence épais qui recouvre cette salle comme un linceul.*

La salle principale n'est pas piégée. Elle sert de sas entre les différentes parties de la crypte et permettra aux PJ de se rassembler pour reprendre des forces. Une fois que le groupe s'est rassemblé au pied de l'escalier, demandez aux joueurs où ils comptent diriger leurs pas.

## 2/ Le puits des âmes damnées

*Un puits à la margelle parcourue d'étranges inscriptions a été bâti dans cette alcôve. Il est recouvert d'une grande cage aux barreaux épais et pourvue d'une solide serrure. Tout autour, le sol est recouvert d'ossements humains. Alors que vous approchez, deux bras surgissent d'entre les barreaux et se tendent vers vous ! « A l'aide ! Je vous en supplie, sortez-moi de là ! », implore une mystérieuse prisonnière...*

La créature enfermée est une âme damnée qui fera tout pour convaincre les PJ de crocheter/détruire la serrure pour la libérer. La cage magique neutralise son intangibilité et la force à revêtir une enveloppe matérielle. Le monstre prétend être Vedi Voorl, une aventurière seule survivante de son groupe venu ici en quête de richesses. Son histoire est cohérente car elle est vraie. Toutefois, Vedi est devenue un mort-vivant prisonnier du puits des âmes damnées, et ne trouvera le repos qu'en causant le trépas d'une victime.

Si vous jouez en *D&D5/H&D*, utilisez le profil du **spectre** (*MdM* p.270 ou *C&O* p.259).

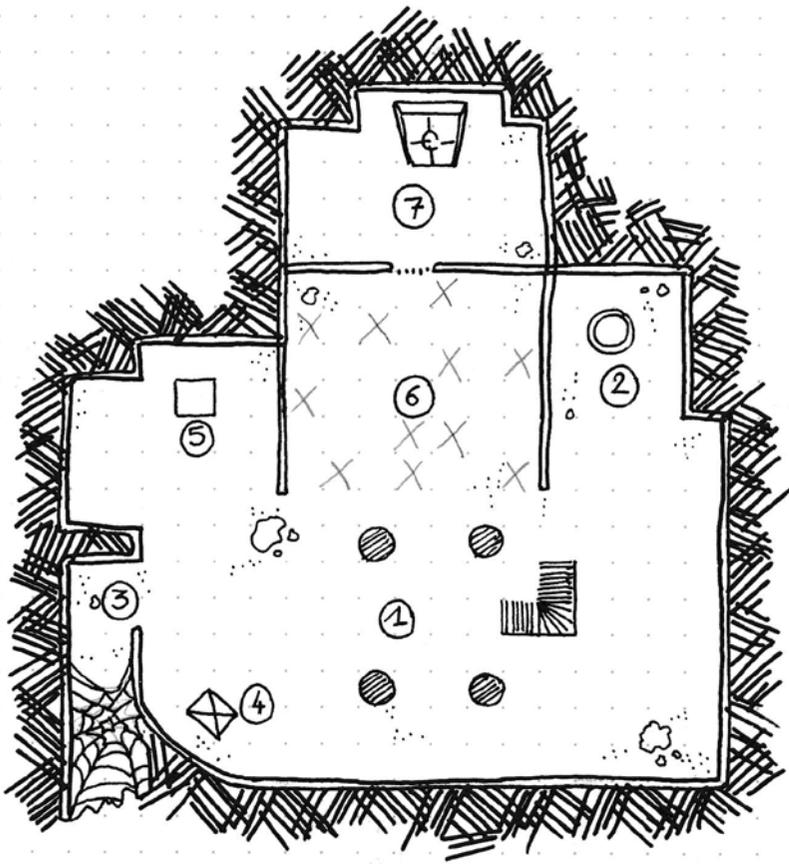
Un sort de *détection du mal* ou le sens divin d'un paladin dévoileront la nature spectrale de la créature.

Si vous jouez en *COF*, utilisez le profil du **spectre** (*COF*, p.272), avec les modifications suivantes : supprimez l'Aura glaciale, la Voie des créatures magiques et l'Intangibilité. Contact +3 / PV 23.

Un nécromancien qui réussit un test d'Intelligence 10 prend connaissance de la nature spectrale de la créature, tout comme un prêtre disposant d'au moins 1 rang dans la voie de la spiritualité

Notez bien que ces capacités dévoilent la nature de mort-vivant, pas son alignement. Un mort-vivant n'étant pas forcément mauvais, instillez le doute dans l'esprit de vos joueurs. Vedi implore les PJ de l'aider. Si les joueurs l'interrogent sur le fait qu'elle est déjà morte, elle feindra de le découvrir et mentira en disant que son âme ne trouvera le repos qu'une fois la cage ouverte.

Si les PJ ne mordent pas à l'hameçon, le spectre lance un sort en priorité sur le guerrier, le barbare ou le voleur du groupe :



Si vous jouez en *D&D5/H&D*, il s'agit de *charme-personne*. Vedi force sa victime à approcher suffisamment pour pouvoir tenter de l'empoigner (voir la règle *MdJ* p.195).

Si vous jouez en *COF*, utilisez le Rang 1 de la Voie de l'Envoûteur (*Injonction*) p.42. La cible doit réussir un JS Sagesse 15 ou obéir à Vedi et s'approcher des barreaux pour détruire ou crocheter la serrure.

Dès qu'un PJ se met à portée d'alonge (1,5 m), le spectre tente dans un premier temps de l'immobiliser, ce qui se traduit par un test opposé de combat (le spectre gagne un bonus de +5 si sa victime est charmée). La victime est immobilisée tant qu'elle ne remporte pas ce test opposé. Tant que sa victime est immobilisée, Vedi gagne un bonus de +3 à ses attaques.

Si la clef est cachée dans cette zone, précisez aux joueurs qu'un saphir scintillant serti dans un médaillon est accroché à l'intérieur de la cage et pend au bout de sa chaîne dorée au-dessus du vide.

Si vous jouez en *D&D5/H&D*, un sort de *Détection de la magie* confirme qu'il s'agit d'un objet ensorcelé chargé d'une magie d'Abjuration.

Si vous jouez en *COF*, cette dernière information s'obtient grâce au Rang 2 de la Voie de la magie universelle (p.49).

Évidemment, Vedi refusera de donner l'objet et le négociera contre l'aide des PJ (son objectif étant juste que l'un d'entre eux tombe sous son contrôle et ouvre la cage ou s'approche suffisamment près pour qu'elle puisse l'attaquer). →

(suite marge page précédente)

D/ Vous décidez qu'il y a en réalité quatre clés magiques à rassembler, une dans chacun des périls. Cette option permet la partie la plus longue mais aussi la plus mortelle, déconseillée pour un groupe de niveau 1. Assurez-vous dans ce cas que les PJ disposent de soins ou, si vous maîtrisez *H&D* ou *D&D5*, permettez aux PJ un repos court dans la crypte. Pensez dans ce cas à adapter le dialogue du gardien en conséquence.

### 3/ Le nid des araignées

*D'épaisses toiles d'araignées, parcourues de dizaines de minuscules insectes translucides, encombrant cette partie de la crypte. Des cocons enfermant des cadavres de rats pendent de-ci de-là. Alors que vous avancez, un chuintement se fait entendre alors que l'horrible maîtresse des lieux se porte à votre rencontre !*

Cette partie de la crypte est devenue le nid d'une nuée d'araignées. Le principal danger est l'Araignée Géante qui compte défendre son antre jusqu'à la mort.

Si vous jouez en *COF*, utilisez le profil **Insecte Taille Moyenne** (*COF* p.257).

Si vous jouez en *D&D5*, utilisez celui de l'**Araignée Géante** (*MdM* p.318).

Si vous jouez en *H&D*, utilisez celui de l'**Araignée Géante** (*C&O* p.295).

Si les joueurs décident de mettre le feu à la toile, celle-ci se désagrège. Une nuée d'insectes se jette alors sur les PJ. Gérez cette nuée comme un seul adversaire.

Si vous jouez en *COF*, utilisez le profil **Insecte Taille Petite** (*COF* p.257)

Si vous jouez en *D&D5*, utilisez le profil de **Nuée d'Araignées** (*MdM* p.332), en modifiant les dégâts comme suit : 2d4 au lieu de 4d4

Si vous jouez en *H&D*, utilisez celui de **Nuée d'Araignées** (*C&O* p.315)

Si La clef se trouve dans cette zone, les joueurs devront réussir un test Sagesse (Perception) 12 pour la trouver, par terre, recouverte d'une grosse pierre. Il s'agit alors d'un magnifique saphir de la taille d'un œuf et irradiant une magie d'Abjuration.

La tanière des araignées compte également deux potions de soins 2d4+2 et 10 pièces d'or.

### 4/ Le coffre de l'ineffable tourment

*Un énorme coffre en chêne noir est posé à même le sol. Renforcé de ferrures d'acier, son couvercle est fermé d'un cadenas inquiétant en forme de crâne à la mâchoire grande ouverte. Le trou de serrure se trouve précisément entre les crocs pointus, menaçant de se refermer sur les doigts imprudents. Les symboles cabalistiques étranges qui recouvrent sa surface se mettent à luire à cote approche...*

Si vous jouez en *D&D5/H&D*, un test réussi en Intelligence (Arcanes) 10 ou un sort de *Détection de la magie* permettent de savoir que le coffre est ensorcelé (Invocation). Il faudra réussir un test de Dextérité 15 ET avoir des outils de voleur pour crocheter la serrure. Si aucun PJ ne dispose d'outils de voleur, autorisez l'usage d'un outil improvisé avec une pénalité de 5 ou un Désavantage.

Si vous jouez en *COF*, le test de crocheteage est identique. Pensez toutefois à appliquer les avantages de la capacité Doigts Agiles (Voie du Roublard rang 2) si un personnage en dispose.

Le coffre est lié au puits des âmes damnées. En cas de succès au test, le coffre s'ouvre certes, mais la cage qui recouvre le puits disparaît, libérant le spectre qui, redevenu intangible, viendra attaquer le groupe dès le round suivant. Si le test échoue, le coffre s'ouvre également, la cage disparaît aussi, mais elle réapparaît autour d'un des membres du groupe tiré au hasard. Il en va de même si les PJ détruisent le cadenas par la force.

Tant que le coffre n'est pas refermé et le cadenas verrouillé, la cage demeure en place, inamovible, et un nouveau spectre sort du puits 1d4 rounds après la destruction de l'actuel. Dès que la situation de départ

est rétablie, la cage retrouve sa place au-dessus du puits.

Si vos joueurs tardent à faire le lien entre le coffre et le puits, autorisez-leur un test d'Intelligence 10 pour les aider.

Le coffre contient 100 pièces d'or. Si cette zone contient la clef, précisez que le Coffre contient également un magnifique saphir magique chargé d'énergie magique (Abjuration).

Si vous jouez en *COF*, il contient aussi une potion dupliquant la capacité de rang 2 de la Voie de la magie des arcanes, *Forme gazeuse* (*COF* p.48).

Si vous jouez en *D&D5/H&D*, le coffre contient aussi un parchemin de *disque flottant* (*MdJ* p.233).

## 5/ Le titan aveugle

*L'espace de cette alcôve est occupé par une imposante statue de plus de 2 m de haut, entièrement constituée de métal. Elle représente un colosse en armure complète brandissant un redoutable marteau de guerre. Tout autour de la statue, le sol est constellé d'impacts profonds et de fissures. Alors que vous approchez, les yeux du colosse s'illuminent d'une lueur sans vie alors que ses membres se mettent en mouvement !*

Quiconque entre dans la portée d'allonge de la statue (3 m) doit réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 ou subir un jet d'attaque de la part du colosse (+4/2d4+1 DM/dégâts). Le colosse ne peut porter qu'une seule attaque par round et ne quitte pas son alcôve. Si deux PJ ou plus entrent dans la zone, déterminer aléatoirement lequel sera la cible du colosse. Il est impossible de le détruire, bien qu'un test de Force DD 20 réussi permette de le renverser et de le neutraliser.

Si cette zone contient la clef, précisez aux joueurs qu'un magnifique saphir irradiant une magie (Abjuration) est enchâssé dans le heaume du colosse. Pour s'en emparer, un PJ devra éviter

l'attaque du colosse (ou d'autres PJ devront faire diversion) et réussir un test Dextérité (Acrobaties) DD 15 pour grimper sur la statue. Puis il faudra remporter un test de Dextérité (Escamotage) DD 15 pour dégager la pierre précieuse de son logement.

Hormis le *marteau de guerre +1* qu'il manie, le colosse ne garde aucun autre trésor. Il faut renverser et neutraliser le colosse (voir plus haut) pour espérer prendre son marteau. →

La statue de métal



## 6/ Le hall et la herse ensorcelée

Si les PJ ont trouvé la clef avant de s'aventurer dans ce hall, Monsck apparaît, contrarié, pour leur délivrer un nouveau message.

« Vous avez peut-être trouvé ma clef mais vous n'êtes pas au bout de vos peines, misérables mortels ! Vous ne disposez *que de peu de temps pour ouvrir la herse. Sans quoi, la clef disparaîtra et retournera dans l'un des quatre périls de la crypte ! Laissez-moi rire...* »

Dès lors, posez un dé à 6 faces bien en vue. Le compte à rebours a commencé !

Le but du démon est d'inciter les PJ à se précipiter jusqu'à la herse. Ce serait une grossière erreur, car plusieurs dalles de ce hall sont piégées. Reportez-vous au plan de la crypte. Chaque croix indique un piège magique. Demandez à chaque joueur de vous indiquer, case après case, le chemin qu'il emprunte pour se rendre jusqu'à la herse, chacun disposant de 6 cases de mouvement par round. Une fois que tout le monde a agi, tournez le d6 d'une face et jouez le round suivant.

À tout moment un PJ peut dépenser une action pour scruter le sol.

Si vous jouez à *D&D5/H&D*, il faudra tester la Sagesse (Perception) à DD 20. En cas de succès, le PJ repère une dalle suspecte que vous pourrez lui désigner d'une croix. Si le PJ passe son round entier à scruter le sol, il peut faire son test en *Avantage* (mais il ne peut donc pas se déplacer dans le même round).

Si vous jouez à *COF*, il faudra suivre les règles en marge de la page 74 et tester l'Intelligence ou la Sagesse avec une difficulté de base de 20.

Si un PJ marche sur une dalle piégée, demandez au joueur de lancer 1d6 sur la table suivante :

1/ À chaque round désormais, le joueur doit réussir un test Constitution DD 15 ou rester paralysé sur la case qu'il occupe au début du round.

2/ Le PJ est ciblé par un projectile magique qui touche automatiquement (1Dd4+1 DM/dégâts de force)

3/ Le PJ est brusquement projeté au plafond et retombe lourdement au sol (1d6 DM/dégâts de chute).

4/ Le joueur doit réussir un test de Sagesse DD 15 ou sombrer dans un sommeil magique. Le PJ restera endormi tant qu'un compagnon n'aura pas passé 1 round entier à le secouer ou jusqu'à ce que le test de Sagesse soit réussi lors d'un round suivant.

5/ Un éclair de glace cible le PJ (Attaque +2/ 1d6 DM/dégâts de froid)

6/ Un Trait de Feu cible le PJ (Attaque +2/ 1d8 DM/dégâts de feu)

Dans la mesure où les pièges sont magiques, lancer des objets sur les dalles ou tenter de sonder le sol ne les déclenchera pas.

Le parchemin découvert dans le Coffre (voir 4) peut ici être utilisé de façon très astucieuse. Laissez les joueurs faire preuve d'imagination.

Si les joueurs ne parviennent pas à la herse dans le temps imparti, la clef disparaît et il faut tout recommencer, sous les rires sardoniques du gardien démon !

Une fois que le porteur de la clef arrive devant la herse, il distingue un creux pratiqué sur le mur à droite de l'ouverture et de la taille du saphir. Le joyau s'y encastre parfaitement. Il n'y a aucun autre moyen de commander l'ouverture de la herse.

*Alors que la lumière du saphir se met à pulser comme un cœur azur, la herse se soulève en grinçant pour disparaître dans l'arche du*

montant. Puis, à son tour, la clef disparaît sans un bruit vous laissant interdits devant le passage libéré !

## 7/ La fontaine de sang

*Une odeur métallique flotte dans cette salle dont le silence n'est rompu que par un agaçant bruit de goutte-à-goutte. Face à l'ouverture se dresse une massive table de granit creusée d'une longue rigole au parcours sinueux, et le monolithe est adossé au mur nord. À la verticale de la table, un petit filet de sang sort du plafond puis, après avoir suivi les rigoles, s'accumule par terre en une mare bouillonnante. La légende disait donc vrai. Le sang d'un Dieu baigne la roche ! La princesse peut être sauvée. L'accomplissement de votre quête est proche ! »*

Dès qu'un PJ pénètre dans la salle de la fontaine, une créature s'extirpe de la mare de sang, au pied de la table de granit. Il est temps pour les PJ d'affronter leur ultime ennemi, le golem de sang.

Si vous jouez en COF, utilisez le profil de **Goule** (COF p.254) en supprimant la Fièvre des goules.

Si vous jouez en D&D5, utilisez le profil de **Goule** (MdM p.171)

Si vous jouez en H&D, utilisez celui de **Goule** (C&O p.174)

N'étant pas un mort-vivant, le golem de sang n'est pas sujet à la capacité de renvoi des clercs/prêtres. Cette créature attaquera toujours le PJ le plus proche de la fontaine.

Vous pouvez corser le combat final en décrivant la herse qui redescend lentement du plafond. Remettez le d6 du compte à rebours bien en vue et poussez vos joueurs à agir vite en ne leur donnant que 5 secondes de réflexion. Le combat doit être tendu !

Un PJ peut tenter de retenir la herse un round en réussissant un test de Force DD 15. En cas d'échec, le

joueur peut choisir de subir 1d6 DM/dégâts à la place pour ralentir la herse pendant un round. Un objet ordinaire ralentit la herse pour un round mais sera détruit par la herse. En revanche, un objet magique tel que le marteau de la statue du titan aveugle (voir 6) parviendra à la bloquer durablement.

Si les PJ parviennent à vaincre le golem, celui se reconstitue au bout de 1d3 rounds. Les joueurs doivent donc trouver une stratégie pour réussir à approcher de la table suffisamment près pour récolter quelques gouttes de sang. Encore faut-il qu'ils aient songé à s'équiper d'un réceptacle adéquat ce qui, au cœur du combat, nécessite une action entière !

## Conclusion

Si les PJ parviennent à ressortir de la salle de la Fontaine, lisez ce qui suit :

*Dans un claquement sec, la herse se referme derrière vous et la créature de sang se désagrège. Monsck, le démon gardien, apparaît à quelques pas de vous et, les yeux injectés de sang, bat l'air de ses bras nouveaux. « Vous avez réussi à me voler le précieux sang, misérables ! », s'écrie-t-il entre deux bordées d'injures. « Allez-vous-en et ne revenez jamais ! » Si je revois vos trognes au détour d'un tunnel je vous ferai payer au centuple votre infâmie ! Allez ! Ouste ! Fichez le camp avant que je ne change d'avis ! »*

Les PJ peuvent donc quitter la crypte. Si l'un des PJ est mort et que ses compagnons disposent de son corps, mettez vos joueurs face à un choix cornélien en insinuant que d'après la légende, le sang du Déchu pourrait redonner la vie aux morts. À eux de décider à présent qui, de la princesse ou de leurs compagnons, les joueurs veulent sauver la vie...

**Texte et plan :** Houari Benkhera

**Illustration :** Mathilde Marlot



INITIATION – 90 MINUTES

# La CÉRÉMONIE

*Ce petit scénario a été écrit pour faire de l'initiation à CO Cthulhu lors du festival des jeux de Cannes de février 2019. Comme L'attaque des gobs en 2018, le format est spécial « partie courte d'initiation ». Il a aussi le mérite de pouvoir être joué avec le matériel fourni dans la boîte CO Cthulhu – initiation au jeu d'aventures sans spoiler les scénarios fournis avec la boîte.*

## En quelques mots...

Les PJ ainsi que leurs proches ont été invités à une soirée mondaine dans un grand manoir puis drogués. Leur destin ? Être sacrifiés par un culte qui tente de réveiller une abomination endormie depuis des siècles. Hasard du destin, ils vont être réveillés et avoir une chance de s'en sortir.

## Introduction

*« La réception dans le grand manoir de chasse des Monroe, au bord d'un lac à une trentaine de kilomètres au nord-ouest de New York City, près de la grande forêt de Harriman, promettait d'être un bel événement mondain. La raison d'être de la soirée, la dédicace du dernier recueil de poèmes de John Construct, artiste dada intrigant et grand ami de Sir James Monroe, n'était qu'un prétexte saisi par chacun de vous pour côtoyer en excellente compagnie des membres de la haute société new-yorkaise. Qui refuserait une invitation pour une soirée dans un cadre aussi privilégié, surtout lorsqu'on est invité et que chacun d'entre vous aviez un intérêt particulier à accepter ? Rencontrer quelqu'un d'important pour un article en cours, consulter une édition rare d'un livre occulte ou un objet d'art primitif, un rendez-vous galant, la promesse d'une partie de chasse le lendemain ou un tour dans une automobile de luxe introuvable. »*

*C'est le moment idéal pour décrire votre personnage et nous expliquer en deux mots ce qu'il ou elle fait là.*

Il est essentiel pour cette petite aventure qu'au moins la moitié des

PJ se soient rendus à cette soirée accompagnés. À vous de le déterminer, cher MJ. Un ou une amie, un ou une petite amie, mari ou femme, cousin, père ou mère, cela n'a pas tellement d'importance. Pourquoi ?

Parce que ces connaissances ont déjà été emmenées par les cultistes dans la grotte sous la maison et sont sur le point d'être sacrifiées. C'est impératif pour pousser les joueurs à intervenir et interrompre la cérémonie odieuse.

Donc, à la fin de la description d'un personnage, vous pouvez ajouter.

*D'ailleurs, tu es venu avec... qui était également très intéressée par le fait de...*

Une fois les descriptions terminées, reprenez la main.

*« Mais que s'est-il passé ? Il fait nuit, il fait froid, et vous courez ! La lune est si grande, si proche, si intensément rousse qu'on jurerait pouvoir la toucher. Ses rayons pâles éclairent devant vous à travers la frondaison de grands sapins menaçants. Hors d'haleine, en sueur, le cœur battant comme s'il allait sortir de votre poitrine, vous manquez de trébucher à chaque foulée. Pourquoi cette course effrénée ? Une peur primaire, animale, vous empêche de*

## Fiche technique

TYPE • Scène d'action

PJ • 4-5 PJ de niveau 1

MJ • Débutant

Joueurs • Initiation

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★☆☆☆

INVESTIGATION ★☆☆☆

regarder derrière vous. Une présence terrifiante se rapproche... Et puis...

*De petites tapes sur le visage, comme des insectes ou des petits animaux, vous sortent de ce cauchemar. On vous secoue, on vous intime de vous réveiller. On vous parle. Vous avez la tête lourde. Vous êtes allongés. Vos mains sont attachées dans votre dos avec une corde. Devant vous se tient une jeune femme, la vingtaine. Grande, brune, robe bleue. Vous l'aviez croisée à la soirée. Elle a l'air terrorisée, sa robe est souillée de la gorge à l'épaule. Comme vous, elle a les mains attachées dans le dos. Elle titube. Son élocution est approximative.*

*« Que se passe-t-il, répète-t-elle ? On est où ? Et où est Mat ? Maaat !! »  
Que faites-vous ?*

## Acte 1, l'évasion

### Les PJ

Les PJ ont été drogués. Ils éprouvent encore un mal-être évident. Ils écotent d'un malus de -2 à tous leurs jets à venir impliquant un d20. On va le voir un peu plus loin, mais le poison, tant qu'il est dans leur organisme, va leur provoquer des hallucinations. La seule solution pour s'en débarrasser est de se faire vomir pour purger le somnifère. Peu élégant mais efficace.

Autre complication, les PJ ont encore leurs habits, mais leur équipement, notamment les armes, ont disparu. Leurs effets personnels se trouvent au sous-sol dans la cave (pièce 11).

### La pièce

Il s'agit du **dortoir** (pièce 9)

*« La pièce est très sombre. Seuls quelques rayons de lune filtrent à*

## Matériel

Ce scénario utilise le tableau de jeu de la maison proposé dans la boîte d'initiation *CO Cthulhu – initiation au jeu d'aventures* et conserve la distribution des pièces et la numérotation, tout en changeant un peu ce qu'on y trouve pour les besoins de cette aventure spécifique. Seule manque sur le plan le lieu de la dernière scène, la grotte souterraine. À vous de la dessiner sur l'autre face du plateau de jeu.

*travers les rideaux. Vous distinguez trois lits simples superposés. Six couchages en tout. Sol en parquet avec un grand tapis. Des malles et une commode. Une grande fenêtre. Un plafond haut. »* →



Cultiste

## Mode d'emploi

Ce petit scénario peut se décomposer ainsi :  
L'introduction pour poser le cadre

- 1 Sortir de la chambre où les PJ ont été enfermés et ligotés après avoir été drogués
- 2 Explorer le manoir et préparer une intervention
- 3 L'intervention au cours de la cérémonie

Conclusion

## Le scénario du one-shot CO Cthulhu de Role'n play!

Ce scénario est celui qui a été joué par l'équipe de Role'n play, renforcée pour l'occasion par le romancier Maxime Chattam et la Youtubeuse Trinity. Vous devriez regarder la partie, avant de le faire jouer, ou pour le plaisir !

<https://www.youtube.com/watch?v=MKKY0OZMB8Y>

Il n'y a pas d'électricité. Pas d'éclairage non plus, évidemment. La porte est fermée à clef, de l'extérieur. Pour l'ouvrir, il faut soit réussir un test de FOR difficulté 15 pour la défoncer, soit un test de DEX difficulté 18 pour crocheter la serrure avec un petit élément de métal qu'un PJ pourrait avoir encore sur lui (barrette de cheveux, boucle de ceinture, laissez vos PJ faire preuve d'imagination sans leur mettre trop de bâtons dans les roues). La fenêtre comporte des barreaux de fer. Impossible de passer par là.

### Ellen

Cette jeune femme est encore un peu saoule. Elle a trop bu à la réception et, dans son sommeil, elle a vomi et ainsi expulsé une partie du somnifère. Elle s'est réveillée avant l'heure prévue par les cultistes, dans la pièce des PJ. Son petit ami, Mat a déjà été conduit à la cave. L'absence de Mat devrait également faire comprendre à chaque PJ qui était venu accompagné que son ami/parent n'est pas dans la pièce.

Elle est paniquée et n'est plus en mesure de réfléchir.

Si aucun PJ ne la calme, elle va se mettre à crier le nom de Mat de plus en plus fort et attirer très vite le cultiste de garde. Un test de CHA difficulté 15 (12 avec des mots vraiment rassurants) permet de la calmer.

Un test de PER difficulté 10 permet de comprendre aux taches sur sa robe et sur son matelas qu'elle a vomi. Si un PJ le remarque, demandez un test d'INT à tous vos joueurs. Le plus haut score comprend qu'Ellen s'est réveillée parce qu'elle était saoule et qu'elle a vomi. Ce PJ comprend également qu'une purge est nécessaire pour tout le monde. Vomir permet de se débarrasser du malus de -2 et des hallucinations.

### Les liens

Les PJ n'ont pas été attachés de façon particulièrement rigoureuse. Ils n'étaient pas censés se réveiller. Demandez au PJ comment il s'y prend.

Il faut réussir un test de DEX difficulté 16 pour réussir ou un test de FOR difficulté 20. Après une tentative en force, plus aucune tentative en dextérité n'est possible.

Restez attentif aux bonnes idées de vos joueurs. Si un joueur décide de casser la vitre de la fenêtre par exemple pour ensuite trancher la corde avec un tesson de verre, récompensez ce genre d'initiative. Dès qu'un PJ s'est libéré, il libère facilement les autres.

### Écouter

Si les PJ font le silence total et qu'ils décident de tenter d'obtenir des informations, demandez un test de PER difficulté 18. Une réussite leur indique des bruits à peine audibles des ébats amoureux d'un couple. (Adaptez cette description selon l'âge et la maturité de votre table). Il s'agit du couple de cultistes en pleine communion dans la suite au fond de l'étage (7).

### Le cultiste de garde

Si les PJ ou Ellen, pour une raison ou une autre, font beaucoup de bruit, le cultiste de garde à l'étage, qui possède la clef de la porte, vient voir ce dont il s'agit. Les PJ peuvent alors tendre une embuscade au cultiste qui sera *surpris* lors du premier tour de combat (pas d'action et -5 à la DEF).

Demandez un test de PER difficulté 18. Sur une réussite, un PJ entend des pas se rapprocher dans le couloir et une faible lumière se diffuser sous la porte. Sur un échec, le meilleur résultat entend la clef dans la serrure. Les PJ n'ont alors plus le temps de se préparer. Le cultiste ouvre la porte, laisse la

clef dedans et tire immédiatement son poignard, le combat commence sans que personne ne soit surpris.

« Une silhouette en robe verdâtre, ouvre brusquement la porte, une lampe à huile dans une main, un poignard dans l'autre. Il arbore un étrange tatouage sur le bras. »

Si les PJ ne se sont fait vomir, ajoutez cela à vos descriptions.

« Mais la seule chose qui attire votre regard, c'est son visage monstrueux au bas duquel s'agitent de petits tentacules en mouvement, ses yeux rouges, la peau épaisse et visqueuse de son front immense d'où suite un liquide poisseux ! »

Demandez alors à vos PJ un test de Choc (difficulté 12).

Si les PJ se sont fait vomir, ils ne voient qu'un masque étrange. Si certains PJ ont vomi et d'autres non, donnez à chaque groupe la description correspondante, pendant que l'autre groupe se bouche les oreilles.

Ellen, qui a déjà vomi, voit le cultiste tel qu'il est vraiment. Si les PJ pensent avoir tué un monstre, elle va paniquer car elle sait qu'ils viennent de tuer un homme sous ses yeux. Si les PJ ne la croient pas, pas elle va enlever le masque du cultiste. Décrivez alors à vos PJ une scène horrible où la jeune fille arrache littéralement la peau du visage du monstre. Demandez alors aux PJ qui regardent la scène un nouveau test de Constitution (Difficulté 15). Ceux qui échouent vomissent de dégoût et les hallucinations cessent alors.

## Combat

Le cultiste, dès qu'il a reçu un premier coup, va tenter avant tout de crier et de s'enfuir. Donnez un peu de mal à vos joueurs mais à moins qu'ils ne s'y prennent particulièrement mal, ils devraient arriver à le contenir.

## Équipement

Il est tout à fait possible de prendre le poignard, la robe et le masque ainsi qu'un jeu de clés pour les chambres de l'étage sur le cultiste.

## Le faire parler ?

C'est un fanatique qui ne dira rien sur rien. Il préfère qu'on le tue plutôt que d'admettre l'échec de sa mission. Par orgueil et fierté, il glissera tout de même :

« C'est trop tard, nous allons réussir, il arrive... »

## Acte 2, l'exploration

Cette phase est très ouverte et dépend beaucoup des actions de vos joueurs. Les objectifs de jeu sont les suivants : les PJ doivent comprendre ce qui se joue, que les innocents, notamment leurs connaissances, ont disparu et que des indices mènent à la cave. Que le temps presse donc. L'exploration de la maison va également leur permettre de s'équiper un peu et de préparer au mieux la dernière scène.

Les pièces du bas, fumoir (2), salle à manger (4), salon (5) et bibliothèque (6) ont été laissées telle quelles depuis la réception. Les PJ y ont donc évolué quelques heures plus tôt.

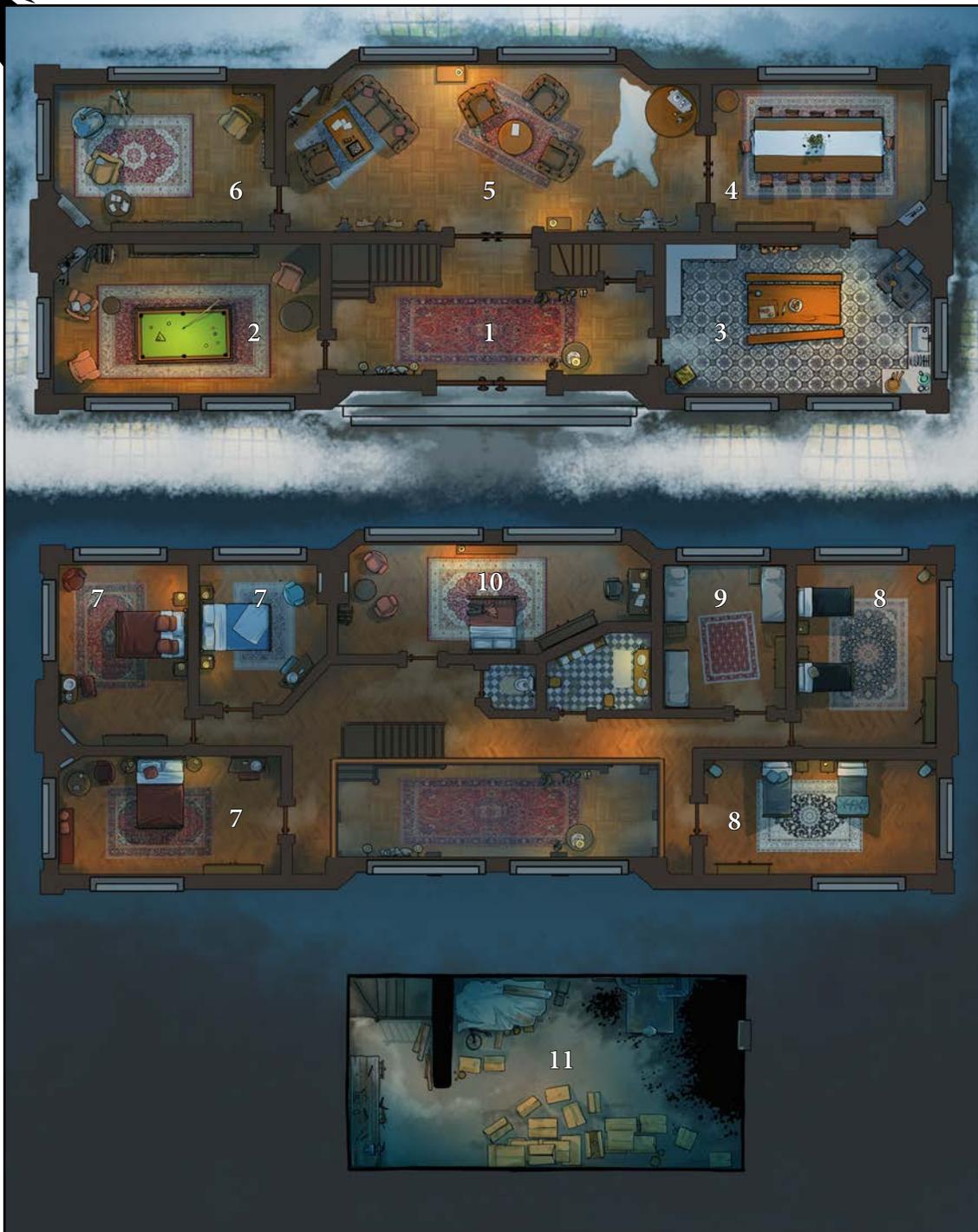
Il y a un autre cultiste de garde devant la porte d'entrée mais, évidemment, il est susceptible de se déplacer si les PJ ne se montrent pas discrets ou déguisés.

## Le manoir

Voici une description succincte des pièces (voir plan). Vous pouvez lire ou paraphraser à vos joueurs les petits paragraphes entre guillemets au début de chaque pièce. Ce sont les informations immédiatement accessibles aux joueurs. Les informations réservées au MJ sont décrites ensuite dans la section « Pour le MJ ». →

## Gestion du temps

Cette partie de découverte est censée être très courte. Une heure max. Si vous souhaitez tenir votre timing et que votre groupe a pris un peu de temps pour sortir de la pièce, accélérez cette seconde partie. Ne décrivez pas pièce par pièce. Vous pouvez même décider qu'il n'y a pas d'autre cultiste dans le hall. Les PJ font rapidement le tour de la maison, laissez-leur l'opportunité de trouver les fusils, et menez-les jusqu'à l'entrée de la grotte dans la cave.



## À l'étage :

Une lampe à huile éclaire le couloir. Il est possible de s'en saisir.

### 7/Suites 1 à 3

« Il s'agit de chambres spacieuses, lit double, avec un coin pour la toilette : un évier, un miroir. Toutes équipées de chauffage en fonte et d'une large cheminée. »

#### **Pour le MJ**

Deux cultistes sont actuellement en pleins ébats dans la suite 1, au fond du couloir. Ces deux-là sont moins intéressés par l'invocation d'un monstre que par l'attirance réciproque qu'ils éprouvent. Adaptez évidemment la description de la scène en fonction des joueurs présents à votre table de jeu. L'intérêt de cette scène est double.

Un, il permet de faire redescendre un temps la pression après un début de scénario normalement très stressant. Les émotions viennent des temps forts et des temps calmes. Ce répit, cette petite parenthèse un peu légère, vous permet ensuite de repartir plus fort dans l'horreur et de déstabiliser à nouveau vos PJ.

Deux, cela permet d'humaniser vos cultistes, qui ne sont pas des monstres que l'on peut tuer de sang-froid. Ils ne sont pas tous au même niveau de fanatisme et cette scène vient le rappeler.

#### **Combat et équipement**

Il est possible de les surprendre. Leur équipement cérémoniel – une robe, un masque et un poignard – est par terre. Une lampe à huile est posée sur la table de nuit.

Dans cette chambre et dans les autres, fermées à clé, reposent des affaires « *personnelles* » des cultistes. Pas de pièce d'identité – consigne a été donné de ne jamais en apporter aux rassemblements – mais des habits de civils et surtout des clés de

voiture. Si les PJ sont méthodiques, ils peuvent récupérer les clés de tous les véhicules garés dehors.

### 8/Chambres 1 et 2

« Prestations plus rustiques : deux lits simples dans chaque chambre et pas d'évier ni de cheminée. »

### 9/Dortoir

La pièce où se trouvaient les PJ au début de l'aventure

### 10/Suite des Monroe

« La chambre est très grande, avec une belle vue sur l'extérieur. Le mobilier est magnifique et quelques tableaux ornent les murs... »

#### **Pour le MJ**

Les affaires de monsieur et madame Monroe, grands ordonnateurs du culte, sont entreposées ici. Aux murs sont accrochées des peintures familiales. Si un PJ étudie de près les tableaux, il peut voir une vieille photographie encadrée représentant le lac à côté duquel a été bâtie la maison. Un jet d'INT difficulté 10 permet de comprendre que l'anfractuosité d'une grotte se trouve en fait sur la photo à l'endroit où se situe aujourd'hui la maison.

Il y a également une lampe à huile posée sur la table de nuit.

## Rez-de-chaussée :

### 1/Le hall

« La pièce est vaste, tapis indiens au sol, plusieurs paires de bottes usées dans un coin. Une lampe à huile est allumée dans cette pièce. »

#### **Pour le MJ**

La porte d'entrée est fermée à double tour et un **cultiste** se trouve ici en faction. Il protège autant l'entrée que la porte qui mène à la cave

Un jet de PER difficulté 12 permet de repérer des traces de sang au sol qui mènent vers la porte de l'escalier qui descend à la cave. Une →

## Rencontre optionnelle mais pimentée

Vous pouvez tout à fait rajouter la rencontre, qui a amené beaucoup de bonnes scènes lors des séances jouées au festival de Cannes.

Cachée dans un coin de la cuisine, une petite dame d'une quarantaine d'années habillée en blouse de cuisine, joue l'innocente lorsque les PJ arrivent. *« Au secours, je ne sais pas ce qu'il se passe, ils sont devenus fous, j'ai été embauchée ce matin, ils ont emmené tout le monde à la cave, j'ai peur, etc... »*

Il s'agit en fait d'une aspirante cultiste qui ne peut pas participer à la cérémonie mais qui ne manquera pas de tuer Ellen si les PJ ont la mauvaise idée de la laisser sous sa garde et/ou d'attaquer le dernier PJ à descendre dans l'escalier qui mène à la cave avec un bon coup de couteau dans le dos (demandez un jet de PER difficulté 15 pour ne pas être surpris).

réussite permet de comprendre que les traces sont fraîches et qu'on a probablement tiré quelque chose ou quelqu'un dans cette direction. Le sang appartient à Mat, petit ami d'Ellen, qui s'est fait tabasser dans le fumoir et qui a été traîné jusque-là.

### 2/Fumoir

*« Du tissu vert sombre sur les murs. Un grand billard au centre, des fauteuils en cuir craquelé, une boîte à cigarette encore garnie, des livres sur des étagères, une chemise avec du bois sec qui brûle. Ici, on devine qu'une réception a eu lieu il y a quelques heures mais que personne n'a pris la peine de ranger quoi que ce soit – verres posés sur une étagère, bouteilles ouvertes et posées sur la table basse, cendriers pleins. »*

### **Pour le MJ**

Un PJ qui inspecte la pièce trouve des traces de bagarre évidente. Verre brisé, queues de billard brisées, traces de sang au sol. Mat, le petit ami de Ellen, est un gaillard résistant qui s'est senti partir et qui a donné du fil à retordre aux cultistes.

Un jet de PER difficulté 18 permet de retrouver son briquet, ce qui ne manquera pas d'alerter Ellen.

### 3/Cuisine

*« Un gros poêle dans un angle, fourneau imposant, large table avec banc au centre, évier, bac à glace. Couteaux, hachoirs et grosse louche pendent d'un râtelier, bref, tout ce qu'il faut pour préparer un bon repas. Beaucoup de nourriture et de bouteilles encore sur la table et les plans de travail, on sent qu'il y a eu du travail ici il y a quelques heures. »*

### **Pour le MJ**

Les PJ peuvent trouver ici autant de couteaux qu'ils le souhaitent. Et également un hachoir (1d6 DM)

Un PJ qui fouille dans les placards (PER difficulté 10) trouve quelques petites fioles vides qui ont vraisemblablement contenu le somnifère.

### 4/Salle à manger

*« Assez grande pour recevoir une douzaine de convives. Il y a quelques heures, la table accueillait ici un buffet très chaleureux. Tout rappelle qu'une réception a eu lieu, rien n'a été débarrassé. »*

### 5/Grand salon

*« La vaste baie vitrée diffuse la lueur bleutée de la nuit. Des braises finissent de se consumer dans une belle cheminée. La pièce est éclairée par deux lampes à huile, dont une est allumée près de la fenêtre. Une impressionnante collection de masques garnit les murs, les bois et les cornes projetant leurs ombres dans les recoins... Divans confortables, table basse avec plateau pour jouer aux échecs, quelques revues sur la chasse, un almanach de l'année passée... En pleine journée, la vue sur le lac doit être somptueuse. »*

### **Pour le MJ**

Une grande épée repose sur un mur. Un PJ peut aisément s'en saisir (1d8 DM).

### 6/Bibliothèque

*« Une mappemonde, des rayonnages de livres anciens et d'éditions rares, un télescope réglé sur la lune rousse, des grands fauteuils, une table basse. »*

### **Pour le MJ**

Au-dessus d'une bibliothèque sont conservés deux fusils de chasse. Si un PJ précise qu'il regarde ou tâte au-dessus des bibliothèques, il les trouve automatiquement. Si un PJ annonce qu'il fouille la pièce, demandez lui où il cherche. Sinon, un test de PER difficulté 12 permet de trouver les fusils.

En revanche, la boîte de cartouche est dissimulée dans un compartiment secret de la mappemonde. Il faut chercher spécifiquement ici et réussir un test de PER difficulté 15 pour les trouver. Briser la mappemonde fonctionne aussi.

## Le sous sol

### L'escalier

« *L'escalier qui mène à la cave est étroit, très pentu et très sombre.* »

### Pour le MJ

Tout PJ qui s'engage dans l'escalier sans lumière ou sans annoncer être prudent doit faire un test de DEX difficulté 15 pour ne pas chuter.

Aucun éclairage disponible, il faut penser à se munir d'une lampe.

### 11/La cave

« *Au pied des marches, un long établi vous accueille avec tous les outils nécessaires au bricolage. Plus loin, des tonnes de cartons et de boîtes s'amoncellent.*

*Au-delà, il y a tout un bric-à-brac d'objets divers plus ou moins protégés sous des draps sales : vieilles bicyclettes, pneus crevés, meubles cassés, quelques trophées de chasse abîmés, etc.*

*La chaudière brûle en diffusant un feulement continu à travers des tuyaux de cuivre qui partent dans de multiples directions.* »

### Matériel

Un PJ qui fouille rapidement la cave peut trouver toutes sortes d'outils (1d4 de DM) mais également des petites bonbonnes de gaz (trois, de 5 kilos chacune). Si aucun joueur n'y pense, donnez l'info au joueur qui interprète Maryse Boucher ou à Lord Duncan Blight ou sinon au PJ le plus intelligent. Si on tire à l'arme à feu sur ces bonbonnes, l'explosion peut être spectaculaire.

Dans une grande malle, les PJ retrouvent également leurs effets personnels ; matériel remarquable (trousse de secours, appareil photo, etc.), armes blanches et armes à feu légères (aucun PJ n'est venu avec un fusil) sont entreposés dans une malle.

Vous pouvez également faire trouver aux PJ une autre grande malle avec les habits des autres invités, en partie déchirés, certains ensanglantés. Il s'agit des vêtements des otages retenus et pour certains déjà sacrifiés dans la caverne souterraine.

### Passage secret

Un test de PER difficulté 12 permet facilement de remarquer des traces de pas de charbon qui partent vers le mur du fond, comme si un passage existait là où se dresse un mur. Un nouveau test de PER 12 permet de remarquer un mécanisme qui active une ouverture dissimulée dans le mur.

« *Une galerie non maçonnée s'enfonce dans les méandres de la terre. Une mélodie étrange, comme un chant d'un autre monde, ainsi qu'une étrange vibration remontent, à peine perceptible, à vos oreilles.* »

Demandez des précisions à vos PJ. Quel est l'ordre de marche ? Qui passe devant, derrière ? Qui porte quoi en main ? Qui transporte une source de lumière ? C'est le moment de faire monter la pression.

## Acte 3, l'explosion ?

« *Vous vous engouffrez dans le passage. Vous marchez sur une roche humide irrégulière. Une odeur de soufre et de décomposition sature petit à petit l'atmosphère. Les chants et la vibration se sont plus fortes. Bientôt, après un nouveau coude dans la galerie, à une →*

## Plus de plan ?

Le plan de la boîte d'initiation *CO Cthulhu – Initiation au jeu d'aventures* ne contient pas le plan de la grotte. C'est le moment de retourner le plateau de jeu et de le dessiner à l'ancienne, avec votre meilleur feutre effaçable !

## Profils techniques

### Shoggoth, mineur

NC 6, taille grande

FOR +5 DEX +1 CON +5

INT +0 PER +1 CHA -4

DEF 15 PV 40 Init 12

Tentacules (3 mètres) +6

DM 1d6 + 1

### Cultiste

NC 1

FOR +2 DEX +0 CON +0

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 10 PV 9 Init 10

Couteau +3 DM 1d4 + 2

*Ignorer la douleur* : Une fois par combat, une attaque qui aurait dû amener le cultiste à 0 PV est ignorée.

quinzaine de mètres devant vous, le couloir débouche sur une grande caverne. Des lumières vacillantes projettent des grandes ombres jusqu'à vos pieds. Les chants sont désormais très audibles. Comme une prière dans une langue que vous ne comprenez pas. Que faites-vous ? »

Si un ou plusieurs PJ vont observer, soyez attentif à leur façon de faire.

S'ils sont déguisés, ils peuvent agir à leur guise tant qu'ils ne font rien de vraiment très étrange.

S'ils approchent discrètement mais qu'ils prennent de la lumière avec eux, ils se font remarquer.

Un test d'INT difficulté 15 permet de comprendre qu'il s'agit d'un chant dans une langue amérindienne vernaculaire. Une difficulté 20 permet de saisir des mots tels que « dieu souterrain » « terreur » « élus »...

gigantesques. Autour du puits, une douzaine de silhouettes encapuchonnées dans des robes vertes, dos à vous, entonnent une prière qui vous glace le sang. Face à eux, debout sur la margelle, un personnage masqué et encapuchonné de noir tient un grimoire de cuir et un couteau en obsidienne ensanglanté. Il semble diriger la manœuvre. Audessus du puits, pendus par les pieds sur une structure en bois, saignés comme de vulgaires porcs, les cadavres d'un homme et d'une femme, nus. Vous les reconnaissez de la soirée. Du sang s'écoule encore de leurs cheveux. Le prêtre approche alors d'un troisième corps. Un homme d'une vingtaine d'année. D'un geste net, il tranche la gorge et les yeux du malheureux s'ouvrent alors, exprimant une terreur et une douleur sourde alors qu'il se vide de son sang...

## Shoggoth

## La scène

« Imaginez une vaste caverne souterraine plus ou moins circulaire d'environ 30 mètres de large, bordée par un grand lac souterrain. De larges braseros baignent le tableau d'une lumière vacillante.

Au centre, un gigantesque puits de plus de 5 mètres de diamètre, une margelle maçonnée de blocs de pierres

Demandez à vos PJ un test de choc (CHA ou Attaque magique ATM difficulté 10). Un échec signifie la perte d'1 point de choc. Un résultat égal ou inférieur à 5 signifie que le PJ est paralysé par la peur et ne peut rien faire pendant 2 tours de jeu.

Si les PJ ont eu la mauvaise idée d'amener Ellen avec eux, elle pousse un hurlement d'horreur en voyant ainsi son fiancé avant de tomber dans les vapes. Les cultistes ne peuvent plus être surpris.

Enchaînez :

*Un peu plus sur votre gauche, baillonnés, entravés par une chaîne attachée à une énorme broche scellée dans la roche et fermée par un cadenas, se tiennent les otages. Vous reconnaissez vos proches effondrés, en pleurs, en état de choc. Que faites-vous ? »*

Maintenant, il va falloir vous adapter à ce que font vos joueurs. Voici quelques conseils.



## Que font les cultistes ?

Si les cultistes repèrent les joueurs, le prêtre n'interrompt pas la cérémonie et continue à chanter, il n'entreprind aucune autre action. Au départ, un nombre de cultistes égal au nombre des PJ engage le combat avec les PJ pour les arrêter. Si vos PJ s'en sortent trop bien, d'autres cultistes entrent en scène. L'objectif est de donner du fil à retordre aux joueurs dans ce qu'ils ne manqueront pas d'entreprendre.

## Libérer les otages

Les cultistes n'ont encore jamais réveillé de monstruosité venue d'un autre âge. Ils ne savent pas combien d'innocents ils devront sacrifier. Ces otages sont les suivants sur la liste. Les PJ faisaient partie d'une événementielle deuxième fournée.

Considérez que le cadenas a 8 PV et une DEF de 10. Le bon outil pris à la cave (un pied de biche, une hache) ou une arme à feu fonctionne.

La clef du cadenas se trouve sur un des cultistes qui vient affronter les PJ au corps à corps. Au cours du combat, un jet de PER difficulté 10 permet de la remarquer.

## Le rituel

Au fond du puits se trouve un shoggoth. L'objectif est de le faire sortir du puits au bon moment pour mettre une pression d'enfer sur la fuite des PJ et de leurs proches. Soit quelques rounds avant la fuite.

Si un PJ tue le prêtre, le shoggoth émerge alors du puits. Selon les actions de vos PJ, il émerge plus ou moins lentement.

Une fois que les PJ ont libéré les otages, ceux-ci entament leur fuite.

Un PJ qui voit un énorme tentacule et une bouche hideuse, informe et pleine de dent, doit réussir un test de choc (CHA ou Attaque magique ATM difficulté 15). Un échec signifie la perte d'1 point de choc. Un résultat égal ou inférieur à 7 signifie que le PJ est paralysé par la peur et ne peut rien faire pendant 2 tours de jeu.

Une fois sorti, le Shoggoth dévore tous les êtres vivants sur son passage, le prêtre en premier. Les cultistes s'offrent volontiers au monstre, sauf un ou deux membres de la secte qui prennent peur et tentent alors de fuir avec les PJ.

## Le scénario idéal ?

Les PJ entrent déguisés, peuvent ainsi par exemple se rapprocher des otages et prendre par surprise les cultistes. Ensuite, ils peuvent choisir de placer les bouteilles de gaz près de la margelle du puits puis tirer dessus, ou alors sceller la grotte derrière eux en faisant s'effondrer la galerie.

## Conclusion

Votre scénario doit se terminer par des PJ blessés qui s'entassent dans une voiture et démarrent dans leur voiture. Dernier coup de flippe : quand tout semble terminé, alors qu'ils filent sur la route qui longe le lac, un grand tentacule sort de l'eau et surgit vers l'arrière de la voiture. Un coup d'accélérateur et les PJ laissent le cauchemar derrière eux.

*Thomas Berjoan et Jérôme Cordier*  
**Illustrations :** Iwo Widulinski, Yanis Cardin

**Plan :** Guillaume Tavernier

## Prêtre de l'indicible

NC 2 (Expert)

**FOR +1 DEX +1 CON +1**

**INT +2 PER +1 CHA +2**

**DEF 11 PV 19 Init 14**

**Couteau +4 DM 1d4 + 2**

**Pistolet moyen (20 m) +4**

**DM 1d8 + 2**

**Attaque magique +5**

*Malédiction (L) :* Le prêtre fait un test d'attaque magique opposé contre un personnage. S'il l'emporte, le personnage lance deux d20 et garde le plus mauvais résultat pendant les 1d6 prochains tours.

*Chef spirituel :* Le prêtre offre un bonus de +1 en initiative, en attaque et aux DM à tous les cultistes sous ses ordres à portée de vue.

*Chair à canon :* Une fois par tour, le prêtre peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un cultiste situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).



# NUIT ACITÉE AU RYOKAN MITSUBA

*Hommage à un classique de Warhammer, ce scénario pour MJ n'ayant pas peur d'improviser s'appuie sur une formule : « Qu'en un lieu, qu'en une nuit, plusieurs faits accomplis tiennent jusqu'à la fin la table de jeu divertie ». Le scénario respecte donc l'unité de temps (une nuit), l'unité de lieu (dans une auberge) mais pas l'unité d'action car de nombreuses intrigues vont s'entremêler. Et c'est sans compter sur l'intervention des personnages.*

## En quelques mots...

Alors qu'ils sont épuisés par une journée de voyage, les PJ font une halte dans une auberge réputée de la région. Les joueurs s'attendent sans doute à découvrir qu'un des clients a été assassiné, mais non : chaque habitué ou employé du ryokan a ses petits soucis et, ce soir, tous leurs ennuis vont entrer en résonance pour provoquer une soirée... intense.

## Fiche technique

**TYPE** • Scénario enquête  
**PJ** • Débutant  
**MJ** • Expérimenté  
**Joueurs** • Tout niveau

**ACTION** ★☆☆  
**AMBIANCE** ★★  
**INTERACTION** ★★  
**INVESTIGATION** ★★☆☆

## Introduction

### L'histoire pour le MJ

Il n'y a pas une histoire mais beaucoup de petites histoires. L'intérêt du scénario repose sur les interactions des PJ avec les PNJ. C'est ainsi que va se construire l'histoire de ce scénario particulier. Il faut donc bien avoir en tête les secrets et les personnalités des PNJ présents ce soir-là dans l'établissement.

### Introduction pour les PJ

Quoi de plus facile que de trouver un prétexte pour que des aventuriers fassent une halte un soir dans une auberge réputée de la région ? Maintenant, vous pourriez avoir besoin ou envie de motiver vos joueurs. Si vous pensez que vos PJ pourraient être tentés de rester spectateurs durant toute cette farce sans prendre le risque de s'ingérer dans ces imbroglios, n'hésitez pas à confier une mission de clan aux joueurs les plus contemplatifs pour les inciter à participer. Peut-être que leur passage dans cette auberge n'est pas juste une étape parmi d'autres sur le trajet entre deux

enquêtes ? Un PJ du Crabe pourrait avoir eu vent d'un complot avec la Grue. Un Dragon pourrait avoir entendu parler d'un enfant précoce qui aurait sa place dans un monastère. Et si c'était le Scorpion du groupe qui avait rendez-vous avec Masato ? Il existe plusieurs portes d'entrée pour qu'un PJ se sente concerné par au moins une intrigue dans le lot.

## Le lieu : le ryokan Mitsuba

Situé sur les terres du clan de la Grue, non loin de la frontière avec le clan du Lion, le ryokan est si vénérable que d'après la légende locale, il a été construit à l'époque des Kamis et est resté dans la même famille depuis tout ce temps. Son nom, il l'obtint le jour de l'inauguration de l'auberge car le ryokan fut tout spécialement construit pour accueillir Dame Doji, la fondatrice du clan, alors qu'elle était de passage dans la région. En nettoyant la chambre après le départ de la sœur du premier Empereur, les propriétaires découvrirent que trois plumes de grue s'étaient détachées de sa tenue d'apparat. Le ryokan Mitsuba (l'auberge des trois plumes) était né. Bien →



*Duel au clair de lune*



évidemment, toute cette histoire de Kami et de plumes est une affabulation depuis le début, mais avec le temps, le mensonge a été si souvent répété, embelli et amplifié que c'est devenu une vérité locale.

Profitant de cette réputation flatteuse, la famille de heimin qui possède le ryokan a su faire évoluer les lieux, passant progressivement d'une charmante pension intimiste à un véritable complexe hôtelier. L'antique auberge des débuts n'est désormais que le bâtiment central où les clients viennent manger et boire. Tout autour, différents pavillons ont été construits pour accueillir les nombreux voyageurs qui se font une fierté de passer une nuit dans ce haut lieu touristique. De nombreux travaux ont permis de dériver une source d'eau chaude voisine afin d'alimenter des bains. Un vaste jardin a été dressé pour satisfaire les clients recherchant la paix. Un dojo permet aux voyageurs de s'entraîner tôt le matin avant de reprendre la route. Un autel dédié à Dame Doji est même devenu un lieu de pèlerinage pour certains membres de son clan. Bref, sous le vernis de l'authenticité, il est aisé de voir que le ryokan s'est mué en une machine à koku.

## Les propriétaires : Chiyuki et ses filles

Le ryokan est dirigé par Chiyuki, une femme d'affaires combinarde qui est devenue veuve depuis deux ans, quand son mari est mort de maladie. Très occupée par la gestion de l'auberge, elle n'a pas pris le temps de se remarier mais, récemment, plusieurs samouraïs de faible rang ont commencé à lui tourner autour car elle représente un très beau parti malgré sa basse extraction.

Ses filles Ebiko et Hanae sont formées depuis leur naissance pour

prendre la succession. L'aînée (Ebiko) passe le plus clair de son temps dans le dojo à observer les différents styles martiaux des invités puis à essayer de les reproduire. Elle a tout pour faire une bushi, si ce n'est qu'elle n'est pas née dans la bonne famille pour cela. De son côté, Hanae est bien contente de n'être que la cadette car elle n'a aucune envie d'hériter des obligations familiales liées au ryokan. Elle mène donc une discrète mais tenace campagne auprès de sa mère pour qu'Ebiko soit rapidement mariée avec le fils d'un des nombreux fournisseurs qui font affaire avec l'auberge. Hanae ne veut pas passer sa vie à servir les autres et n'imagine pas se marier. Elle rêve même de vivre seule tant la promiscuité permanente du ryokan est pesante au quotidien.

## Le personnel

Le village voisin en profite largement puisque bon nombre de ses habitants travaillent au service du ryokan (aux cuisines, au ménage, à l'entretien des chevaux, etc.) ou bien offrent des prestations complémentaires. Tout ce petit monde a une relation d'amour/haine avec l'auberge car elle pourvoit à leur existence mais son succès est en grande partie bâti sur leur dur labeur.

## Yurika

Il fait partie de ces petites mains qui nettoient les pavillons le matin et rendent mille-et-un services aux clients le reste du temps (comme le lavage des vêtements). Elle est pratiquement invisible quand elle travaille de l'aube au crépuscule lors d'innombrables corvées. Souvent houspillée par Chiyuki, Yurika voudrait rendre la monnaie de sa pièce à sa patronne. Elle a donc recouvert certains bâtons d'encens de la résine avec de la résine pour que cela produise des étincelles en brûlant.

Ces bâtons sont utilisés à deux endroits : sur l'autel dédié à Dame Doji ainsi que sur le *kamidana*, l'étagère qui sert de sanctuaire miniature pour adorer les Kamis et qui est placée contre un mur de la grande salle commune de l'auberge. Si l'autel de Dame Doji devait brûler, ça serait à coup sûr perçu comme un très mauvais présage de la fondatrice du clan. Mais si le *kamidana* prenait feu, l'incendie qui en résulterait pourrait être bien plus dramatique.

## Ukiko

La vieille Ukiko est la cuisinière en chef. Sa cuisine résolument traditionnelle offre un grand réconfort après une bonne journée à marcher ou à chevaucher sur les routes. Quand elle prépare une simple soupe aux nouilles et aux algues, un spectateur pourrait avoir l'impression que c'est une alchimiste préparant un mystérieux élixir. Ce n'est pas tout à fait faux car la vieille Ukiko produit à ses heures perdues un philtre abortif qu'elle vend à prix d'or aux filles qui fréquentent le ryokan.

## Tsunade

Tsunade est l'homme à tout faire de l'auberge. L'entretien des bâtiments occupe l'essentiel de son temps. Ses dettes de jeu sont tellement élevées que pour éviter de se faire battre par son créancier (le yakuza Susumu), il a accepté de lui signaler chaque soir d'un symbole dessiné à la craie quel pavillon est occupé par le client le plus riche.

## Sugako

Elle prend des airs de geisha mais, à la vérité, c'est une *kugutsu*, une prostituée d'auberge. En revanche, Chiyuki est très à cheval sur les apparences : il est hors de question que Sugako racole vulgairement les clients. C'est donc Chiyuki elle-même qui joue les

intermédiaires en mettant en relation le client et Sugako. Et en prenant au passage un pourcentage sur la passe. Et Chiyuki ne se voit vraiment pas comme une maquerelle : c'est une facilitatrice, voilà tout. Sugako est enceinte mais voudrait garder l'enfant car sa grossesse lui permettrait de quitter la néfaste influence du ryokan.

## Rieka

Elle s'occupe de faire le service dans la salle commune. Si elle travaille à ce poste, c'est que →



*Ukiko la cuisinière en chef*

MARLET  
2017

Chiyuki trouve qu'elle n'est pas assez belle pour coucher avec les clients. Alors Rieka est assez teigneuse avec Sugako : quand un homme se montre intéressé par la *kugutsu*, la serveuse n'hésite pas à glisser au client que Sugako est malade et contagieuse (en utilisant une formule plus alambiquée du genre « *Le puits d'amour de Sugako est infecté, malheur à vous si vous buvez son eau ou y trempez votre pinceau...* »). Rieka voudrait prouver à sa patronne qu'elle peut elle aussi satisfaire les voyageurs, mais elle est encore prude, il n'est pas dit qu'elle soit prête à affronter la réalité du métier.

## Doji Atsuro

Il est le shugenja qui a la charge de l'autel de Dame Doji. Et oui, c'est un employé, car en fait il paye un loyer à Chiyuki pour exploiter le lieu de pèlerinage. Et comme il a du mal à joindre les deux bouts, Atsuro a eu une idée : vendre les trois plumes authentiques au plus offrant. Il a bradé les deux premières à des seigneurs de son clan qui veulent bien paraître lors de la prochaine cour d'hiver et les a remplacées par des plumes encore plus ordinaires. Il a rapidement dilapidé l'argent obtenu en fréquentant assidûment Sugako. Il veut donc vendre la dernière plume au prix fort pour permettre à la prostituée de changer de vie (alors que cette dernière n'est *a priori* pas spécialement enchantée par l'idée de passer le reste de sa vie avec le shugenja).

## Les clients

### Frère Harunobo et Kareku

Frère Harunobo est un vieux moine shinseiste qui voyage avec un jeune

disciple (Kakeru). Officiellement, ils se rendent dans un autre monastère pour discuter d'une épineuse question théologique : Shinsei a-t-il réellement prononcé de son vivant tous les aphorismes que la tradition lui attribue ? Frère Harunobo défend l'idée que non, mais que quand la maxime est belle, elle finit toujours par arriver aux oreilles de Shinsei, qui l'énonce alors à haute voix. Donc, selon le moine, tous les adages finissent par être l'expression sincère de la sagesse de Shinsei. Sauf qu'à la vérité, le moine et son disciple ne sont pas en route pour une controverse spirituelle : Kakeru voudrait prononcer ses vœux pour devenir moine, mais son maître refuse de le laisser faire tant que le jeune disciple n'a pas d'abord passé une nuit avec une femme (car il part du principe qu'il faut avoir goûté à quelque chose pour pouvoir pleinement y renoncer par la suite). Ils se sont donc arrêtés au ryokan (où leur statut de moine leur permet de séjourner gratuitement) afin de trouver une prostituée. Mais entre la timidité de Kakeru et le manque de jugeote de Harunobo (qui n'a pas d'argent pour payer une fille), rien n'est simple.

### Kakita Kiritō

Kakita Kiritō est un petit daimyo dont le domaine possède une frontière avec le clan du Lion. Cette ligne de démarcation a provoqué de nombreux conflits entre les deux clans, si bien que pour apaiser les deux voisins, une tradition a été instaurée : chaque daimyo confie un de ses enfants au clan d'en-face, et ce double système d'otages évite les effusions de sang. L'échange doit avoir lieu demain matin mais, à quelques heures de procéder, Kakita Kiritō est pris d'un affreux doute car il ne peut se résoudre à éloigner ainsi Mahito, son fils de huit ans. Cependant, refuser

l'échange serait un affront aux yeux du clan du Lion. Alors Kirito est à la recherche d'un garçon du même âge que Mahito pour le substituer à son fils. Il est prêt à payer grassement une famille pour la dédommager mais, pris par le temps, il n'a pas trop le temps de finasser. En revanche, demander discrètement s'il n'y aurait pas un gamin de huit ans à acheter dans le coin, ça peut vite vous faire une drôle de réputation. Kirito a renvoyé sa garde personnelle pour qu'aucun de ses hommes ne soit témoin de son acte de lâcheté.

## Ikoma Oniroku

Ikoma Oniroku est le daimyo du clan du Lion que Kakita Kirito doit rencontrer le lendemain. En fin stratège, il a décidé de se présenter au rendez-vous en avance. Il est accompagné de sa fille Naoko, dont il est particulièrement content de se débarrasser car il a toujours soupçonné qu'il n'en était pas vraiment le père. Pour ne pas donner l'impression qu'il envahissait les terres de son voisin avec son armée, il a demandé à ses hommes de l'attendre de l'autre côté de la frontière. Naoko est une gamine perturbante car malgré son jeune âge (six ans), elle parle comme une adulte et donne l'impression d'être une vieille âme coincée dans un corps enfantin. Il est aisé de penser qu'elle est possédée.

## Susumu

Susumu est un yakuza qui ne dort pas à l'auberge mais qui fréquente assidûment la salle commune. Il y organise des parties de ce qu'il appelle le *karuta* (une déformation du mot *gajjin carta*), un jeu de cartes mystérieux car venu de loin. Le jeu a été interdit à Otosan Uchi par décret impérial, aussi Susumu profite-t-il de cette réputation sulfureuse pour plumer quelques pigeons. Les seuls

moments où il perd, c'est pour occuper un client, pendant que son complice Muraki est en train de cambrioler son pavillon signalé par Tsunade. Susumu voudrait bien évidemment mettre la main sur le ryokan, mais Chiyuki est maligne comme un singe et arrive pour le moment à déjouer toutes les tentatives du yakuza. Mais à la seconde où Susumu aura un moyen de pression sur elle, il frappera sans pitié car il a de grands projets pour l'auberge.

## Masato

Masato est un artiste itinérant qui doit l'essentiel de sa carrière au fait qu'il connaît par cœur les cent poèmes de cent poètes, une anthologie d'œuvres des plus classiques. Il aime demander aux clients de lui donner un chiffre de 1 à 100 puis de leur réciter le poème correspondant (contre une piécette, évidemment). Et je dis réciter, mais le mot juste est « *interpréter* » : il met tant d'émotion dans sa représentation qu'on a l'impression qu'il ne peut pas vivre le texte autrement qu'avec une intensité maximale. À s'en faire péter les veines du front. Cela fait plusieurs jours qu'il s'est arrêté à l'auberge car il est censé y rencontrer un contact pour recevoir les instructions de sa prochaine mission. Car Masato est un peu espion sur les bords. Le hic, c'est qu'il ne sait pas à quoi ressemble son interlocuteur, alors dès qu'il parle à quelqu'un de nouveau, il utilise la phrase codée qui est censée lui permettre de s'identifier : « *Il paraît que les cerisiers sont en fleurs, à Mizu Mura...* »

## Daigo

L'homme est un diseur de bonne aventure qui utilise des *omikuj*, des divinations écrites sur des bandes de papier qu'il fait tirer au sort contre une offrande. Les prédictions →

(qu'il écrit lui-même) sont basées sur des généralités (« *Un événement heureux vous surprendra* ») mais rassurent les gens qui se posent trop de questions. Avec l'âge, Daigo a bien compris que les gens n'aiment pas les mauvaises nouvelles, aussi toutes ses divinations sont positives. Étonnement, si les PJ se prêtent au jeu des *omikujī*, les bandelettes de papier indiquent des choses négatives qui font référence à ce qui se passe ce soir au ryokan :

- *Un enfant est sur le point de perdre la vie* (allusion à la grossesse avortée de Sugako)
- *Deux enfants sont en route pour le malheur* (soit le double échange d'otages, soit les filles dans le chariot d'Ameri)
- *Un menteur prétend être un samouraï* (Utaku Murakami)

Daigo ne s'explique pas ces divinations et commence peu à peu à croire que les Kamis s'expriment à travers lui.

Daigo est censé donner une bandelette spéciale (« *C'est à Kosaten Shiro que tu dois parler avec Shiba Nutsume* ») à Masato si ce dernier lui donne la bonne formule, mais si les PJ perturbent Daigo, il pourrait très bien se tromper et donner cette fameuse bandelette à la mauvaise personne.

## Ameri

Elle est une vendeuse itinérante qui circule en chariot tiré par un bœuf d'eau. Elle vend à la campagne certains biens qui ne sont habituellement disponibles qu'à Otosan Uchi. C'est une vie d'errance assez spartiate, aussi, quand elle en a l'occasion, elle se paye une nuit dans une bonne auberge pour convenablement se reposer et reprendre des forces avant de faire le tour des villages les plus reculés. Avant de retourner à la capitale faire le plein, elle en profite

toujours pour acheter une ou deux gamines dans les communautés vraiment pauvres pour les revendre dans une maison close. Elle garde les gamines (Akika et Chisako) enfermées dans le chariot et n'apprécie donc pas que des curieux s'approchent de trop près de ses possessions.

## Utaku Murakami

Utaku Murakami est un samouraï du clan de la Licorne. Enfin, presque : c'est en fait un *ashigaru* qui a découvert un samouraï moribond. Après l'avoir accompagné dans ses derniers instants, il a décidé de voler sa tenue et son identité afin d'échapper à sa condition. Une chance pour lui : c'est un samouraï du clan de la Licorne, donc quand il commet un impair, les gens ont tendance à mettre ça sur le compte de la légendaire barbarie de la Ki-Rin. Murakami a côtoyé assez de samourais dans sa vie pour savoir comment regarder les autres de haut. Il ne cherche pas à briller : il veut simplement profiter de son nouveau statut pour mener une vie plus agréable. Il pourrait toutefois facilement se laisser prendre à son propre jeu et essayer d'agir comme un samouraï si les circonstances l'exigent.

## Asahina Masaru

Asahina Masaru fait partie de ces samourais qui se trouvent toujours une bonne raison d'être au ryokan car ils espèrent tous se faire remarquer par Chiyuki. Et elle, comme elle n'oublie jamais d'être commerciale, se fait un malin plaisir de ne jamais donner l'impression de repousser qui que ce soit. Masaru est un shugenja qui aime faire appel aux Kamis pour en imposer parmi la clientèle de l'auberge. C'est le genre de bonimenteur qui prétend que feu le mari de Chiyuki lui est apparu en rêve et lui a demandé de veiller sur sa femme. Alors qu'en fait, ce que les Kamis

lui répondent à chaque fois (avec de moins en moins de patience) qu'il leur pose la question, c'est qu'il ne sera jamais marié à Chiyuki. En bon spécialiste du déni, ça le pousse à en remettre une couche en se mentant à lui-même autant qu'aux autres.

ça fait plusieurs mois qu'elle a vendu son katana : ce qu'elle porte ostensiblement à sa ceinture, c'est juste une poignée collée sur un fourreau. Mais quand elle pose négligemment la main sur la poignée de son arme, la panique saisit son adversaire. →

## Daidoji Daisuke

Daidoji Daisuke est déjà marié mais serait prêt à répudier sur l'instant la mère de ses enfants si Chiyuki était prête à se remarier. Du moins, c'est ce qu'il claironne quand il a trop bu de saké mais, à la maison, il a une peur bleue (et justifiée) de son épouse, d'autant que c'est elle qui assure tous les revenus du couple. Daisuke a du courage quand il est au ryokan, c'est le genre d'endroit où il se laisse imaginer des tas de choses. Comme faire disparaître sa femme. Il est du genre à demander à Susumu en rigolant combien il lui en coûterait pour engager deux brutes capables de le rendre veuf.

## Chigira

Chigira est le genre de ronin à qui personne n'a envie d'aller demander comment elle s'est retrouvée dans cette situation. Elle a le visage recouvert d'une cicatrice inquiétante et le regard lourd de celles qui ont trop souvent été sur le champ de bataille. Elle est prête à dire oui à n'importe quelle offre, y compris les plans toujours un peu louches de Susumu. Sans que ça soit officiel, c'est elle l'agent de sécurité de l'auberge : dès que quelqu'un commence à dépasser les bornes, Chigira lui lance un regard de travers, et le client se calme illico. Elle n'a jamais besoin de dégainer son katana : son regard est si menaçant que personne ne veut la voir s'énerver. La ronin est d'ailleurs la seule samourai-ko qui ne doit pas déposer son arme à l'entrée de la salle commune. En fait,



Chigira, ronin



## Touche personnelle

Le ryokan étant un lieu de passage très convivial, n'hésitez pas à insérer des visiteurs issus de l'historique de vos PJ afin de rendre cette nuit encore plus intense.

Un samouraï a dû quitter un amour de jeunesse pour devenir magistrat sur les routes ? Son ex-fiancée est justement en voyage avec son nouvel époux. Un coupable a pu échapper à la justice grâce à ses appuis politiques lors d'une précédente enquête ? Il jouit du confort de l'auberge et raconte à qui veut bien l'écouter à quel point les

PJ sont des incapables. Cela fait dix ans qu'un PJ n'a pas vu sa sœur ? C'est elle qui a rendez-vous avec Masato car elle travaille désormais pour le clan du Scorpion. En plaçant dans l'assistance quelqu'un que les PJ connaissent, ils vont se sentir jugés, ce qui ajoutera à l'esprit un peu loufoque de cette nuit où tout le monde semble avoir quelque chose à se reprocher.

## Les trois Yasuki

Enfin, il y a une délégation de trois Yasuki, cette famille qui a fait sécession avec le clan de la Grue pour rejoindre les rangs du Crabe. Et il est faux de penser que le changement d'allégeance s'est fait dans une joyeuse unanimité. Aujourd'hui, une partie (certes minoritaire) de la nouvelle génération souhaiterait revenir au bercail. La délégation ne reçoit pas le plus chaleureux des accueils, car tous les membres du clan de la Grue se souviennent de la trahison de la famille Yasuki. Les délégués doivent discrètement rencontrer Doji Azuna, une diplomate du clan qui a pour mission de tâter le terrain sans pour autant promettre quoi que ce soit. Car qui peut faire confiance à cette famille qui a encore changé d'idée ?

## La méthode pour le MJ

### Comment gérer tous les PNJ et mes PJ ?

Oui, cela fait une brochette d'une trentaine de PNJ à incarner. C'est beaucoup. Sauf qu'il n'est pas dit que vous allez tous les utiliser : ils sont là au cas où vous en ayez besoin. Mais vous connaissez les PJ : des fois, ils se focalisent sans raison sur un PNJ et ne le lâche pas d'une semelle, s'imaginant que c'est un maître Kolat déguisé en porteur d'eau. Et plus vous leur montrez que c'est un simple porteur d'eau, plus ils s'imaginent que le gars est un shinobi qui les dupe. Vos joueurs pourraient aussi très bien vous surprendre en passant la soirée à jouer au *karuta* sans jamais s'intéresser aux autres intrigues. Dans ce cas, les

autres intrigues formeront une sorte de bruit en arrière-fond.

Il est toutefois important d'insister sur un point : il est aisé pour les PJ de rater le coche, lors de ce scénario. Si vous relâchez votre attention deux secondes d'une intrigue pour en suivre une autre, la première va suivre son petit bonhomme de chemin sans vous attendre. Un des plaisirs de ce scénario, c'est de déborder les PJ en leur donnant trop de choses à faire. Même s'ils se répartissent intelligemment le travail entre eux, il est impossible de tout suivre en temps réel. Ça doit être un vaudeville permanent. Il n'y a pas d'enjeu majeur au cours de cette nuit : si le PJ loupe tout un pan du scénario, l'Empereur ne sera pas assassiné dans son lit. Il faut plus le voir comme une comédie de mœurs. C'est un moment pour jouer son personnage sans tout le tralala du scénario habituel que les joueurs doivent habituellement essayer de vaincre.

Mais pour que ça soit plaisant, il faut incarner ces PNJ avec un brin d'outrance. Ils ont tous quelque chose à cacher mais, si le MJ est le seul à le savoir, c'est du polissage de bâton de jade. Oui, les secrets sont faits pour être découverts. Et comme ça va vite et qu'il y en a à droite à gauche, il ne faut pas être avare : oui, sur un bon jet de dés, il est possible de voir à travers un PNJ et de saisir rapidement ce qui le motive. Vous captez son regard qu'il pensait discret et vous comprenez qu'il en pince pour tel autre PNJ (n'hésitez pas pour cela d'user et abuser de la mécanique du « *Conflit* » – *Strife* en anglais – et du démasquage que son accumulation provoque). Ce qui est intéressant, ce n'est pas de découvrir les cachotteries des autres, c'est de savoir ce qu'on en fait. Faut-il punir ? Ne vaut-il pas mieux fermer les yeux ? Est-ce si grave ? Ce sont des questions d'autant plus importantes que les PJ

sont, par défaut dans cette 5<sup>e</sup> édition, des magistrats d'Émeraude. S'ils sont animés par une certaine rectitude judiciaire, ils devront faire arrêter tout ce petit monde, mais auront bien du mal à trouver quelqu'un d'assez honnête pour procéder à l'arrestation. Et s'ils s'en lavent les mains, leur inaction devra avoir des conséquences.

Bref, c'est un scénario qui devrait aider les joueurs à définir leur personnage en montrant ce qui le fait réagir. Est-il d'accord avec l'avortement ? Pourquoi pas. Et la traite des enfants ? Ah, c'est non ! Très bien, alors, où se trouve sa limite ? Accepte-t-il de faire d'un enfant de huit ans un otage ?, etc.

## Un déroulé prêt-à-jouer

Si l'idée d'improviser à partir de cette base vous paralyse, voici une proposition sur comment enchaîner les scènes. Il s'agit juste d'agencer les éléments de manière à ce qu'il n'y ait jamais de temps mort. Évidemment, ce déroulé ne peut pas tenir compte des actions des PJ. Idéalement, il faudrait faire jouer les événements en temps réel.

### 20h00

Les PJ débarquent à l'auberge tandis qu'il fait noir dehors. Ils sont accueillis par Chiyuki qui les confie aux bons soins d'Ebiko (qu'une servante doit aller chercher au dojo). La jeune fille se montre très intéressée s'il y a des bushi dans le groupe et mène tout le monde dans un pavillon pour qu'ils puissent déposer leurs affaires.

Quand les PJ repartent en direction de la salle commune, ils croisent Tsunade qui se dirige jusqu'à leur quartier pour réparer un panneau coulissant qui coince (l'homme en profite pour estimer la fortune des

PJ et apposer ou non un signe à la craie à l'extérieur du bâtiment).

### 20h10

Chiyuki vante tellement la cuisine de la vieille Ukiko qu'elle insiste sur leur faire visiter ses cuisines. Ils surprennent Rieka en train d'acheter un philtre abortif.

Masato se présente à un premier PJ et lui parle de cerisiers en fleur.

### 20h20

Pendant que les PJ mangent, Susumu essaye d'entamer la conversation avec eux pour voir s'ils seraient intéressés par une partie de *karuta*.

Masato se présente à un second PJ et insiste : les cerisiers sont en fleur.

### 20h30

Hanae fait comprendre à un PJ qu'elle trouve séduisant que sa sœur est bonne à marier.

Doji Atsuro essaye de passer du temps avec Sugako, mais Chiyuki lui fait vite comprendre que rien n'est gratuit en ce bas-monde.

### 20h40

Ebiko met la main sur le katana de Chigira pour rigoler en prétendant vouloir la défier en duel. La ronin réagit violemment en repoussant la jeune fille. Effrayée par sa propre colère, Chigira part dans le dojo pour se calmer les nerfs en réalisant des katas à mains nues.

Doji Atsuro approche le plus riche des PJ pour savoir s'il serait intéressé par l'acquisition d'un artefact de prestige.

Daigo fait le tour des gens pour leur proposer d'acheter un bout de papier qui va répondre à toutes leurs interrogations.

### 20h50

Masato, un peu saoul, monte sur une table pour déclamer un poème. Il change clairement un passage d'un célèbre poème pour affirmer →

## Profil techniques

Concernant l'aspect technique, utilisez les profils du livre de base en appliquant les gabarits (templates) de la page 311 pour personnaliser les différents PNJ.

Pour les heimin, utilisez le profil *Humble Peasant*, page 313.

Pour la ronin, utilisez le profil *Skillful Ronin*, page 316.

Pour les samouraïs et daimyos, utilisez le profil *Loyal Bushi*, page 312.

Pour les shugenjas, utilisez le profil *Scholarly Shugenja*, page 314.

Pour le yakuza et son complice, utilisez le profil *Experienced Bandit*, page 316.

Pour le faux samouraï de la Licorne, utilisez le profil *Trained Ashigaru*, page 314.

Enfin, pour la délégation Yasuki et leur homologue de la famille Doji, utilisez le profil *Seasoned Courtier*, page 313.

qu'un certain arbre serait en fleurs à Mizu Mura.

Frère Harunobu demande de l'argent à un PJ en lui expliquant qu'il n'a pas de quoi payer pour la soirée au ryokan ni celle de Kakeru. Si ça ne fonctionne pas, le moine essaye avec une autre personne.

Kakita Kirito et Mahito jouent au go. Mahito n'aime pas ça, mais son père lui dit tristement : « *Il faudrait bien que tu aimes ça, tu vas y jouer tous les jours* ».

### 21h00

Asahina Masaru se met à chanter une chanson d'amour en regardant Chiyuki du coin de l'œil. Jaloux, Daidoji Daisuke essaye de se montrer généreux en payant une tournée générale. Il se rend compte un peu tard qu'il n'a pas assez d'argent sur lui. Susumu lui propose de lui avancer la somme, mais le samouraï refuse en le traitant de « *sale petit heimin répugnant* ». Après un moment de flottement, le yakuza part d'un rire tonitruant.

Ameri se plaint auprès de Chiyuki que Tsunade traîne trop autour de son chariot.

### 21h10

Tsunade demande à rejoindre une partie de *karuta*, mais Susumu refuse en arguant qu'il lui doit encore trop d'argent. Tsunade lui fait comprendre à demi-mot qu'ils devraient être quittes après ce soir, et le yakuza finit par accepter.

Chiyuki dit à Rieka d'arrêter de servir le moine et son disciple : « *Je suis déjà bien gentille de leur offrir le gîte et le couvert, faudrait pas qu'ils abusent* ».

### 21h20

À la demande de sa mère, Hanae allume un bâton d'encens devant l'autel des Kamis. De puissantes étincelles jaillissent au bout d'une

minute, il faut intervenir rapidement pour éviter un départ d'incendie. Si les PJ ne le font pas, c'est Ebiko qui balance un grand saut d'eau puis s'engueule avec sa sœur.

### 21h30

Ikoma Oniroku et Naoko tambourinent à la porte pour se faire ouvrir. Chiyuki rouspète mais finit par accepter.

À la demande d'Ebiko, Utaku Murakami raconte une bataille du clan de la Licorne. Pris par son récit, il en parle du point de vue des soldats, pas des samouraïs. Si on lui fait remarquer, il dit qu'il a été nommé samouraï après cette bataille.

### 21h40

Ebiko se dispute avec Chiyuki au sujet d'un éventuel mariage.

Kakita Kirito demande à un PJ de faire comme si Mahito était son fils.

La délégation Yasuki improvise un jeu à boire : il faut vider sa coupelle de saké à chaque fois que Chiyuki entre en contact avec de l'argent.

### 21h50

Yurika sous-entend auprès d'un PJ que la mort du mari de Chiyuki n'est peut-être pas aussi naturelle qu'on le prétend.

Doji Azuna sort de son bain et vient rejoindre la salle commune. Elle salue Kakita Kirito et lui demande ce qu'il fait là.

### 22h00

Chiyuki fait comprendre à un PJ que s'il veut que Sugako réchauffe son lit cette nuit, elle peut arranger ça.

Les chiens dans la cour se mettent à japper frénétiquement autour du chariot d'Ameri. Quelques personnes sortent voir ce qui se passe : les deux gamines appellent à l'aide car elles sont effrayées.

Hanae et Kakeru profitent du calme dans le jardin zen pour se rapprocher.

#### 22h10

Ikoma Naoko parle avec un PJ et fait allusion à quelque chose dont seul le PJ est au courant.

Ebiko fait remettre un billet au plus martial des PJ lui demandant de la rejoindre au dojo. Si le bushi s'y rend, elle lui demande comment faire pour intégrer son clan. Chiyuki surprend la discussion en pensant que sa fille roucoule avec un homme.

#### 22h20

Frère Harunobu a trouvé de l'argent et demande à Chiyuki s'il est possible de discuter en privé avec Sugako. L'aubergiste ricane en traitant le vieux moine de vieux cochon.

Susumu tente le tout pour le tout et fait sa demande en mariage devant tout le monde. Coincée, Chiyuki demande du temps pour y penser, mais les clients, sous l'influence du saké, la pressent de répondre sur l'instant. Les deux autres soupirants, désespérés, font à leur tour leur déclaration. Elle doit choisir entre plusieurs maris potentiels.

#### 22h30

Chigira et Utaku Murakami boivent ensemble. Chigira explique que si elle tuait vingt gobelins, le clan du Crabe lui rendrait son statut de samourai.

Kakita Kirito et Ikoma Oniroku s'assoient à la même table. La Grue annonce qu'il ne respectera pas l'accord prévu, le Lion joue la partition du samourai obligé de provoquer son adversaire en duel pour laver son honneur.

#### 22h40

Rieka sert du saké à Sugako et la personne avec qui elle parle (idéalement, un PJ).

Tout le monde se rend au dojo pour regarder les deux samourais s'affronter. Si personne n'intervient, Ikoma Oniroku est blessé lors du duel et repart en promettant la guerre.

Hanae et Kakeru profitent que tout le monde est obnubilé par ce duel pour pénétrer dans un pavillon et passer du bon temps.

#### 22h50

Quand Sugako commence à se plaindre de maux de ventre, la vieille Ukiko sort en courant de sa cuisine pour prendre soin de la petite. Doji Atsuro se précipite lui aussi en disant : « *Laissez-moi faire, je suis shugenja* ».

Saoul, Utaku Murakami va chercher ses armes au râtelier et les pose sur la table en disant à Chigira qu'elle mérite plus que lui de les porter.

Les discussions avec la délégation Yasuki s'éternisant, Doji Azuna perd son sang-froid et leur ordonne de rentrer chez eux. Les Crabes sont irascibles et commencent à insulter tous les membres du clan de la Grue.

#### 23h00

Chiyuki est épuisée de fatigue et annonce à la cantonade que la salle commune est fermée et que tout le monde doit aller se coucher.

C'est en pénétrant dans leur pavillon que les clients les plus riches découvrent qu'ils ont été cambriolés par Muraki.

Une dernière chose : à la fin, vos joueurs vous demanderont sans doute de leur révéler les secrets qui leur ont échappés. « *Et Machin, c'était vraiment lui qui avait volé le katana de Susumu ou pas ?* » Ne révélez rien : de cette manière, les intrigues que les PJ ont réussi à suivre deviendront d'autant plus précieuses.

Cédric Ferrand

Merci à Christian A., Michael C. et

Sandy J. pour les finitions

Illustrations : Mathilde Marlot



# PARDONNEZ-NOUS NOS ERRANCES

*Envie de vous offrir une parenthèse pittoresque dans vos parties ? Ce scénario « one-shot » devrait répondre à cette attente, quel que soit votre univers de jeu habituel...*

## En quelques mots...

Propulsés malgré eux dans les Royaumes Éparpillés avec une troupe de paysans apeurés, les aventuriers vont devoir trouver un moyen de retourner chez eux. Mais entre les Centaures vaches, les Dragons HÜB-R, les rejets du Temple du Mal Alimentaire et une horde d'objets magiques mal embouchés, leur séjour va rapidement se transformer en odyssee.

Cette histoire est prévue pour être jouée avec des personnages déjà existants dans n'importe quel cadre de jeu fantasy, voire contemporain. L'acquisition du Guide de voyage de l'Aventurier des Mondes Imaginaires, paru aux éditions *Leha* (et critiqué dans le *Casus Belli* numéro 29, page 81), est évidemment un plus mais ne constitue absolument pas une obligation pour la faire jouer. L'adapter aux *Chroniques Oubliées* a été l'occasion d'imaginer une voie... laitière, et de la partager avec vous.

moins d'une centaine d'îlots suffisamment vastes pour accueillir des nations entières.

Ces morceaux de terre tourbillonnent dans le vide, baignant dans une lumière « naturelle » variant de manière à peu près régulière, simulant un cycle jour-nuit. Deux compagnies se réservent le droit de circuler entre les Royaumes : Ryan Aigle, dont le siège social est situé dans les Tertres mafieux du Milieu, et les tout-puissants HÜB-R Dragons.

## Introduction, va y avoir du spore

### L'histoire pour le MJ

Nul ne comprend le phénomène qui, peu à peu, forme les Royaumes Éparpillés : des bouts de réalités sont arrachés à divers plans d'existence et jetés dans une spirale tournoyante. Vous vous endormez dans votre univers et, au réveil, votre maison flotte dans le vide, parmi d'autres îlots plus ou moins grands. Ou bien c'est tout votre pays qui s'ajoute à la collection électorique de cultures et de civilisations qu'abritent les Royaumes. Dieux simples, bricoleurs ou destructeurs, les théories désignent bien souvent des coupables surnaturels. Toujours est-il qu'on dénombre pas

Lors de ce scénario, les PJ vont être propulsés dans les Royaumes Éparpillés, et vont vivre une sorte de *road trip* déjanté avant de trouver le moyen de rentrer chez eux.

## Introduction (pastorale) des PJ

Le scénario commence à **Agaric**, un charmant petit hameau de la baronnie de Clairval. Vous ne le connaissez pas ? Normal : il compte tout au plus une cinquantaine d'âmes et il est entouré de champs arrachés à la forêt toute proche, forêt sombre et forcément impénétrable. Si vous ne jouez pas dans le monde d'Osgild, n'importe quelle région champêtre de votre univers d'origine conviendra.

L'isolement sylvestre d'Agaric le tient à l'écart des turpitudes du

## Fiche technique

**TYPE** • Scénario linéaire  
(croisière découverte avec options en supplément)  
**PJ** • PJ de niveau 4  
**MJ** • Expérimenté  
**Joueurs** • Tout niveau

**ACTION** ★☆☆

**AMBIANCE** ★★★

**INTERACTION** ★★☆☆

**INVESTIGATION** ☆☆☆



monde civilisé et peut-être est-ce la raison de la présence des personnages en ces lieux ? Après tout, les PJ ont parfois besoin de se mettre au vert... À moins que l'un d'entre eux ne vienne d'hériter d'un inévitable parent accroché à une branche lointaine de son arbre généalogique. Les joueurs pourraient aussi bien s'enthousiasmer pour la cérémonie du Dieu Bolet, une fête locale rassemblant au moins trois autres hameaux des environs (c'est dire si elle est réputée !)...

Prenez le temps de présenter quelques figurants de ce scénario (présentés dans les marges) avant de lancer la scène suivante. Pour cela, la cérémonie du Dieu Bolet est le prétexte parfait. Plusieurs activités sont au menu de cet événement :

- Elle commence le matin par l'exposition des Scènes Fongiques : des sculpteurs ont taillé des personnages dans des champignons reproduisant des scènes fameuses (passages de livres religieux, batailles célèbres, peut-être derniers exploits des PJ... Vous pouvez demander des tests en INT, difficulté 10, pour les identifier). Lors de leur déambulation, ces derniers seront sans cesse sollicités par des tailleurs de couvre-chefs qui vendent des bonnets reproduisant les chapeaux de champignon.
- En fin de matinée s'ouvre l'Amanatine, une bataille pour de rire où on se lance des amanites. Tout personnage touché est mis hors combat, mais de mauvais joueurs s'entêtent à rester dans l'affrontement malgré tout. →

*Bienvenue dans les royaumes éparpillés !*

## Les PNJ (1)

**Bertie** est une solide matrone, au langage fleuri empreint d'un accent profond du patois local. Son sang froid n'a d'égal que sa curiosité : elle sera la dernière à fuir et la première à vouloir goûter un met ou une boisson inconnue, s'émerveillant de tout ce qu'elle découvrira durant le voyage. Un carré court de cheveux noirs de jais encadre son visage rougeaud, lui donnant un air sévère qui dénote de son caractère.

**Margery** est une vétérane. Rentrée depuis peu à Agaric, elle essaie de se remettre de ce qu'elle a enduré lors des diverses guerres qu'elle a traversées. Plus que physiques, ce sont des traumatismes psychiques qui l'ont profondément marquée. D'un naturel plutôt silencieux, efficace en situation de combat, Margery pourrait toutefois disjoncter sous la pression : armée de son arme de tir (arbalète à répétition ou autre selon votre univers de départ), elle se mettra à tirer sur tout ce qui bouge en hurlant. Grande et solidement plantée, elle ramènera ses longs cheveux fous dans une natte stricte dès qu'elle sentira l'aventure poindre son nez, découvrant un visage aux arêtes marquées et plein de tâches de rousseur.

- Une fois les esprits calmés, les participants peuvent déguster de délicieuses tourtes aux pleurotes et, s'ils le veulent, participer au concours de celui qui en mangera le plus en moins d'une heure (test en opposition sous la CON).
- L'après-midi, tout le monde se rend dans un champ pour assister à l'écrase-boviste, un autre concours où l'on élit celui qui soulève le plus beau nuage de spores d'un coup de pied sur le chapeau d'un boviste géant, un champignon de grande taille qui, une fois arrivé à maturité, explose dans un nuage poudreux au moindre choc (un seul essai, il faut bien choisir son spécimen parmi la sélection de sujets de plus de 20 kg – test en SAG puis en FOR, on ajoute les deux résultats et on doit faire le plus possible...).
- La valse des vesses est une danse vive se pratiquant en couple dans le même champ. Le cavalier fait sauter sa cavalière sur des lycoperdons, des champignons semblables à de petits sacs remplis de poussière jaunâtre. D'un point de vue des règles, un joueur désireux de s'attirer la sympathie des spectateurs devra réussir un test en CHA (difficulté 15).

Alors que tout le monde s'amuse et qu'un épais nuage de spores commence à prendre de l'ampleur, le brouillard se lève et donne au paysage un air de bout du monde lactescent.

## Acte 1, vacheries

### Le passage vers les Royaumes Éparpillés

Quand le musicien aveugle, **Radford**, cesse de jouer et tend l'oreille, une petite cacophonie de musique et de cris s'ensuit, mais s'éteint. Demandez un test en SAG (perception) difficulté

15 pour saisir en même temps que Radford qu'il y a quelque chose qui se passe ; difficulté 20 pour en saisir l'origine : un troupeau de brebis affolées arrive à toute vitesse dans le brouillard. Les bêtes sont folles de peur et bousculent tout sur leur passage, sans compter la présence d'un cerf à l'impressionnante ramure, fuyant lui aussi un danger pour le moment invisible. Il va falloir quelques tests pour esquiver ces créatures, se mettre à l'abri ou protéger des PNJ. Les joueurs ayant réussi un test à 20 ont un bonus de +1 au jet suivant. Ceux qui ont échoué au test de difficulté 15 sont SURPRIS le premier tour. En revanche, le troupeau ne reste pas pour affronter les personnages et cherche à fuir, ce qu'il parviendra à faire en un tour si on ne l'entrave pas dans sa course. Mais le laisser progresser ainsi, c'est exposer les villageois à des blessures, voire pire...

### Les brebis (nuée)

**NC 2**, créature vivante, taille moyenne  
**FOR +0 DEX +4\* CON +0**  
**INT -4 SAG +0 CHA -4**  
**DEF 16 PV 10 Init 18**  
**Attaque +5 DM 1d4**

### Le cerf

**NC 2**, créature vivante, taille grande  
**FOR +4 DEX +0 CON +4\***  
**INT -4 SAG +2 CHA -2**  
**DEF 13 PV 20 Init 10**  
**Cornes +5 DM 1d6 +4**  
**Voie du cogneur rang 1**

Une fois le danger écarté, c'est la consternation tout autour. Ça et là, des voix se lamentent ou appellent un proche. Rapidement, un groupe se constitue autour des PJ : celui des personnages décrits dans les marges.

Vos joueurs ne le savent pas encore, mais leurs aventuriers viennent de prendre pied dans les Royaumes Éparpillés (voir encadré). Le silence retombe et, hormis les quelques



personnes rassemblées, il n'y a plus âme qui vive : habitants et animaux semblent s'être volatilisés. Pire : personne ne reconnaît l'endroit, ni le chemin pour retourner au village.

Après une courte errance dans le brouillard, quelqu'un finit par apercevoir une silhouette féminine : seins nus, les cheveux longs et un crâne de vache morte masquant ses traits... Alors que les brumes tournoient, ceux qui réussissent un test de SURPRISE comprennent que la donzelle n'est pas seule et découvrent avec stupeur le bas de son corps : tendant le doigt en direction du groupe, la terrible sorcière Pis-Gravé ouvre la voie à son peuple de centaures-vaches...

## Les centaures-vaches

Originaire de l'îlot du Gribouzin, cette race s'est rebellée contre la domination humaine. Prêts à laver l'affront de siècles d'exploitation dans des bains de sang, les barbares bovins pillent régulièrement les villages alentours. Les aventuriers sont face à un groupe d'éclaireurs en nombre égal à celui des PJ (sans compter la Pis-Gravé).

**NC 3**, créature vivante, taille grande  
**FOR +6 DEX +2 CON +6**  
**INT -2 SAG +1 CHA +0**  
**DEF 16 PV 30 Init 15**  
**Sabots +8 DM 1d6 + 3**  
**Encorner +8 DM 2d6 + 6**  
**Voie du cogneur** rang 1

## La Pis-Gravé

Les sorcières des Centaures vaches détiennent les secrets des Phylactères, la magie du Lait (voir encadré). Le symbole de leur pouvoir est la clarine, une cloche que les éleveurs suspendent au cou des ruminants.

**NC 3**, créature vivante, taille grande  
**FOR +1 DEX +0 CON +6**  
**INT -2 SAG +6 CHA +2**  
**DEF 16 PV 29 Init 12**  
**Sabots +4 DM 1d4 + 3**  
**Attaque magique (L) +7 DM 2d6 + 3**  
**Voie des Phylactères** rang 2

Si l'affrontement se passe mal, ou bien à la fin de celui-ci, un beffroi se met à résonner dans le lointain : le bourdon de Mourebœuf annonce le suprême, c'est-à-dire le moment de l'extinction des lumières naturelles (il n'y a pas de soleil dans les Royaumes Éparpillés, la lumière →

## Excursions en option

Si vous possédez le guide et que vous n'avez pas peur d'improviser, vous pouvez décider que le promontoire d'envol ne se situe pas au village de Mourebœuf mais plus haut, sur des sommets enneigés. Vos personnages devront y convoyer les morceaux de leur engin, en les portant sur le dos, et faire face aux ermites Pis-Gravés, aux mamelles tellement gelées qu'il n'en sort que de la crème glacée. Vous pouvez aussi les diriger vers Klosprote pour y demander les conseils d'un haruspice capable de lire dans les conjonctions de croûtons baignant au fond d'une fondue d'étoiles (guide page 119). Une course pour fuir une meule géante de fromage, dévalant les pentes à toute vitesse, pourrait venir égayer le voyage.



Les centaures-vaches

## Les PNJ (2)

**Mile** partage avec Margery une solide suspicion pour ce qu'elle ne connaît pas.

Mais contrairement à la soldate, Mile le fait savoir, et bruyamment ! Il a dressé son chien de chasse à aboyer après tout étranger au village, mais la bête est suffisamment intelligente pour savoir quand il est dangereux de continuer à brailler... contrairement à son maître ! Mile va

néanmoins s'adoucir durant son voyage et peut-être trouvera-t-il une raison de ne pas rentrer chez lui ? Bedonnant, les poils de la moustache et les cheveux grisonnants, il en impose par sa carrure et son regard dur.

(suite marge page suivante)

se contentant de varier périodiquement). Le petit village est en haut d'escaliers vertigineux, taillés à même la pierre. Si l'équipe est poursuivie par les centaures-vaches, les personnages n'auront qu'à grimper quelques marches pour constater que les barbares bovins s'arrêtent en bas en les invectivant, leur morphologie leur interdisant de continuer plus haut... Les habitants, menés par le riche fromager Melon Lusk, accueilleront tout le groupe à bras ouverts. En dégustant une raclette à la « Fesse de Niau », un fromage particulièrement odorant que Mile va prendre un malin plaisir à critiquer, les personnages pourront récolter maintes informations sur l'endroit où ils se trouvent...

À l'évocation du Volt Mossegör, les yeux du jeune Lukas se mettent à briller : il le connaît par les histoires que lui raconte sa maman. Il confirmera l'indication de Melon Lusk comme quoi la meilleure source

d'information sur la manière de rentrer chez soi se trouve probablement à Sapiente, dans une bibliothèque, dans le cerveau d'un savant ou dans les visions d'un oracle.

## En voiture, Simone !

Après une bonne nuit de sommeil et un solide petit déjeuner, bardée de fromages, de viande de bœuf séchée et d'adresses où se rendre dans la Cité de la Connaissance, voilà notre équipe prenant place dans un engin « sûrement volant » d'après son concepteur, réalisé dans le même bois que celui dont on fait les boîtes à camembert pour lui assurer toute la légèreté nécessaire. L'appareil ressemble à une grande barque où six grandes rames se terminent par de grandes toiles essayant d'imiter des ailes d'oiseau, et surmontée d'un auvent rectangulaire servant plausiblement de parachute.

## La Voie des Phylactères

Posséder cette voie fait du personnage une créature laitière aux mamelles scarifiées de runes, comme les centaures-vaches du Gribouzin, les terribles Pis-Gravés. Même un mage viril et barbu développera par l'étude de cette voie arcanique une poitrine digne d'une nourrice bolzdare. Chaque jour, il aura accès à une quantité de « *gallons magiques* » égale à quatre fois son rang dans la voie.

**1. Lait Maternel :** Par une tétée d'un gallon magique, le Pis-Gravé guérit 1d4 points de vie et permet de gagner un bonus de +2 au prochain test de réussite d'un compagnon, dans une limite de 6 heures. On ne peut bénéficier de plus d'une tétée par heure.

**2. Missile Lacté :** Le Pis-Gravé choisit une cible visible à moins de 50 mètres et tente une attaque magique pour un maximum de Rang D6 de dégâts, et dépense autant de gallons que de dés.

**3. Golem de caillé :** 1 fois par combat, ce sort crée un golem temporaire de lait caillé pour 10 tours : Init [personnage] Def 10+Rang, PV (4x galons dépensés) Attaque [niveau+mod de FOR], DM 1d8+mod FOR, FOR +gallons/4 arrondi à l'inférieur, DEX -1, INT SAG et CHA -4

**4. Gruyère de la Scrutation :** En dépensant 8 gallons et une heure de travail, le personnage fabrique une tranche de gruyère, à travers les trous duquel il peut apercevoir l'avenir. Ce fromage lui donne accès au sort Prescience de l'Ensorceleur. Le fromage tourne et moisit définitivement quand il est utilisé. Il en est de même chaque jour, mais dans ce cas, le Pis-Gravé peut entretenir sa fraîcheur en dépensant un gallon.

**5. Lactose Meurtrier :** En lançant ce sortilège, et pour 5 gallons, le Pis-Gravé attaque la cible de l'intérieur, pour peu qu'elle ait mangé un produit laitier. L'effet est le même que Tueur Fantasmagorique.

Poussée par les Griboutins, la machine est projetée dans le vide : demandez qui est le capitaine de l'embarcation (il aura un rôle à jouer dans la scène suivante) et aux autres joueurs de proposer des tests pouvant aider à la manœuvre (FOR pour lui donner de l'impulsion au décollage, CON pour ramer régulièrement sans faillir, CHA pour coordonner tous les rameurs, etc.) Notez un + 2 pour chaque réussite au-dessus de 10, comme dans un test en COOPÉRATION où plus d'un joueur pourrait aider le capitaine.

Alors que la barque ailée plane et que le chien de Mile hurle à la mort, le spectacle tout autour est déroutant : pas de soleil, mais une lumière douce baignant les îlots de terre, de toutes tailles, semblant tourner dans une spirale verticale ; des royaumes recouverts d'une végétation luxuriante partant à l'assaut du vide ; d'autres éclatant comme un joyau, chatoyant de milliers de reflets de vitres ; des masses de roche sombre, pas hospitalière pour deux sous ; et

là, un dragon, superbe, s'élançant de toute sa longueur dans un vol lent et majestueux ! Un dragon qui se rapproche de l'équipage et qui n'a pas l'air content : « *Avez-vous une licence de vol reconnue par la société HÜB-R ? NON ? Retournez immédiatement d'où vous êtes partis ou il vous en coûra ! La concurrence déloyale me fait bouillir !* »

Sans attendre d'argument en réponse, le fantastique animal va envoyer un grand coup de queue dans l'appareil, le propulsant violemment en direction de l'îlot le plus proche. C'est au capitaine de réussir un test de difficulté 25 (en comptant les bonus précédents...), sans quoi chaque membre de l'équipage prendra 5d6 de dégâts (un test de DEX difficulté 10 permet de réduire à 2d6). Mais même en cas de réussite, l'atterrissage brutal détruit la barque irrémédiablement et occasionne 2d6 points de dégâts à chacun (ignorés grâce à un test de DEX, difficulté 10). →

(suite marge page précédente)

**Archibald** tente de s'intégrer au hameau depuis quelques mois. Venu d'une grande cité voisine, il veut, à Agaric, renouer avec une vie proche de la Nature. Lettré, Archibald possède de vastes connaissances qui peuvent être d'une aide précieuse, mais son inaptitude physique va poser problème : essoufflé après cinquante mètres de marche sur terrain plat, il implorera sans cesse pour une pause ; il faudra parfois le porter, etc. Long et délié, il ne pèse toutefois pas bien lourd. Ses longs cheveux blonds cachent mal un début de calvitie et font ressortir ses grandes dents.

## Acte 2, cuisines et dépendances

### Les PNJ (3)

**Lukas** est un jeune garçon plein d'enthousiasme, attaché aux pas des PJ dès leur arrivée. Ses bonnes joues, ses cheveux bouclés et ses yeux noisette lui donnent un air irrésistiblement sympathique.

Sa mère lui raconte des histoires le soir pour l'endormir, et dans chacun de ses contes se nichent des évocations aux Royaumes Éparpillés. Aussi le jeune garçon peut-il servir de source d'informations aux joueurs sur les Régions que les personnages traversent.

Sa maman n'est pas au village : elle est partie en ville « *chercher papa* », comme à chaque fois qu'on l'informe de l'arrestation d'un alcoolique barbu aux cheveux grisonnants.

(suite marge page suivante)

Avec un test en SAG (perception ou pistage) difficulté 10, les personnages peuvent être informés de l'existence d'un village tout proche, ainsi que du passage de nombreuses créatures ; en outre, ils découvrent de déconcertantes traces de nourriture : béchamel dégoulinant d'un feuillage, gigantesque boulette de viande écrasée dans des litres de sauce bolognaise (ressemblant à s'y méprendre à un animal aplati dans son propre sang) que Bertie s'empresse de goûter... Si le test est raté, nous vous invitons à lancer un affrontement entre votre groupe et une créature d'un classique bestiaire détournée de manière culinaire : la Bulette devient la Boulette, l'Ankheg se pare d'un thermidor (capable de projeter de la sauce armoricaine brûlante au visage de ses victimes ou de ramollir le sol à force de l'inonder de coulis de tomate), le Basilic est un buisson d'herbe aromatique (au parfum tellement envoûtant qu'il vous

paralyse), les Cubes gélatineux sont bien évidemment à la fraise ou au citron, etc. Voici un exemple...

### L'Efrit-Moules

L'Efrit est une créature issue des contes des Mille et Une Nuits, un génie, habituellement de couleur rouge, aux pouvoirs liés au feu. Le nôtre est plutôt orangé, exhale une forte odeur iodée et se cache dans une coquille noire qui lui sert d'armure.

**NC 3**, créature vivante, taille grande

**FOR +2 DEX +1\* CON +2**

**INT +1 SAG +1 CHA +2**

**DEF 16 PV 30 Init 12**

**Cimetierre enflammé +8 DM 1d6 + 6 + 1d6 feu**

**Immunisé au feu**

**Bivalve** : l'Efrit-Moules peut s'enfermer dans sa coquille (SOLIDITÉ 25 ; RD 10) et regagner 5 PV par tour.

### Omelett et sa riante région

Alors que les PJ ont encore les mains dans le sang ou dans la sauce, que ce soit à cause d'un combat ou de leur

### Le Gribouzin

Selon les habitants de Moureboeuf, c'est le Volt Mossegör, le Dévoreur de Mondes, qui est le créateur de l'univers dans lequel ils se trouvent. Ce monstre légendaire croquerait des bouts de réalités pour les recracher ici, dans les Royaumes Éparpillés. Les villageois amèneront les personnages au bout du village, sur un promontoire au bord de l'abîme, contempler le spectacle des morceaux de terres planant dans l'éther.

Le Gribouzin pourrait avoir été arraché aux alpages suisses. Le Royaume est aussi appelé le plateau à fromages, en raison de la principale production locale, mais à tort, car ses maintes pentes montagneuses escarpées autorisent la construction de nombreux escaliers, sans lesquels les Griboutins seraient rapidement sous la coupe de ces vaches de centaures.

Les habitants, peu nombreux, se regroupent dans des hameaux fortifiés qui ont chacun une spécialité fromagère, comme le Marbré de Marbourg (persillé au vin rouge), le Fouet de Korbapfliz (un fromage tressé et fumé) ou la Tête de vache de Girolche (tellement dur qu'il nécessite un marteau et un burin pour le déguster).

Melon Lusk est probablement le ressortissant le plus célèbre de cette contrée, en guerre ouverte contre les dragons de la compagnie de transport HÜB-R. Désireux de rompre leur monopole, Melon Lusk a fait venir de tous les îlots, grâce à son argent, de nombreux inventeurs rivalisant de folie pour inventer un prototype d'engin capable de voler.

pistage, un personnage replet, au nez couperosé, surgit d'un buisson proche et les apostrophe. Il semble reconnaître un des personnages, qu'il confond avec Massakror le Tranche-Jarret. Il propose immédiatement de conduire le personnage et ses compagnons à son village, qui « *a bien besoin des services d'un Guerrier-Mangeur !* » Si les joueurs se laissent embarquer dans le mensonge, poussez-les à en faire toujours plus, par exemple avec un fan leur demandant de raconter leurs exploits contre l'abominable Houmous des Cavernes ou le terrible Beer-Holder. S'ils nient, personne ne les croit et les villageois rient, bons enfants : « *D'accord ! Vous n'êtes pas Massakror...* » se gaussent-ils avec un clin d'œil.

De toute façon, voici notre équipage éreinté, chaleureusement accueilli par les paysans d'Omelett, dans leur village épars aux toitures de chaume. Tout juste peut-on leur reprocher un ascétisme strict en ce qui concerne la nourriture. Les plats y sont préparés sans recherche culinaire du tout et dans le plus pur respect des règles d'équilibre alimentaire. Comme si ça ne suffisait pas au malheur de cette petite bourgade idyllique, des villageois disparaissent la nuit. Le premier fut Chester, un vieux fou insomniaque. Puis le père Robin, et enfin, le soir dernier, alors que les deux frères Nors montaient la garde, c'est l'aîné qui s'est comme évaporé. Les gens ont peur, et la lumière naturelle baisse déjà, annonçant les ténèbres.

## La cène du crime

Il est possible que certains joueurs ne veuillent pas s'impliquer dans cette histoire. Toutefois, les villageois ont beau être prévenants, les PJ et leur équipe sont perdus au beau milieu d'une région hostile, dans un univers qu'ils ne connaissent pas, sans autres ressources que celles qu'ils

transportent habituellement. S'ils veulent de l'aide, il va falloir la gagner. Personne n'osera les conduire en charrette à la ville la plus proche, de peur de retrouver, à son retour, sa famille sur la liste des prochaines victimes. En outre, les villageois d'Agaric se sentent concernés par le sort de cette communauté toute aussi isolée que celle dont ils sont issus : quand on est peu nombreux, il faut se serrer les coudes... Bref, les raisons de pousser les joueurs à démêler les fils de cette affaire ne manquent pas. Mais si votre équipe s'obstine à ne pas saisir la perche, ce n'est pas grave : il suffira de faire intervenir Massakror, le véritable Guerrier-Mangeur, qui résoudra la situation tout seul.

Voici quelques éléments à distiller pendant l'enquête, si vos joueurs jouent le jeu.

- Nul ne sait ce qui s'est passé avec Chester. Il vivait seul et a disparu sans laisser de trace, sans prendre d'affaires. Son lit est défait, comme s'il avait cherché longtemps le sommeil sans le trouver. Ses voisins peuvent juste affirmer qu'il sortait souvent la nuit pour faire passer le temps.
- Robin devait se rendre, peu après l'extinction des lumières naturelles, à sa bergerie située au Nord du village, pour calmer ses bouffles (des caprins au poil soyeux long de vingt à trente centimètres, dont le village tire une laine réputée qui lui assure des revenus réguliers). Les bêtes sont plus agitées depuis quelques temps (en fait, depuis la disparition de Chester) et sont rétives à rentrer dans leur abri le soir. Le couvre-chef de Robin a été retrouvé quasiment à l'opposé du village. Il va falloir beaucoup de diplomatie pour comprendre qu'il trompait sa femme, Éléonor, et que le chapeau a été découvert →

(suite marge page précédente)

Pourtant, Lukas ne connaît même pas le nom de son géniteur : Gandolf, Grandulf...

Voici quelques PNJ qui ne suivront pas l'équipe pendant l'aventure mais qui pourront peupler votre introduction :

**Dydyyr** (caricature de nain de jardin) ; **Winyfred** (tellement timide qu'elle en devient invisible) ;

**Aristide** (gamin trop grand pour son âge) ; **Mélanis** (collectionneuse de blagues nulles) ; **Olgan** (parle sans prononcer et si vite qu'on se demande toujours ce qu'il vient de dire) ;

**Susane** (d'une maladresse proverbiale)...

## Le plan du village ?

Les plus férus de culture JdR, notamment de l'ancêtre AD&D auront reconnu la référence au village très connu d'Hommllet dans le module culte *Le temple du Mal élémentaire*. Si vous souhaitez un plan du village, il s'agit donc du même que celui d'Hommllet et vous le trouverez très facilement en ligne.

## Excursions en option

Avant de tomber près d'Omelett, des courants ascendants peuvent déposer l'engin volant de l'équipe en pleine Vertegale (guide page 147). Il faudra alors s'en échapper en improvisant un parachute floral, par exemple.

Les aventuriers peuvent tout aussi bien arriver à bon port et visiter Sapiente (guide page 55) : entre deux questions du *Collegium de Statistiques et d'Envoûtements* et un passage à *La Table Aléatoire*, ils pourraient bien apprendre le nom de Proculus Hosidius Sornatus, un spécialiste des Voies de Recours, capable de leur enseigner le moyen de rentrer chez eux.

(suite marge page suivante)

près de la maison de sa maîtresse, Kamilla...

- Aiden Nors est tout chamboulé par la disparition de son frère, Finch. Sa mémoire est défaillante depuis lors : on l'a retrouvé inanimé à côté d'une grande tâche sur un mur représentant la silhouette de son frère, comme dessinée au pochoir. Un test pour analyser la substance utilisée révélera qu'il s'agit de cannelle en poudre.
- Si les joueurs s'intéressent aux emplacements des disparitions (la maison de Chester, celle de la maîtresse de Robin et le mur où se trouve la silhouette de Finch Nors), vous pourrez leur décrire un puits se trouvant au centre de ce triangle. Assez large et profond, il remonte de ses profondeurs une forte odeur de cannelle. La bête qui affole les bouffles s'y terre en journée et n'attend que la tombée de la nuit pour aller chercher d'autres victimes...

## La Ter-Goule mort-vivante dans son nuage de cannelle pestiférée

Échappée d'un des plus célèbres donjons des Royaumes Éparpillés

tout proche, le Temple du Mal Alimentaire, la Ter-Goule est constituée de 100 L de lait entier, 85 kg de riz rond, 95 kg de sucre, 850 kg de cannelle en poudre et... des cadavres de ses victimes qu'elle digère lentement. Il est difficile de deviner à quoi elle ressemble, cachée dans son nuage de poudre de cannelle ; tout juste arrive-t-on à distinguer une croûte de caramel au sommet de son crâne mais, parfois, au hasard d'un courant d'air, on peut apercevoir des traits humains surgissant d'un bourrelet de riz sucré.

**NC 5**, créature non-vivante, taille moyenne

**FOR +0 DEX +4\* CON +6**

**INT +0 SAG +2 CHA +2**

**DEF 18 PV 46 (RD 10 / magie) Init 18**

**Asphyxie +9 DM 1d6 + 1** (sa victime se voit engorgée de riz jusqu'à étouffement) ou **Nuage de cannelle +7** (voir capacité spéciale)

**Voie des créatures magiques** rang 1 (RD 5/ feu)

**Capacités**

**Nuage de cannelle :** Une poudre parfumée émane de la « gueule » de la Ter-Goule dans un cône de 5 mètres devant elle. Les créatures vivantes doivent réussir un test de CON difficulté 10 à chaque tour ou êtres paralysées pour les 1d4 prochains tours.

**L'Art d'accommoder les restes :** Une créature tuée par la Ter-Goule est intégrée à la Ter-Goule elle-même 1d4 tours après sa mort. Elle lui rajoute la moitié de ses points de vie maximum.

**Impuissance à la lumière :** Une Ter-Goule perd tous ses pouvoirs à la lumière et elle est RALENTIE. Contre un groupe de personnages équipés de lanternes, la Ter-Goule a seulement un NC de 3.

## L'addition !

Si les aventuriers ont défait la Ter-Goule, ils sont fêtés en héros. Sinon, c'est l'entrée en scène de Massakror (\*), Guerrier-Mangeur et véritable

## Le Temple du Mal Alimentaire et les Guerriers-Mangeurs

La Grolardie changea de visage quand un mage maladroit ouvrit une faille vers un plan démoniaque et culinaire pour palier un problème d'intendance dans un donjon mal conçu. Le pays, hanté désormais par des créatures mi-monstres mimolette, est heureusement protégé par la caste glorieuse des Guerriers-Mangeurs. Ces paladins cuisiniers savent aussi bien occire les bêtes qu'en tirer les délicieux ingrédients qui ont fait toute la réputation de la gastronomie locale.



sosie du personnage que vous avez désigné (à moins que vous n'ayez laissé faire le hasard). Il ne fera qu'une bouchée de la créature, au sens propre comme au figuré, avant de demander des explications à l'équipe. Si les joueurs ont profité de la méprise des villageois, tout cela risque de finir en cellule, celle où nous attend la suite de l'histoire.

*(\*) Ses caractéristiques sont à votre discrétion : il doit être suffisamment puissant pour que votre équipe renonce à l'affronter si vos joueurs ont l'idée saugrenue de lui chercher des noises.*

## Acte 3, cet obscur objet du désir

### Lukas, je suis ton père

Si nos héros se sont comportés comme tels, c'est le jeune Lukas qui vient les chercher pendant la fête donnée en leur honneur : il en est sûr, « Papa » l'a appelé depuis une cellule de la tour de garde. Il faut tout faire pour le sortir de là car « Papa » est un grand magicien, qui sait sûrement comment ramener tout le monde à la maison puisque

lui-même a séduit « Maman » à Agaric, il y a quelques années...

« Papa » est l'exact portrait de ce que décrit Lukas : tristement connu comme le plus grand arnaqueur de tous les temps, Gandralf le Gris (surnom qu'il a gagné grâce à sa propension à vider des bouteilles d'alcool en moins de temps qu'il n'en faut pour le lire) est probablement aussi celui qui connaît le mieux les Royaumes Éparpillés dans leurs moindres recoins. Recherché par de nombreuses autorités, Grandalf change sans cesse de patronyme pour mieux brouiller les pistes. Toutefois, arrêté pour ivresse publique, il ne sera pas bien difficile de convaincre la garde de le relâcher si les personnages le demandent, étant donné le service qu'ils ont rendu à la communauté.

En revanche, si les joueurs ont préféré jouer les tire-au-flanc et les fripouilles, il y a de grande chance qu'ils fassent la connaissance de Gandoulf en prison, et qu'ils aient à s'échapper avec lui.

### Les gardes de la tour

Depuis qu'un passage secret a été découvert au deuxième sous-sol de

*Le temple du Mal Alimentaire*

*(suite marge page précédente)*

Malheureusement, le sage est parti alphabétiser les Peaux-Vertes de Lenverville (guide page 134). Plutôt que d'être les victimes d'un HÛB-R Dragon, les PJ pourraient profiter de ses services. Malheureusement pour eux, celui qu'ils ont choisi (probablement le moins cher) souffre d'accidents cardiaques imprévisibles... L'infarctus le foudroie juste au-dessus d'Omelett.

## Excursions en option

Gandulf peut monnayer l'emplacement de Granbazar contre l'effacement d'une de ses dettes qu'il a contractée auprès des organisateurs du K.F.C. (guide page 45) mais pour cela, ces derniers exigent la participation d'au moins un PJ à la célèbre course : zig-zags entre brasiers d'huile d'olive sur le dos d'un poulet géant sont au programme des réjouissances. À moins qu'il ne doive de l'argent à l'académie de sorcellerie de la Mère Pouldard et que les aventuriers ne soient obligés de mitonner une quiche avec les restes de la veille dans une cuisine minuscule lors d'une partie endiablée de Quiche-Dish (guide pages 22 et 108).

la tour, là où les quatre cellules se trouvaient avant, ces dernières ont été rapatriées au rez-de-chaussée. Faut dire qu'elles accueillent parfois des chevaux et que ce n'était pas pratique de faire descendre les bêtes par les escaliers (\*)... La femme de Rufus, le garde en faction de jour, vient de donner naissance à un adorable petit garçon qui donne de la voix toutes les nuits. Aussi Rufus a-t-il le plus grand mal à rester éveillé durant son tour. La nuit, il est relevé par Brune qui étudie d'arrache-pied pour devenir mage. Passionnée, elle se laisse facilement distraire si on la lance sur le sujet.

**NC** ½, créature humanoïde, taille moyenne

**FOR** +1 **DEX** +0 **CON** +1

**INT** -2 **SAG** +0 **CHA** +0

**DEF** 14 **PV** 9 **Init** 10

**Épée courte** +2 **DM** 1d6 + 1

(\*) Cf. la description de la tour de garde d'Hommet dans *Le Temple du Mal Élémentaire* pour AD&D

## Par ici la sortie

Une fois sorti, Gondalf semble étrangement bien disposé à aider les personnages à rentrer à Agaric. Les mauvaises langues diront que la paternité soudaine lui pèse, ainsi que les multiples questions dont l'abreuve Lukas soir et matin. Il existe bien un objet magique, un miroir enchanté, qui pourrait renvoyer tout ce petit monde dans leur univers d'origine, mais l'accès à l'artefact est tout sauf aisé. La psyché en question fait partie d'une horde d'objets animés et magiques, tous plus fous les uns que les autres, et qui ont décidé de s'exiler loin des humains, qu'ils maudissent et tiennent responsables de tous leurs malheurs. Leur refuge ne serait autre que **Granbazar**, un îlot-terre creux et stérile, orbitant sous la pointe orientale du pays flottant où se trouvent actuellement

nos PJ. S'ils sont prêts à céder un de leurs objets magiques à l'HÜBR Dragon Fulmorax, le vieux mage leur promet de négocier un transport aérien des plus véloces pour tout le groupe. Sinon, eh bien il ne leur reste qu'à marcher jusqu'à la cité neurasthénique de TristeMare, et de voler là-bas tous les rouleaux de corde et toutes les échelles qu'ils pourraient croiser. Mises bout à bout, elles devraient suffire à les faire descendre jusqu'à la tanière secrète des objets animés. Les joueurs pourraient également avoir l'idée d'utiliser la laine de bouffle si vous leur décrivez régulièrement durant leur séjour à Omelett les jolies médailles du meilleur tricoteur qu'arborent fièrement plusieurs habitants (un concours doit justement avoir lieu la semaine prochaine).

## Se cacher parmi les objets

Mais peut-être qu'avant que leurs personnages ne s'engouffrent dans le tunnel sombre menant au Royaume des Objets Magiques, ils seraient avisés de se poser la question de savoir comment leurs aventuriers vont se mouvoir parmi les objets animés. S'ils comptent sur leur discrétion, il va être difficile de retrouver le miroir magique : ce dernier est tellement acrimonieux qu'il vit en marge même de la société des objets. Seule solution pour enquêter auprès de ses pairs : se faire passer pour un meuble. Et en cas de coup dur, inutile de compter sur Grondalf, prêt à se défilier aussi vite qu'il vide un verre...

## Granbazar

L'immense cavité abritant le Royaume est éclairée par neuf épées de feu, tournoyant au plafond dans un fracas de cris hystériques. L'idée

qu'il faut s'en faire est celle d'une caverne d'Ali Baba gigantesque et encombrée : ici, un bateau construit en ongles navigue sur une rivière de lait s'échappant d'une corne d'abondance ; là, une moitié de capuchon flottant dans les airs en grande discussion philosophique avec une main de bois marchant sur ses cinq doigts ; sous un kiosque à musique, menée par une harpe au visage de femme poussant des trilles à faire pâlir de jalousie n'importe quelle soprano, un orchestre d'instruments joue sans musicien alors que virevoltent des ombres monstrueuses jaillissant d'une lanterne. Les PJ ont intérêt à passer inaperçus car des brigades de balais animés fêrus de bastonnade patrouillent par six. Des objets léthargiques s'empilent jusqu'au plafond, piliers bancals, mobilier aux tiroirs baillant desquels s'élèvent parfois des ronflements.

Les sujets du Royaume gardent de très mauvais souvenirs de leurs relations avec les Humains. Sensibles à la flatterie et à un lustrage attentionné, les moins vindicatifs pourraient être amenés à dialoguer avec les PJ et à leur indiquer le territoire du miroir magique.

En outre, si l'un des personnages possède un objet magique, celui-ci prend la parole (alors que personne ne se serait douté qu'il en fût capable)

## Les balais magiques

Veillez à prévoir une table aléatoire pour vous aider à imaginer les éventuelles capacités spéciales des assaillants : peu importe leur pertinence,

ces objets ont été enchantés en dépit du bon sens. Certains balais pourraient même soigner les personnages pour prolonger leur agonie...

**NC 2**, objets animés, taille moyenne

**FOR +3 DEX +2 CON +3**

**INT +0 SAG +0 CHA +0**

**DEF 17 PV 35 Init 14**

**Attaque +5 DM 1d6 + 3**

## Le miroir de retour

Le miroir rode sur les abords, isolé, insupportable et sûr de sa force brute. Il se jettera sur les personnages à peine il les apercevra. Court sur ses pieds *Louis XV* et *j'en retiens I*, il bondira pour les briser entre ses « *mâchoires* » (un grand tiroir de bois qui supporte la surface réfléchissante elle-même et son mètre quarante de haut tout cerclé de moulures). Se battre avec l'artefact ne sera pas de tout repos, car un assaut trop violent pourrait le renverser ou le briser... Pour rentrer chez eux, les personnages vont devoir parvenir à l'immobiliser suffisamment longtemps pour que tout le monde traverse le miroir. Une fois de l'autre côté, ils retrouveront le chemin de leur monde d'origine et d'Agaric qui fêtera le retour de ses héros, avec une bonne fricassée de champignons comme il se doit.

**NC 4**, objet animé, taille moyenne

**FOR +6 DEX +1 CON +6**

**INT -4 SAG +2 CHA -2**

**DEF 18 PV 50** (dont 10 pour la surface réfléchissante) **Init 12**

**Épée courte +8 DM 1d6 + 6**

*Maximilien et La Moitié*

**Illustrations :** *Thierry Ségur* avec l'aimable autorisation des Editions Leha  
Merci à *Géraud G.* et à *Laurent "Kegron"*

*Bernasconi*

## Excursions en option

Le miroir peut ne pas être animé et, plutôt qu'à Granbazar, il se trouve dans la réserve magique du créateur d'Indighame (guide page 123), un Royaume à l'intérieur d'un sac de contenance. Seul problème : une branche de la confrérie bourguignonne des Chevaliers du Tastevin est bien décidée à mettre la main sur le fameux sac magique afin de percer les secrets du bar à vin, l'Enotilustre (un établissement célèbre et mystérieux, censé détenir des trésors œnologiques inestimables). Chturn Brichblédch, l'un des fidèles sujets d'Indighame, a réussi à se glisser en dehors de la sacoche et de sa zone d'effet. Depuis, il fuit la confrérie, le sac en bandoulière, ne restant pas en place de peur qu'on remonte jusqu'à lui... Retrouver sa trace pourrait mener vos joueurs où bon vous semble.



### En quelques mots...

Quitter la chaumière-carrefour, on s'en souvient, consiste à en franchir la quatrième porte, verrouillée par un étrange sceau. Les voyageurs vont comprendre qu'il faut dénicher cet objet pour parvenir à leurs fins. Passé le seuil de la troisième porte, les voyageurs rencontrent de nouvelles incarnations d'Octane et Tourniquée sur le point de se marier. Bonne nouvelle, l'union doit se faire sous le signe d'une chimère lovée et endormie – ce symbole, gravé sur l'alliance de la future épouse, ressemble étrangement au sceau qu'ils recherchent ! Mais au matin de la première nuit passée au château royal, avant le mariage, la jeune fille ne sort plus de son sommeil...

### Fiche technique

**TYPE** • Linéaire  
**PJ** • Tout niveau  
**MJ** • Expérimenté  
**Joueurs** • Plutôt expérimentés

**ACTION** ★★☆☆

**AMBIANCE** ★★☆☆

**INTERACTION** ★★★☆

**INVESTIGATION** ★★★☆

# MARIEZ-VOUS, QU'Y DISAIENT ! (PART. 2)

*Ce scénario officiel, écrit et illustré par l'équipe de Scriptarium, est la suite de la première partie publiée dans Casus Belli#29.*

*Les joueurs interprètent des voyageurs découvrant une étonnante chaumière, carrefour de plusieurs micro-rêves.*

*Pour fuir cet endroit, ils doivent célébrer l'union entre deux amoureux, Octane et Tourniquée. Nous avons quitté les personnages lorsqu'ils franchissaient la troisième porte de la bâtisse, pénétrant dans un nouveau rêve où réside la clef de leur échappatoire.*

## Introduction, ou plutôt

### Résumé de l'épisode précédent

À ce stade du scénario, les voyageurs ont dû saisir le principe général. Arrivés dans la chaumière-carrefour ne donnant que sur des micro-rêves, ils ont compris qu'il fallait « remplir une mission » dans chacun de ceux-ci pour se réveiller à nouveau dans la fameuse chaumière, et ouvrir enfin la quatrième porte, unique échappatoire. Ce scénario est affaire d'organisation plus que de chronologie, le gardien des rêves (GR) devra bien connaître le cadre du rêve au-delà de la troisième porte, Carouble, les PNJ et les enjeux de l'histoire pour réagir correctement aux actions des personnages. Il en est de même pour les trois grandes options qui se dessinent pour la conclusion de cette histoire de mariage et de... portes.

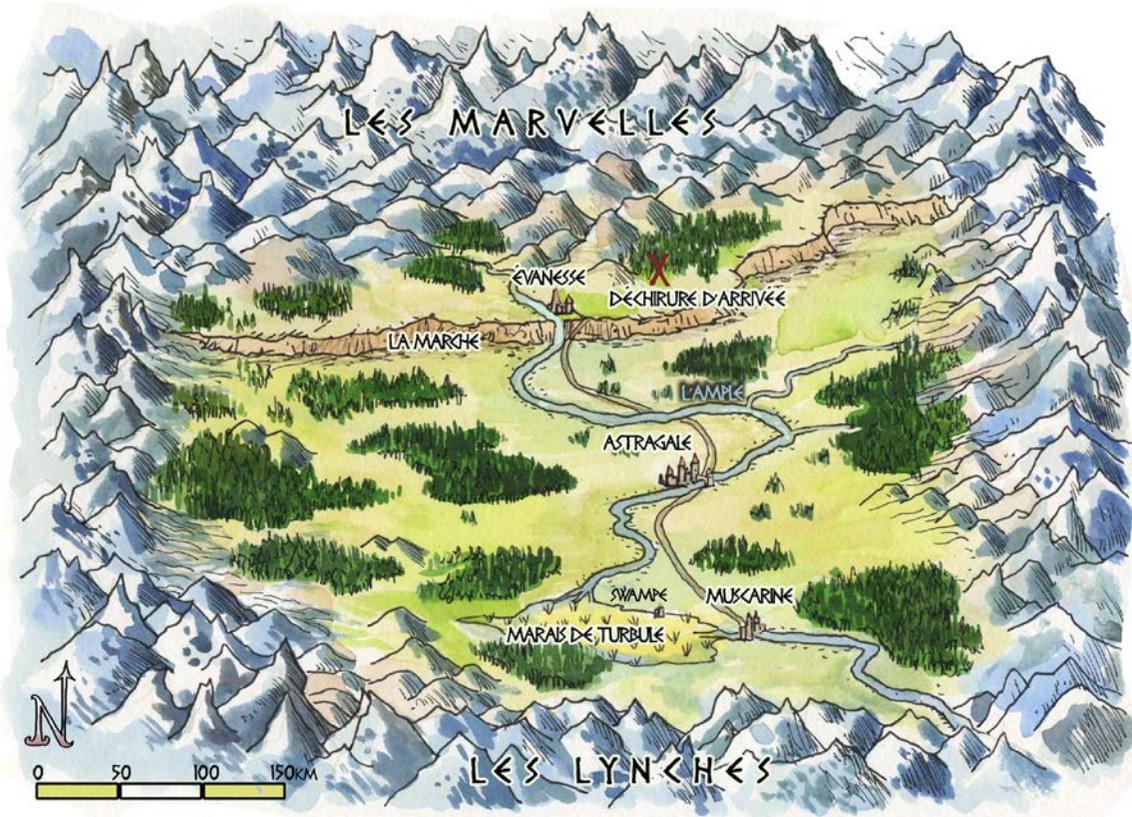
Dans le rêve de Carouble, Octane et Tourniquée sont nobles et vont

convoler en justes noces. Ce mariage ravit les voyageurs car les alliances (des bagues à camée) seront ciselées à l'effigie d'une chimère lovée endormie, symbole qui leur rappelle celui de la quatrième porte. Mais Idhem, le premier vassal du roi et secrètement haut-révant, ne l'entend pas de cette oreille et plonge la jeune fille dans un Grand Sommeil d'Hypnos, faisant passer cette mésaventure pour une ancienne malédiction. Il projette de révéler à Swanne, son fils, le mot permettant le réveil de la princesse, afin que celui-ci remplace Tourniquée sur le trône avec Octane.

## Que faire ?

Les voyageurs comprenant qu'ils doivent récupérer l'alliance pour se libérer de la chaumière, plusieurs options s'offrent alors à eux : une fois qu'ils ont saisi la machination d'Idhem, la première consiste à confondre le magicien, faire se réveiller Octane et permettre la tenue des noces ; pour cela, ils auront le choix de le convaincre de leur livrer le mot en menaçant de révéler qu'il

# LE ROYAUME DE CAROUBLE



pratique le haut-rêve (puni de mort en Carouble) ou l'aider à retrouver sa fille cachée dans le but de l'amadouer. Autre option : tenter de dérober l'alliance.

## Le royaume de Carouble

### La géographie

La troisième porte de la maison sur la colline débouche sur le rêve de Carouble. Cette terre accidentée, principalement plantée de résineux, est encadrée par des montagnes réputées infranchissables, les Marvelles et les Lynchés, où semble régner un hiver éternel. Au cœur du

royaume, le climat est tempéré avec des hivers froids. Durant tout le scénario, il neige assez régulièrement, mais pas assez pour recouvrir le paysage. Les congères dominent et de nombreux endroits sont simplement boueux de neige fondue ou piétinée et la végétation perce un peu partout. L'Ample est une rivière large et profonde, les trois principales villes (voir ci-dessous) l'enjambent et s'organisent autour de ponts couverts de dimensions respectables qui abritent des marchés permanents (à la façon du Ponte Vecchio de Florence). En cette période, la surface de l'Ample est gelée mais la marche sur cette couche glacée est hasardeuse (voir marge). →

## Dangereuse glace

Une traversée où chaque minute passée sur l'Ample pris par les glaces réclame un jet de CHANCE/Survie en glaces à -1. Avec les effets suivants : toute réussite : le voyageur perçoit la fragilité et l'évite. Échec normal : la glace se fendille sous le pied mais le voyageur peut changer d'orientation *in extremis*. Échec particulier : trop tard ! La glace s'ouvre et le voyageur passe une jambe entière dans l'eau. 05 % de malchance d'attraper l'acrève. Échec total : la glace cède soudainement, le voyageur est saisi par le froid (-1d3 points d'Endurance) et termine sous l'eau. Le GR peut se servir des règles de nage (*Rêve de Dragon*, p.81 - eau glaciale : difficulté -4), avec éventuellement les règles de noyade (*Rêve de Dragon*, p.109). 20 % de malchance d'attraper l'acrève.

## Les Marvelles

Ce jeune massif de hautes montagnes est d'une beauté à couper le souffle et d'une dangerosité à trancher les gorges. En plus d'être une succession de pics rocheux escarpés qui réduisent la progression ou, pis, l'ascension, à une série d'escalades périlleuses, ces reliefs sont un refuge pour plusieurs tribus de Sagouins qui se sont acclimatées à la rudesse de la vie dans cet environnement. Mais ce n'est pas tout. Si l'on envoie les haut-rêvants là-bas – après leur avoir frisé les moustaches (voir plus loin) – avec la certitude qu'ils y rendront leur dernier souffle, c'est parce que les Marvelles sont réputées pour abriter des glous, et il se colporte des rumeurs de présence de quileurbists et même de jigstangs ! Et tout ceci n'est pas légende...

## Les Lynches

Les Lynches sont très similaires aux Marvelles, seulement séparées de ces dernières par une large vallée où coule l'Ample.

## La Marche

Cette dénivellation, sous forme d'une vertigineuse marche d'escalier (elle atteint les 100 mètres dans ses parties les plus hautes), barre le royaume d'est en ouest. Cette curiosité géologique a toujours suscité la curiosité, voire l'incompréhension des habitants de Carouble. Pour certains, c'est un lieu maudit, créé par "*les délires de haut-rêvants des temps anciens*".

## Les Marais de Turbule

Ces marais présentent la particularité d'être une étendue couverte de brumes en permanence. Ce paysage morne d'herbes folles, de joncs et de broussailles épineuses est parsemé d'arbres dispersés dépourvus de verdure. L'eau est omniprésente,

sous forme de mares et de flaques qui se logent dans des trous plus ou moins profonds et dangereux.

## Les villes

Le royaume compte trois principales cités : Astragale, ville royale ; Évanesse et Muscarine, les villes vassales. Il faut presque trois heures de cheval pour rallier Évanesse et Astragale ; il en faut deux pour voyager entre Astragale et Muscarine. Entre elles, sur les rives de l'Ample et jusqu'aux premiers arbres des forêts, sont établis des villages qui comptent entre une douzaine et une centaine de paysans.

Muscarine est la demeure d'Idhem, premier vassal. Son épouse se nomme Acanthe et son fils unique Swanne. L'emblème de cette famille est constitué de trois truites bondissantes.

Évanesse abrite Palsemble, second vassal, Barcarole, son épouse et Tourniquée, leur fils unique. L'emblème en est une chimère lovée endormie.

Astragale, cité royale, est le refuge du roi, Rinorée, la reine Mélisme et la princesse Octane. Une licorne qui se cabre représente les armoiries.

Quand un mariage noble est célébré, les alliances (des bagues à camée) sont ciselées à l'effigie des armoiries des familles.

## Les us et coutumes

### Barbes et moustaches

En Carouble, le poil est notable. Barbes, moustaches, boucs, favoris, rouflaquettes et autres garnitures pileuses reflètent la position sociale. Plus elle est élevée, plus on se doit d'entretenir ce capital. Le volume, la forme, la longueur sont importants. Peignées, tressées, voire teintées, les parures s'exhibent chez

les nobles. Les mieux pourvus sont dits « *de bon poil* », tandis que la plèbe qui doit se raser est « *de mauvais poil* ». Les condamnés sont rasés de près après s'être fait friser les moustaches au fer chaud. Pas étonnant que les barbiers occupent une place de choix dans la région et qu'on y recense plus d'échoppes de ces artisans que de tavernes.

### Le haut-rêve

Le haut-rêve est strictement interdit dans le royaume. La raison en est simple : on dit que la Marche a été créée à cause des perturbations du Second Âge et que cette anomalie géologique et son origine magique sont la cause de tous les maux de Carouble. De cette époque datent les rumeurs concernant les horreurs qui séjournent dans les Marvelles ainsi que les raids de Sagouins.

### Le Heaume de Vérité

Le haut-rêve est banni dans le royaume, mais comment apporter la preuve qu'un suspect pratique effectivement la magie ? Les Caroublains disposent d'un système infallible pour confondre un prévenu : le Heaume de Vérité. Ce casque antique, fait d'un métal noir et dont on ne connaît pas la véritable origine, repose dans un coffre cadennassé, au sein d'une pièce tenue secrète dans les profondeurs du château d'Astragale. Il est disposé sur la tête de l'accusé ; s'il se met à luire d'un halo bleuté, c'est la preuve irréfutable que le suspect est un magicien. Les tâtilions objecteront que le Heaume est lui-même un objet magique – ils n'ont pas tort – et, de ce fait, que sa nature rend son utilisation malsaine. Mais à Carouble, le pragmatisme l'emporte sur le reste et l'on veut bien faire une exception, d'autant que la procédure permet de faire de substantifiques économies en frais judiciaires.

La sanction pour tout individu convaincu d'usage de magie est l'exil dans les Marvelles, où on dit que personne ne survit. D'autant qu'on laisse la personne sans vivres et presque nue, avec seulement une outre de vin rouge pour qu'elle ait la possibilité de noyer son imprudence dans l'ivresse avant la sanction finale. On dit alors qu'on lui fait le « *nez cramoisi* ».

## Les principaux protagonistes

### Octane et Tourniquée

Dans ce rêve, les deux jouvenceaux sont issus des familles les plus influentes du royaume, Octane étant princesse royale et Tourniquée fils unique du second vassal. Lors de l'arrivée des voyageurs, les deux s'apprêtent à se marier.



### Idhem

Premier vassal du roi, et secrètement haut-rêvant, il projette de faire échouer les noces pour mettre son propre fils, Swanne, sur le trône. Rongé par le souvenir d'un drame passé qui l'a rendu aigri (voir chapitre « *Les raisons de l'amertume* »), Idhem est déterminé et fera tout pour parvenir à ses fins. De fait, il est une des incarnations de Dermidax, haut-rêvant du Second Âge, instigateur de la séparation originelle →

## Les Sagouins de Carouble

Ils portent des peaux de bêtes grossièrement cousues pour se protéger du froid.

Certains vont jusqu'à se couvrir la tête de la fourrure d'un rongeur – typiquement un lapin –, ce sont les chefs.

Ils sont un peu partout, du plus profond des montagnes aux recoins perdus des cavernes naturelles. Ils chassent tout ce qui peut se manger et s'aventurent loin des Marvelles, surtout en hiver par manque de gibier, raison de leur pénible présence dans les plaines et les forêts.

Poussés par la faim, les Sagouins tendent des embuscades à tout humanoïde ou tout groupe d'individus, dont le sac est synonyme de providence. Les forêts et les nombreux bosquets de Carouble leur fournissent de formidables sites pour cela.

(suite marge page suivante)

du couple (voir l'introduction de la première partie du scénario dans *Casus Belli* #29). Physiquement, il s'agit d'un beau quadragénaire au profil d'aigle. Une cicatrice lui barre la joue droite. Ses gestes sont mesurés en toutes circonstances. Le stratagème qu'il compte mettre en œuvre pour parvenir à ses fins débute la nuit dans le château royal, où seront invités les voyageurs (voir chapitre « *Que se passe-t-il pendant la nuit ?* »)

### Acanthe

À 38 ans, l'épouse d'Idhem, une femme moyenne dans tous les sens du terme, n'est extraordinaire que dans sa façon d'exprimer les émotions. Tout est exacerbé chez elle, les rires sont tonitruants, la tristesse est un torrent de larmes, etc. C'est sa grande sensibilité qui permet aux voyageurs d'avoir des renseignements.

### Swanne

Âgé de 18 ans, ce garçon orgueilleux n'a pas les capacités d'un homme de pouvoir. Plutôt lâche et bête, il ne voue sa vie qu'à la seule passion qui fait briller ses yeux : la chasse à courre. Idhem a rapidement compris les limites de son fils et avait placé tous ses espoirs en sa fille Pervenche, avant le drame du marais (voir plus loin).

### Tiroïde

Alchimiste du roi et secrètement haut-révant, il pourra être un allié solide pour les voyageurs. Voir encadré.

### Rinorée

Le roi de Carouble est un homme sur la fin de la cinquantaine dont on peut dire qu'il est charismatique. La longue barbe poivre et sel, le regard azur et les épaules larges lui donnent une légitimité naturelle au trône.

### Mélisme

Une femme sensiblement plus jeune que le roi mais tout aussi mature et charismatique. Elle est une grande aide pour son mari dans les décisions qu'il doit prendre. La blondeur de ses cheveux extrêmement longs contraste avec ses yeux noirs et inquisiteurs.

### Palsemble

Âgé d'une cinquantaine d'années, sec physiquement, le second vassal de Carouble, père de Tourniquée, est un homme généreux et droit, mais aussi un impulsif incorrigible. Ses fréquentes sautes d'humeur sont heureusement tempérées par son épouse.

### Barcarole

Cette femme ronde, d'humeur constamment égale, se soucie peu des affaires de la cour.

### Brað et Klað

Il s'agit des deux gardes d'élite veillant sur Octane. Incorruptibles, ils sont catastrophés par la situation de la princesse (voir chapitre « *Que se passe-t-il pendant la nuit ?* »). Jeunes, grands, bien charpentés et bien entraînés, ils sont comme des chiens de garde.

### Cambrion

Le serviteur d'Octane, préposé aux chaussures de la princesse, est âgé d'une soixantaine d'années. De petite taille, malingre, très nerveux, il est constamment animé de gestes vifs. Il a résolu la question de sa calvitie en se rasant le crâne de près chaque matin et en laissant les rouflaquettes envahir ses joues.

### Ancella

La servante attirée d'Octane, femme du même âge que Cambrion,

est discrète et réservée, d'un embonpoint assumé.

## Tiroïde, alchimiste et haut-révant à ses heures

Ce PNJ peut servir de « *joker* » au GR s'il juge que les voyageurs en ont besoin. Tiroïde est un vieillard cacochyme à la peau parcheminée. Ses yeux bleus renvoient une saisissante lueur d'intelligence. Il est imberbe (sourcils compris), excepté pour la couronne hirsute de cheveux blancs qui fait le tour de son crâne. Il a de grandes oreilles et un petit nez retroussé. De taille moyenne, il est affublé d'une longue tunique fatiguée et fripée sur laquelle ont été cousues des poches de formes et d'aspects disparates ; poches remplies d'objets dont seul Tiroïde connaît la nature.

L'homme porte un monocle fixé sur une chaînette qui lui sert de collier. Il l'utilise pour observer tout ce qui se trouve à moins d'un mètre de lui.

Tiroïde est l'alchimiste du roi mais c'est aussi un puissant haut-révant de Narcos. Il maîtrise tous les sorts de cette voie, dont les rituels Détection et Lecture d'Aura et Annulation de Magie. Cependant, pour des raisons de sécurité, il tait ce talent magique ; personne ne sait qu'il est magicien et cette discrétion lui sied.

Si le besoin ne se fait pas sentir pour les voyageurs et que les joueurs sont perspicaces, le GR cantonnera ce PNJ à son rôle d'alchimiste. Dans le cas contraire, le GR doit faire en sorte que son comportement attise la curiosité des voyageurs : il furète autour de la couche d'Octane, s'intéresse aux symptômes de la jeune fille, etc. Il faudra déployer des trésors de diplomatie (*roleplay*) pour lui faire d'abord avouer qu'il sait exactement de quoi il s'agit.



Tiroïde est utile aux voyageurs pour plusieurs choses :

- Les mettre sur la piste d'un sort de Sommeil, si nécessaire.
- Leur rappeler qu'il ne sert à rien d'essayer de lancer une Lecture d'Aura sur Octane car les conditions pour l'approcher sont drastiques (lui-même ne fait pas partie des proches) et que, ce rituel se lançant en trois fois, ils ne seront jamais admis trois fois auprès de la princesse.

### Caractéristiques

Un vieil homme, voûté et à la santé fragile, mais à l'esprit encore vif.

Né à l'heure de la Sirène, 64 ans, 1,69 m, 68 kg, cheveux blancs, chauve sur le haut du crâne, yeux bleus, Beauté 10.

TAILLE 10 / APPARENCE 12 /  
CONSTITUTION 7 / FORCE 9 / AGILITÉ 11  
/ DEXTÉRITÉ 12 / VUE 9 / OÛÏE 8 /  
ODORAT-GOÛT 10 / VOLONTÉ 13 /  
INTELLECT 15 / EMPATHIE 14 / RÊVE 15 /  
CHANCE 12 / Vie 9 / Endurance 22  
Métallurgie +2 / Orfèvrerie +3  
/ Alchimie +7 / Astrologie +4 /  
Botanique +3 / Écriture +4 / Médecine 0  
/ Narcos +8 →

(suite marge page suivante)

Même si le risque de guet-apens est élevé, par chance les Sagouins sont peu disciplinés et leurs attaques désordonnées ; des voyageurs organisés devraient les défaire aisément.

Afin de pimenter les allées et venues des voyageurs, le GR fera intervenir une ou plusieurs embuscades de Sagouins selon son degré de cruauté. Le risque est proportionnel à la distance entre les voyageurs et l'Ample. De plus, les étendus boisés sont peuplés de félins et de loups tout aussi affamés... Pour les Sagouins, utiliser les caractéristiques indiquées dans le chapitre "Un combat dans la neige".



*Combat contre les sagouins !*

### ► NARCOS

Enchantement (Cité) R-4 r1+ /  
 Permanence (Nécropole) R-4 r4 / et tous  
 les autres rituels de Narcos / Détection  
 d'Aura (Sanctuaire) R-3 r1 / Lecture  
 d'Aura (Sanctuaire) R-3 r3 / Annulation  
 de Magie (variable)

Demi-rêve : G4

## où l'on retrouve les voyageurs

### Un combat dans la neige

Remplis de l'espoir de donner un épilogue heureux à cette histoire de mariage, nous retrouvons les voyageurs qui passent la troisième

porte de la chaumière (conseil au GR : s'assurer que ces derniers ont bien pris connaissance de la quatrième porte dotée du sceau, avant de franchir la troisième). Comme les précédentes fois, ils marchent, leur vue se brouille, ils perdent tout repère... et tout redevient normal, nimbé d'un halo jaune durant les premières secondes. C'est le froid et la neige crissante sous leurs bottes qui les cueillent. Ils se trouvent dans une forêt enneigée plantée de conifères, mais la première chose qui les frappe après le passage, ce sont des cris de jeune fille assez proches. Naturellement, ils courent en direction de ce qui semble être un appel à l'aide. Ils parviennent très vite à une clairière au centre de laquelle un

drame s'apprête à se jouer : encerclé par [nombre de voyageurs +1] Sagouins glapissant d'impatience, un jeune homme, esparlongue au clair, s'apprête à vendre chèrement sa peau. Il tient une jouvencelle en sécurité derrière lui. Le couple est acculé à une excentricité de la nature : deux formidables rochers dressés l'un contre l'autre, figurant un V renversé. Il faut peu de temps pour reconnaître Octane et Tourniquée. Tous deux portent des tenues de nobles, contrastant avec les rêves précédents.

Les voyageurs ont l'avantage de la surprise, les Sagouins ne s'attendent pas à être attaqués à revers. Tourniquée participera au combat, ce qui équilibrera les forces.

Une fois le sauvetage effectué et les esprits retrouvés, les voyageurs rejoignent les tourtereaux. S'ils reconnaissent immédiatement leurs traits, ces derniers ne semblent pas connaître les voyageurs. Cependant, ils déclarent avoir « *la vague impression de les avoir déjà croisés, comme dans un rêve* ». Après les remerciements sincères, Tourniquée et sa belle invitent les voyageurs à les suivre. Il est début Couronne.

En chemin, ils donnent un aperçu de Carouble aux voyageurs et annoncent leur mariage prochain, sujet qui domine largement dans leur conversation. Ils claironnent leur passion et s'enorgueillissent du « *premier mariage d'amour véritable depuis des lustres* ». Et la cérémonie est prévue dans trois jours !

Le trajet dure une heure draconique, la première moitié en zone boisée, la seconde à travers des champs en jachère. Arrivés en vue d'une cité, deux valets essoufflés aux chausses crottées s'avancent vers le groupe. Ils étaient à la recherche des futurs époux depuis le matin.

En effet, ceux-ci avaient faussé compagnie à leurs chaperons afin de se retrouver seuls comme cela n'était plus arrivé depuis l'annonce de leur union.

## D'Évanesse à Astragale

L'entrée dans Évanesse n'est pas sans surprendre les voyageurs. En plus de croiser nombre de moustachus et de barbus, ils sont assaillis par mille et une odeurs de fromages. Les habitants de la cité semblent être passés maîtres dans la fabrication et les recettes de fromages de toutes sortes. Ça et là, des marchands ambulants, une table de jeu à base de fondue et de croûtons à ne surtout pas laisser tomber dans le liquide, etc.

Un détail ne manquera pas de les méduser : les armoiries de la ville représentent une chimère lovée et endormie. Et ce symbole ressemble à s'y méprendre au sceau de la quatrième porte de la cabane de leur rêve !

Octane et Tourniquée entraînent les voyageurs jusqu'au château de la famille du jeune homme. Château où ils seront hébergés en tant qu'invités à la noce future, après leur geste héroïque. Ils sont accueillis chaleureusement par le couple de vassaux et leur entourage. Jusqu'à la fin du dîner, ils peuvent apprendre plus de détails sur les us et coutumes de Carouble et d'Évanesse.

On leur détaille l'héraldique : Chimère, Truites et Licorne... et ils finissent par apprendre que l'alliance de la mariée sera ciselée à l'image du symbole de la famille du marié et vice-versa. C'est lorsque sont évoquées les dimensions du camée de l'alliance d'Octane (un bijou circulaire de trois centimètres de diamètre), que le cœur des →

## Les Sagouins des Marvelles

(voir aussi *Rêve de Dragon*, p.391)

Ces petits humanoïdes reptiliens couverts d'écaillés se sont établis dans les montagnes. Comparés à leurs congénères des plaines et des forêts, ils sont devenus plus coriaces et utilisent des peaux et des fourrures rapiécées pour se vêtir. Mais ils sont restés toujours aussi agressifs et brutaux.

TAILLE 9 / APPARENCE 9  
/ CONSTITUTION 13 /  
FORCE 11 / AGILITÉ 11 /  
DEXTÉRITÉ 10 / VUE 12 /  
OUIË 9 / ODORAT-GOÛT 11 /  
VOLONTÉ 12 / INTELLECT 6  
/ EMPATHIE 8 / RÊVE 11 /  
CHANCE 10 /  
Mêlée 11 / Tir 11 / Lancer 11  
/ Dérobée 11 / Vie 11  
/ Endurance 23 / SC 4  
/+dom 0 / Vitesse 12 /  
Protection 2 (prot. naturelle)  
/ Sagouine niv +3 / init 8  
/ +dom +4 / Bouclier  
moyen +5 / Esquive +5 /  
Vigilance +3

## Tourniquée

Un très jeune homme, plutôt frêle, mais qui dégage un sentiment de confiance en lui et de détermination.

Né à l'heure de la Lyre,  
17 ans, 1,72 m, 63 kg,  
cheveux marron, yeux verts,  
Beauté 11.

TAILLE 9 / APPARENCE 12 /  
CONSTITUTION 8 / FORCE 10  
/ AGILITÉ 14 / DEXTÉRITÉ 12  
/ VUE 13 / OUIË 9 / ODORAT-  
GOÛT 9 / VOLONTÉ 13 /  
INTELLECT 12 / EMPATHIE 14  
/ RÊVE 12 / CHANCE 12 /  
Mêlée 12 / Tir 12 / Lancer 11  
/ Dérobée 13 / Vie 9 /  
Endurance 22  
SC 2 / +dom 0 / Protection 2  
(tenue de cuir souple) /  
Esparlongue niv +5 / init 11  
/ +dom +2 / Dague niv +3 /  
init 9 / +dom +1 / Esquive +5

voyageurs bat plus vite. Ce ne peut qu'être le passe de la serrure de la cabane !

Au matin, ils voyagent jusqu'à Astragale (avec l'escorte d'Octane) où ils peuvent s'attirer la sympathie du couple royal puisque Octane les introduit à la cour. Le lendemain doit avoir lieu la présentation des futurs époux qui marque le début des réjouissances et les deux familles vassales sont présentes.

Les voyageurs peuvent faire connaissance avec les principaux PNJ et/ou se promener dans la cité et goûter quelques traditions locales (ils ont quartier libre).

### Note pour le GR

Leur statut de sauveurs providentiels fait des voyageurs des invités de marque, ils peuvent circuler librement. Leur attitude doit rester irréprochable pour conserver cette liberté. À défaut, ils sont éloignés des affaires royales, voire confinés dans leurs quartiers, ce qui rendrait le scénario magistralement difficile.

Au soir, dans la salle à manger royale, une grande tablée fastueuse et gourmande – où sont proposés d'imposants plats à base de fromage – réunit les trois familles. Non loin, les marchands et les diplomates tiennent une sorte de conciliabule. Enfin, attablés à l'écart, les principaux serveurs dont Tiroïde et Ancella. Les voyageurs se trouvent au bout de la première table, voisins d'un oncle fort sympathique et bavard. Leur présence donne lieu à de longs échanges amicaux qui se terminent au début de l'heure du Poisson Acrobat. Ce n'est que durant la dernière demi-heure, pendant laquelle on boit et on danse, qu'ils peuvent approcher les hôtes. Ensuite, tout le monde part se coucher.

## Que se passe-t-il durant la nuit ?

C'est lors de cette nuit qu'Idhem va profiter de sa présence au plus près de la princesse pour mettre en place son stratagème. Fin Poisson Acrobat, il fait un tour du côté des quartiers d'Octane. Il y rencontre les deux gardes qui surveillent sa chambre et prétexte qu'il s'est perdu en cherchant les latrines. C'est au premier étage que le début de la conversation avec ces deux gardes est entendu par Ancella, dissimulée par la porte de sa chambre entrouverte. Elle apportait un en-cas à l'un des gardes qui est son fils caché. Elle entend donc l'amorce du dialogue et pourra le rapporter à un voyageur qui l'interroge. Mais elle ne reste pas, soucieuse de ne pas être surprise, et referme la porte de sa chambre.

C'est donc sans témoin qu'Idhem lance des sorts d'Oubli sur les deux gardes.

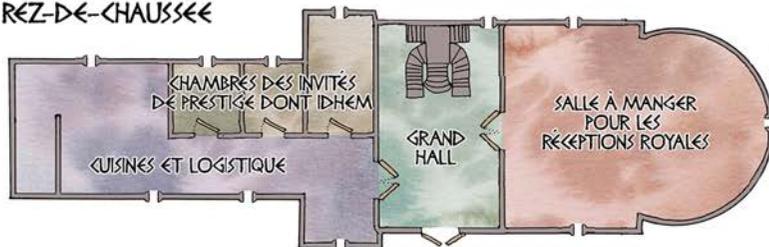
Le haut-rêvant revient, transfiguré en roi habillé en pyjama et bonnet de nuit et passe facilement la porte de la chambre d'Octane pour jouer son petit rôle... il prétexte qu'il va saluer sa fille avant d'aller dormir. Il pénètre dans la chambre d'Octane qui n'est pas encore couchée et lui intime de faire silence. À voix basse, mimant l'homme traqué, il lui sert un plat d'affabulations conspirationnistes destinées à lui laisser le temps de l'endormir avec un Grand Sommeil d'Hypnos. Une fois la belle enfant endormie, il la couche sous ses couvertures (sans lui retirer ses bas). Il repart très vite mais il est vu par Ancella, étonnée d'apercevoir le roi dans ces quartiers dans une tenue qu'elle ne lui a jamais vue porter. →

# LE CHÂTEAU D'ASTRAGALE

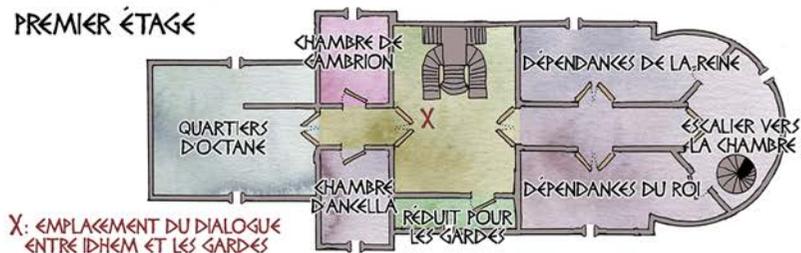
- 1 - CUISINES, CHAMBRE D'OCTANE
- 2 - HALL, DÉPENDANCES ROYALES
- 3 - TOUR ROYALE
- 4 - INTENDANCE
- 5 - GARNISON
- 6 - CORPS DE LOGIS (OÙ SONT LOGÉS LES VOYAGEURS)



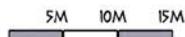
## REZ-DE-CHAUSSEE



## PREMIER ÉTAGE



## NIVEAU SUPÉRIEUR (TOUR)



## La belle endormie

### Le grand sommeil

Le matin dès la fin de l'heure du Vaisseau, c'est la stupeur : Octane ne sort pas de son sommeil, rien n'y fait ! Dans la matinée, les meilleurs médecins sont appelés à son chevet, les rebouteux du royaume sont invités, les érudits, etc. Très vite, on apprend que l'espérance de vie de la princesse, si rien n'est fait, est de trois jours car elle ne peut ni boire ni manger !

Tourniquée est déboussolé, la reine paniquée, une forte récompense est offerte à quiconque sortira sa fille du sommeil. Vite ! Le roi, plus pragmatique, ordonne aux domestiques de faire couler un mince filet d'eau au fond de sa gorge à l'aide de pailles minuscules pour lui permettre de s'hydrater. Tiroïde, quant à lui, connaît et applique des onguents qui nourrissent, grâce auxquels l'espérance de vie d'Octane passe à 4 ou 5 jours.

Dans l'agitation, les voyageurs peuvent palper l'émotion. Octane est une princesse aimée. Tout l'entourage royal prend de ses nouvelles et s'émeut de cette léthargie inexplicable. C'est à l'heure de la Sirène qu'Idhem fera une annonce tonitrueuse : il affirme que cette situation lui remémore une très vieille légende qui expliquerait comment trouver une issue heureuse. Mais pour cela, il a besoin de consulter des ouvrages chez lui, dans sa bibliothèque à Muscarine : il part sur le champ au triple galop avec sa garde rapprochée, après avoir averti la famille royale qu'il missionnerait un coursier rapide dès qu'il aurait trouvé la solution idoine.

Le premier vassal arrive à Muscarine fin Faucon et fait croire qu'il compulse ses livres pendant

l'heure de la Couronne ; puis il envoie son messager en début d'après-midi. C'est à la fin des Épées que le coursier arrive à Astragale pour délivrer, à la famille royale, les détails de la légende et l'obligation de prononcer un mot libérateur.

### La "fausse légende" d'Idhem

Pour mettre son plan de "*coup d'État*" à exécution, Idhem compte raconter cette légende qu'il a inventée de toutes pièces : elle dit que lorsque la princesse de Carouble se piquera de convoler par amour, une ancienne malédiction s'abattra sur sa personne et elle s'endormira pour de bon !

Cette malédiction remonte au Second Âge. La région de Carouble était alors très semblable à celle qu'elle est aujourd'hui. Le roi avait une fille du nom d'Esparcette qui était très amoureuse du fils du premier vassal du seigneur. Aussi généreux que beaux et affables, tous deux formaient un couple parfait. Le roi fit chercher plusieurs haut-rêvants – certains disent sept, d'autres douze – de tous horizons. Leur mission consistait à user de haut-rêve pour assurer au futur couple les meilleurs des auspices.

Ainsi, ils commencèrent à défiler devant les fiancés pour les doter d'atouts merveilleux.

Malheureusement, le pénultième, mû par une perfidie indécelable, s'écria lors de l'accomplissement de son rituel : « *Par Thanatos, que ces enfants hideux soient les derniers à s'unir d'amour ! Les futures princesses de Carouble qui imiteront Esparcette ne connaîtront que la mort subite !* »

Les gardes le firent passer de vie à trépas.

Le dernier haut-rêvant ne put annuler la malédiction mais réussit à l'infléchir en muant la mort en un sommeil profond qu'un seul mot soufflé à l'oreille de la jeune fille pourrait briser. La légende fut oubliée car aucun mariage d'amour ne fut célébré jusqu'à ce jour.

De fait, Idhem a intentionnellement laissé les choses décanter toute la journée, il mise sur une montée de panique telle que son annonce, au soir, paraîtra comme providentielle. Il pense encaisser la récompense en plus de voir son fils épouser Octane. Il gagne sur tous les tableaux !

Idhem a prévu de faire intervenir son fils Swanne le surlendemain, pour que son plan n'apparaisse pas trop grossier. Il a bien entendu mis sa progéniture dans la confiance, lui a révélé le mot secret du réveil (« *marécage* ») et, en attendant sa venue providentielle à Astragale, l'a envoyée pratiquer son passe-temps favori : la chasse en forêt.

### Investigations

Dès le premier jour du grand sommeil de la princesse, alors même que les détails de la légende d'Idhem ne sont pas encore connus, les voyageurs peuvent commencer à enquêter pour trouver une solution. Pour cela, ils peuvent interroger d'éventuels témoins. Dans l'entourage immédiat d'Octane, on trouve deux gardes (d'élite), Brad et Klad, mais aussi Ancella, la servante attirée et un « *chausseur* », Cambrion. Octane possède plusieurs centaines de chaussures, de l'escarpin à la mule en passant par les bottes d'extérieur. Elle y tient évidemment beaucoup et le roi a assigné une

personne à temps plein à la tâche qui consiste à prendre soin des chaussures ainsi que conseiller et « *botter* » Octane chaque matin.

Si les voyageurs décident d'interroger Idhem (il faudra le faire rapidement, avant que celui-ci reparte vers son château à l'heure de la Sirène), ce dernier restera droit dans ses bottes. Persuadé d'être protégé par l'amnésie des gardes, Idhem →



Cambrion et Ancella

## Idhem

Un homme d'âge mûr, avec une cicatrice lui barrant la joue droite. Peu bavard et peu souriant, il donne l'impression d'être constamment en train de réfléchir.

Né à l'heure du Faucon, 43 ans, 1,75 m, 74 kg, cheveux noirs, yeux noirs, Beauté 12.

TAILLE 11 / APPARENCE 10 / CONSTITUTION 11 / FORCE 10 / AGILITÉ 10 / DEXTÉRITÉ 11 / VUE 11 / OÛÏE 11 / ODORAT-GOÛT 10 / VOLONTÉ 14 / INTELLECT 15 / EMPATHIE 8 / RÊVE 15 / CHANCE 11 / Mêlée 10 / Tir 11 / Lancer 10 / Dérobée 10 / Vie 11 / Endurance 25 / SC 3 / +dom 0 / Protection 0 / Corps à corps niv 0 / init 5 / +dom (0) / Esquive 0 / Hypnos +8 / Thanatos +6

### HYPNOS

Égarement (Désolation) R-4 r4 / Grand Sommeil d'Hypnos (Marais) R-11 r8 / Oubli (Fleuve) R-8 r6+ / Suggestion (Désert) R-9 r3+ / Miroir d'Hypnos (Nécropole) R-5 r1+ / Guerrier Sorde (Cité Sordide) R-8 r7 / Kanaillou (Monts de Kanai) R-5 r4 / Détection d'Aura (Sanctuaire) R-3 r1 / Lecture d'Aura (Sanctuaire) R-3 r3

### THANATOS

Autométamorphose en bête (Forêt) R-7 r7 / Thanatoeil (Nécropole) R-5 r1+ / Demi-rêve : E13 / Sorts en réserve : Égarement (D11) / Oubli (Fleuve) / Thanatoeil r6 (F12)

raconte n'avoir pas quitté sa couche et avoir dormi comme un Gnome sur ses gemmes. Si les voyageurs lui parlent de ce qu'Ancella a vu, il prétexte l'oubli de ce « détail ».

Les GR taquins pourront ajouter quelques allées et venues coupables pour brouiller les pistes. Peut-être bien qu'une soubrette a tapé dans l'œil d'un membre d'une famille et que ce dernier a été vu nuitamment ; il se peut que deux marchands se soient rencontrés à l'abri des regards, mais pas tous...

### Ce que les PJ peuvent apprendre

— Les deux gardes ont discuté avec Idhem la veille au soir, il s'était perdu en cherchant les latrines. Ils lui ont rappelé que les latrines sont situées au rez-de-chaussée. De ceci ils se souviennent car l'oubli intervient après le ciblage du sort.

Ils jurent qu'ils n'ont pas mis un pied dans la chambre de la princesse, ils n'y sont autorisés que pour sa sauvegarde et en cas de danger imminent.

Ils se rendent compte, un peu confus, qu'ils ont tous deux oublié ce qu'il s'est passé après le passage d'Idhem. Mais cela est peut-être dû à la fatigue. Ils avouent, si on insiste un peu, qu'ils ont bien mangé et un peu bu à l'occasion du repas de la veille.

— Cambriion peut expliquer qu'Octane ne se couche jamais avec ses bas qu'elle considère comme le prolongement de ses chaussures. Il s'interroge car on l'a retrouvée portant les bas de la veille...

— Ancella est une femme réservée, qu'il faudra mettre en confiance avant d'obtenir d'elle un quelconque témoignage. D'une part, l'existence de son fils caché, conçu avec le chef de la garde, lui pose

un problème moral (l'homme est marié) et, d'autre part, elle n'est pas supposée « écouter aux portes » comme elle l'a fait. D'ailleurs, elle balbutiera une raison peu probante pour l'expliquer (elle devait « rapporter un pot de chambre »).

## L'enquête se poursuit

Le lendemain matin de la découverte d'Octane léthargique, le lit où se trouve la princesse est apporté dans la salle à manger du château. Cette dernière a été vidée de tout autre mobilier pour l'occasion ; seuls deux foyers sont installés pour tenir la jeune fille au chaud. Les hérauts répandent la nouvelle : tout individu mâle pensant pouvoir prétendre au trône peut venir murmurer un mot et un seul à l'oreille de la belle, et l'épouser si cela parvenait à la réveiller.

Cette annonce ne concerne que les habitants nobles de Carouble. De fait, les voyageurs ne peuvent pas approcher la princesse. En effet, celle-ci est gardée dans la salle à manger, seuls les proches et la famille le peuvent sur ordre du roi. De plus, les prétendants sont fouillés, on leur attache les mains dans le dos et ils sont dirigés par deux gardes d'élite. Une fois le mot dit, on les ramène à l'extérieur. Il est donc impossible aux voyageurs ou à Tiroïde, qui ne fait pas partie des proches, de lancer une éventuelle Lecture d'Aura.

Ainsi défilent, tout au long de la journée, des dizaines de prétendants qui s'exécutent... et repartent, bredouilles. Octane dort toujours. Dès l'arrivée de l'heure du Faucon, l'impatience et le doute peignent les traits des parents de la princesse.

Octane endormie dans son lit intrigue beaucoup Tiroïde, qui

## Le lourd secret d'Idhem

Idhem et son épouse ont une fille, Pervenche. Déclarée morte il y a trois ans, elle est, de fait, vivante. Vivante mais possédée par une entité de fiel. Voilà l'histoire : le jour anniversaire de ses 14 ans (il y a 2 ans), la petite a annoncé à ses parents qu'elle était enceinte. Stupeur. D'un paysan du village le plus proche des Marais de Turbule, Swampe, c'est-à-dire un village de miséreux. Horreur ! Idhem, fou de colère, traîne littéralement sa fille par les cheveux jusqu'au hameau et retrouve le fautif en plein cœur des marais. La colère de l'homme s'ajoute au ressentiment de l'adolescent qui est pris d'une fureur d'amertume. Après l'avoir lourdement molesté malgré les protestations de sa fille, Idhem le tue par accident : il le pousse une énième fois, le jeune homme trébuche sur une pierre et son crâne heurte une racine apparente. Pervenche se jette sur le corps, en pleurs, et elle est possédée par l'entité de fiel que le décès du garçon vient de provoquer.

Comme Idhem a assisté à la scène, il se doute de ce à quoi il a affaire. N'étant pas sûr de vaincre une telle entité (en plus, il ne connaît pas *Annulation de Magie* pour l'exorciser), il préfère fuir, se disant qu'elle ne fera pas grand mal en plein marais...

Deux années ont passé et, depuis, Idhem regrette son geste. Ce n'est pas tant le fait d'avoir provoqué la mort du paysan qui l'obnubile, mais la perte de sa fille... Incapable pour autant de retourner dans les marais pour affronter l'entité, il garde le ténébreux souvenir en mémoire.

Si l'histoire de la perte de leur fille peut être soufflée aux voyageurs, Idhem doit être poussé dans ses retranchements avant d'en parler. L'argument qui peut aider, c'est que malgré tout, il voudrait retrouver sa fille, et il est prêt à sacrifier ses histoires de mariage pour cela.

Sa femme n'est sincèrement pas au courant que sa fille est vivante, Idhem lui a toujours raconté qu'elle a été emportée par le paysan qui a tendu une embuscade au vassal (celui-ci s'est fait une estafilade sur le visage pour laisser penser qu'il avait été en difficulté). Menacer de tout dévoiler à sa femme est un argument suffisant pour convaincre Idhem de vouloir retrouver sa fille.

soupçonne l'action du haut-rêve. Il va donc outrepasser ses fonctions en furetant à la porte de la salle à manger, en interrogeant les convives, etc. Il faut que les voyageurs aient une chance d'assister à ce comportement singulier.

Dans tous les cas, Tiroïde nie pratiquer le haut-rêve et il faudra lui inspirer confiance (*roleplay*) pour changer cela. Cette étape franchie, il minimise ses talents mais dévoile ce qu'il a découvert : Octane est sous l'emprise du rituel Grand Sommeil d'Hypnos (voir *Rêve de Dragon*, p.245). Si nécessaire, il explique aux voyageurs son fonctionnement.

En interrogeant Ancella ou les gardes, les voyageurs devraient, logiquement, porter leurs soupçons sur Idhem. Il est donc tout à fait probable qu'ils décident de se

rendre dans sa demeure pour en savoir plus...

## Révélations à Muscarine

Le voyage vers Muscarine ne prend que deux heures draconiques à cheval. Les voyageurs pourront obtenir sans trop de difficultés des montures, prêtées de bonne grâce par la famille royale. Au GR de décider s'il veut corser le trajet par des embuscades de Sagouins...

La ville ne présente aucune excentricité. Assez similaire aux deux autres, elle enjambe l'Ample et le château trône sur un promontoire rocheux en son sein. Étant donné que les voyageurs ont un statut particulier pour le roi, Idhem ne peut que les accueillir avec courtoisie, mais son attitude trahit une →

## Gardes du château

Armés d'une lance courte et d'un bouclier moyen, protégés par une armure en cuir bouilli, ils portent un tabard marqué des armes royales, la licorne.

TAILLE 11 /  
CONSTITUTION 12 /  
FORCE 12 / AGILITÉ 12 /  
VUE 11 / OUIË 10 / RÊVE 9  
/ CHANCE 11 / Mêlée 12  
/ Dérobée 11 / Vie 12 /  
Endurance 23  
SC 4 / +dom 0 / Protection 3  
(cuir épais) / Lance courte  
niv +3 / init 9 / +dom +2  
/ Bouclier +2 / Esquive +2  
(-1 de l'armure = +1) /  
Vigilance +3

## Gardes d'élite (dont Brad et Klad)

Armés d'une épée dragonne et d'un bouclier moyen et protégés par une armure de cuir clouté.

Caractéristiques identiques  
aux gardes du château.  
Protection 4 (cuir et métal)  
/ Épée dragonne niv +5  
/ init 11 / +dom +3 /  
Bouclier +5 / Esquive +4  
(-2 de l'armure = +2) /  
Vigilance +5

certaine gêne. Son épouse, elle, est une hôtesse prévenante. Tout va se jouer au *roleplay*.

Le séjour au château doit être l'occasion d'en apprendre plus, et cela passe par Acanthe. Elle fera aisément des allusions aux absences de son mari, à sa bibliothèque pleine d'ouvrages incompréhensibles (de méditation), à sa manie de fumer la pipe à l'intérieur mais jamais en société (herbe de lune). Et « *cette fois où il n'a plus fait de rêve pendant sept jours !* » (souffle de Dragon, sommeil sans rêve)...

Si elle est mise en confiance, Acanthe évoque, au détour d'une conversation, l'histoire de sa fille qu'elle pense décédée (voir encadré « *Le lourd secret d'Idhem* »). Elle précise, la mort dans l'âme, qu'elle ne croit pas à cette histoire de paysan qui l'a enlevée, et pense qu'Idhem lui cache la vérité. Elle est prête à tout pour connaître le fin mot de l'histoire. Idhem, lui, ne parle pas de Pervenche en présence de son épouse. Lorsque celle-ci est bavarde en sa présence, il minimise et laisse supposer qu'Acanthe est dépassée par ses émotions.

## Les Marais de Turbule

Depuis le drame, Pervenche erre dans les marais, telle une âme en peine, se nourrissant de poissons, de baies et de larves, et rongéant son désespoir, hantée qu'elle est par l'entité. Si les voyageurs décident de monter une expédition dans la région, au GR de déterminer les obstacles qu'il met sur leur chemin. De fait, le temps presse, il est donc recommandé de ne pas trop leur compliquer la tâche ; la pauvre adolescente laisse derrière elle des reliefs de repas, des traces de pas imprimées dans la boue. Quelques

réussites à des jets de VUE/Survie en marais devraient rapidement les mettre sur la bonne piste.

Une fois qu'ils ont trouvé Pervenche, les voyageurs vont devoir l'exorciser ; s'ils n'en ont pas les capacités, cette mission pourra être accomplie avec l'aide de Tiroïde, qu'il faudra retourner chercher à Astragale...

## La résolution

Une fois que les voyageurs ont compris que le sommeil d'Octane est magique, plusieurs options s'offrent à eux.

## Délicate Annulation de Magie

La première option consiste à utiliser, eux directement ou avec l'aide de Tiroïde, le haut-rêve pour annuler le Grand Sommeil. Outre le stress provoqué par le danger que représente la pratique de la magie dans le royaume, les conditions matérielles ne vont pas jouer en leur faveur. La chambre de la princesse, puis la pièce où repose Octane, sont gardées jour et nuit et les voyageurs, à moins de déployer un *roleplay* exceptionnel, ne seront pas autorisés à se rendre au chevet de la princesse. Le lancement d'une Lecture d'Aura (pour déterminer le mot de réveil) sera donc long et complexe.

## Contraindre Idhem

La deuxième option consiste à contraindre Idhem à annuler son sort lui-même. Ce sera possible grâce au chantage : les voyageurs peuvent le menacer de dévoiler au roi sa pratique du haut-rêve. Pour ce faire, il faudra qu'ils se trouvent un allié au sein du château royal à Astragale car, malgré leur statut d'hôtes privilégiés depuis le

combat contre les Sagouins, ils sont encore des étrangers et leur seule parole ne pèse guère face à un des membres les plus éminents du royaume. Là encore, Tiroïde peut s'avérer un soutien intéressant. Mieux encore, Tourniquée, en proie au désespoir depuis que sa promesse est clouée dans son lit, peut avoir un rôle déterminant à jouer. Le jeune homme fait confiance aux voyageurs, et il est prêt à tout tenter pour lever la « *malédiction* ». Il ne restera alors que le roi à convaincre pour qu'il accepte de faire coiffer le Heume de Vérité à Idhem. Noter également qu'une Annulation de Magie peut aussi permettre de faire revenir leurs souvenirs aux gardes (voir les caractéristiques du sort Oubli p.245 de *Rêve de Dragon*).

En fait, Rinorée ne tergiversera pas pendant plus d'une journée ; il demandera à ses gardes d'aller cueillir le vassal dans son château. Ce dernier, comprenant que son plan a été dévoilé et qu'il encourt la sentence réservée aux haut-révants, tentera alors de prendre désespérément la fuite mais sera vite rattrapé. Craignant pour sa vie et misant sur une éventuelle magnanimité royale s'il avoue ses actes, il révélera alors toute sa machination... ainsi que le mot de réveil.

Contraindre Idhem à abandonner son plan machiavélique et à annuler son sort peut également passer par Pervenche : il faut pour cela la ramener à son père après l'avoir délivrée de l'entité.

## Le vol de l'alliance

La dernière solution – la plus radicale et sans doute la plus risquée pour les voyageurs – consiste à voler l'alliance à la chimère. Le bijou repose dans un coffre cadenné, dans une pièce du château royal, en attendant les noces. Après avoir

appris sa localisation en interrogeant (subtilement) serviteurs et invités, les voyageurs devront se familiariser avec les lieux et comprendre l'organisation des tours de garde pour monter leur forfait. Au GR de décider alors, selon les efforts des voyageurs pour planifier le larcin, de rendre le cambriolage plus ou moins complexe. Et d'improviser leur fuite du château jusqu'à une cachette sûre où ils pourront alors s'endormir (pour pouvoir se réveiller dans la cabane).

## Enfin le mariage !

Si les voyageurs parviennent, d'une façon ou d'une autre, à annuler le Grand Sommeil d'Hypnos, Octane se réveille, hébétée et affaiblie, mais bien vivante. La nouvelle se répand comme une traînée de poudre dans le château, puis dans la ville. Le couple royal – et Tourniquée, bien entendu – sont fous de joie, et n'ont pas assez de mots pour remercier les voyageurs, si ces derniers ont été assez fins pour faire comprendre qu'ils sont à l'origine du dénouement heureux de ce fâcheux épisode... Passée l'émotion, les préparations de la noce reprennent de plus belle, pour le plus grand plaisir des voyageurs, qui ont bien compris que le mariage des deux jeunes gens équivalait à une porte de sortie. Reste, pourtant, un petit détail qui risque de les faire tiquer : si l'alliance en forme de chimère doit venir embellir la main d'Octane, comment faire comprendre aux futurs mariés que les voyageurs ont aussi besoin du bijou ? C'est à ce stade du scénario que les actions entreprises par les voyageurs pour parvenir à leurs objectifs prennent tout leur sens ; s'ils ont réussi à manœuvrer habilement tout en montrant leur volonté farouche d'aider Octane et Tourniquée (en bref, s'ils ont →

## Le fiel

Un fiel est une entité de cauchemar non incarnée (ECNI, voir *Rêve de Dragon*, p.434) assez proche d'une haine. Il a l'aspect d'un fantôme de teintes ocre rouge jusqu'à violet, aux traits marqués par une rancœur tenace et la plus noire des biles. Un possédé par le fiel est habité par un profond sentiment d'injustice envers tout, qui entraîne des réactions de violence sourde. Le possédé attaque sans justification, tant son obsession de vengeance est aveugle. Le moral du possédé se fige à 0.

RÊVE 14 / Possession +2 / Vitesse 6 / Le fiel qui possède Pervenche est lié au gouffre des Litiges (B13) Le GR peut éventuellement considérer que le possédé hésite avant de céder à la rage : si le possédé réussit un jet de VOLONTÉ/moral à 0, il marque une hésitation qui dure 3 rounds avant d'attaquer.

Pervenche possédée (uniquement ses caractéristiques utiles) TAILLE 8 / CONSTITUTION 9 / FORCE 8 / AGILITÉ 12 / VOLONTÉ 13 / RÊVE 10 / CHANCE 13 / Mêlée 10 / Dérobée 12 / Vie 9 / Endurance 22 SC 3 / +dom 0 / Protection 0 / Corps à corps niv -1 / init 4 / +dom (0) / Esquive -1

toute leur confiance), il suffira de mettre le jeune couple dans la confiance pour qu'il accepte, en forme de remerciement, de faire forger une réplique exacte de l'alliance. La confection du sceau, commandée à Berzingue, le joaillier d'Évanesse, ne prend que deux jours.

Trois jours plus tard se tient le mariage dans les murs du château d'Astragale, décoré aux armoiries des deux familles : une véritable ribambelle de festivités accompagne le fastueux banquet, avec musiciens et acrobates, danses et libations en tous genres. Habits d'apparat et barbes soignées sont de rigueur. Les deux jeunes mariés irradient de bonheur. Durant la soirée, pendant un court moment, Tourniquée s'éclipse de la fête pour retrouver les voyageurs dans un endroit discret, afin de leur remettre la copie de l'alliance. Chacun le pressent : ce seront des adieux. Au GR de mettre en scène l'épisode pour le rendre émouvant... Tard dans la nuit, les voyageurs peuvent rejoindre leurs appartements pour dormir du sommeil du juste.

## Épilogue

Lorsque les voyageurs émergent du sommeil, ils se retrouvent, sans véritable surprise, dans leurs lits de la petite maison sur la colline. Dans la chambre, rien n'a changé, excepté le tableau montrant Octane et Tourniquée, qui a disparu. Le soleil, derrière les rideaux, éclaire le paysage d'une luminosité matinale. Après avoir bien vérifié qu'ils étaient toujours en possession du sceau à la chimère, ils descendent au rez-de-chaussée, où ils se rendent compte que toutes les portes sont désormais fermées ; leurs poignées se sont également volatilisées. Il ne reste que l'ultime passage, derrière l'armoire, montrant sa drôle de sculpture en creux. Aucune mauvaise surprise supplémentaire n'attend les voyageurs. En appliquant l'alliance dans la « serrure », un bref dé clic indique que la porte se déverrouille ! Il ne leur reste plus qu'à s'engouffrer dans le passage qui semble s'enfoncer dans la colline contre laquelle est appuyée la chaumière.

Le tunnel, grossièrement creusé dans le roc, s'étend sur des dizaines

*Un bien beau mariage !*



de mètres ; il est impossible d'en discerner le fond. Mais peu importe. Les voyageurs, même dotés de torches ou de lanternes, ne le découvriront jamais ; car au fur et à mesure de leur progression, ils sentent leurs paupières s'alourdir, leur corps s'épuiser. Au bout de quelques minutes, ils sont encore emportés par le sommeil, de façon inéluctable...

C'est de nouveau le réveil, dans un lieu différent cette fois-ci. Il leur faut quelques minutes pour se rendre compte qu'ils sont revenus au point de départ de cette aventure : leurs paillasses de la maison des voyageurs de Kaducée, là-même où ils avaient entendu le poème d'Éclisse et Sillette ! Autre révélation étonnante : tous les objets qu'ils auraient pu ramener de leurs virées dans les rêves accessibles *via* la chaumière ne sont plus là. Si, lors de ces mêmes escapades, ils ont été blessés, leurs corps n'en portent aucune trace, aucune séquelle... Ce n'est qu'à ce moment précis que les voyageurs perçoivent réellement qu'ils ont vécu *un rêve dans le rêve*. Leur trouble fait rapidement place à un réconfort certain, lorsqu'ils se remémorent le sourire des jeunes mariés au château. De façon plus

prosaique, les personnages peuvent noter 50 points d'expérience à leurs compétences sur leur feuille.

Dehors, c'est un matin clair, légèrement voilé de brume, et le calme est à peine troublé par le lointain chant d'un coq. En discutant avec l'hôte de la maison des voyageurs, ils comprennent qu'ils sont arrivés à Kaducée la veille. Et que leur voyage peut se poursuivre. Sans entrave.

Si les voyageurs décident d'emprunter le chemin qu'ils ont l'impression de connaître déjà, celui qui passe près de la chaumière sur la colline, ils auront la surprise de découvrir, à la place, des ruines mangées par la végétation. Une vieille femme est en train de cueillir des plantes enchevêtrées, près du chêne, qui semble bien plus vieux que dans leurs souvenirs. À la question de savoir quelles herbes elle cueille, la vieille répondra : *“Ce sont des tourniquées, dont les fleurs, mélangées avec celles-ci, les octanes, sont un excellent remède pour lutter contre la mélancolie et les peines de cœur.”*

**Texte :** *Inbadreams / Jidus*

**Illustrations :** *Rolland Barthélémy*

**Cartes et plans :** *Jidus*

**Relectures :** *Yrion Celak et Yaz*

# CHRONIQUES OUBLIÉES WEST



# INTRODUCTION

## QU'EST-CE QUE COW ?

*Chroniques Oubliées West (COW)* est un supplément à *Chroniques Oubliées Contemporain (COC)*. Un module qui va être décliné dans Casus en trois parties dans les prochains numéros de Casus, avec ses règles, son univers et un grand scénario à venir.

Il s'agit d'un univers dystopique qui se déroule dans le contexte de la guerre civile américaine. Situé en 1868, l'action mêle espionnage, western classique et un zeste de fantastique, à travers le Steampunk et certaines formes de magie. Ce cocktail particulier autorise différents tons et différents styles de jeu entre lesquels vous êtes libre de choisir.

## QUEL TON DONNER À VOS PARTIES DE COW ?

Avant de commencer à jouer, demandez-vous quelle ambiance vous jouez et vous avez envie de créer. Deux axes sont possibles :

• **Dramatique ou fantaisiste :** Dans un cas, l'univers est sombre, le ton est grave. Les personnages sont confrontés à des situations et des choix difficiles. La souffrance et la mort sont omniprésentes. Dans l'autre, les joueurs incarnent des personnages héroïques qui

s'en tirent toujours à bon compte et contrarient des plans alambiqués de leurs diaboliques adversaires. Le ton est léger et les scènes d'action culminent souvent dans un final spectaculaire.

• **Réaliste ou fantastique :** En fonction de la position de ce curseur, il y aura plus ou moins de machines extraordinaires et de phénomènes difficiles à expliquer rationnellement. Vous pouvez partir du principe que tous les phénomènes se produisant dans cet univers peuvent s'expliquer par la science, même lorsque les événements paraissent surnaturels de prime abord. Il vous reviendra alors de brider la technologie disponible lors de vos parties de façon à préserver la crédibilité de votre univers. Ou bien, vous pouvez décider d'intégrer dans vos scénarios l'interprétation qui est faite du surnaturel (machines improbables et manifestations surnaturelles) dans l'univers de COW.

Les quatre sources d'inspiration cinématographiques présentées ci-dessous vous donnent une indication des quatre tons que vous pouvez donner à vos aventures. Rien ne vous empêche d'osciller entre les différents styles tant que vous parvenez à préserver un équilibre crédible d'un scénario à l'autre. →

**Auteur :** Mehdi Sahmi  
**Illustrateur :** Benjamin Giletti

Dramatique	Fantastique		Fantaisiste
	Penny Dreadful	Les Mystères de l'Ouest	
	Godless / Django Unchained	Shanghai Kid / Maverick	
Réaliste			

### LA QUESTION DU RACISME ET DU SEXISME DANS L'OUEST SAUVAGE

La société américaine des années 1860 n'est pas égalitariste vis-à-vis des non-blancs et des femmes. Quand ils ne sont pas carrément réduits en esclavage ou abattus à vue, les droits des premiers sont limités. Quant aux secondes, leurs droits et les rôles qu'elles peuvent jouer dans la société sont restreints par une culture fondamentalement patriarcale. De ce point de vue, le monde de *COW* n'est pas différent. Refléter cette dure réalité lors de vos parties peut être l'opportunité de faire de ce délicat sujet un ressort dramatique et de renforcer la vraisemblance de vos parties. Toutefois, à aucun moment cette question ne doit gêner le plaisir de vos joueurs ou, pire encore, heurter leur sensibilité.

Au besoin, surtout si vous avez opté pour une approche fantaisiste de *COW*, n'hésitez pas à faire preuve d'une certaine flexibilité et ignorez cette contrainte autant que possible. Par exemple, les personnages peuvent avoir la chance de tomber sur des personnages non joueurs ouverts d'esprit ou préoccupés par autre chose que des considérations sexistes ou racistes. Tout le monde ne raisonnait pas en ces termes à l'époque. De même, l'environnement dans lequel ils évoluent ou les pouvoirs dont ils sont investis neutralisent, au moins en partie, les préjugés dont ils seraient autrement victimes.

Enfin, comme c'est le plaisir de jeu à votre table qui prime, si vous souhaitez modifier totalement cette réalité historique pour jouer dans un monde « *inclusif* » où tous les individus sont traités sur un pied d'égalité et disposent des mêmes chances, ne vous privez pas. Si vous souhaitez utiliser le jeu de rôle pour vous évader vers un monde meilleur, faites-le !

### QUELS TYPES DE SCENARIOS ANIMER LORS DE VOS PARTIES DE COW ?

L'univers de *COW* se prête à trois types d'histoires. Libre à vous de décider lequel vous souhaitez privilégier. Là encore, rien ne vous empêche de tous les choisir et de basculer d'un genre à l'autre au gré de vos envies.

- **War COW :** Vous avez sans doute compris en le découvrant que *COW* est avant tout destiné à être un jeu d'espionnage et de guerre dans un univers western. Que le ton soit léger ou grave, les opportunités d'y interpréter des espions ou des soldats en mission pour le compte d'une des puissances en présence sont nombreuses.
- **Wild COW :** Un second angle d'approche consiste à mettre en scène un environnement moins accès sur son contexte géopolitique pour y animer un univers

western plus classique. Loin de la politique et de ses enjeux, le Mid-west est un terrain de jeu riche, entre attaques de train, prospecteurs dévorés par la fièvre de l'or, indiens menaçants ou menacés, petit bourg harcelé par des hors-la-loi... Les territoires sauvages sont un livre qui reste à écrire si vos joueurs ont envie de s'en donner la peine.

- **Weird COW :** Dans l'univers de *COW*, la notion de fantastique recouvre tout ce qui tout ce qui sort de l'ordinaire. Il vous revient de décider quelle dose de surnaturel vous souhaitez inclure dans vos histoires et quelle forme lui donner. Par exemple, vos joueurs peuvent interpréter des agents de Delta Blue qui enquêtent sur des phénomènes paranormaux dans l'Ouest sauvage. Alternativement, ils peuvent incarner des agents du renseignement nordistes ou sudistes confrontés aux plans diaboliques et aux machines infernales d'un savant aussi fou que criminel.

## LE CONTEXTE : GUERRE CIVILE

Ce chapitre décrit comment l'histoire de la guerre civile a pris une direction différente dans le monde de COW et vous propose un résumé des différentes parties impliquées dans ce conflit fratricide.

### LES ÉTATS DÉUNIS D'AMÉRIQUE

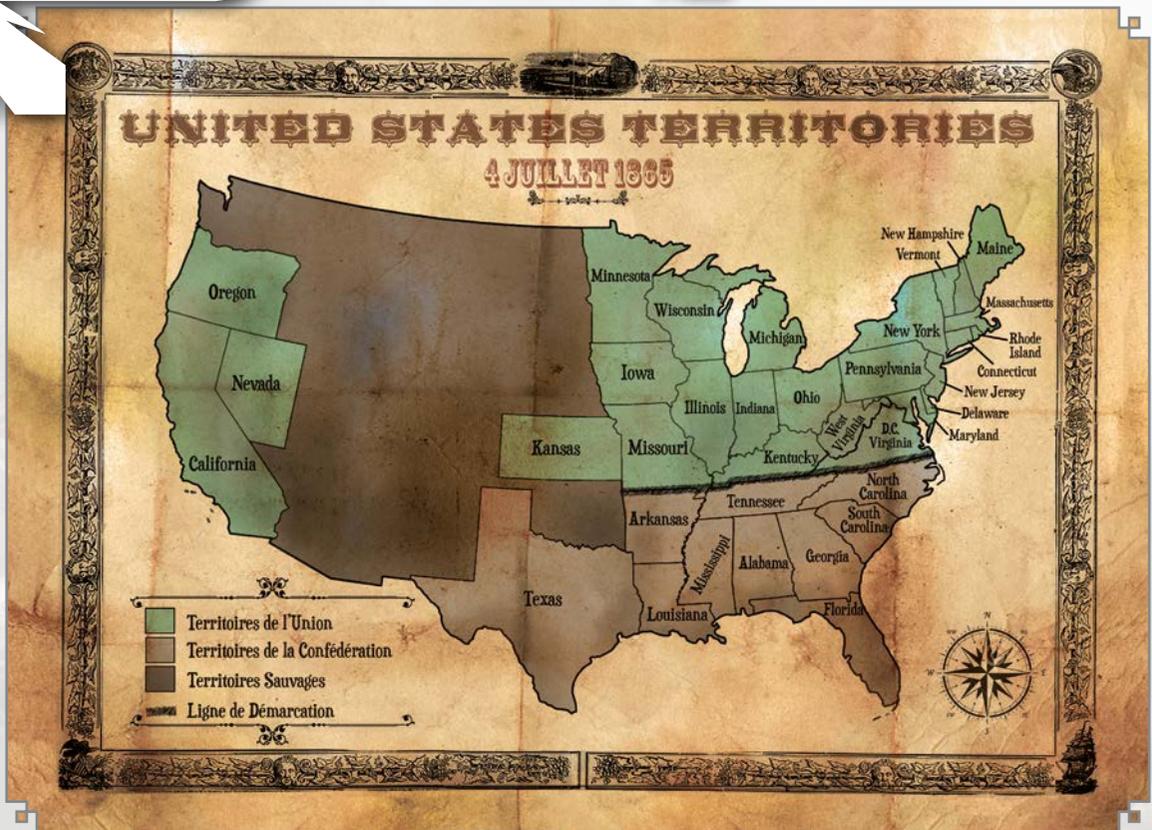
Il ne s'agit pas ici de reprendre en détail l'histoire de la guerre civile américaine. Vous en trouverez facilement le détail en ligne ainsi que dans de nombreux livres d'histoire. L'objet de ce chapitre est de rappeler les grandes lignes de ce conflit fratricide et de décrire comment trois événements majeurs sont à l'origine du contexte dystopique de Chroniques Oubliées West (COW).

En Novembre 1860, l'élection d'Abraham Lincoln, fervent abolitionniste, provoque la sécession de la Caroline du Sud, de la Géorgie, de la Floride, de l'Alabama, du Mississippi, de la Louisiane et du Texas. Les sept États du sud, libre-échangiste et ruraux, sont farouchement opposés à la fois à l'abolition de l'esclavage et à la politique économique protectionniste du Nord industrialisé.

La guerre civile débute réellement le 12 avril 1861 lorsque les confédérées attaquent les troupes nordistes basées à Fort Sumter en Caroline du Sud, après que ces derniers aient refusé de quitter les lieux. En réponse, Lincoln mobilise une armée de volontaires dans tous les États et ordonne la mise en place d'un blocus naval des côtes confédérées. Cette escalade conduit quatre autres États, Virginie, Caroline du Nord, Tennessee et Arkansas, à faire également sécession.

Le **premier événement dystopique** est d'ordre économique. La Confédération ne commet pas l'erreur stratégique d'interrompre ses livraisons de coton au Royaume-Uni et à la France afin de contraindre les deux puissances européennes à la soutenir contre l'Union. Historiquement, cette mesure fut un échec catastrophique pour le Sud puisqu'elle le privât d'une source de revenu cruciale en temps de guerre et n'eut aucun effet sur ses nations clientes qui se fournirent auprès d'autres fournisseurs, principalement en Inde. Dans le contexte de COW, la Confédération choisit, au contraire, d'entretenir les meilleures relations commerciales possibles avec ses clients afin qu'ils l'aident à briser le blocus. Les revenus du commerce du coton permettent ainsi aux confédérés de mieux tenir tête à l'Union en dépit de leur nette infériorité démographique et économique. Par ailleurs, la Confédération procède à une levée de fonds historique à la bourse de Paris et de Londres et achète armes et équipements à crédit afin de financer son effort de guerre. Cette démarche astucieuse incite les milieux industriels et financiers des deux puissances à faire pression sur leurs gouvernements respectifs pour assurer la livraison des marchandises et la solvabilité future de leur débiteur.

Le **deuxième événement dystopique** est d'ordre climatique. Historiquement, les années 1860 se caractérisent par des hivers rudes. Il en résulte de mauvaises récoltes, en particulier pour le Royaume-Uni, qui nécessitent d'importer massivement des céréales du vaste grenier exploité par l'Union dans le →



Midwest. Cette dépendance de fait est une des raisons pour lesquelles les puissances européennes maintiennent une position de neutralité pendant la guerre civile américaine. Dans l'univers de COW, les années 1860 sont ponctuées d'hivers plus cléments qui pondèrent un peu la dépendance des anglais vis-à-vis des céréales américaines. Cette situation leur laisse donc une plus grande marge de manœuvre sur le plan politique.

Le **troisième événement dystopique** est d'ordre politique. Historiquement, en dépit de quelques incidents diplomatiques, le Sud n'est jamais parvenu à obtenir que les puissances européennes se rangent à leurs côtés. Dans l'univers de

COW, Le président Jefferson parvient à se servir de l'affaire du Trent pour amener l'Empire Britannique à prendre parti pour les Confédérés. Au début, le gouvernement confédéré obtient de la couronne britannique qu'elle lui fournisse une aide logistique en échange de coton. Cette aide prend principalement la forme de fourniture d'armes et de matériel mais elle se traduit également par l'envoi de conseillers militaires auprès de l'État-Major sudiste.

Dès 1861, le président Jefferson Davis souhaite donc persuader les britanniques de l'aider à briser le blocus maritime de l'Union. Davis cherche à pousser les nordistes à la faute afin d'entraîner la Couronne

d'Angleterre dans la guerre à ses côtés. Il n'a pas à attendre longtemps.

Le 8 novembre 1861, un commandant de frégate unioniste connu pour son inflexibilité arraisonne le paquebot anglais RMA Trent et arrête deux émissaires du gouvernement confédéré qui devaient prendre leurs postes au Royaume-Uni et en France. Cet incident, appelé affaire du Trent, est l'occasion dont rêvait Davis et les faucons de la couronne britannique pour dénoncer le British Neutrality Act signé le 13 mai 1861 par la reine Victoria. Le Royaume-Uni suspend ses relations diplomatiques avec l'Union et entame son ingérence dans la guerre civile américaine dès le printemps 1862.

Consciente du piège qui lui est tendue, l'Union évite l'affrontement direct en acceptant le déblocage des ports de Galveston au Texas et de la Nouvelle-Orléans en Louisiane. En parallèle, les nordistes mettent en place une petite flotte de corsaires chargés d'attaquer et piller les navires sudistes et britanniques qui naviguent entre ces deux ports. Désireux d'éviter le pire, le Royaume-Uni et l'Union ne se déclarent pas la guerre. Officiellement, les anglais prétendent uniquement défendre leurs intérêts commerciaux et ne reconnaissent toujours pas la Confédération. Toutefois, dans les faits, leur alliance avec les confédérés ne fait plus aucun doute.

Si le conflit avait commencé par un enchaînement de victoires sudistes, la tendance s'inverse progressivement à partir de l'été 1862. Ce retournement s'explique logiquement par le fait que les troupes de l'Union disposent de moyens et d'effectifs plus importants.

D'une part, les affrontements tous plus sanglants les uns que les autres se succèdent. Le recours de plus en

plus intensif à des armements modernes décuple les pertes et choque l'opinion publique, au Nord comme au Sud. →



Patrick Murphy, agent du SSD

D'autre part, la suspension de l'accord d'échange de prisonniers de guerre, suite notamment au refus des confédérés de rendre les prisonniers noirs, a pour conséquence de priver le sud d'effectifs dont elle a impérativement besoin pour poursuivre le conflit. Les confédérés ne manquent pas de compétences parmi leurs officiers. Toutefois, pour des raisons démographiques, leurs troupes sont sensiblement inférieures en nombre à celles de l'Union et la moindre restitution de prisonniers fait la différence.

La guerre change vraiment de visage suite aux défaites quasi simultanées de la Confédération à Vicksburg et à Gettysburg en juillet 1863. Face à la perspective d'une défaite certaine, le président Davis décide d'autoriser les troupes anglaises à intervenir sur le terrain d'opération. L'engagement de l'Union britannique dans la guerre est désormais total.

Dès lors, le conflit adopte une nouvelle configuration en passant d'une guerre de mouvement à une guerre de position. La tactique de concentration du feu du général Grant lui permet d'arracher la Virginie, pourtant viscéralement sécessionniste, à la Confédération et de créer une ligne de front le long de la frontière sud de l'État. Les anglais, quant à eux, concentrent leurs efforts sur la région stratégique du Mississippi. De Vicksburg à Fort Donelson en passant par Memphis, la Royal Navy prend ses quartiers dans les villes et les forts qu'elle enlève aux troupes de l'Union. Les nordistes sont finalement contraints de se retirer le long de la frontière sud du Kentucky où tranchées et barbelés ne tardent pas à faire leur apparition.

Le conflit s'enlise dans le sang et la boue pendant deux longues années. La ligne de front entre nord et sud se transforme en un champ de ruine fait de barbelés et de tranchées. Des

machines de guerre de plus en plus sophistiquées concentrent le feu et transforment la ligne de front en champ de mort et de désolation pour des dizaines de milliers de soldats nordistes, sudistes mais aussi britanniques.

Face à l'engagement massif de l'Empire britannique, l'Union n'est plus certaine de gagner la guerre et les opinions publiques d'Amérique et d'Europe sont émuës par l'extrême cruauté des combats. Il devient difficile pour le gouvernement nordiste d'ignorer les pressions des élus de l'Union et de l'opinion publique en faveur d'une solution pacifique.

L'Assassinat d'Abraham Lincoln par John Wilkes Booth le 14 avril 1865, moins de six mois après sa réélection, choque l'Union et entraîne un changement de stratégie. Au terme d'un vif débat interne, le président Andrew Johnson décide d'accepter la proposition de cessez-le-feu faite par un triumvirat composé de représentants des puissances britanniques, françaises et espagnoles.

L'accord est signé le 4 juillet 1865, date anniversaire de la déclaration d'indépendance américaine. Selon les termes de ce dernier, la ligne de front qui s'était constituée à mesure que le conflit se figeait devient une zone démilitarisée. Cette bande de terre d'une trentaine de kilomètres de large longe les frontières quasi rectilignes de la Caroline du Nord, de l'Arkansas et du Tennessee au sud et du Missouri, du Kentucky et de la Virginie au nord. Des échanges massifs de prisonniers ont lieu dans les mois qui suivent. Hélas, seule une partie des soldats noirs de l'Union retrouvent leur liberté. Beaucoup sont massacrés, internés en camp de concentration ou réduits en esclavage. Trois ans plus tard, en 1868, la configuration est plus complexe et la paix plus fragile que jamais.



## LES ACTEURS DU CONFLIT

### LES ÉTATS UNIS D'AMÉRIQUE (USA) OU L'UNION

Les industriels États du nord tentent de surmonter la crise économique dans laquelle la guerre civile les a plongés. Le chômage, la corruption, la misère, la maladie et la pollution ont pris des proportions qui menacent la salubrité publique et paix sociale. Grèves et émeutes sont devenues fréquentes. Dans les faits, la grande démocratie nordiste ressemble de plus en plus à une alliance autocratique entre riches industriels et État-major de l'armée. Leur légitimité est ouvertement contestée par les partisans de la démocratie, eux-mêmes cibles d'attentats de la part

d'adversaires politiques déterminés à imposer leur agenda.

Depuis le cessez-le-feu, beaucoup d'hommes sont retournés à leur foyer pour faire vivre leur famille et participer à la difficile relance de l'économie américaine. Le reste des troupes de l'Union, encore nombreuses, est toutefois dispersé le long de la ligne de démarcation (voir sur la carte), la DMZ (*DeMilitarized Zone*), dans les territoires sauvages et, désormais, près de la frontière canadienne. Quant à la puissante marine américaine, si elle a levé le blocus maritime des États confédérés, elle n'a pas pour autant cessé toute activité. La surveillance des côtes est sa mission officielle. Plus confidentiellement, une petite flotte de flibustiers unionistes, les « *Blue Buccaneers* », continue de harceler →

Patrick Murphy au cœur de la bataille

les navires qui naviguent le long des côtes de Floride et de Louisiane et sur le Mississippi.

Suite à l'assassinat de Lincoln par Booth, le vice-président Andrew Johnson a accédé aux plus hautes fonctions. En trois ans, l'homme a atteint un niveau d'impopularité tel qu'il fait l'objet d'une procédure de destitution depuis le printemps 1868. Cette procédure, qui devrait se jouer à une ou deux voix près, tient notamment au fait qu'il est l'artisan du cessez-le-feu avec la Confédération et qu'il est opposé au droit de vote des afro-américains.

Pour les mêmes raisons, Johnson est largement soutenu par plusieurs barons de l'industrie et magnats de la presse qui ont des vues plus conservatrices et font passer leurs intérêts économiques avant tout. En effet, l'idée d'un conflit prolongé voire amplifié par l'engagement de l'empire britannique constitue une lourde menace pour l'économie nordiste déjà fragilisée par des années de guerre. Dans le même esprit, accorder le droit de vote aux noirs mettrait en péril l'éventualité d'un traité de paix et une réunion avec le Sud.

Certains des opposants politiques, au premier rang desquels l'État-Major de l'armée, soutiennent paradoxalement Johnson car son élimination propulserait à la Maison blanche le très progressiste président pro-tempore du Sénat Benjamin Wade, favorable au vote des noirs mais aussi à celui des femmes. Or les chances du général Grant de remporter l'investiture pour les élections de 1869 sont moins élevées face à un candidat tel que Wade que face au très impopulaire Andrew Johnson. Pour autant, les partisans de Wade, dont les WIB, restent déterminés à destituer le président Johnson. Aux yeux de chaque camp, aucun coup n'est trop bas pour parvenir à ses fins.

## ALLIÉS ET ENNEMIS

- **La Confédération** : Pour l'Union, il est exclu que le cessez-le-feu perdure et que la DMZ devienne une frontière permanente entre deux États. La perspective d'un traité de paix avec la Confédération est donc inenvisageable. L'État-Major, mené par le général Grant, prépare donc son pays à une reprise des hostilités qui devront, cette fois-ci, aboutir à la réunion du peuple américain. Grant compte sur la fébrilité sudiste et les velléités britanniques pour ne pas être celui qui violera les termes du cessez-le-feu, quitte à les y encourager subtilement. Si la dernière phase du conflit ouvert s'annonce difficile, plus grande encore sera la tâche de reconstruire ce lendemain ensemble. De part et d'autre de la ligne de démarcation, les blessures de la guerre civile sont profondes. À ce titre, Grant aimerait trouver le moyen de faire des britanniques le mobilisateur négatif dont les deux peuples ont besoin pour retrouver une unité en dépit de leurs différences.
- **L'Empire Britannique** : Le plus grand ennemi de l'Union n'est pas la Confédération. Les nordistes tiennent les anglais et ce traître de Jefferson Davis pour principaux responsables du cessez-le-feu. Sans eux, le Nord estime qu'il aurait déjà réuni le pays sous sa bannière. Moins d'un siècle après la déclaration d'indépendance, les troupes de la perfide Albion foulent de nouveau les terres des hommes libres et tout indique que cette présence ne sera pas temporaire.
- **La France** : À l'origine davantage liés, tant culturellement qu'économiquement, aux confédérés, les français se sont rapprochés de l'Union à mesure que se resser-

raient les liens entre sudistes et anglais. Pour autant, le gouvernement Yankee sait qu'il ne peut pas pleinement compter sur les français, d'autant qu'il répugne à reconnaître la légitimité du gouvernement colonialiste de l'Empereur Maximilien. Certes, les espions du réseau Lafayette lui sont d'une aide précieuse. Mais ces derniers, avant tout loyaux au Second Empire, ne partagent pas toutes les informations dont ils disposent avec les services secrets de l'Union. Par ailleurs, l'état-major nordiste a des raisons de s'interroger sur la volonté et l'aptitude des troupes françaises présentes au Mexique à forcer les confédérés à diviser leurs forces en ouvrant un second front avec le Texas. Ceux-ci ne parviennent même pas à contrôler l'ensemble du territoire mexicain. Enfin, l'Union sait que la grande sœur de l'Église a beaucoup à perdre à une banqueroute des sudistes et une Amérique protestante unie. Faute de mieux, les nordistes se servent donc des atouts dont ils disposent pour s'assurer la fidélité des hommes de Napoléon III, notamment en les fournissant en armes et machines de guerre tout juste sorties des usines de Boston et Philadelphie et en se servant des relations balbutiantes de l'Union avec la Prusse de Bismarck comme épouvantail.

- Le Dominion du Canada : Aux yeux des nordistes, l'indépendance du Canada est une des conditions de la survie de l'Union. Les deux pays doivent unir leurs forces afin de chasser les anglais du continent. En sous-main, le gouvernement de Johnson soutient donc par tous les moyens les hommes politiques canadiens favorables à un départ des troupes britanniques de leur

territoire. Les canadiens ne sont pas disposés à se laisser entraîner dans un conflit ouvert, que ce soit par leurs voisins ou par les anglais. Ils savent que ces derniers devront partir tôt ou tard et cherchent à gagner leur pleine indépendance et le départ des troupes britanniques sans effusion de sang. Reste à trouver comment.

- L'État libre de Californie : Certes, la Californie s'est mise à l'écart de la guerre civile, mais ses relations avec l'Union se sont progressivement resserrées. Aujourd'hui, l'Union n'envisage pas son avenir sans la côte pacifique. En échange de son intégration aux États-Unis d'Amérique, les californiens attendent un soutien de la part des nordistes face aux triades chinoises et aux Hermanos de la Ziza. Malheureusement, l'armée nordiste est trop dispersée pour envoyer des troupes en renfort. Dans l'immédiat, l'aide est limitée à du matériel et des armes convoyées par train spécial sous haute surveillance à travers les territoires sauvages.
- Les territoires sauvages : Diverses factions, dont certaines sont soutenues par les confédérés, menacent l'exploitation de ses indispensables ressources en blé, en minerai ainsi que les routes du rail qui la relie à la Californie. Contrôler ce Midwest trop vaste et indompté diluerait les forces de l'Union. Dans l'immédiat, le gouvernement nordiste n'a d'autre option que de confier la sécurisation des ressources et infrastructures stratégiques du Midwest aux compagnies privées qui les exploitent. Il résulte de cette situation de nombreux abus dont les habitants, indiens comme colons, souffrent quotidiennement. →

## L'UNION ET LA DMZ

Les préoccupations de l'Union au sujet de la DMZ sont de deux ordres. D'une part, l'État-Major, qui maintient d'importantes troupes le long de la DMZ, cherche à consolider ses positions le long de la ligne de démarcation. Cet effort se traduit par une extension sans relâche de ses infrastructures (tranchées, tunnels, barbelés, miradors). D'autres part, les nordistes cherchent à s'informer sur les positions ennemies de l'autre côté de la DMZ afin d'être prêts à parer à toute éventualité. Pour ce faire, les espions infiltrés de l'autre côté des lignes ennemies sont d'une aide précieuse. Afin de compléter ce dispositif et de surveiller les éventuels mouvements à l'intérieur de la DMZ, deux unités de renseignement ont été mises en place. Celles-ci sont remarquables tant par leur originalité que par leur bravoure. Dans les airs, des pilotes de petits dirigeables s'aventurent régulièrement au-dessus des vastes étendues désolées de la DMZ. À chaque mission, ceux-ci s'exposent à l'artillerie et aux snipers des troupes confédérées, mais également aux inexplicables intempéries qui tourmentent fréquemment l'atmosphère viciée de la DMZ. Leurs machines sont conçues et entretenues par une équipe d'ingénieurs du bureau des fournitures des services secrets de l'Union. Au sol, des éclaireurs indiens de la tribu Seneca sont, quant à eux, envoyés à travers le réseau de tranchées et tunnels abandonnées de la DMZ afin d'y repérer d'éventuelles activités confédérées. Parallèlement à leur mission principale, les éclaireurs et les aéronautes rapportent les phénomènes beaucoup plus étranges dont ils sont témoins au directeur du Delta Blue. Ce dernier n'est autre que le lieutenant-colonel Ely Samuel Parker, indien Seneca, ingénieur et secrétaire militaire du général Grant.

## LES ÉTATS CONFÉDÉRÉS D'AMÉRIQUE (CSA) OU LA CONFÉDÉRATION

Largement contrôlés par les riches propriétaires de plantations du Sud, les États confédérés sont ressortis exsangues moralement, militairement et économiquement de la guerre civile. Sans le soutien actif de l'Empire Britannique et les pressions internationales en faveur d'un cessez-le-feu, le Sud serait tombé sous les coups de canon et autres machines infernales de l'Union. Le Sud cherche désormais à se renforcer par tous les moyens face à la pesante menace d'une reprise des hostilités.

Pour l'heure, les manœuvres sont surtout diplomatiques. Les options sont multiples mais le moindre faux pas pourrait coûter leur liberté aux sudistes. Le président Jefferson fut l'artisan de l'alliance avec la couronne britannique. Ce mariage à contre-cœur, qui voit revenir les troupes anglaises sur le territoire américain moins d'un siècle après la déclaration d'indépendance et cinquante ans à peine après la guerre de 1812,

n'est pas perçu comme une trahison suprême uniquement au nord. Au sud, le souvenir du pillage des côtes par la Royal Navy et de la bataille de la Nouvelle-Orléans est encore dans les esprits. L'hostilité à la présence de plus en plus « envahissante » des britanniques va grandissant. La plupart blâment les Yankees mais quelques-uns commencent à envisager l'impensable : Faire la paix avec le nord et s'allier à eux afin de chasser, une fois de plus, les anglais d'Amérique. Aux yeux de ces derniers, le président Jefferson est un despote et un traître qu'il est temps de renverser.

Initialement, Davis avait été élu le 6 novembre 1861 pour un mandat non renouvelable de six ans, effectif à partir du 22 février 1862. Le 29 octobre 1867, les partisans du président arrachent *in extremis* un vote du congrès confédéré qui permet de reporter les élections présidentielles et autoriser une extension de la durée de son mandat de deux années supplémentaires. Cet amendement ne satisfait pas Davis qui souhaitait

obtenir une révision de la constitution rendant son mandat renouvelable mais il doit se contenter de ce consensus. La crise économique, les pressions des britanniques et l'absence de consensus des opposants de Jefferson sur un candidat adverse ont été déterminants dans ce vote. Suite à cette crise politique majeure, des prises de contact à hauts risques ont eu récemment lieu entre un quartet d'aristocrates sudistes et des émissaires nordistes par l'entremise des services de renseignement français.

### ALLIÉS ET ENNEMIS

- L'Union : Les sudistes détestent sans doute plus les Yankees que l'inverse. Cette haine leur a sans doute permis de trouver la force de tenir face à la machine de guerre supérieure en nombre et en moyens de l'Union. Les confédérés, au premier rang desquels leur président Jefferson Davis, sont conscients que le Nord a tout à gagner à une guerre ouverte. La stratégie de Davis, consistant à impliquer les puissances européennes dans le conflit, s'est avéré un succès. Dans un premier temps, le cessez-le-feu permet au Sud de gagner du temps pour reprendre des forces. L'étape suivante consistera à transformer le *status quo* en paix durable et la DMZ en frontière permanente et reconnue, sinon par l'Union, au moins par la communauté internationale. Certains membres de l'entourage de Davis parlent désormais d'entamer des négociations de paix avec le Nord sous l'égide du triumvirat France, Royaume-Uni et Espagne. Dans l'immédiat, c'est peine perdue face à la fin de non-recevoir opposée par l'Union qui pose le retrait des forces britanniques

du territoire américain comme préalable à toute discussion.

- L'Empire Britannique : Quand bien même les sudistes doivent leur survie à l'intervention des anglais, leur présence sur le territoire est inacceptable aux yeux de la majorité des citoyens confédérés. D'une part, nombreux sont ceux qui, au sud, vivent comme →



Adam Black,  
chasseur de prime



une humiliation le retour quasi-tutélaire de l'Empire colonial sur leurs terres. Mais, surtout, c'est un terrible aveu de faiblesse aux yeux d'une population qui a souvent perdu des proches sur le champ de bataille. En dépit du succès de sa stratégie, la popularité du président Davis est largement entamée par l'épineuse question du devenir des troupes britanniques sur le territoire confédéré. Davis n'est pas plus dupe que ses concitoyens. Il est impensable que les britanniques soient intervenus sans arrière-pensée. Certaines informations glanées auprès d'espions prussiens indiquent que l'empire britannique chercherait à annexer les états de l'Union au Dominion du Canada. Entre les Yankees et les Anglais, il n'est pas sûr que les confédérés préféreraient avoir ces derniers pour voisins...

- La France : La dépendance des confédérés vis-à-vis des investisseurs et des revendeurs de cotons français devait en faire un allié de poids. Pourtant, le gouvernement confédéré a fait le choix de mettre cette alliance à mal en se rapprochant militairement des anglais jusqu'à laisser ces derniers s'impliquer directement dans une guerre qui n'était pas la leur. Même si elles demeurent cordiales, les relations du gouvernement de Napoléon III avec le gouvernement de Jefferson Davis se sont rafraîchies au point que l'empereur ne milite plus aussi ardemment en faveur de la reconnaissance de la Confédération. La décision de la France de se rapprocher de l'Union et d'équiper ses troupes déployées au Mexique en armes Yankee illustre les tensions sous-jacentes entre la puissance européenne et la Confédération. Rendus arrogants par leur présence militaire massive, les

britanniques tentent de profiter de cette atmosphère de défiance pour écarter les français des cercles du pouvoir et des milieux des affaires sudistes. Pris au piège entre les deux frères ennemis, Davis ne peut pas se permettre de perdre les français au profit de l'Union, d'autant que leur soutien pourrait être indispensable aux confédérés s'il devenait nécessaire de chasser des britanniques de son pays.

- Le Texas : Bien qu'ils aient rejoint la confédération dès le début de la guerre civile, les texans ont conservé leur esprit d'indépendance. Le soutien de la Lone Star à la Confédération est donc basé sur un échange de bons procédés. Avant tout, il ne peut y avoir d'anglais ou de français chez eux. Ensuite, les affaires sont les affaires. Rien n'est donc fourni gratuitement au gouvernement de Jefferson Davis. Notamment, ceux-ci attendent un soutien sans faille des confédérés dans l'hypothèse où le gouvernement mexicain, dirigé en sous-main par ces maudits français, avait l'audace de les attaquer.
- Les territoires sauvages : Les confédérés convoitent logiquement les ressources et les vastes terres du Midwest actuellement sous le contrôle de l'Union et, surtout, de ses riches industriels. Faute de pouvoir s'en emparer dans un avenir proche, les sudistes se résignent pour l'instant à y entretenir l'instabilité. Pour ce faire, ils usent de deux moyens. D'une part, ils arment et abritent les groupes de hors-la-loi actifs dans le Nord. D'autre part, Stand Watie, indien Cherokee et général de brigade de l'armée confédérée, multiplie les opérations de guérilla à la tête de son régiment de cavalerie confédéré composées de Cherokee, de Creeks et de Seminoles.

## LA CONFÉDÉRATION ET LA DMZ

Les carences en effectifs de la Confédération ne lui permettent pas de tenir seule une ligne de front longue de quatre États face à l'Union. Pour sécuriser sa ligne, le gouvernement de Jefferson Davis a été contraint de faire appel aux troupes de l'Empire britannique. La présence des garnisons anglaises, présentée comme une force de paix et d'interposition, aide à sécuriser la ligne de démarcation face au Nord, en particulier le long du Mississippi. Toutefois, les récents incidents qui se sont déroulés le long de la ligne indiquent que le danger vient plutôt de l'arrière-pays. En effet, les tensions avec les locaux sont fortes partout où les garnisons britanniques sont postées. Le nombre d'agressions de soldats britanniques par des groupes d'inconnus est en augmentation constante. Les incidents isolés des débuts ont progressivement laissé la place à des embuscades élaborées. Officiellement, ces attaques sont attribuées à des unités unionistes infiltrées derrière les lignes sudistes. Dans les faits, rien n'est moins sûr tant ces agressions sporadiques ciblent exclusivement les troupes anglaises. Quant aux événements extraordinaires qui se déroulent dans la DMZ, l'État-Major confédéré, déjà bien empêtré dans ses problèmes existentiels, ne semble pas s'y intéresser. Presque personne n'accorde de crédit aux histoires de créatures surnaturelles rapportées par les soldats revenus du front. Et nombre d'entre eux se gardent bien d'en parler, par peur de de finir leurs jours sous injection permanente d'opium dans un des insalubres asiles d'aliénés que compte désormais la Confédération. Seuls deux groupes semblent accorder quelques crédits à ces histoires. D'une part, les cavaliers fantômes du KKK dont le Grand Prêtre prétend y avoir rencontré le Grand Dragon. Ces derniers s'aventurent dans la zone de démarcation à intervalle régulier mais ne partagent rien de ce qu'ils y voient. D'autre part, Sir Geoffrey de Havilland, colonel de l'armée de Sa Majesté en poste près de la petite ville de Kingsport au Tennessee et membre honoraire de la Royal Geographical Society (RGS), a convaincu des représentants du département d'histoire naturelle du British Museum, de faire le déplacement jusqu'en Amérique afin tenter d'apporter une réponse à certains témoignages persistants d'officiers envoyés en reconnaissance dans la DMZ. Ces respectables messieurs envisagent une expédition de nature exploratoire ayant pour but de clarifier les rumeurs qui courent sur les terres désolées de la zone démilitarisée.

Watie, qui a repris son nom d'indien Degataga (« *Inébranlable* »), use de son influence auprès des cinq tribus civilisées, pour promouvoir l'idée d'une nation Native indépendante et soutient logistiquement toutes les vellétés d'indépendance parmi les indiens, surtout si celles-ci se font au détriment de l'Union.

## LES AUTRES FORCES EN PRÉSENCE

### LE TEXAS

La « LoneStar » est un État confédéré riche en ressources et peuplé d'hommes durs et indépendants. Les confédérés peuvent compter sur les ravitaillements, notamment en bétail et en chevaux, des texans depuis le début de la guerre de

sécession. Le Texas est déterminé à soutenir la Confédération aussi longtemps que celle-ci respecte son esprit d'indépendance et les soutient sans réserve face aux Mexicains et aux Français qui convoitent son territoire.

Historiquement, l'économie du Texas repose largement sur l'esclavage. Jusqu'à 30 % de la population du Texas se compose d'esclaves noirs, particulièrement maltraités. Ces derniers ont largement remplacé les amérindiens, désormais décimés, pour remplir cette triste fonction. Même si les Texans sont presque tous favorables à l'esclavage, un bon quart d'en eux étaient initialement opposés à la sécession. Le gouverneur Sam Houston, résolument unioniste, dut être écarté du pouvoir afin que la convention qui publia l'ordonnance de Séces- ➔

sion ait lieu. Si Houston ne souffre d'aucunes représailles, il n'en va pas de même d'un quart de la population texane, majoritairement les communautés allemandes du nord, hostiles à la sécession, et celles du sud, d'origine mexicaine. Nombre d'entre eux doivent quitter l'État sous peine d'enrôlement de force ou d'exécution sommaire.

Les grands propriétaires fonciers profitent de la situation pour agrandir leurs propriétés au détriment des petits fermiers. De plus, des centaines de milliers de tête de bétail sont volés, souvent avec violence, par les grands propriétaires de bétail aux petits éleveurs d'origine mexicaine. La guerre civile est une période de grande violence et d'injustice dans ce vaste état. Les Texas Scalpers en sont un des symptômes les plus sanglants.

### L'ÉTAT LIBRE DE CALIFORNIE (FREE STATE OF CALIFORNIA OU FSC)

Historiquement composé de colons sudistes comme d'industriels nordistes, la Californie est officiellement membre de l'Union. Dans les faits, elle maintient une relative neutralité depuis le début de la guerre afin d'éviter d'être emporté dans un conflit fratricide, mais aussi parce qu'elle a d'autres soucis à gérer. Depuis la ruée vers l'or et le génocide des indiens, la Californie est devenue la porte d'entrée des chinois dont les travailleurs à bas coût et les importations massives d'opium sont de moins en moins bien perçus en dépit de leur indéniable valeur marchande. Les tensions raciales et les activités criminelles des triades de l'Opium ont généré un problème de violence endémique, notamment dans la région de San Francisco. Par ailleurs, l'intronisation de Maximilien de Habsbourg par les français à la tête du Mexique a redonné de l'espoir aux rancheros mexicains

que les californiens blancs avaient massivement spolié de leurs terres il y a quelques années en trahissant leurs engagements. Quelques-uns de ces derniers, autoproclamés « *Los Hermanos de la Ziza* », terrorisent les colons blancs en multipliant les attaques contre des fermes isolées entre la région de Los Angeles et le Mexique et prennent la défense des populations indiennes contre les colons qui continuent de les exterminer. De plus, ils attaquent les convois d'or et, plus récemment, d'opium, qui circulent entre la Californie et le reste du pays.

### LES TERRITOIRES SAUVAGES

Pas encore constitué en états, le Midwest est globalement sous le contrôle de l'Union, notamment parce que les industriels nordistes détiennent la majeure partie des lignes de chemin de fer qui les traversent. Ces territoires sont aussi proches de l'idée que l'on peut se faire de l'Ouest sauvage. Des Pinkertons aux shérifs locaux en passant par les services de sécurité des compagnies minières ou de chemin de fer, la loi y est appliquée par une multitude d'autorités qui s'opposent parfois. La corruption et le crime y prospèrent. Quelques régiments de tuniques bleues sont bien présents, mais en nombre largement insuffisant pour y maintenir l'ordre qui prévaut dans les États du nord-est. Il n'en demeure pas moins que ces territoires revêtent une importance stratégique pour l'Union. D'une part, ces territoires permettent de relier les deux côtes du continent américain *via* les lignes de chemin de fer. D'autre part, ces terres sont riches en ressources naturelles.

En plus des minerais, le Nord a fait du Midwest son grenier en y cultivant de vastes champs de céréales. Des fermiers s'y installent en

nombre croissant sous le regard hostile des éleveurs de bétail et des tribus indiennes. En catimini, la Confédération, grâce au génie tactique du général de brigade Cherokee Stand Watie, arme les tribus indiennes et encourage leurs velléités indépendantistes afin qu'ils s'en prennent aux ressources de l'Union, en particulier aux lignes de chemin de fer, et isole la côte pacifique de l'Union. Watie n'a pas de difficultés à trouver des tribus volontaires. Leurs leaders ne sont toutefois pas toujours d'accord quant à la façon de procéder et, surtout, sur l'identité de celui qui devrait tous les diriger.

## LES PUISSANCES ÉTRANGÈRES

### LE ROYAUME-UNI

Ouvertement allié à la confédération depuis 1862, l'Empire britannique fournit une aide logistique et financière importante au Sud. Depuis deux ans, elle masse un nombre croissant de troupes au sud le long de la DMZ. Officiellement, il s'agit d'une opération de maintien de la paix. En réalité, les anglais projettent de recoloniser l'Union et son grenier à blé du Midwest avec l'aide des sudistes afin de l'annexer au Dominion canadien récemment constitué. Afin de prendre les nordistes en étau, plus de 60 000 hommes ont été progressivement déployés le long de la frontière avec l'Union, en Ontario, au Québec et au New Brunswick. Pour appuyer son infanterie, une impressionnante flotte de navires de la Royal Navy mouille dans le port d'Halifax en Nouvelle-Écosse.

Pourtant, la classe politique britannique ne soutient pas unanimement l'engagement du Royaume-Uni dans le conflit aux côtés des confédérés. L'Union doit d'ailleurs à ces derniers le fait que la couronne britannique n'ait pas encore officiellement

reconnu la Confédération. Économiquement, l'effort de guerre a coûté cher. L'Union était un important client de produits manufacturés fabriqués dans les usines anglaises et ses réserves céréalières du Midwest sont un complément nécessaire aux récoltes chroniquement médiocres du Royaume-Uni. À intervalle régulier, la Grande-Bretagne doit se résoudre à passer par la France pour racheter le blé américain qui lui fait défaut, non sans payer une intéressante commission à son opportuniste voisin.

### LA FRANCE

Depuis l'avènement du Second Empire en 1852, Napoléon III est animé par la volonté de redonner un rôle de premier plan à la France sur la scène internationale. Cette ambition a donné corps à plusieurs campagnes militaires aux succès variables.

« Si le Nord est victorieux, j'en serai heureux, mais si c'est le Sud qui l'emporte, j'en serai enchanté ». Ce propos, attribués à Napoléon III, résume bien le jeu trouble que la France est amenée à jouer dans le contexte de la guerre civile américaine.

Culturellement et économiquement, les français se sentent plus proche des États du sud. En particulier, les liens avec la Louisiane sont restés forts et l'empire a besoin du coton bon marché de la confédération. Les investisseurs français ont même effectué une levée de fonds historique pour soutenir l'effort de guerre des confédérés. Cette créance n'incite donc pas le gouvernement de l'Empire à souhaiter la déroute des États du sud. De plus, la grande sœur de L'Église n'est pas mécontente de voir ce conflit fratricide affaiblir l'influence des protestants anglophones sur le continent américain. Ce sentiment s'est mû en impératif stratégique depuis que la France a →

repris pied au Mexique et soutient à bout de bras le gouvernement de Maximilien de Habsbourg. Au début de la guerre, Napoléon III tente activement de convaincre les États européens de reconnaître la Confédération comme nation indépendante. Il est amené à revoir sa stratégie suite à l'ingérence des britanniques aux côtés des confédérés.

En effet, l'ingérence militaire des anglais aux côtés des confédérés déplaît fortement à Napoléon. Ce dernier craint plus que tout que l'Union tombe aux mains des anglais. Enfin, les français sont convaincus que les espions prussiens tentent de s'emparer des secrets militaires des nordistes. Les français soutiennent donc activement, mais discrètement, l'Union afin de renforcer leur position face aux anglais et aux confédérés mais aussi afin de confondre les espions de leur Némésis, le redoutable Bismarck, et d'obtenir des nordistes qu'ils ne leur vendent pas d'armes. Enfin, un cruel paradoxe veut que l'empire mexicain de Maximilien dépende des armes que l'Union fournit à la France en échange d'une promesse de soutien des troupes françaises contre la confédération dans l'éventualité d'une reprise des hostilités.

### LE DOMINION DU CANADA

Depuis la mise en place de sa monarchie constitutionnelle, le 1<sup>er</sup> juillet 1967, les provinces du Canada ne sont plus tout à fait des colonies mais ne sont pas encore une fédération indépendante. Si les États du jeune Dominion sont tenus à l'écart de la guerre civile américaine, il n'en a pas été de même des anglais qui ont pris fait et cause pour les sudistes. Depuis le cessez-le-feu, la couronne britannique profite de son ascendant sur le Canada pour y masser des troupes. Le plan est d'enva-

hir l'Union afin d'annexer ses États au Canada.

Ceux des canadiens qui connaissent les intentions des anglais voient d'un mauvais œil la campagne militaire qui se prépare. Parmi ces derniers, un nombre croissant d'élus canadiens s'y opposent. Ils y voient non seulement un risque de contagion de la guerre civile à l'intérieur des frontières du Canada mais aussi un obstacle de taille à leur future indépendance. Après tout, pourquoi l'Empire britannique s'engagerait-il dans un tel conflit s'il avait l'intention de leur accorder leur indépendance ? Depuis quelques mois, des groupuscules clandestins anglophones et francophones organisent des opérations de sabotages et d'espionnage au profit de l'Union. Dans cette entreprise, les québécois peuvent compter sur l'appui des agents français du réseau Lafayette.

### LA PRUSSE

La nation de Bismarck s'intéresse de près à l'Union et, plus particulièrement, à sa créativité industrielle et ses méthodes militaires modernes. Tous les moyens sont bons pour percer le secret des inventions des ingénieurs de l'Union dès lors que celles-ci sont susceptibles de renforcer l'efficacité de l'armée prussienne possible qui servira bientôt contre les français. Dans l'immédiat, les agents de Bismarck sèment autant que possible la défiance et manipulent fausses informations et rumeurs avec brio afin de diviser les grandes puissances et, surtout, d'isoler la France.

### LE MEXIQUE

Dès 1861, les forces britanniques, espagnoles et françaises se saisissent du prétexte de la suspension temporaire du remboursement de sa dette par le Mexique pour occu-

per le port de Vera Cruz. Les espagnols et les britanniques soldent leurs comptes par la convention de Soledad. Les français, en revanche, en profitent pour se réimplanter durablement sur le continent américain. L'objectif des français est de ralentir l'expansion des États anglophones et protestants en Amérique centrale en faisant du Mexique un pays industrialisé capable de rivaliser économiquement et militairement avec ses voisins du nord. L'expédition du Mexique provoque la chute du gouvernement de Benito Suarez en 1962. Avec le soutien des conservateurs pro-français, Maximilien de Habsbourg devient empereur du Mexique.

Face à cet empereur fantoche incapable de contrôler le territoire mexicain sans le soutien des troupes françaises, la résistance des libéraux et républicains ne tarde pas à s'organiser. Toutefois, la tournure de la guerre civile américaine dans le contexte dystopique de COW a deux conséquences fâcheuses pour ces derniers. D'une part, nordistes comme sudistes sont trop préoccupés par les conséquences du cessez-le-feu pour se soucier du sort du Mexique. D'autre part, l'implication directe des britanniques est trop importante pour que les français prennent le risque de se retirer. Une alliance tordue se noue alors entre l'Union et la France. Cette dernière presse les nordistes de reconnaître la légitimité du gouvernement de l'Empereur Maximilien en échange d'une aide financière et du soutien de ses troupes contre les sudistes et les britanniques. En dépit de ses convictions anticolonialistes, l'Union se retrouve contrainte de fournir armes et matériel aux français. Toutefois, seule une partie limitée du stock reste au Mexique. Le plus gros des armes est convoyé

discrètement vers la France dans le but de renforcer l'arsenal français dans la perspective d'un conflit avec la Prusse. Les conservateurs mexicains au pouvoir sont furieux de se voir privés des moyens sans lesquels ils ne pourront pas terrasser les républicains et libéraux pro-Juarez. Qui plus est, les troupes françaises seraient incapables de contrôler le territoire mexicain et d'affronter les confédérés texans si l'alliance entre l'Union et la France l'exigeait.

En apparence neutre, l'Empire mexicain lorgne donc sur une partie des terres confédérées, en première ligne desquels le Texas et les terres sauvages du sud-ouest. S'ajoutent à cet imbroglio géopolitique les Hermanos de la Ziza en Californie. Certains membres de cette organisation clandestine de rancheros déçus déploient des trésors d'ingéniosité afin de convaincre l'entourage de l'Empereur Maximilien de reprendre la Californie et chasser les immigrants américains qui ont volés leurs terres. À l'insu de la France, les membres de la cour impériale intriguent à tout va. Les uns planifient une invasion de la Californie. S'il devait être exécuté, un tel plan pourrait avoir de terribles répercussions politiques car l'Union s'opposerait forcément à ce que l'on s'en prenne à son proche allié de la côte ouest. Les autres, au contraire, envisagent de couper les ponts avec la France et déclarer l'indépendance de l'Empire mexicain. Convaincus qu'ils ne peuvent pas compter sur la France pour se maintenir au pouvoir, quelques généraux conservateurs ont entamé de discrets pourparlers avec l'Union. Entre autres choses, Ils promettent qu'ils feront un partenaire plus fiable contre la Confédération qu'un Empire français déclinant et obnubilé par la Prusse de Bismarck. →

# JOUER À COW

Par défaut, *COW* utilise les règles de base de *COC*. Si vous souhaitez donner un ton héroïque à votre version de *COW*, n'hésitez pas à utiliser les règles du chapitre Pulp, exception faite des règles de Magie. Moyennant quelques aménagements, vous pouvez également puiser les éléments qui vous paraissent pertinents dans les règles de défi, d'infiltration, de risque et de séduction du chapitre Espionnage. Enfin, le fantastique, dont les règles de gestion sont détaillées dans ce chapitre, utilise une version modifiée du système de points de choc du chapitre Épouvante du livre de règles de *CO Contemporain*.

## LES VOIES DE COW ?

L'univers de *COW* mérite bien une poignée de voies spécifiques. La Voie de l'espion est un complément « Pulp » aux voies génériques du livre de base. La Voie du pistoler peut se substituer à la Voie des armes à feu afin de renforcer la saveur western de vos *COW boys*. La Voie de l'ouest sauvage peut se substituer ou se combiner à la Voie du voyageur. Enfin, la Voie des gadgets est celle que les espions des services secrets de l'Union, et plus largement tous les amateurs de gadgets, choisissent.

### VOIE DE L'ESPION

Cette voie s'adresse à ceux de vos joueurs qui souhaitent faire une longue et glorieuse carrière dans le renseignement.

**1. Connaissance des services de renseignement :** Le personnage a une connaissance intime des différents services de renseignement nationaux et étrangers, des principaux groupes et personnalités

du pays ainsi que sur la situation politique générale. Par ailleurs, le personnage maîtrise le morse et dispose de bases en cryptographie. Sur un jet d'INT difficulté 10 réussi, il peut crypter ses messages. Un jet d'INT difficulté 15 réussi et 1D6 heures de travail lui permettent de déchiffrer un code simple tandis qu'un code complexe requiert un jet d'INT difficulté 25 et 1D6 jours de travail.

**2. Lutteur émérite :** La maîtrise des techniques de combat à mains nues et à armes blanches du personnage lui vaut un bonus de +2 à ses jets d'ATC. De plus, s'il choisit d'effectuer un jet d'ATC à -4 (au lieu de +2) il peut faire perdre connaissance à sa cible pendant 1d6 minutes en utilisant une technique d'étranglement ou en donnant un coup assommant. La cible peut résister si elle réussit un jet de CON difficulté 14.

**3. Discrétion assurée :** Le personnage bénéficie d'un bonus de +5 lorsqu'il cherche à se fondre dans le paysage (foule, la pénombre...) et se déplacer discrètement. De plus, il bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de PER lorsqu'il s'agit de remarquer des détails et de +2 à ses jets de DEX lorsqu'il tente un tour de passe-passe, un crochetage de serrure ou qu'il joue au pickpocket.

**4. Caméléon :** Le personnage est capable de s'intégrer naturellement dans n'importe quel environnement social. Sur un jet de CHA difficulté 20 réussi, sa présence dans un lieu où il n'a pas été invité n'éveille aucun soupçon. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 à ses jets de CHA réussi lorsqu'il imite une voix



et une gestuelle ou, plus généralement, lorsqu'il joue la comédie.

**5. My name is...** : Une fois par scénario, le personnage peut, en coopération avec le meneur de jeu, modifier le cours des événements afin de se sortir *in extremis* d'un mauvais pas ou pour faire une entrée fracassante qui lui confère un bonus de +5 à toutes ses actions pendant le reste de la scène. Le personnage peut se servir de cette capacité afin de sauver autrui.

### VOIE DU PISTOLERO

Cette voie est un choix indispensable pour les joueurs qui rêvent de règlements de compte dans un corral et de duels au soleil.

**1. Plus vite que son ombre** : Le personnage peut dégainer et tirer dans le même tour sans aucune pénalité. S'il a déjà dégainé, il a le choix entre

bénéficier d'un bonus de +2 à son jet d'ATD ou de +2 à son initiative.

**2. Arme fétiche** : Le personnage bénéficie d'un bonus lorsqu'il utilise son arme de prédilection. Ce dernier a le choix entre un bonus de +1 par rang à une catégorie d'armes (pistolets / fusils / armes lourdes...) ou de +2 par rang à une arme fétiche précise (et unique, donc à ne surtout pas perdre...).

**3. Le regard** : Sur un jet de CHA difficulté 15 réussi, le personnage déstabilise son ou ses adversaires avec son regard perçant, à condition de pouvoir le ou les regarder en face. Ces derniers subissent un malus de -2 à leurs attaques pendant le reste de la scène.

**4. L'Instinct du tueur** : Sur un jet de PER difficulté 20 réussi, le personnage ne subit aucun malus à un tir effectué sans visibi- ➔

Adam Black, le meilleur chasseur de prime de la région

lité (dans son dos ou dans la pénombre).

**5. Deux mains droites :** Le personnage peut réaliser une action supplémentaire en plus de son ATD. Il peut se servir de deux armes en même temps afin de réaliser deux attaques par tour vers la même cible sans malus ou vers deux cibles différentes avec un malus de -2 à chaque jet. Il peut aussi effectuer une ATD tandis qu'il effectue une autre action, telle que faire une acrobatie ou monter à cheval.

### VOIE DE L'OUEST SAUVAGE

Cette voie s'adresse aux cowboys, chercheurs d'or, pionniers et chasseurs de prime mais aussi aux indiens et à tous ceux qui vivent au grand air.

**1. L'Éclaireur :** Sur un jet de PER difficulté 10 réussi, le personnage sait s'orienter, camper et se sustenter dans la nature. De plus, il ne subit pas de malus lié à la fatigue causée par l'inconfort de ce mode de vie. Enfin, il bénéficie d'un bonus de +1 par rang à ses jets de PER.

**2. L'Éleveur :** Sur un jet de CHA difficulté 10 réussi, le personnage est capable de dresser et de prendre soin d'un animal. Il sait également mener un troupeau de bétail. Si c'est un cowboy, il bénéficie d'un bonus de +1 par rang à ses jets d'ATD lorsqu'il manie le lasso et à ses jets d'ATC au couteau. Si c'est un indien, il bénéficie d'un bonus de +1 par rang à ses jets d'ATD lorsqu'il tire à l'arc et à ses jets d'ATC au tomahawk.

**3. Le Pisteur :** Le personnage peut retrouver du bétail, traquer une bête sauvage ou remonter une piste laissée par des hommes moyennant un jet de PER difficulté 15 réussi.

**4. Le Fidèle destrier :** Le personnage a noué une relation fusionnelle avec son cheval. Ce dernier reconnaît son sifflement et le retrouve s'il se perdent de vue. Il bénéficie d'un bonus supplémentaire de +5 lorsqu'il monte son cheval et il ne subit plus aucun malus lorsqu'il accomplit une action supplémentaire (en plus de l'équitation).

**5. Le Ranger :** À ce niveau, le personnage se sent si proche de la nature qu'il ne fait presque plus qu'un avec celle-ci. Sur un jet de PER difficulté 25 réussi, le meneur de jeu doit informer le personnage d'une menace imminente suffisamment tôt pour qu'il puisse réagir. De plus, le personnage peut se rendre introuvable pour peu qu'il dispose d'un moyen de se cacher. Ces poursuivants doivent réussir un jet de PER difficulté 25 pour remonter sa piste ou le voir alors même qu'il se cache sous leur nez.

### VOIE DES GADGETS

Cette Voie vous permet de déterminer le nombre de gadgets dont un personnage est équipé. Au SSD, le rang d'un agent dans cette voie reflète le niveau de prestige dont il jouit au sein de son agence. La liste de gadgets suivante, non exhaustive, illustre le génie créatif des savants de l'univers de COW et, plus particulièrement, des services secrets de l'Union. Hélas, ces brillantes inventions ne sont pas parfaites. À chaque utilisation, le personnage doit jeter 1D6. Sur un résultat de 2 à 6, le gadget fonctionne. Sur un résultat de 1, le gadget « plante » ou un incident, laissé à l'imagination du MJ, se produit. L'intervention d'un savant disposant du rang 3 de la voie de la machine est nécessaire pour réparer le gadget. Sauf décision contraire (mais justifiée) du MJ, le personnage récupère tous ses gadgets en état de

fonctionnement au début de chaque nouveau scénario. Contrairement aux Voies traditionnelles, il n'existe pas de hiérarchie entre les rangs de cette Voie. Pour chaque rang acquis, le personnage dispose de deux gadgets à choisir dans la liste ci-dessous. Alternativement, Il peut en inventer de nouveaux en coopération avec le MJ.

- **Le Lapin blanc :** Cet artefact se compose d'une patte de lapin blanc et d'une boussole. Le traqueur s'active en pressant sur la patte pendant 3 secondes. Dissimulé sur une cible, la patte de lapin signale sa position toutes les 5 minutes pendant 24 heures dans un rayon de 2 kilomètres. La boussole, quant à elle, indique la direction vers laquelle le personnage peut suivre le lapin blanc.
- **La Bombe de gousset :** La montre est équipée d'un dispositif explosif capable de causer 3D6 DM. Par défaut, l'explosion survient trois secondes après que le personnage ait appuyé deux fois sur la couronne de remontage. L'explosion peut être programmée en appuyant trois fois et en réglant l'horloge de ce fatal bijou sur l'heure de déclenchement souhaitée.
- **Le Gramouchard :** Cet artefact prend la forme d'un petit gramophone à cornet en bois de dix centimètres de côté cm par dix centimètres de haut. En remontant son ressort moteur et en appuyant une fois sur son bouton de déclenchement, l'appareil joue un enregistrement de « Down by the River Liv'd a Maiden ». Sa fonction d'enregistrement s'active en appuyant sur deux fois sur son bouchon de déclenchement Il suffit à l'utilisateur de laisser traîner l'objet là où il le souhaite. Le système de microphone et de gravure du gramophone enregistre les bruits et

conversations dans un rayon de dix mètres pendant une durée maximale de 30 minutes. Il suffit ensuite de récupérer l'appareil pour écouter le contenu de l'enregistrement.

- **Les Lunettes indiscretes :** Cet équipement consiste en une paire de lunettes qui permettent de voir les objets métalliques (tel que des armes...) dissimulés derrière une paroi de bois ou sous des vêtements. Certains petits malins combinent ce gadget avec un paquet de cartes de poker dont les valeurs et couleurs sont recouvertes d'une fine pellicule métallique...
- **L'Electro-fer à cheval :** Cet artefact, qui ressemble à pistolet équipé d'un fer à cheval en guise de canon, permet de capturer des objets dans un champ magnétique et de les déplacer à distance, de les projeter à vive allure (1D6 DM sur un jet de DEX réussi) jusqu'à une distance de 30 mètres ou de les ramener délicatement vers soi. La taille de l'objet cible ne peut pas dépasser celle d'un livre et doit peser moins de deux kilos. Cet artefact à une portée maximale de 30 mètres et il ne doit y avoir aucun obstacle entre le fer à rayon magnétique et l'objet cible. Le champ magnétique perdure 3 tours de jeu puis demande 3 heures avant de pouvoir être de nouveau utilisé.
- **Le Kit d'imposture :** Cet appareil photo avec flash permet de générer un masque parfait à partir du portrait de la cible. Une fois la photo prise, le boîtier de l'appareil photo imprime un masque du personnage. Divers accessoires disponibles dans la sacoche de rangement de l'appareil (perruques, maquillage, lentilles oculaires...) permettent de parfaire l'illusion. Le reste est une question de talent de comédien. Quiconque est saisi d'un doute doit réussir un jet →

de PER avec un malus de -5 pour se rendre compte de la supercherie.

- **L'Harmonigramme** : Cet harmonica d'apparence anodine permet de rédiger des messages télégraphiques en appuyant sur un bouton situé sur la tranche de l'appareil et de les diffuser par ondes radio dans un rayon de cent mètres. Chaque personnage muni de cet appareil peut échanger des messages en morse avec les autres. A la réception du message, l'Harmonigramme émet un léger son d'harmonica. Pour « consulter » le message, il suffit de presser le bouton situé sur la tranche afin de ressentir les impulsions transmises en morse. Naturellement, il faut connaître le langage morse pour pouvoir déchiffrer les messages reçus. L'Harmonigramme doit être rechargé tous les 1D6 messages reçus ou envoyés en jouant un air d'harmonica pendant 1D6 minutes.
- **Le Bulbe oublié** : Cet artefact a l'apparence d'un bulbe de flash d'appareil photo à la forme originale et produit un éclair violacé lors de son déclenchement. Il a la particularité de rendre les cibles « flashées » particulièrement réceptives à la suggestion pendant 6 minutes - modificateur de CHA. Les agents de Delta Blue ont eu recours à cet outil à quelques reprises afin de réaliser des « portraits individuels ou de groupe » de témoins d'événements embarrassants. A condition que le récit soit vraisemblable, il permet de convaincre les cibles qu'un événement donné a une explication différente. Les cibles n'oublient pas ce qu'elles ont vu ou entendu mais adhèrent sans réserve à l'interprétation des faits qui leur est suggérée. Après chaque utilisation, il

faut 24 heures au bulbe pour se recharger.

- **Le Chapolyglotte** : Cet artefact prend la forme d'un cerceau métallique hérissé de petits bulbes chargés de gaz et reliés par des électrodes. Il peut être aisément cousu à l'intérieur d'un chapeau ou d'une perruque. Une fois activé par un petit interrupteur, il permet de comprendre de façon rudimentaire une personne parlant une autre langue. Deux personnes munies chacune d'un chapolyglotte peuvent ainsi échanger entre elles alors même qu'elles n'ont aucune langue en commun. Son inventeur s'est également aperçu par accident qu'il permet de transmettre des ordres basiques à des animaux en échangeant par mots clé (va chercher tel objet, danger, attaques, viens, guide-moi...). Le Chapolyglotte est alimenté par les gaz contenus dans les bulbes. Ces derniers doivent être changés toutes les 1D6 conversations. Cet aléa est dû à l'instabilité des gaz.
- **La chique attaque** : Ce tabac à chiquer, d'un aspect inoffensif, est exclusivement corrosif avec l'acier une fois qu'il a été mélangé à de la salive après avoir été mâché pendant un tour de jeu. Le personnage qui chique le tabac a alors le choix entre le coller contre la surface métallique ou bien cracher la chique en direction de la pièce de métal qu'il souhaite corroder moyennant un jet de DEX d'une difficulté 10 à moins de 20 centimètres de distance augmentée de 5 points tous les 50 centimètres supplémentaires. Dans tous les cas, il faut une dose de chique et 1D4 tours de jeu pour faire un trou de 5 centimètres de diamètre et de 3 centimètres d'épaisseur. Une boîte de chique de base contient 3 doses.

## LE FANTASTIQUE DANS COW

COW est un univers Western-Fantastique. Certains prodiges accomplis par des hommes et des femmes et certains phénomènes n'ont pas d'explication rationnelle. La manifestation du surnaturel dans l'univers de COW obéit aux règles suivantes :

- **L'origine** : Tout ce qui paraît *a priori* impossible dans le contexte historique des années 1860 en Amérique du Nord relève du surnaturel. Par conséquent, la science Steampunk, les rituels d'une sorcière et les miracles d'un chaman indien relèvent tous du surnaturel. Ils diffèrent seulement dans la forme qu'ils prennent.
- **La rareté** : Contrairement à un univers médiéval-fantastique classique dans lequel la magie est chose commune, le surnaturel ne court pas les saloons et les prairies du monde de COW. Celle-ci doit donc demeurer l'apanage de quelques protagonistes, à savoir les personnages des joueurs et leurs principaux antagonistes.
- **Le contexte** : Les manifestations du surnaturel doivent, autant que possible, pouvoir s'expliquer par la science, par une étonnante coïncidence ou par la superstition. Par exemple, les habitants de Boston ne trouveront pas si invraisemblables que cela les machines extraordinaires d'un savant fou. De même, une communauté de colons particulièrement pieux acceptera volontiers l'idée que leur pasteur puisse accomplir un miracle. Pareillement, nul ne s'étonnera du talent de rebouteuse d'une

femme que la rumeur dit être une sorcière ou des rituels d'invocation des esprits pratiqué par un chaman indien au sein de sa tribu. En termes de règles, Il sera plus ou moins facile de lancer un sort, produire un miracle ou faire fonctionner une machine extraordinaire en présence de témoins selon que ces derniers croient ou non ces choses possibles. Fort heureusement, les personnages de vos joueurs vivent une époque dans laquelle coexistent volontiers superstitions vivaces et miracles de la science. Toutefois, gare aux réactions hostiles. Des indiens pourraient mettre en pièce une machine ou s'en prendre à leur inventeur. De même, accomplir un rituel de sorcellerie au milieu d'une foule de puritains est une dangereuse idée.

**Note** : aucun modificateur ne s'applique lorsque le personnage est seul ou en présence de témoins indifférents ou encore parce que l'effet en question est « neutre » car discret ou banal (poison, arme...). En revanche, le personnage bénéficie d'un bonus supplémentaire de +2 à ses jets pour chaque disciple de sa Voie présent lors de son jet. Plus on est de pratiquants d'une même Voie, plus les pouvoirs sont amplifiés.

- **La folie** : Dans bien des univers, notamment d'épouvante, la magie est cause de folie. À l'inverse, c'est la folie qui produit la magie dans le monde de COW. Autrement dit, il faut être fou pour être capable de construire une machine fantastique ou d'accomplir un rituel. Et plus un personnage, joueur ou non joueur, sera fou, plus les pro- ➔

Nombre de témoins	Modificateur incroyables	Modificateur crédibles
1 témoin	-1	+1
2 à 10 témoins	-2	+2
Plus de 10 témoins	-5	+5

## UN MONDE DE FOUS ?

Si *COW* devait avoir un thème central, ce serait celui de la folie des hommes et de ses conséquences dramatiques. Amplifiée par la révolution industrielle, cette folie produit plus d'horreurs et de merveilles que jamais auparavant dans l'histoire de l'humanité.

Dès lors, rien ne vous empêche de généraliser le système de folie afin de donner de la profondeur à tous les personnages de vos joueurs et aux principaux antagonistes de vos aventures. Les personnages qui ne disposent d'aucune voie de magie peuvent se voir accorder un rang supplémentaire dans une Voie de prédilection par rang de folie acquis. Leur folie se caractérise par un talent exceptionnel. Le nombre de rangs de folie attribués à la création du personnage est à la discrétion du meneur de jeu. Dans ce cas de figure, les malus liés aux jets de tentations et aux jets de charisme s'appliquent. Là aussi, remplacez les points de chance par les points de choc afin de gérer la descente progressive des personnages dans la démence.

diges qu'il sera capable d'accomplir seront impressionnants. Cette démence présente des avantages et des inconvénients qu'il vous revient de gérer de la manière suivante :

- ◇ D'une part, les fous ne sont pas réputés pour leur sociabilité. Plus le niveau de folie du personnage est élevé, plus l'aura qui se dégage de lui met ses interlocuteurs mal à l'aise. En conséquence, un malus correspondant à son niveau de folie le plus élevé s'applique à ses jets de CHA. Il n'y a que lorsque le personnage galvanise ses troupes ou est menaçant que le malus ne s'applique pas.
- ◇ D'autre part, le comportement du personnage sera plus ou moins influencé par sa folie. Lorsque le personnage tente de résister à une de ses pulsions, il doit réussir un jet d'INT dont la difficulté est déterminée par le niveau de folie correspondant. Il en va de même s'agissant de ses jets de CHA.
- ◇ En contrepartie, le personnage obtient un bonus de +2 à ses jets de voie par rang de folie. Un joueur peut choisir de répartir des points dans plusieurs folies plutôt qu'une seule, à condition que l'historique de son personnage le justifie. Dans ce cas, son bonus aux jets de Voie et son malus aux jets de CHA sont déterminés par son rang de folie le plus élevé. De plus, le rang de Voie le plus élevé du personnage ne peut pas être supérieur à son rang de folie.
- ◇ Les pouvoirs du personnage s'accroissent donc parce qu'il s'enfonce dans la démence. En termes de jeu, utilisez la règle des points de choc telle qu'elle est décrite dans le chapitre Épouvante du livre de règles. La seule différence est que chaque fois que le niveau de points de choc tombe à zéro, le personnage gagne un rang de folie et un rang de pouvoir. Comme les points de choc sont également des points

Niveau de folie	Bonus aux jets de voie	Difficulté des jets de tentation	Malus aux jets de CHA
1	+2	5	-1
2	+4	10	-2
3	+6	15	-3
4	+8	20	-4
5	+10	25	-5



de chance, un personnage se rapproche de la folie chaque fois qu'il décide d'améliorer son sort en dépensant un point.

Reste à déterminer la nature de la folie du personnage. Lorsqu'il crée ce dernier, le joueur doit répartir un point entre quatre types de folie, selon celle(s) qui lui correspond(ent) le mieux, pour chaque rang de pouvoir que le meneur de jeu l'autorise à prendre (un rang par défaut) :

◇ **La fièvre de l'or** : Le personnage est motivé par l'appât du gain. Sa cupidité va grandissant jusqu'à devenir irrésistible. Accroître sa fortune matérielle est sa seule obsession, jusqu'à en venir à violer la loi.

• *Exemple de grand méchant* : Goldfinger, le Dr Moriarty

◇ **La folie des grandeurs** : Le personnage est dévoré par

l'ambition. Il ne pense qu'à accumuler du pouvoir et/ou acquérir une notoriété mondiale. Et qu'importe si cette dernière se fait à force de coups d'éclats héroïques ou de méfaits. Seul compte la satisfaction de son égo.

• *Exemple de grand méchant* : Lex Luthor, Rotwang de Metropolis, l'homme invisible, Voldemort

◇ **L'empire de la passion** : La santé mentale du personnage est consumée par ses émotions. Qu'il s'agisse de haine, d'amour, de foi religieuse ou de désir de vengeance, les décisions du personnage sont entièrement mues par ses pulsions.

• *Exemple de grand méchant* : le Joker, Mr Hyde, le Capitaine Nemo →

Julian Payne sait que d'étranges créatures rôdent sur les berges du Mississippi

## À QUOI CARBURE LA SCIENCE ÉTRANGE DE COW?

Différentes sources d'énergie alimentent les créations des savants fous de COW. La vapeur est bien entendu la source d'énergie la plus répandue mais son usage est généralement réservé à de grandes machines. A cette dernière s'ajoute les mécanismes de type moteurs ressort que l'on retrouve dans l'horlogerie. Certains de ces moteurs sont des bijoux de miniaturisation ou, compose, au contraire, un ensemble d'engrenages de taille extraordinaire.

Par ailleurs, des réactions chimiques à base de gaz et de liquides, sur le modèle balbutiant des piles, produisent l'énergie nécessaire à alimenter les appareils les plus petits. Enfin, le moteur à combustion à quatre temps, inventé par Beau de Rochas en 1862 et développé par Nikolaus Otto en 1867, font leur apparition. La nature de la source d'alimentation varie donc en fonction des caractéristiques de chaque machine et des moyens de son concepteur.

♦ **La soif de connaissance :** Acquérir plus de connaissance est la raison d'être du personnage. Celui-ci travaille sans relâche à ses projets, quitte à négliger les autres aspects de sa vie. Cette obsession peut aller jusqu'à ignorer l'éthique ou se mettre en danger.

- *Exemple de grand méchant :* Le Dr Frankenstein, le Dr Jekyll, le Dr Moreau

**Exemple :** Le docteur Wolfenstein est atteint de folie des grandeurs (rang 3) et de soif de connaissance (rang 2). Il dispose donc d'un bonus de +6 à ses tests de Voie du sérum (rang 3) et de Voie de la Chair (rang 2). En contrepartie, un malus de -3 s'applique à ses tests de CHA lié aux interactions sociales et il ne pourra pas atteindre le rang 4 dans une de ses Voies de la Magie tant qu'il n'aura pas atteint le rang 4 dans une de ses Voies de la folie.

## LES VOIES DE LA SCIENCE

La magie du monde de COW se divise en deux catégories. La première s'appuie sur la science tandis que la seconde se construit sur les croyances. Seuls les prodiges pseudo-scientifiques des savants fous sont abordés dans ce numéro. La suite au prochain numéro. Trois voies sont proposées. L'une s'adresse aux génies de la mécanique moderne tandis que les deux autres, plus sinistre, s'adresse à ceux qui ont choisi de s'affranchir de leur serment d'Hippocrate afin d'explorer la physique et la chimie du corps humain.

### VOIE DE LA MACHINE

Cette voie s'adresse à ceux qui souhaitent incarner le côté sympathique du savant fou à l'ère du Steampunk. Contrairement à la Voie de la Chair, et nonobstant les intentions poten-

tiellement criminelles du savant, ses inventions ont un toujours aspect policé et fascinant d'ingéniosité.

### 1. Connaissance des machines :

Sur un jet d'INT réussi difficulté 15, le personnage est capable de comprendre la nature et le fonctionnement d'une machine inconnue. De plus, pourvu qu'il dispose des outils adéquats et moyennant un jet d'INT réussi difficulté 15, le personnage est capable de réparer, améliorer ou saboter les machines dont il a compris le fonctionnement et dispose du rang correspondant (rang 1 pour une machine commune, rang 2 pour un gadget, rang 4 pour une machine extraordinaire ou rang 5 pour une machine métaphysique).

### 2. Gadget improbable :

Pourvu qu'il dispose de sa fidèle boîte à outil, de 2D6 heures et moyennant 1 PC et un jet d'INT réussi difficulté 15, le personnage sait transformer des objets de tous les jours en gadgets improbables. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet de 1D6 heures supplémentaires. En cas d'échec critique, le personnage doit recommencer à zéro (et payer 1 PC). En cas de réussite critique ou en dépensant 1 PC, le délai est réduit à 1D6 heures. Hélas, ces brillantes inventions ne sont pas parfaites. À chaque utilisation, le personnage doit jeter 1D6. Sur un résultat inférieur ou égal à son Modificateur d'INT, la machine fonctionne. Sur un résultat supérieur, la machine tombe en panne ou un incident, laissé à l'imagination du MJ, se produit. Le personnage peut alors utiliser le rang 1 de sa Voie pour remédier au problème.

### 3. Éclair de génie :

En dépensant 2 PC, le « *hasard* » fait que le personnage dispose d'un gadget ou des moyens d'en bricoler un

en 1D6 minutes, susceptible de faire la différence à un moment crucial du scénario. La solution est improvisée par le joueur en bonne intelligence avec le meneur de jeu. Il peut s'agir d'un gadget que le personnage sort de sa poche, qu'il trouve sur place ou qu'il bricole avec les moyens du bord. Le gadget improvisé est à utilisation unique. Il devient inutilisable dès qu'il a rempli sa fonction.

**4. Machine extraordinaire :** Pourvu qu'il dispose d'un laboratoire équipé, de 1D6 semaines et moyennant un jet d'INT réussi difficulté 20, le personnage sait fabriquer des machines de taille extraordinaire et/ou incroyablement complexes. Tout dépend de la mégalomanie et des moyens dont dispose son inventeur. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet de 1D6 semaines supplémentaires. En cas d'échec critique, le retard supplémentaire est de 2D6 semaines. Hélas, ces brillantes inventions ne sont pas parfaites. À chaque utilisation ou une fois par jour selon la nature de l'invention, le personnage doit jeter 1D6. Sur un résultat inférieur ou égal à son Modificateur d'INT, la machine fonctionne. Sur un résultat supérieur, la machine tombe en panne ou un incident, laissé à l'imagination du MJ, se produit. Le personnage peut alors utiliser le rang 2 de sa Voie pour remédier au problème.

◇ La Diligence chameau : Cette machine roulante est une version considérablement modifiée d'une locomotive de type Camelback. Elle combine la fonction tout terrain d'un engin à chenille aux mécanismes d'amortissement révolutionnaires à une cabine haut perchée en bois massif dont l'habitacle est large et confortable. Son inventeur

la destinait à un usage récréatif et au transport de troupes. Malheureusement, son coût prohibitif a exclu une production en masse. Seul un riche excentrique pourrait s'offrir une telle merveille. Les caractéristiques de la locomotive à chenille sont les mêmes que celles du blindé léger page 50 du livre des règles. La vitesse de pointe de la diligence chameau →



Anna Petrovskaja,  
la savante folle

## GUERRE ET PROGRÈS

La guerre civile américaine est considérée à juste titre comme la première guerre moderne de l'Histoire. Sur le plan scientifique, celle-ci a des conséquences dans deux domaines connexes qui sont volontairement amplifiés dans le monde de *COW*.

D'une part, la course à l'armement donne à de nombreux savants les moyens de donner libre cours à leur génie créatif. Ces derniers multiplient les inventions, parfois rocambolesques, parmi lesquelles des armes dont la sophistication s'avère dévastatrice sur le champ de bataille. Passé le cessez-le-feu, nombre de ces savants, passés maîtres dans la Voie de la Machine, continuent de produire des inventions pour leur compte ou celui de leur gouvernement. Sans être devenues complètement banales, les machines occupent une place de plus en plus importante au sein de la société civile, en particulier au Nord.

D'autre part, le corps médical n'était absolument pas préparé à faire face au nombre et à la gravité des blessures causées par l'armement moderne employé pendant la guerre. Faute de mieux, les chirurgiens amputent les blessés par milliers à une époque où les mesures d'hygiène sont quasi-inexistantes. Il en résulte que les soldats des deux camps meurent plus souvent des suites du traitement de leurs blessures que de ces dernières. Pour certains médecins, cette guerre est l'occasion d'expériences interdites dont certaines débouchent sur les découvertes décrites dans les Voies des Fluides et de la Chair.



est de 40 mètres par action de mouvement, soit 40 km/h. Un jet de INT difficulté 15 est nécessaire pour entretenir la machine à la fin de chaque journée d'utilisation. En particulier, des débris se coincent facilement entre les maillons des chenilles et sont susceptibles de les bloquer, voire de les casser. Un échec diminue de 2 la DEX de la machine pendant la journée d'utilisation suivante. Un échec critique demande jet d'INT difficulté 15 toutes les 2D6 heures jusqu'à obtenir un succès.

- ◇ L'Otto-mate : Cette machine, dont le premier prototype connu fut conçu par le professeur Otto Von Kraken, est un automate mécanique qui peut prendre une forme humanoïde ou animale, en fonction du souhait de son créateur. La taille de la machine varie entre 30 et 180 centimètres. Ses modificateurs de FOR et CON sont de + 1 par tranche de 30 centimètres de hauteur. Ses autres modificateurs sont de zéro à l'exception de son modificateur de CHA qui est de -2. La vitesse de dépla-

cement de l'Otto-mate est de 10 mètres par action de mouvement. Les interactions sociales, handicapées par une voix métallique monotone, ne sont pas le propre de l'Otto-mate.

- ◇ L'exosquelette : En fait d'exosquelette, cette machine infernale de 2,50 m de haut et pas moins de 400 kg dans laquelle s'harnache le personnage ressemble à un impressionnant scaphandre de guerre. L'armure d'acier intégrale est rivetée de partout. Le tout est surmonté d'une mitrailleuse Gatling sur l'épaule gauche et d'un lance flamme sur l'épaule droite. Un généreux bloc de munitions et de combustible blindé est accroché au dos de l'exosquelette. Les bras et les jambes sont mus par de puissants vérins hydrauliques qui crache constamment des jets de vapeur. En guise de mains, d'impressionnantes pinces sont capables d'exercer une pression de 200 kg chacune. Cette machine infernale devait équiper les troupes de l'Union mais leur première sortie fut la dernière. Le poids de la

machine et sa fragile stabilité la rendait impraticable sur le terrain boueux et criblé de cratères d'obus. Sur un terrain solide, plat et dégagé, en revanche, elle pourrait faire des ravages. L'exosquelette confère une armure de 6 points, un bonus de +6 au modificateur de force et de dommage au corps-à-corps du personnage et un malus de -2 aux tests de DEX. Compte tenu de sa lourdeur, l'exosquelette progresse de 10 mètres par action de mouvement (10 km/h maximum). Les caractéristiques de la gatling sont les mêmes que celles de la mitrailleuse légère. La portée du lance-flamme est de 20 mètres. Celui-ci inflige 2D6 DM par tour.

**5. Machine métaphysique :** Pourvu qu'il dispose d'un laboratoire équipé, de 1D6 mois et moyennant un jet d'INT réussi difficulté 25, le personnage sait fabriquer des machines dont les capacités défient les lois de la nature. Tout dépend de la mégalomanie et des moyens dont dispose son inventeur. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet de 1D6 mois supplémentaires. En cas d'échec critique, le retard supplémentaire est de 2D6 mois. Si le personnage maîtrise également les 5 niveaux de la voie de la Chair, il peut allier chair et machine pour créer un être dont le monde se souviendra avec admiration... Hélas, ces brillantes inventions ne sont pas parfaites. À chaque utilisation ou une fois par jour selon la nature de l'invention, le personnage doit jeter 1D6. Sur un résultat inférieur ou égal à son Modificateur d'INT, la machine fonctionne. Sur un résultat supérieur, la machine tombe en panne ou un incident, laissé à l'imagination du MJ, se produit.

Le personnage peut alors utiliser le rang 2 de sa Voie pour remédier au problème.

◇ Les Doc Marty : Également appelée les bottes de 7 secondes, cette paire de bottines ergonomiques permet de remonter le temps en remontant la trace exacte de ses pas en marche arrière. Son inventeur, le Docteur Martin, porté disparu lors →



Julian Payne, agent du Delta Blue

d'une expérience apparemment ratée de voyage dans le temps, avait donné une forme de bottes à son invention parce qu'il avait les pieds plats. L'artefact s'active en claquant les talons. L'utilisateur des bottes peut alors retourner 1 tour de jeu dans le passé. Techniquement, le porteur des bottes jette 1D6+1 et revient d'autant de tours de jeu en arrière. Une fois utilisée, il faut attendre 1D6 jours, soit le temps que la capricieuse et extraordinaire machine se recharge.

- ◇ Le Rayon Anti-Perception (R.A.P.): Cette invention permet à un être vivant ou un objet de devenir invisible en l'irradiant de particules de lumière noire. L'appareil consiste en une cabine d'acier riveté doté d'un large hublot et relié par un câble épais à une imposante console équipée de multiples bulbes et manivelles. Moyennant un jet d'INT difficulté 15 réussi, l'être ou l'objet se trouvant dans la cabine deviennent invisibles pendant 1D6 heures. Sur un échec critique, les effets de l'invisibilité perdurent. Un nouveau passage par la cabine (donc un jet d'INT réussi) est alors nécessaire pour rendre à nouveau visible l'être ou l'objet. Un échec simple signifie qu'il faut attendre 1D6 jours de plus avant la prochaine tentative. En cas d'échec critique supplémentaire, l'être ou l'objet perd toute chance de redevenir visible.
- ◇ Le Transmigrateur du professeur Otto Von Kraken: Moyennant un jet d'INT difficulté 15 réussi, cet appareil permet de transférer la conscience d'un homme ou d'un mammifère d'un corps à un autre. La machine peut être utilisée une fois tous les 1D4 jours,

que le jet d'INT ait été couronné de succès ou non. Seul un succès critique permet de la réutiliser immédiatement. Un échec critique rend la machine inopérante pendant 1D6 jours. Le réceptacle peut être un autre corps humain, le corps d'un animal (à condition qu'il s'agisse d'un mammifère) ou celui d'un automate conçu par un personnage détenant les 5 rangs de la voie de la Machine. Rien n'empêche de transférer une conscience dans un corps déjà occupé par une autre conscience. Dans ce cas, les deux consciences doivent coopérer afin de diriger le corps qu'elles occupent. En cas de désaccord, un jet d'opposition entre les CHA des deux consciences les départage. Lorsque plusieurs consciences occupent un même corps, la machine est capable de sélectionner quelle conscience transférer vers le corps de destination. Toutefois, en cas d'échec critique, toutes les consciences sont irrémédiablement fusionnées et transférées, et la machine devient inopérante pendant 1D6 jours.

### VOIE DES FLUIDES

Cette voie requiert de disposer d'instruments de chirurgie permettant de ponctionner des cellules cérébro-spinales, le plus souvent dans l'hypothalamus, le cervelet ou la moëlle épinière d'un cobaye vivant. La solution extraite peut être conservée dans du liquide céphalo-rachidien pendant 1D6 jours. Moyennant un jet d'INT réussi difficulté 15 et 1D6 heures, le personnage produit une dose d'un sérum physiologique capable de modifier les aptitudes et l'aspect physique d'un être vivant. Chaque échec au jet d'INT nécessite de procéder à une nouvelle ponction de cellules cérébrales sur le cobaye. En cas d'échec

critique, une fausse manipulation provoque une hémorragie cérébrale fatale. Une réussite critique permet de produire trois doses de sérum au lieu d'une. L'injection de ces sérums se fait généralement en plantant une seringue dans la moelle spinale entre deux vertèbres cervicales. La liste suivante, non exhaustive, illustre le caractère aléatoire et dangereux qui caractérise ces sérums.

**1. Sérum de Hyde :** Le sujet qui ingère ce sérum voit ses modificateurs de FOR et CON augmenter de 5 points. En contrepartie, le modificateur de CHA est diminué de 5 points. Au terme de 1D6 minutes de douleurs insupportables, le corps du sujet devient difforme et imposant. Sa pilosité augmente considérablement et son visage devient simiesque. Les instincts primitifs du personnage sont renforcés. Celui-ci doit faire des jets d'INT afin de se contenir face à une tentation (l'équivalent du niveau 5 de l'Empire de la passion s'applique). L'effet dure 2D6 heures.

**2. Sérum de Gray :** Le sujet qui ingère ce sérum voit son modificateur de CHA augmenter de 5 points tandis que les modificateurs de FOR et CON diminuent de 2 points chacun. Le personnage semble physiquement rajeuni et exerce une inexplicable attirance sur les autres, mais il paraît frêle, presque maladif. Impossible pour ce dernier de passer inaperçu. Lui manquer de respect, tenter de l'agresser, lui refuser une requête légale ou l'accès à un lieu pourtant privé requiert un jet d'opposition de CHA. L'effet dure 2D6 heures.

**3. Sérum de Darwin :** Ce sérum se compose d'hormones et de cellules savamment ponctionnées sur un animal et injecté dans la moelle épinière du sujet humain. Il entraîne une mutation temporaire

dont la nature dépend des attributs spécifiquement isolés par le savant. Par exemple, un sérum conçu à partir d'un amphibien donnera des branchies et des doigts palmés. Un sérum conçu à partir d'un félin confèrera des griffes rétractiles et une vision nocturne. Sur un jet de CON difficulté 15 réussi, les effets du sérum durent 1D6 jours. En cas d'échec simple, les effets durent seulement 1D6 heures et causent 1D6 DM. En cas de succès critique, les effets du sérum dure 4D6 jours et le personnage peut les faire disparaître et apparaître à sa guise. En cas d'échec critique, le métabolisme du personnage est durablement déstabilisé et ses métamorphoses sont désormais hors de contrôle, à la discrétion du meneur de jeu. Celles-ci peuvent être aléatoires ou chroniques. Par exemple, elle peut être liée aux phases de la lune ou à la date d'anniversaire de l'expérience malheureuse.

**4. Sérum de Butterfly :** Ce sérum permet à un personnage de changer de sexe. Son corps change pour adopter toutes les caractéristiques du sexe opposé. Toutefois, les traits de son visage conservent de nombreuses similitudes avec son apparence d'origine, si bien que ceux qui le connaissent peuvent penser qu'il s'agit d'un parent proche. Le processus prend 1D6 minutes et est si douloureux qu'il inflige 1D6 DM. Sur un échec critique, le sérum déstabilise le corps du personnage de façon permanente. Une fois par jour, à la discrétion du MJ, le personnage doit faire un jet de CON difficulté 10. En cas d'échec, il change de sexe.

**5. Sérum de Moreau :** Ce sérum, composé de cellules ponctionnées dans la moelle épinière d'un cobaye humain, entraîne une évolution du patrimoine génétique →

tique de l'animal pour lequel il a été conçu. Ce dernier, après 1D6 jours de terribles souffrances, voit son INT augmenter jusqu'à pouvoir apprendre le langage humain. Par ailleurs, son corps mute pour adopter une forme semi humanoïde. Les effets de ce sérum durent 2D6 jours, au terme desquels l'animal régresse dans une souffrance qui finit par le tuer au bout de 1D6 jours.

### VOIE DE LA CHAIR

Cette voie s'adresse à ceux qui souhaitent incarner le côté obscur du savant fou à l'ère du Dr Frankenstein. Contrairement à la Voie de la Machine et, nonobstant les intentions potentiellement bonnes du savant, ses inventions ont un toujours aspect sinistre et malsain.

#### 1. Réparation et amélioration :

Qu'il soit ou non diplômé d'une école, le personnage est un brillant praticien. Il a peut-être même exercé en tant que chirurgien pendant la guerre et amputé, parfois sauvé, de nombreux soldats. À ce titre, il bénéficie d'un bonus de +5 lorsqu'il s'agit de diagnostiquer un mal, d'identifier les traces d'une intervention médicale ou de pratiquer la médecine pour stabiliser une blessure ou soigner un malade.

#### 2. Réanimation du corps :

Ce rang requiert de disposer d'un bloc opératoire équipé d'une table munie de sangles et surplombée de bobines Tesla et d'antennes générant des arcs électriques et capables de capter l'énergie de la foudre. Moyennant une intervention d'une durée de 1D4 heures et un jet d'INT réussi difficulté 10, le personnage est capable de réanimer la dépouille d'un animal ou d'un homme. Chaque échec au jet d'INT prolonge l'intervention de

1D4 heures supplémentaires. En cas d'échec critique, l'opération se solde par la fonte des tissus musculaires, obligeant le personnage à se procurer un autre corps. Toutefois, la créature réanimée n'est dotée d'aucune conscience et sera uniquement guidée par ses besoins les plus primitifs (se nourrir, se reproduire, dormir, faire ses besoins, se battre). Au mieux, il peut être dressé comme un animal domestique.

#### 3. Greffe contre-nature :

Ce rang requiert de disposer d'un bloc opératoire équipé. Le personnage est désormais capable de pratiquer des greffes d'organes et de membres, que ce soit pour soigner un sujet vivant ou pour composer un être réanimé à partir de multiples greffes d'organes et de membres. Pour que la greffe prenne, il doit s'agir d'un membre de la même espèce (une patte de chien sur un chien, une main humaine sur un humain). En revanche, le genre ou l'ethnie du donneur d'organe ou de membre importe peu.

#### 4. Réanimation de l'âme :

Ce rang requiert de disposer d'un bloc opératoire équipé d'une table munie de sangles et surplombée de bobines Tesla et d'antennes générant des arcs électriques et capables de capter l'énergie de la foudre. Au terme d'une intervention d'une durée de 2D6 heures et moyennant un jet d'INT réussi difficulté 20, le personnage est capable de ramener à la vie un être humain doté d'une conscience. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet de 2D6 heures supplémentaires. En cas d'échec critique, l'opération se solde par un la fonte des tissus musculaires et le sujet est irrémédiablement perdu, corps et âme. Le ressuscité retrouve toutes ses facultés intellectuelles. Si la cible est un assemblage de



plusieurs greffes d'organes et de membres, celle-ci peut se retrouver affublée de plusieurs consciences / personnalités qu'il revient au meneur de jeu, et éventuellement au joueur, de déterminer. Le nombre de consciences habitant le corps peut être déterminé aléatoirement en jetant 1D6.

**5. Créature abominable :** Ce rang requiert de disposer d'un bloc opératoire équipé d'une table munie de sangles et surplombée de bobines Tesla et d'antennes générant des arcs électriques et capables de capter l'énergie de la foudre. Au terme d'une opération d'une durée de 4D6 heures et moyennant un jet d'INT réussi difficulté 25, le personnage peut mêler à son gré greffes d'organes et de membres humains et animaux afin de créer la monstruosité de ses rêves. Peu

importe l'espèce, la forme ou la taille de la créature. Chaque échec au jet d'INT retarde la réalisation de son projet de 4D6 heures supplémentaires. En cas d'échec critique, l'opération est un la fonte des tissus musculaires et le personnage doit se procurer de nouveaux « composants ». Si le personnage maîtrise également les 5 niveaux de la voie de la machine, il peut allier chair et machine pour créer une abomination dont le monde se souviendra avec effroi... Par exemple, il peut s'agir d'un tronc humain sur lequel sont greffés deux ou trois têtes humaines et plusieurs bras au bout desquels sont cousus des armes à feu et des armes blanches. Il peut aussi s'agir de cerveaux humains greffés dans des corps d'animaux ou inversement. →

Anna Petrovskaja en pleine opération

## LES ORGANISATIONS SECRÈTES

**V**ous trouverez dans ce chapitre une description des agences de l'Union et de la Confédération. Les organisations clandestines et les groupes criminels qui tentent d'influer sur le cours de l'histoire de COW seront détaillés dans un prochain numéro.

### L'UNION

#### **PINKERTON NATIONAL DETECTIVE AGENCY OU L'AGENCE PINKERTON**

La fameuse agence de détectives privés est créée par Allan Pinkerton en 1950. Ses missions ne cessent de se diversifier au cours des décennies suivantes, souvent afin de suppléer les agences gouvernementales, notamment les US Marshals, dont la capacité opérationnelle est limitée par leur budget. Une des principales occupations de l'agence est de faire respecter la loi dans les territoires de l'Ouest sous contrôle de l'Union. Toutefois, la liberté d'action et la recherche du profit des Pinkertons sont tels qu'ils donnent lieu à de nombreux abus et font trop souvent pencher la balance du côté du plus puissant.

En 1861, l'agence contrecarre le fameux « *complot de Baltimore* » qui vise à assassiner le président Lincoln nouvellement élu. Dès lors, ses agents sont chargés de la protection rapprochée du président. Lorsque la guerre civile éclate, ce dernier confie à l'agence un rôle de premier plan dans le domaine du renseignement.

Depuis l'assassinat de Lincoln et le cessez-le-feu en 1865, l'agence, qui compte près de 10 000 agents, inquiète certains hommes politiques par sa position quasi hégémonique.

De plus, les revenus insuffisants générés par ses contrats de maintien de l'ordre dans l'ouest ont amené les fils d'Allan Pinkerton, Robert et William, à accepter de jouer un rôle trouble en se mettant au service des capitaines d'industrie nordistes. Officiellement, il s'agit d'identifier les espions sudistes infiltrés parmi les ouvriers des usines et chantiers et de les neutraliser avant que ces derniers ne sabotent les installations ou ne sapent la bonne entente entre ouvriers et patrons en poussant les premiers à la grève.

Dans les faits, cette activité ressemble moins à une mission de contre-espionnage qu'à une entreprise destinée à briser les grèves et éliminer les leaders du syndicalisme naissant au cœur d'une industrie nordiste qui peine à se remettre de la guerre civile. À leurs risques et périls, certains élus n'hésitent pas à accuser les Pinkertons de coopérer avec la pègre afin de remplir ses juteuses obligations contractuelles. En dépit d'une accumulation d'indices de plus en plus compromettante, l'influence de l'agence, qui s'étend des milieux d'affaires au bureau ovale, semble la rendre intouchable.

#### **LA SECRET SERVICE DIVISION (SSD) OU LE SERVICE SECRET**

En février, le premier service de renseignement militaire est créé par le colonel George H. Sharpe avec l'assistance d'un ancien cadre de l'agence Pinkerton, John C. Babcock. Ce service de renseignement, baptisé Bureau of Military Information (BMI) emploie jusqu'à 70 agents sur le terrain. Une dizaine d'entre eux perdent la vie au cours des deux années d'activité du BMI. Ce dernier

est finalement dissout peu après la signature du cessez-le-feu pendant l'été 1865. Le BMI est devenu obsolète depuis la création récente d'une nouvelle agence de renseignement.

En effet, le 14 avril 1865, quelques heures seulement avant d'être assassiné, le président Abraham Lincoln signe la loi créant la division du Service Secret (SSD). La première mission de cette agence gouvernementale, placée sous la responsabilité du département du Trésor, est de lutter contre le fléau de la fausse monnaie. En effet, au moment du cessez-le-feu, près d'un tiers de la monnaie en circulation est contrefaite. Le mobile des faussaires n'est pas toujours crapuleux. Les services secrets sudistes cherchent à affaiblir l'économie nordiste en décrédibilisant sa monnaie. Le directeur du SSD, le charismatique US Marshal William P. Wood, est un homme de terrain âgé de 52 ans qui déteste la paperasse. Les grands espaces lui manquent. Il est apprécié de ses subordonnés qui savent qu'ils peuvent compter sur lui et réciproquement.

Officieusement, le but du US Marshall P. Wood est de damer le pion aux Pinkertons et les renvoyer aux affaires de maris trompés et de mauvais payeurs qui devrait être le seul lot d'une agence de détectives privés. Le service secret installe son QG à Washington. Des bureaux locaux sont ouverts en coopération avec les US Marshals sur tout le territoire nordiste. Une centaine d'agents seulement composent actuellement le Service Secret. La plupart sont d'anciens représentants de la loi, d'anciens militaires, plus rarement d'anciens Pinkertons déçus par les méthodes de l'Agence. Afin de pallier ces effectifs limités, les agents du service ont accès aux dernières technologies. Les fonds ne sont pas un problème du fait

de l'appartenance du service au Département du Trésor.

En trois ans seulement, les missions de l'agence se sont multipliées au point de nécessiter une réorganisation de la division en plusieurs bureaux :

- Le « *Secret Service* » : Fort d'une soixantaine d'individus, ce bureau est celui qui correspond le mieux à l'idée que s'en font ceux qui ont entendu parler des services secrets. Ses membres sont toujours chargés de lutter contre la fausse monnaie, les réseaux de contrebande d'opium, d'armes et d'alcool, les incursions du Ku Klux Klan sur son territoire, les fraudes sur les titres fonciers, la corruption et, désormais, l'espionnage et le contre-espionnage. Généralement attentifs à leur apparence et téméraires jusqu'à l'arrogance, les flamboyants agents du Secret Service agissent sous leur propre nom. Certains d'entre eux cultivent même leur image en travaillant de près avec la presse à sensation. Ils rivalisent d'ingéniosité pour parvenir à leurs fins et s'appuient volontiers sur les gadgets développés par les savants fous du bureau des fournitures.
- Le « *Supplies Service* » : Derrière le nom anodin de « *bureau des fournitures* » se cache le laboratoire de recherche et développement des services secrets. Ce dernier, installé dans un immeuble flambant neuf sur les rives du Potomac, dans la banlieue de Washington, est le fruit d'une association entre le département de la défense et le département du trésor. Le bâtiment a obtenu son surnom de « *Pentacle* » en raison de sa forme d'étoile à cinq branches. Dans la plus grande confidentialité, des savants fous élaborent les multiples gad- ➔

gets qui font l'originalité et la réputation des agents du service secret. Dans un souci d'anonymat, les membres du Supplies Service, moins d'une vingtaine d'hommes, s'attribuent aléatoirement une lettre de l'Alphabet lorsqu'ils sont sélectionnés. B dirige actuellement le service au quotidien. Il est assisté de F et Q, deux savants excellents quoiqu'excentriques.

- **Charlie** : Baptisé ainsi parce qu'il s'agit du troisième bureau des services secrets, ce département se distingue des autres par le genre de ses agents. En effet, celui-ci est exclusivement constitué de femmes. Les agents de ce service, qui suscitent les fantasmes au sein du Secret Service, enquêtent autant sur les affaires de mœurs impliquant les personnalités sensibles telles que les hommes d'affaires ou politiques que sur les fraudes et les trafics impliquant les réseaux de maisons closes. De récentes investigations au sein de ces dernières ont amené les agents de Charlie à s'intéresser de plus près aux WIB. Un intérêt sans conséquence... pour l'instant. Afin de préserver leur anonymat, les agents de Charlie se sont chacune rebaptisées d'un nom d'Ange. Les quatre membres qui composent actuellement le service répondent aux noms de code Gabrielle, Michelle, Raphaëlle et Urielle. Toutes les quatre rendent compte à leur mystérieux agent superviseur du service secret qui a logiquement pris le nom de code « *Charlie* ».
- **Delta Blue** : Les agents qui composent le quatrième département des services secrets se distinguent de leurs collègues par la nature particulière de leur mission. Placé sous le commandement du lieutenant-colonel Ely Samuel Parker, indien Seneca, ingénieur et secré-

taire militaire du général Grant, le bureau Delta Blue est chargé d'enquêter sur les phénomènes inexplicables qui ont été relayés de la DMZ. Nombre de témoignages évoquent des visions et des créations inconnues qui rôdent dans les tranchées reliées entre elles par un réseau sans fin de galeries souterraines. De plus, la surveillance croissante de phénomènes étranges en dehors de la DMZ, que les Delta Blue ont rebaptisée *Dead Man Zone*, a récemment nécessité d'étendre la juridiction des agents Delta Blue à tout le pays, y compris en terre confédérée. Les agents du Delta Blue sont sélectionnés parmi les agents de la SSD en fonction de leur ouverture d'esprit. Toutefois, les volontaires se font rares, signe que cette division n'est pas vraiment prise au sérieux.

## LA CONFÉDÉRATION

### LE CONFEDERATE SECRET SERVICE BUREAU (CSS) OU BUREAU DES SERVICES SECRETS CONFÉDÉRÉS

Depuis le début de la guerre civile, la Confédération s'est avérée incapable de mettre en place un service de renseignement centralisé. En lieu et place, une myriade de cellules *ad hoc* d'espionnage et de contre-espionnage se sont constituées au gré des opportunités et des besoins. Chacun de ces services travaille de son côté et il n'est pas rare que ces derniers se mettent des bâtons dans les roues. Le plus souvent, les interférences sont dues au fait que ces différents organismes ignorent l'existence même des autres et se prennent mutuellement pour des espions nordistes. Il arrive aussi que ces confrontations soient la conséquence de rivalités d'ordre politique ou personnelles...

Depuis le cessez-le-feu, Judah Philip Benjamin est l'homme qui tente de consolider en une seule organisation les diverses cellules de renseignement qui agissent pour la Confédération. Avocat et ancien sénateur de Louisiane, Judah fait partie de la garde rapprochée du président Davis. Il a rejoint le cabinet de ce dernier dès 1862 et occupe depuis le poste de secrétaire d'État. Paradoxalement, cette tâche est beaucoup plus politique que logistique, tant les égos rendent difficile le lâcher-prise aux meneurs des différentes cellules. De plus, certaines rivalités rendent difficile toute coopération entre les diverses personnalités de ce milieu anarchique. Ce n'est donc pas un hasard si cette lourde tâche a été confiée à un homme politiquement aussi habile que Judah Benjamin.

La Confédération dispose désormais d'un service de renseignement. Celui-ci a été baptisé Bureau des Services Secrets Confédérés (CSS). Son champ d'action englobe tout le renseignement et le contre-espionnage civil et militaire. Sa mission est double. D'une part, il s'agit de renseigner le Sud sur les activités (mouvement de troupes et nouvelles armes) du Nord et des autres puissances hostiles. D'autre part, l'objectif est de démanteler les réseaux d'espions nordistes ou étrangers infiltrés dans la Confédération.

Dans les faits, le CSS a tout d'un club de gentlemen select puisqu'il est principalement composé de propriétaires terriens et bourgeois du sud. Pour intégrer le Bureau, il faut montrer patte blanche. Ces derniers sont régulièrement appuyés dans leurs missions par des conseillers spéciaux du RIS anglais. Entre les deux agences de renseignement, l'échange d'information est d'ailleurs chose commune. Quant au KKK, les illustres agents du CSS ne dissimulent

pas leur mépris pour les méthodes et la basse extraction sociale des hommes du colonel Bedford Forrest.

Au bout de trois ans d'efforts, le succès du CSS est toutefois mitigé. Toutes les bonnes volontés ont accepté de se mettre au service du Bureau. Ces derniers comptent notamment les Signal Corps, dévoués →



Jacqueline Hamilton, agent du CSS

aux communications et aux interceptions, ou les agents étrangers en poste en France et au Royaume-Uni, chargés d'échanger des armes et des fournitures militaires contre du coton. Restent quelques fortes têtes. Sur la douzaine de cellules de renseignement connues, un bon quart refuse obstinément de rejoindre le CSS. Parmi ces derniers, les Troyens de Shenandoah ne sont pas les moindres. Deux raisons expliquent principalement ce rejet de l'alliance. D'une part, le fait que Judah soit juif est rédhibitoire aux yeux de certains confédérés. Pour ses adversaires politiques, volontiers antisémites, un juif ne peut pas être digne de confiance, surtout avec pareil prénom. D'autre part, nombreux sont ceux qui ne veulent pas travailler pour le président Davis, fut-ce indirectement. Ceux-ci considèrent que le président a commis une trahison

en laissant les anglais débarquer sur la terre des hommes libres du Sud. *A fortiori*, ceux-ci excluent de rejoindre une organisation qui coopère aussi étroitement avec les services de renseignement britanniques et n'hésitent pas à accuser Judah d'être un espion à la solde des britanniques.

Cette situation, même si elle est moins chaotique qu'à ces débuts, entrave l'efficacité des services de renseignement confédérés. Certains dirigeants de cellules, membres ou non de l'alliance, continuent de se faire concurrence et préfèrent parfois voir un rival échouer qu'un allié réussir, fut-ce au détriment des intérêts de la Confédération. Par ailleurs, il arrive encore que l'existence d'une cellule inconnue jusqu'alors surgisse au détour d'une opération menée avec succès ou, comme cela arrive plus souvent, d'un fiasco retentissant.

## LES PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

**L**es personnages pré-tirés qui vous sont suggérés ci-dessous ne constituent naturellement pas une liste exhaustive. Ils sont destinés à vous donner une idée rapide du type de personnage que vous pouvez interpréter. Ils sont classés en trois catégories correspondant aux trois angles d'approche du jeu.

Afin de donner un caractère héroïque aux personnages de *COW* dès le niveau 1, tous les personnages bénéficient dès le niveau 1 de 4 points de capacité dont une capacité au rang 2. En compensation, les

personnages de la catégorie réflexion bénéficient des mêmes avantages que les aventuriers (Dé de vie 1D8 et 2 PC supplémentaires). Enfin, les personnages de la catégorie action bénéficient de 2 points de bonus à répartir entre leur ATC et leur ATD tandis que les personnages aventuriers se voient attribuer 1 point de bonus à répartir entre ATC et ATD. Les personnages réflexion se voient attribuer 1 points en ATM. N'hésitez pas à vous baser sur ces règles lorsque vous créez vos propres personnages.

## ARCHÉTYPES « WAR COW »

### PATRICK MURPHY, AGENT DU SSD

Vous êtes l'agent secret flamboyant des romans à dix cents qui triomphent des menaces ennemies et font se pâmer celles et ceux sensibles à votre charme irrésistible. Vous incarnez ce héros que le petit irlandais des quartiers pauvres de Boston que vous étiez rêvait de devenir. Vos bonnes manières et votre forme physique sont complétées par les derniers gadgets mis au point par les savants fous du Service des Fournitures. Vous êtes le rempart qui protège les États-Unis des machinations infâmes des confédérés et autres fêlés qui rêvent d'asservir le monde. Bientôt, vos coups d'éclats seront régulièrement relatés dans les médias. Vous êtes un héros ! Et un peu une diva aussi.

<b>Sexe</b>	Masculin	<b>Niveau</b>	1	<b>Dé de vie</b>	D8
<b>Age</b>	28 ans	<b>FOR</b>	14 +2	<b>Contact</b>	+3
<b>Taille</b>	1,78 m	<b>DEX</b>	12 +1	<b>Distance</b>	+1
<b>Poids</b>	80 kg	<b>CON</b>	12 +1	<b>Magique</b>	+1
<b>Langues</b>	Anglais, Gaélique	<b>INT</b>	10 +0	<b>Défense</b>	11
<b>Trait</b>	Belle gueule	<b>PER</b>	12 +1	<b>PV</b>	9
		<b>CHA</b>	12 +1	<b>PC</b>	5

### CAPACITÉS D'AGENT DU SSD

#### Voie de l'espion

*Connaissance des services de renseignement :*

Jet d'INT difficulté 10 pour crypter un message

Jet d'INT difficulté 15 et 1D6 heures pour décrypter un code simple

Jet d'INT difficulté 25 et 1D6 jours pour décrypter un code complexe

*Lutteur émérite :* +2 ATC

Coup assommant pendant 1D6 minutes avec jet d'ATC -4 (jet de CON Diff 14 pour la cible)

#### Voie de l'investigation

*Esprit d'analyse :* +1 par rang aux tests de recherche d'indices

#### Voie des gadgets

*Lunettes indiscrètes :* permettent de voir le métal à travers les objets

*Bombe de gousset :* 3D6 DM. Déclenchement au bout de 3 secondes en appuyant 2 fois sur la couronne ou réglable à l'avance en appuyant 3 fois sur la couronne

### ÉQUIPEMENT

Pistolet lourd

Lunettes

Montre à gousset

Costume élégant et stetson à large bord

Beau destrier et selle de qualité

Argent : 60 \$



## JACQUELINE HAMILTON, AGENTE DU CSS

S'il est une chose que les yankees n'auront jamais, c'est la noblesse d'âme et les valeurs des gens du Sud. Pour vous, la consolidation des services secrets sudistes n'a rien changé. Vous avez quitté votre belle plantation familiale dès la signature du cessez-le-feu afin de servir le drapeau confédéré en tant qu'agent de renseignement. Sur le terrain ou en société, vous savez toujours bien vous comporter et ne perdez jamais de vue votre éthique et votre mission : tout faire pour que la Confédération remporte la guerre et existe à jamais.

<b>Sexe</b>	Féminin	<b>Niveau</b>	1	<b>Dé de vie</b>	D8
<b>Age</b>	31 ans	<b>FOR</b>	10 +0	<b>Contact</b>	+0
<b>Taille</b>	1,67 m	<b>DEX</b>	16 +3	<b>Distance</b>	+4
<b>Poids</b>	57 kg	<b>CON</b>	12 +1	<b>Magique</b>	+1
<b>Langues</b>	Anglais, Français	<b>INT</b>	12 +1	<b>Défense</b>	13
<b>Trait</b>	Caméléon	<b>PER</b>	11 +0	<b>PV</b>	8
		<b>CHA</b>	12 +1	<b>PC</b>	5

### CAPACITÉS D'AGENT DU CSS

#### Voie de l'espionnage

*Connaissance des services de renseignement :*

Jet d'INT difficulté 10 pour crypter un message

Jet d'INT difficulté 15 et 1D6 heures pour décrypter un code simple

Jet d'INT difficulté 25 et 1D6 jours pour décrypter un code complexe

#### Voie du pistoler

*Plus vite que son ombre :* Dégainer et tirer en une même action.

S'il a déjà dégainé, +2 au jet d'ATD ou +2 au jet d'initiative

#### Voie des voyages

*Débrouillardise :* +1 par rang aux tests pour obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement, à manger ou les tests de langue

+5 aux tests pour reproduire les us et coutumes locaux

*Par monts et par vaux :* Immunité au mal des transports et pas de pénalité de fatigue pendant les longs voyages  
+5 à tous les jets de pilotages et d'équitation

### ÉQUIPEMENT

Pistolet moyen

Sacoche de voyage

Vêtements féminins

Vêtements masculins de voyage

Cartes de l'Union et de la Confédération

Argent : \$ 30



## ARCHÉTYPES « WILD COW »

### ADAM BLACK, CHASSEUR DE PRIMES

Les temps sont durs dans les territoires sauvages, mais moins que dans la plantation de coton où vous meniez une vie d'esclave avant de vous échapper. Dans le grand ouest, les paysages sont à couper le souffle et la solitude bienvenue au retour du fracas de la guerre. Votre métier est sans doute le plus approprié pour un afro-américain misanthrope : Décrocher les avis de recherche placardés dans la région ; traquer seul le criminel à travers les grandes plaines ; tout au plus poser quelques questions pour retrouver sa trace ; l'appréhender mort ou vif et remettre ce qui en reste au shérif local. Toucher la prime et repartir aussitôt pour éviter de se faire tirer dans le dos. L'ironie de votre sort ? L'ancien esclave fugitif que vous êtes pourchasse désormais des criminels en majorité blancs.

<b>Sexe</b>	Masculin	<b>Niveau</b>	1	<b>Dé de vie</b>	D8
<b>Age</b>	34 ans	<b>FOR</b>	12 +1	<b>Contact</b>	+2
<b>Taille</b>	1,74 m	<b>DEX</b>	16 +3	<b>Distance</b>	+4
<b>Poids</b>	75 kg	<b>CON</b>	14 +2	<b>Magique</b>	-1
<b>Langues</b>	Anglais, Créole	<b>INT</b>	10 +0	<b>Défense</b>	13
<b>Trait</b>	Chasseur	<b>PER</b>	12 +1	<b>PV</b>	10
		<b>CHA</b>	9 -1	<b>PC</b>	3

### CAPACITÉS DE CHASSEUR DE PRIMES

#### Voie de l'ouest sauvage

*L'Éclaireur* : Jet de PER difficulté 10 pour s'orienter, camper et trouver à manger dans la nature  
Pas de fatigue due à la vie dans la nature  
+1 par rang à ses jets de PER

#### Voie du pistoler

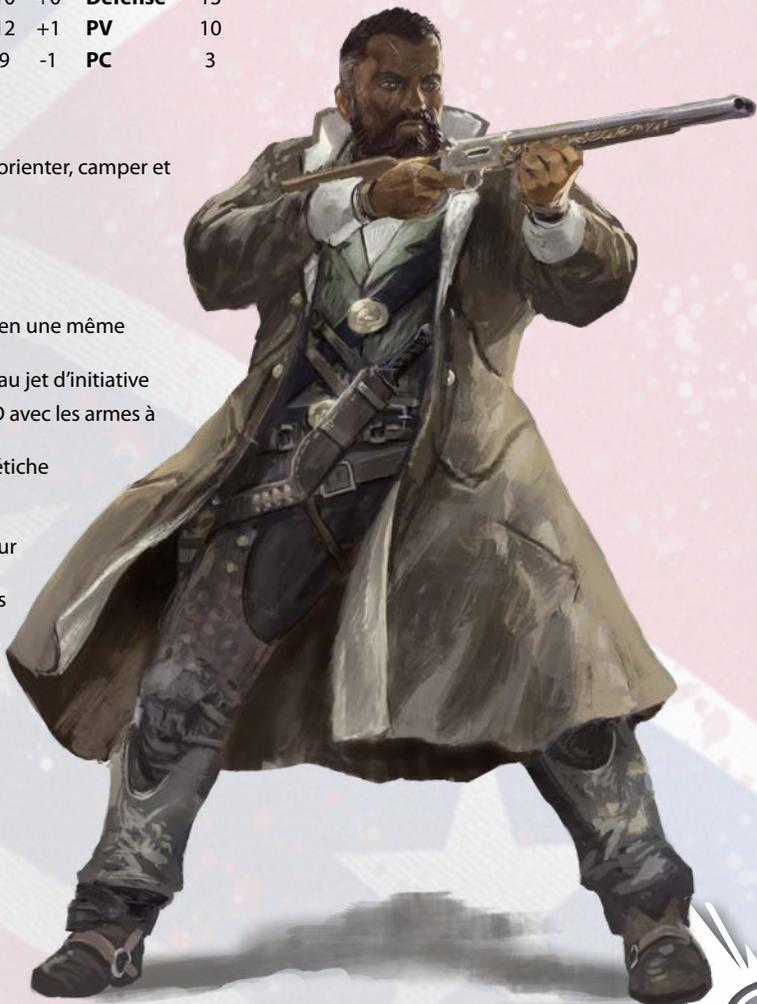
*Plus vite que son ombre* : Dégainer et tirer en une même action  
S'il a déjà dégainé, +2 au jet d'ATD ou +2 au jet d'initiative  
*Arme fétiche* : +1 par range aux tests d'ATD avec les armes à feu  
+2 par rang aux tests d'ATD avec l'arme fétiche

#### Voie des voyages

*Débrouillardise* : +1 par rang aux tests pour obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement, à manger ou les tests de langue  
+5 aux tests pour reproduire les us et coutumes locaux

### ÉQUIPEMENT

Arme fétiche : fusil de chasse  
Couteau de chasse  
Vêtements de cowboy  
Nécessaire de camping  
Cheval et selle  
Argent : \$ 15



## QUANAH JONES, GUERRIER COMANCHE

Ceux de votre tribu qui pensent que la paix avec les colons blancs est une option crédible sont des imbéciles et des traîtres qui ne valent pas mieux que les chefs des cinq tribus dites « civilisées ». Vous faites partie de ceux qui ont compris qu'il s'agit d'un combat à mort. Ceux d'entre vous qui ne seront pas exterminés par les armes seront noyés dans la masse des colons et traités comme des bêtes de foire dans leur propre pays. Pour autant, pas question de se suicider dans une charge héroïque. La guerre contre les colons blancs sera impitoyable mais intelligente. Au quotidien, vous ferez bonne figure, quitte à adopter le mode de vie des colons, et prendrez votre temps. Vous ne frapperez que lorsque la cible en vaudra la peine et veillerez à ne pas être démasqué. Les blancs ont l'avantage du nombre et vous finirez sans doute par perdre. Mais leur victoire aura le goût amer du sang.

<b>Sexe</b>	Masculin	<b>Niveau</b>	1	<b>Dé de vie</b>	D10
<b>Age</b>	24 ans	<b>FOR</b>	16 +3	<b>Contact</b>	+5
<b>Taille</b>	1,68 m	<b>DEX</b>	12 +1	<b>Distance</b>	+1
<b>Poids</b>	64 kg	<b>CON</b>	12 +1	<b>Magique</b>	+0
<b>Langues</b>	Anglais, Comanche	<b>INT</b>	10 +0	<b>Défense</b>	11
<b>Trait</b>	Endurant	<b>PER</b>	12 +1	<b>PV</b>	11
		<b>CHA</b>	10 +0	<b>PC</b>	2

### CAPACITÉS DE GUERRIER INDIEN

#### Voie de l'ouest sauvage

*L'Éclaireur* : Jet de PER difficulté 10 pour s'orienter, camper et trouver à manger dans la nature  
Pas de fatigue due à la vie dans la nature  
+1 par rang à ses jets de PER

*L'Éleveur* : Test de CHA difficulté 10 pour dresser et s'occuper d'un animal  
+1 par rang ATC avec un tomahawk  
+1 / rang ATD avec un arc

#### Voie de la furtivité

*Discretion* : +2 / rang aux tests de DEX pour passer inaperçu

#### Voie du corps-à-corps

*Arts martiaux* : DM mains nues D4 au rang 1, D6 au Rang 3, D8 au rang 5  
+1 / rang à la DEF contre ATC et esquive

### ÉQUIPEMENT

Tomahawk  
Arc et 10 flèches  
Vêtements d'homme blanc  
Vêtement et maquillage guerrier comanche  
Cheval et selle  
Argent : \$ 15



## ARCHÉTYPES « WEIRD COW »

### ANNA PETROVSKAÏA, SAVANTE FOLLE

La prison ou le Pentacle ! Le choix ne fut pas difficile, d'autant que vous étiez à la rue après que votre dernière expérience ait soufflé le toit de votre immeuble et les vitres du quartier. Depuis, votre vie a changé. Les moyens dont dispose le laboratoire de Washington DC dépassent vos espoirs les plus fous. Certes, vos collègues sont excentriques mais vous avez un nouveau foyer et, enfin, une « famille » qui vous comprend. Nuit et jour, la poursuite de la science vous emporte dans un monde dans lequel le ciel est la seule limite. Votre défunt père, dont vous avez hérité cette soif de connaissance et cette passion pour la science, serait fier de vous.

<b>Sexe</b>	Féminin	<b>Niveau</b>	1	<b>Dé de vie</b>	D8
<b>Age</b>	25 ans	<b>FOR</b>	10 +0	<b>Contact</b>	+0
<b>Taille</b>	1,58 m	<b>DEX</b>	10 +0	<b>Distance</b>	+0
<b>Poids</b>	44 kg	<b>CON</b>	10 +0	<b>Magique</b>	+2
<b>Langues</b>	Anglais, Polonais	<b>INT</b>	16 +3	<b>Défense</b>	10
<b>Trait</b>	Nerd	<b>PER</b>	12 +1	<b>PV</b>	8
<b>Folie</b>	Soif de connaissance 2	<b>CHA</b>	14 +2	<b>PC</b>	6

#### CAPACITÉS DE SAVANT FOU

##### Voie du danger

*Même pas peur* : +1 / rang aux tests de caractéristique en cas de danger mortel et aux tests de choc

##### Voie de la machine

*Connaissance de la machine* : Jet d'INT difficulté 15 pour comprendre la nature et le fonctionnement d'une machine

Jet d'INT difficulté 15 pour réparer un type de machine inférieur ou égale au rang du personnage

*Gadget improbable* : 1PC + Jet d'INT difficulté 15 et 2D6 heures pour créer un gadget à partir d'un objet commun.

##### Voie des sciences

*Formation scientifique* : +1 / rang sciences

#### ÉQUIPEMENT

Trousse à outil  
Blouse de scientifique  
Manuels de mécanique  
Pistolet léger  
Argent : \$ 30



## JULIAN PAYNE, AGENTE DE DELTA BLUE

Trop académique. Pas assez charismatique. Vous vous souvenez avec une humiliante acuité des mots qui vous coûtèrent ce poste d'agent des services secrets. Le rêve d'une vie semblait compromis lorsqu'on vous proposa un poste au sein d'un nouveau département, plus adapté à votre profil. D'évidence, il s'agissait d'un pis-aller, mais tout plutôt que de retourner à la vie provinciale de Virginie. Quelle erreur de jugement ! Aucun poste au monde ne vaut celui qui est aujourd'hui le vôtre. Chaque mission est plus étonnante que la précédente. Jour après jour, vous en apprenez davantage sur les machinations des uns et les bizarreries des autres. Plus l'affaire est étrange et plus il y a de chances qu'elle soit pour vous.

<b>Sexe</b>	Féminin	<b>Niveau</b>	1	<b>Dé de vie</b>	D8
<b>Age</b>	23 ans	<b>FOR</b>	10 +0	<b>Contact</b>	+0
<b>Taille</b>	1,65 m	<b>DEX</b>	14 +2	<b>Distance</b>	+3
<b>Poids</b>	65 kg	<b>CON</b>	12 +1	<b>Magique</b>	+1
<b>Langues</b>	Anglais, Allemand	<b>INT</b>	10 +0	<b>Défense</b>	12
<b>Trait</b>	Futé	<b>PER</b>	14 +2	<b>PV</b>	9
		<b>CHA</b>	12 +1	<b>PC</b>	5

### CAPACITÉS D'AGENT DE DELTA BLUE

#### Voie de l'investigation

*Esprit d'analyse* : +1 / rang aux tests de recherche d'indices

#### Voie des voyages

*Débrouillardise* : +1 par rang aux tests pour obtenir des renseignements, négocier, trouver un hébergement, à manger ou les tests de langue

+5 aux tests pour reproduire les us et coutumes locaux

*Gadget improbable* : 1PC + Jet d'INT difficulté 15 et 2D6 heures pour créer un gadget à partir d'un objet commun.

#### Voie des gadgets

*Lunettes indiscreètes* : permettent de voir le métal à travers les objets

*L'electro-fer à cheval* : déplacer ou projeter les objets métalliques de moins de 2 kilos à 30 mètres de distance (1D6 DM)

*Le chapolyglotte* : permet de comprendre de façon rudimentaire une personne et de donner des ordres basiques à un animal (pas obligé d'obéir)

*Le bulbe oublieux* : fait oublier les dernières 30 minutes – INT aux personnes illuminées par le bulbe

### ÉQUIPEMENT

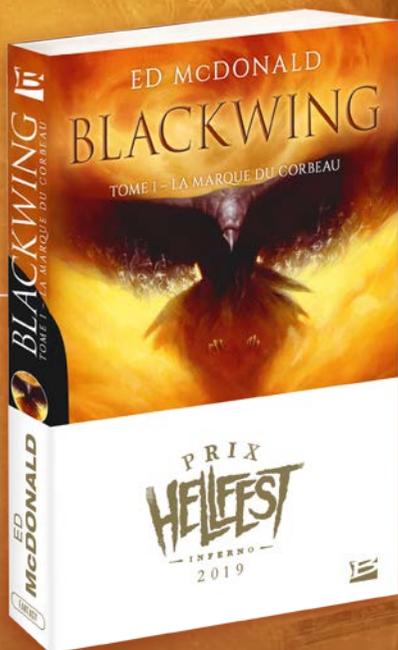
Sacoche de voyage  
Chapeau melon et monocle  
Costume de pied-tendre  
Électro-fer à cheval  
Appareil photo et bulbe oublieux  
Argent : \$ 30



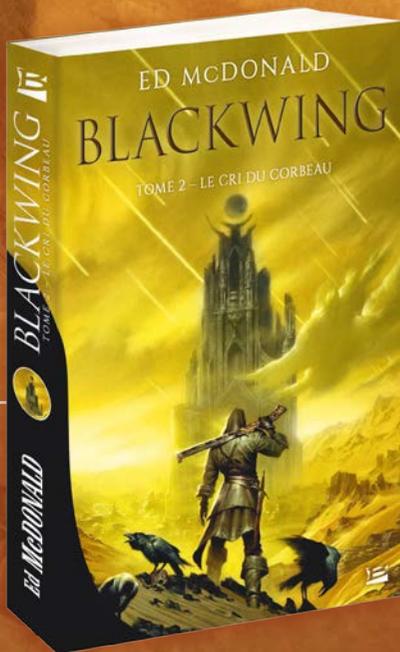
RETROUVEZ LA SÉRIE  
**BLACKWING,**  
LAURÉATE 2019 DU

PRIX  
**HELLEST**  
— INFERNO —

EN POCHE  
LE 12 JUIN



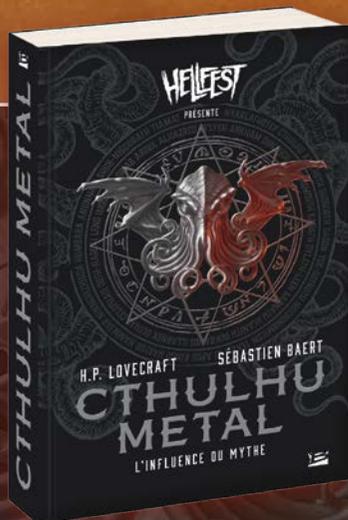
EN LIBRAIRIE  
LE 12 JUIN



DÉCOUVREZ ÉGALEMENT

DE BLACK SABBATH À METALLICA,  
COMMENT CTHULHU A-T-IL INSPIRÉ  
LES GROUPE DE METAL ?

AVEC LES ILLUSTRATIONS COULEUR DES JAQUETTES D'ALBUMS  
MARQUÉES PAR LE MYTHE.



**B**rapelonne

# BÂTISSSES & ARTIFICES

## Bâtisses & Artifices n° 25

# LA STATION OPPARA

## L'historique d'une renaissance

*Du temps de Golarion, Oppara était la capitale de l'Empire du Taldor. Une ville dont la richesse n'avait pas d'égal dans toute la mer intérieure.*

*Malheureusement, après avoir atteint son apogée, le Taldor plongeait inévitablement vers son déclin comme tant d'autres avant lui. Mais il arrive aussi parfois qu'un empire resurgisse de ses cendres tel un phénix, même si cela doit prendre quelques milliers d'années.*

### ► Un peu d'histoire

#### Golarion l'égarée

Le Taldor était un empire qui a dominé Golarion, l'univers de référence du jeu *Pathfinder*, pendant de nombreuses années, et les toits couverts d'or et les murs de nacre de sa capitale restent légendaires. Son territoire s'étendait sur toute la mer intérieure et le sud de l'Avistan. C'était un empire puissant sur lequel le soleil ne se couchait jamais.

Mais l'aveuglement et le laisser-aller de ses dirigeants, mêlés à un accroissement chaotique et incontrôlé de son gouvernement (pour garder la mainmise sur toutes ces étendues), l'ont peu à peu mené vers sa chute. Les pires malversations devinrent légion, les rébellions d'indépendance et les velléités de ses voisins finirent de précipiter l'Empire du Taldor vers sa fin.

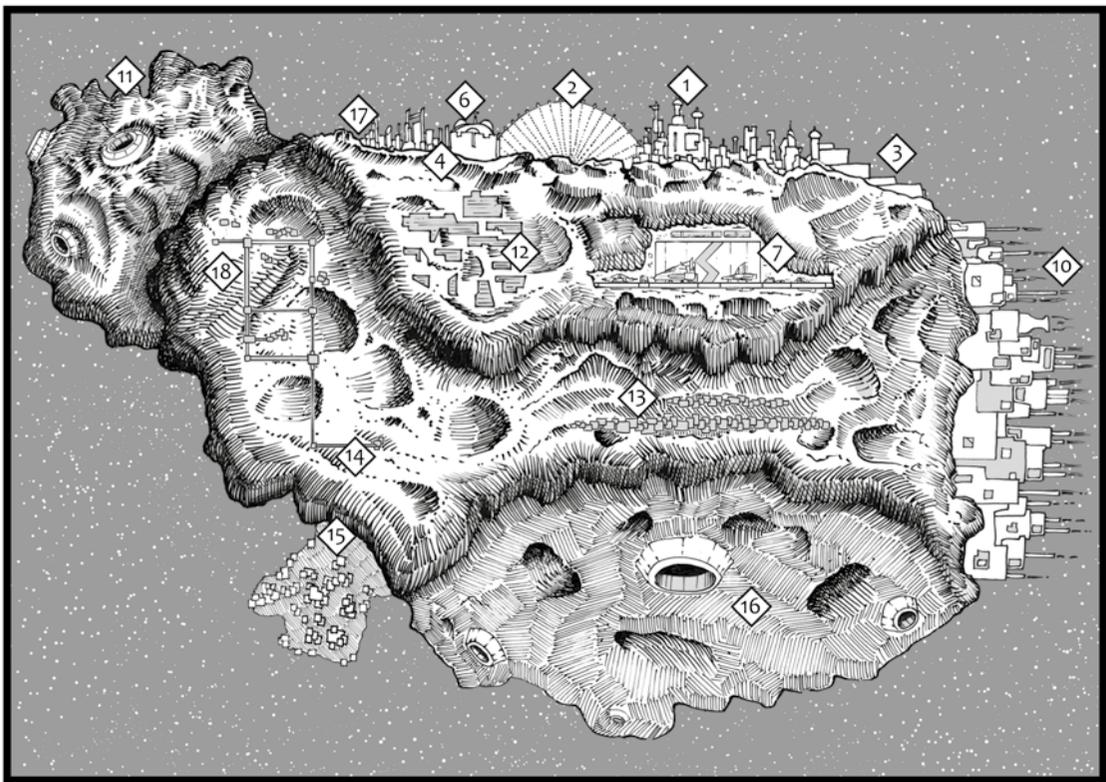
Bien peu de personnes se souviennent de cet empire à la noblesse décadente et à la bureaucratie corrompue mais, même aujourd'hui, des milliers d'années plus tard, il reste encore des descendants de cette noblesse. On imagine ici que *Starfinder* pourrait voir naître

cette empire, non sous la forme d'une nation mais sous la forme d'une station. Construite grâce à la volonté et l'audace de ces héritiers, la similitude entre ces deux empires ira au-delà de leurs espérances.

#### Les héritiers du Taldor

Grégor Haubert était l'un d'entre eux mais, malgré ses rêves de grandeur, il n'était qu'un simple fils d'ouvrier agricole sur la station Absalom. Sa soif de reconnaissance l'avait poussé à embrasser une carrière un peu plus aventureuse, il devint donc explorateur-géologue pour une grosse corporation minière. Ce métier lui permit de quitter sa famille et cette vie qu'il ne pouvait accepter.

C'est lors d'un retour d'une longue d'expédition qu'il apprit la mort de ses parents, au cours d'un regrettable accident dans une usine de conditionnement. Gregor n'en ressentit même pas de chagrin ; après tout, de son point de vue, ils avaient choisi cette vie de labeur. Même s'il ne pensait pas recevoir un héritage d'un quelconque intérêt, il récupéra les maigres biens



de ses parents. C'est en triant dans cet héritage inutile, que sa vie bascula.

Leur coffre contenait pour seule richesse de très anciens documents qui laissaient sous-entendre qu'il était un descendant du Grand Prince Stavian IV du Taldor.

C'est quasiment fiévreux que Gregor se rendit sur le réseau local afin d'en apprendre plus sur ce "Taldor". Son rêve le plus fou était devenu réalité, il était quelqu'un d'exceptionnel, promis à de grandes choses. Maintenant qu'il connaissait sa vraie place, il ne lui restait plus qu'à bâtir son empire.

Il consacra alors toute son énergie à retrouver les descendants de la noblesse du Taldor pour les convaincre de son entreprise. En quelques années, il réussit à former un petit club privé, "les Exarques", dont il prit la tête. Ce club se réunissait chaque semaine afin de débattre de la gloire passée du Taldor. Il était constitué de gens sans grande influence, des illuminés pour la plupart,

mais aussi de véritables descendants de la noblesse Taldane. Son doux rêve d'empire aurait pu en rester là, mais il faut croire que parfois certaines entreprises sont portées par le destin.

Malgré toute la bonne volonté dont il pouvait faire preuve, sa seule richesse était ses connaissances en géologie, c'est pourquoi "les Exarques" se lancèrent dans la prospection spatiale.

C'est la découverte du filon d'adamantiumle plus riche de l'histoire des mondes du pacte qui sonna vraisemblablement la renaissance du Taldor. Ainsi naquit leur première concession, un astéroïde qui regorgeait de multiples richesses : des filons d'argent, d'adamantium, d'acier. Rapidement, l'exploitation grandit de façon exponentielle jusqu'à devenir une véritable ville.

Le succès et la richesse ne firent pas oublier à Gregor Haubert son véritable but, sa copie du Taldor devait être parfaite. Il fut nommé Grand Prince Gregor 1er puis attribua toute une série →

- 1 : Palais impérial
- 2 : Square impérial
- 3 : Serres hydroponiques
- 4 : Manoir Blanc
- 6 : Sénat
- 7 : Spacioport
- 10 : Manufactures
- 11 : Nouvelle exploitation
- 12 : Centre de commerce
- 13 : Quartier ouvrier
- 14 : Porte Couronne
- 15 : Réduit
- 17 : Quartier résidentiel
- 18 : Rue du tube

### Vous ne connaissez pas le Taldor ?

Le Taldor est une des huit factions de la campagne organisée de la Société des Éclaireurs, un système de campagne mondiale pour Pathfinder. Ce système de jeu organisé est très populaire aux USA, il permet de jouer une campagne avec des MJ et des PJ différents tout en conservant son personnage. Dans Pathfinder, chaque joueur appartient à cette même organisation qu'est la Société des Éclaireurs mais, au sein de celle-ci, il existe différents pouvoirs en action. Les PJ doivent choisir une de ces factions, qui lui apporte certains avantages mais aussi parfois des missions spécifiques dans le scénario.

Le Taldor est l'une de ces factions, c'est un puissant empire sur le déclin qui lutte contre sa déchéance. Starfinder est le futur de Pathfinder et nous imaginons ici le futur de la capitale de l'Empire.

de titres à ses camarades du club des "Exarques" en fonction de leur rang d'autrefois et de leur implication dans la réussite de cette résurrection. La classe sénatoriale fut créée à partir de toute la structure administrative et le personnel de sécurité de l'entreprise devint la Maréchaussée Taldane. Seuls les ouvriers, les mineurs, restèrent ce qu'ils étaient, une main d'œuvre misérable et exploitée.

Plusieurs contacts diplomatiques furent pris avec les mondes du pacte afin que la station Oppara soit reconnue comme la capitale du Taldor, sans succès jusqu'à présent.

La confédération du Pacte reconnaît cette exploitation et son fonctionnement original, mais rien de plus. Après tout, le fait que son Président Directeur général souhaite se faire appeler Grand Prince ne trouble en rien les échanges commerciaux. Aucun gouvernement planétaire ne lui accorde le véritable statut légal d'État que réclament ses ambassadeurs. Malgré cet échec diplomatique, en quelques dizaines années, la station s'est développée jusqu'à devenir une gigantesque ville avec ses quartiers, ses parcs ou plus récemment ses chantiers navals.

Au fil des ans, de nouveaux éléments rocheux furent amarrés à la station afin de l'agrandir, mais aussi de lui apporter des ressources à exploiter. Mais ces extensions ne sont pas suffisantes, et deux nouveaux problèmes se profilent à l'horizon pour l'avenir du Taldor. Ses filons d'origine commencent à se tarir, entraînant une baisse lente mais progressive des richesses du royaume. La limite de son espace vital est aussi un frein à sa croissance, Oppara arrivant à son maximum de population tolérable. Il est donc temps pour Gregor 1er de passer à la deuxième phase de son plan.

### L'expansion

Gregor a gardé toute sa lucidité de géologue, il sait très bien que les gise-

ments seront épuisés un jour ou l'autre. Il a donc prévu un avenir pour étendre son Empire.

Dans l'esprit du Grand Prince Gregor 1er, tout cela n'est qu'un début. Oppara sera la capitale de son Empire, mais il compte bien redonner au Taldor toutes ses provinces d'antan. Cassomir, Maheto, Wispil, ces anciennes cités ne demandent qu'à renaître sur d'autres planètes.

Comme son ancêtre, le Taldor doit se lancer dans la conquête et la colonisation de nouveaux territoires afin non seulement de survivre, mais aussi de gagner en puissance.

Dans ce but, le Grand Prince et ses conseillers ont entrepris de grandes réformes afin d'établir un plan décennal. Une campagne de recrutement pour la Marine et les Phalanges Taldanes est lancée afin que le Taldor dispose d'une force militaire extérieure. Un gigantesque chantier naval qui ne s'arrête jamais construit toute une flotte d'un nouveau type imaginé par le Grand Prince, les vaisseaux d'exploration de type "Caravelles". Ces vaisseaux de taille moyenne sont à la fois des transporteurs rapides et suffisamment armés pour tenir tête à un vaisseau de combat.

Cette nouvelle orientation rentre en concurrence directe avec d'autres entreprises ou sociétés d'explorations. Si le Taldor atteint ses objectifs, il deviendra alors une force sur laquelle il faudra compter dans les mondes du pacte.

## Bienvenue sur Oppara

### Structure sociale

Conformément aux souhaits de son dirigeant, la société Taldane est une monarchie absolue, le Grand Prince prend toutes les décisions et concentre tous les pouvoirs. Le sénat et toutes les hautes instances administratives s'occupent de la gestion. La couronne du

primogène (le premier né) a été recréée à partir d'anciennes gravures, elle est le symbole du pouvoir du Grand Prince et sera transmise à la mort de Gregor Ier à l'aîné de ses enfants.

La constitution de la société est fidèle à ce que fut le Taldor d'autrefois, les proches du Grand Prince (principalement les anciens membres du club des "Exarques") forment la Royauté. Ils touchent tous de dividendes sur l'exploitation industrielle du Taldor en tant que fondateurs, ce qui leur assure des revenus confortables sans autre contrainte que de dépenser leur fortune. Le grand Prince ayant souhaité reprendre les valeurs d'autrefois, il existe une multitude de titres : Duc, grand Duc, Archi Duc, Comte, Vicomte, Baron, Marquis, Patricien, Chancelier, Proconsul, Seigneur, Magistère, Dauphin, Vidame, etc. À un point tel que des conflits juridiques durent depuis plusieurs années devant les tribunaux de la station. À grand renfort d'expertises d'archives et d'avocat, la noblesse se déchire afin de connaître qui d'un Vicomte ou d'un Magistère à la primauté.

En dessous de la Royauté vient la classe sénatoriale, elle regroupe toute l'administration du Taldor. Les membres héréditaires du Sénat (l'ancienne administration de l'exploitation minière), mais aussi tous les hauts fonctionnaires et les avocats attachés aux tribunaux. La majorité de la classe sénatoriale dépend financièrement de la Royauté à qui la station appartient. Ces fonctionnaires considèrent plus les nobles et la station comme une source de revenus qu'il faut presser jusqu'à la dernière goutte que comme la mère patrie bouffie d'injustice qu'elle est en réalité. Les plus idéalistes savent que les choses ne changeront probablement jamais, leur travail n'est donc plus basé sur l'efficacité ou l'impartialité, mais uniquement sur le profit qu'ils peuvent en tirer.

Ces deux entités que sont la Royauté et la classe sénatoriale constituent ce que l'on appelle « *les barbous* », qu'ils soient hommes ou femmes, d'ailleurs. En effet, le port de la barbe leur est exclusivement réservé par la loi. Les femmes de ces classes, pour leur part, se distinguent par le port de postiche de moustache ou de barbe en métaux précieux. Ces postiches sont parfois simples et fonctionnels, mais aussi parfois plus complexes et élaborés, comme de longues moustaches d'or aux formes alambiquées, incrustées de pierres précieuses.

Le reste de la population, aussi appelée « *les imberbes* » représente 99 % de la population de la station. Ce sont principalement les ouvriers des mines et des manufactures, qui perçoivent à peine de quoi survivre. Le travail épuisant et le faible niveau d'éducation ont toujours jugulé l'idée d'une révolte sociale. Plus secrètement le Grand Prince possède aussi un réseau d'espions et d'assassins, la Lame du Lion, qui lui permet de faire disparaître tout opposant un peu trop gênant.

De plus, les dirigeants ont toujours pris soin de donner l'espoir d'une possible évolution sociale, en effet il existe des voies légales qui permettent de devenir un barbu. Par exemple, résoudre l'enquête sur l'assassinat d'un barbu (délation quand tu nous tiens), ou encore toute une liste de services rendus à la Nation Taldane.

Avec la nouvelle politique d'expansion, la promotion militaire est devenue le nouvel outil de propagande pour l'ascension sociale. Même si, dans la réalité les hommes du rang deviennent rarement officiers, il suffit d'un ou deux exemples abondamment relayés par les médias pour faire rêver la misérable jeunesse ouvrière d'Oppara.

Finalement l'histoire n'a pas vraiment servi de leçon, après quelques dizaines d'années d'existence, le Taldor retombe dans les mêmes dérives qui ont →

### Le Taldor c'est par où ?

La situation géographique la plus logique pour la Station Oppara reste la Diaspora dans les mondes du pacte, cette zone compte de nombreuses exploitations minières et des zones de non-droit plus tendancieuses. Vous pouvez aussi éventuellement la transporter dans l'espace proche et ses mondes en cours de colonisation.

## Fonctionnement technique de la Station

### Le transport

Il n'y a que 2 types de déplacements possibles dans la station, à pied pour la majorité des trajets courts ou en TGV (Tube Grande Vitesse) pour des distances plus conséquentes. Plus communément appelé *"le Tube"*, c'est le seul et unique moyen de transport de la station, il est totalement gratuit. Il s'agit de cabines propulsées par de l'air comprimé, ainsi le réseau remplit-il deux fonctions, le transport et la ventilation de la station. La majorité des cabines sont assez grosses pour transporter une cinquantaine d'individus. Toutes ces cabines sont pilotées par des Intelligences Artificielles toutes connectées entre elles afin de garder une certaine fluidité du réseau et d'éviter tout accident. Si le fonctionnement aux heures de grande affluence (comme le changement d'équipe des ouvriers) se fait avec des destinations et des lignes fixes comme un transport en commun classique, aux heures creuses les IA font office de taxis et obéissent aux choix de destination du ou des passagers. Les barbus possèdent souvent des cabines individuelles et luxueuses pour se déplacer, leur IA sont personnalisés et portent souvent des prénoms comme Charles ou Jarvis. Le Grand Prince lui-même possède sa propre cabine royale recouverte d'or. Avec tout le confort d'un petit bureau, elle embarque une dizaine de serviteurs et un peloton de gardes royaux.

### L'eau

Le site originel d'implantation de la station ne contenait pas d'eau, il a fallu donc en importer une énorme quantité afin de satisfaire les besoins de toute une population. Cette eau est une ressource précieuse qui est perpétuellement recyclée, toutes les eaux usées sont purifiées et réinjectées dans le réseau potable. Même l'humidité ambiante est collectée dans le système d'aération de la station. La qualité de l'eau varie grandement d'un quartier à l'autre, mais elle est totalement gratuite pour les habitants du Taldor.

### La nourriture

Au nord du palais Impérial, d'énormes serres hydroponiques permettent la culture de fruits, de légumes et de fleurs pour le plus grand plaisir de ceux qui peuvent se les offrir. La viande peu consommée par les barbus (elle donnerait une mauvaise haleine) est importée en petite quantité. La grande majorité de la population laborieuse de la station consomme les rations de pain protéiné distribuées par le gouvernement en échange de leurs tickets-repas. Tout travailleur du Taldor se voit rémunéré à l'aide de tickets de rationnement, qui lui permettent non seulement d'avoir accès aux rations de l'État, mais lui servent aussi de monnaie pour quasiment tous ses besoins quotidiens. Le marché noir reste très accessible et permet aux imberbes d'acheter certains fruits ou légumes *"tombés du camion"*.

Les crédits sont acceptés partout et restent une monnaie officielle au Taldor, ce dernier rêvant toujours d'être reconnu comme un gouvernement légal des mondes du pacte.

### Le logement

Les logements sont totalement gratuits et attribués par le sénat. Sans s'étendre sur la richesse et le luxe des logements barbus, il y a même dans les quartiers ouvriers de notables différences de salubrité. Bien sûr, la corruption générale qui règne sur Oppara ne fait pas exception dans ces attributions, il suffit de connaître la bonne personne, graisser la bonne patte, pour changer de condition de vie.

entraîné sa chute. Pour sa défense, l'avertissement qu'aurait pu donner l'histoire n'existe pas. En effet, les historiens du Taldor étaient bien trop fiers pour admettre que leur Empire était devenu décadent. Ils ont donc jeté toute la responsabilité de sa chute sur les autres puissances en place, l'invasion

de l'Empire Kelesh et la sécession de la province du Chéliax en tête.

Ainsi, la station Oppara retrouve les vieux démons qui ont décomposé le Taldor. Sa classe dirigeante est une Noblesse désœuvrée, symbole même de l'adage *"l'oisiveté est mère de tous*

les vices". Son gouvernement inutilement complexe fait de strates figées et corrompues. Tous deux exploitent une énorme masse laborieuse sans droits sociaux et majoritairement très pauvres.

L'histoire se répète, même des milliers d'années plus tard.

## Les 5 districts de la Station

### Le centre

Situé sur la partie haute de la Station, en surface et sur les premières strates de l'astéroïde. Il comprend le Palais Impérial, le Sénat, le Square, l'Université, le Manoir blanc et le quartier résidentiel. C'est dans cette zone que vivent les barbus et leurs serviteurs. Une présence constante mais discrète de la Maréchaussée, grâce notamment à des drones caméras, assure une sécurité maximale. C'est le district le plus propre et le mieux entretenu, bien au-delà des standards de la station Absalom.

### Le spatioport et le centre de commerce

Ici arrivent tous les vaisseaux étrangers, des contrebandiers, marchands ou transporteurs pour la grande majorité. Comme souvent dans les zones proches de spatioport, les commerces profitent de ces clients voyageurs en leur proposant des logements et des repas au prix élevé pour une qualité médiocre. Une loi interdit d'ailleurs de vivre dans les vaisseaux à quai pour des raisons de sécurité. L'accueil sur Oppara est à peine cordial pour ceux qui ne respectent pas la structure sociale particulière de la station. Malgré une certaine tolérance envers les étrangers, il y a des limites à ne jamais franchir. Les crimes les plus abominables, comme porter atteinte à l'image du Grand Prince, sont punis de la peine de mort par guillotine laser. La zone qui jouxte le spatioport regroupe

toutes les vitrines des manufactures, où les commerciaux vantent la précision de l'industrie Taldane et prennent commande pour de futures productions.

### Les manufactures et les mines

Les mines d'adamantium représentent la richesse d'Oppara, l'empire n'existe que grâce à leur exploitation. Au fur et à mesure de l'épuisement des filons, les mines se sont peu à peu transformées en zone d'habitation ou de stockage. Il reste encore quelques mines en activité, mais c'est surtout l'apport d'astéroïdes extérieurs qui permet le maintien de cette industrie. La zone des manufactures est quant à elle la partie la plus ancienne d'Oppara, elle s'est peu à peu développée afin de traiter les différents minerais provenant de l'extraction. Elle emploie aujourd'hui la majorité des ouvriers, et seule une faible proportion travaille encore dans les mines. La nouvelle génération se fait rare dans le milieu ouvrier, beaucoup préférant tenter leur chance dans les Phalanges. Ces parties de la station ne dorment jamais, un roulement de travail crée un flux d'ouvrier régulier toutes les 8 heures entre les zones d'habitations et les trois zones laborieuses de la station, les mines, les manufactures et les entrepôts.

### Les logements ouvriers

C'est un quartier calme et populaire, principalement constitué d'habitations collectives au design purement utilitaire. Les ouvriers sont bien trop pauvres et épuisés par leur journée de travail pour créer une quelconque animation. Les rues sont quasiment désertes, mis à part quelques enfants qui jouent sous la surveillance de personnes âgées. Le déplacement régulier des différentes équipes de travail rythme la journée de ce quartier. Porte Couronne est la zone la plus vivante du quartier, où les ouvriers peuvent laisser libre cours à leurs mauvais penchants. →

### Idee de scénario :

Les PJ sont engagés pour mettre fin aux agissements d'un terroriste qui multiplie les actions d'éclat dans la station. Après une petite enquête ils s'aperçoivent que ce terroriste est en fait un « Robin des Bois » du futur. Il sabote les installations pour dénoncer les conditions de travail des ouvriers, il vole au riche pour donner au pauvre, etc. À la charge des joueurs de respecter leur engagement ou de privilégier une certaine justice sociale.

**Idée de scénario :**

Les PJ sont envoyés sur la station Oppara pour récupérer (voler en fait) une espèce rare pour un xéno collectionneur d'Absalom. Un scénario dans le style « *mission impossible* ». Au MJ d'établir les détails de la sécurité du square ou du spatioport, mais aussi le type de créature à sortir de la station. Aux joueurs de décider du plan et des moyens mis en œuvre pour s'emparer de la créature.

## Le quartier militaire et le chantier naval

La zone la plus récente de la station, certaines parties étant encore en construction. Conformément aux projets du Grand Prince Gregor Ier, la politique Taldane se tourne maintenant vers l'exploration et la conquête afin d'agrandir l'Empire du Taldor. Un immense chantier naval et une académie militaire ont vu le jour. Le chantier naval a permis la reconversion de milliers de mineurs (les filons devenant moins nombreux), pour autant le travail n'y est pas moins pénible. De jour comme de nuit, des vaisseaux de type Caravelle sont assemblés sur des chaînes de construction titanesques. Les manufactures produisent aussi des fusils et des armures de très bonne qualité afin d'équiper les phalanges fraîchement sorties de l'académie. La sélection pour faire partie de cette troupe d'élite est draconienne, mais ce nouvel ascenseur social reste le seul et unique espoir pour beaucoup d'imberbes.

## Les 10 lieux remarquables d'Oppara

### Le Manoir blanc

Le quartier général de la maréchaussée Taldane, un grand bâtiment de couleur blanche, reconstruit à l'identique par souci de mimétisme. C'est un poste de police assez classique, avec ses locaux de rétention, ses salles d'interrogatoire et ses bureaux. La maréchaussée Taldane est assez peu armée, leur fonction étant plus l'investigation et le renseignement, les phalanges prennent le relais dès que la situation devient plus difficile comme pour du maintien de l'ordre. Cela permet à la maréchaussée de garder la confiance de la population et de maintenir un contact essentiel à ses fonctions de renseignement intérieur. Le manoir blanc reste un lieu craint de la popu-

lation, la justice expéditive d'Oppara faisant qu'un voyage jusqu'au manoir est souvent un aller simple. Les peines privilégiées sur la station étant les travaux forcés (une bonne optimisation de la production) ou la peine de mort, les locaux de détention sont restreints.

### Le Palais Impérial

Siège du pouvoir d'Oppara et bientôt de tout l'empire du Taldor, c'est aussi la résidence du Grand Prince Gregor Ier et de sa cour. Une opulente bâtisse d'une centaine de pièces, meublées et décorées avec un goût douteux (dorures, fourrures et reproduction de meubles anciens). Tout est si artificiel qu'on a plus l'impression d'être dans un parc d'attractions que dans un bâtiment officiel.

Le Grand Prince Gregor 1<sup>er</sup>, entouré de ses conseillers et de sa cour, passe son temps, administre et décide de l'avenir de son entreprise. Les phalanges sont omniprésentes à proximité du palais, mais la sécurité intérieure est assurée de façon beaucoup plus discrète par la Lame du Lion.

Outre son toit d'or, une énorme statue rappelle la vénération que tout citoyen doit au Grand Prince et au Taldor en tant que mère patrie. Les cultes habituels sont interdits sur Oppara qui ne compte aucun temple officiel d'une divinité.

### Le Sénat

Haut lieu de l'administration tentaculaire d'Oppara. Si vous cherchez comment remplir le formulaire B344-6 feuillet bleu, le début de vos démarches commence ici. La majorité des sénateurs travaillent dans ces locaux, gérant le cauchemar qu'est devenue la bureaucratie Taldane. C'est aussi le centre de toutes les informations et archives de la cité, ce qui permet aux sénateurs de faire des recherches pour le compte de particuliers. Bien sûr, tous les services sont payants, mais un petit dessous de

table permet d'accélérer considérablement des procédures parfois longues de plusieurs mois.

## Université des Arts

Il faut bien que les nobles, avec leur vie de dilettante, aient une occupation. L'université leur fournit tous les enseignements artistiques possibles et imaginables. La musique, les arts oratoires, les arts plastiques, l'escrime, le théâtre, la danse, la cuisine sont des classiques, mais certaines options sont ajoutées ou éliminées en fonction du désir des plus influents chaque année. Beaucoup de barbus ont passé du temps à se perfectionner dans un domaine de cette université, et excellent dans un art.

## Le Square Impérial

Ici est exposée toute une collection de plantes, mais aussi d'espèces animales exotiques, rapportée des premières expéditions scientifiques de l'Empire. Certains nobles passionnés de botanique ou de zoologie ont ainsi exploré le vaste et rapporté leurs plus étranges ou prestigieuses trouvailles. Le square rassemble un jardin botanique et un zoo d'exception, certaines espèces étant encore inconnues des mondes du pacte. C'est une des grandes fiertés des dirigeants de la station et un passage obligé pour les visiteurs de marques afin de leur prouver la puissance ainsi que l'avance du Taldor. Certains des xénobiologistes de la station Absalom profitent de cette opportunité pour étudier des espèces inconnues sans avoir à prendre le risque d'une expédition dans le Vast.

## Quartier Résidentiel

Le lieu de vie principal des barbus, il regroupe les résidences, mais aussi tous les commerces et services dont peuvent bénéficier les nantis de la station. Ces commerces offrent des services et du matériel haut de gamme, pour peu que vous en ayez les moyens.

Mais il ne faut pas espérer trouver ici une armure assistée ou une mitrailleuse laser, des articles invendables à la communauté des barbus. Par contre, des vêtements de luxe, une potion d'éloquence, des protections invisibles ou encore une rapière plasma de qualité exceptionnelle sont des articles presque communs dans ces boutiques. C'est aussi dans ce quartier que le personnel de maison fait ses courses, c'est donc le seul endroit "légal" où l'on peut trouver des fruits et légumes frais. Les habitations rivalisent par une profusion luxueuse d'un charme désuet. Partout où le regard se pose, les dorures, le marbre et les sculptures de pierre rare se multiplient et surchargent les façades.

## Rue du Tube

C'est dans cette grosse artère du quartier ouvrier que vivent les imberbes qui ont réussi, les plus riches des pauvres en quelque sorte. La majorité d'entre eux sont des commerçants, mais quelques mineurs qui ont par leur expérience réussi à gravir les échelons de la hiérarchie se retrouvent aussi dans ces belles demeures. Bien loin du luxe du quartier résidentiel, les habitations rejoignent tout de même le standard des mondes du pacte avec tout le confort que cela implique. Le quartier regroupe ce qui pourrait être la classe moyenne d'Oppara. Leur nombre réduit, environ une centaine de foyers, et leur position (enviés par les plus pauvres et méprisés par les plus riches), en font une classe très discrète. Probablement le quartier le plus calme de la Station.

## Porte Couronne

Dans le quartier populaire d'Oppara, Porte Couronne est probablement la partie la plus pauvre, mais aussi la plus animée. C'est là que sont localisés les bars, les maisons closes, les trafiquants de drogues et autres lieux de perdition. Les ouvriers y viennent pour →

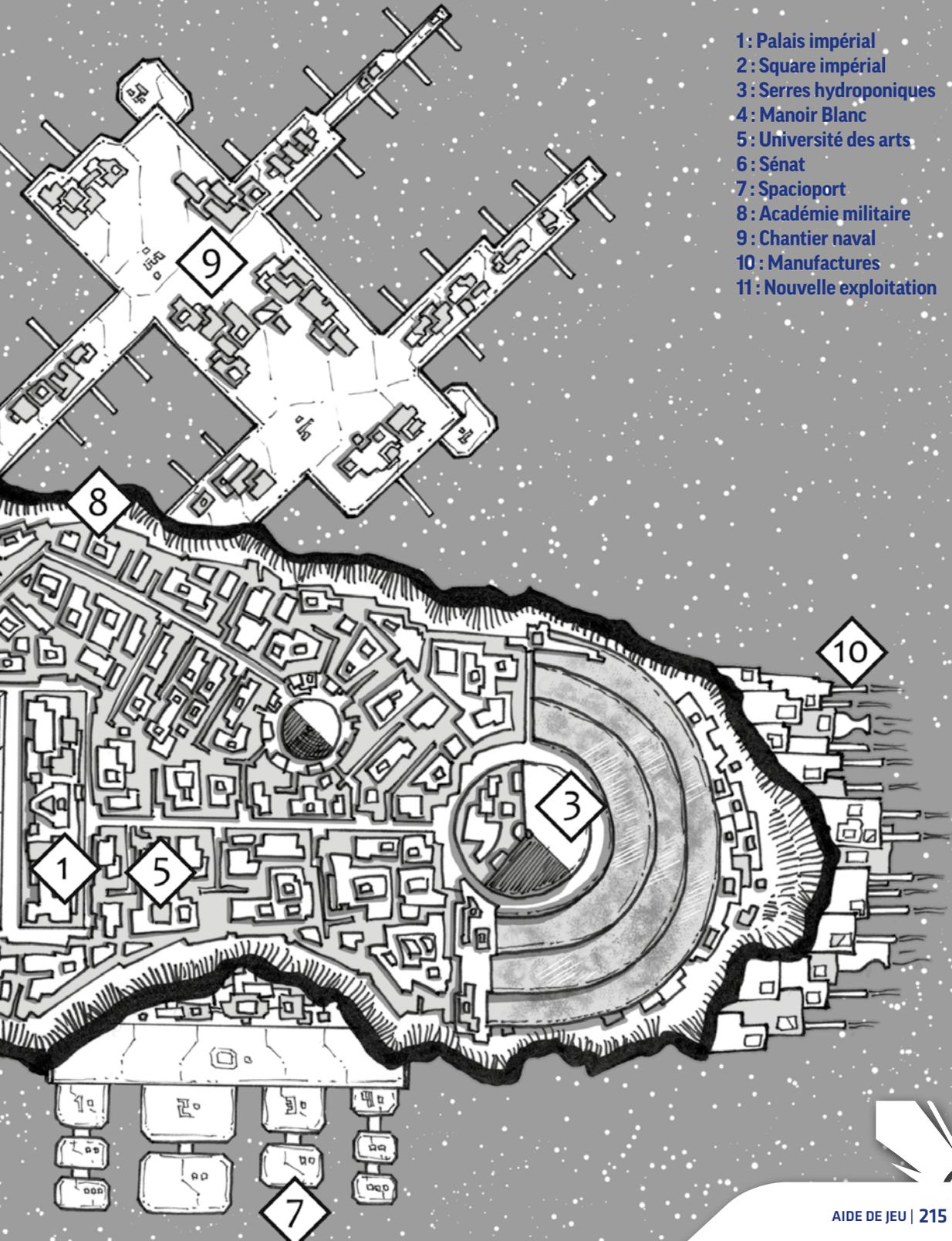
### Idée de scénario :

Un groupe de jeunes nobles venus se faire peur avec une petite balade dans le réduit ont disparu. Sur place, les PJ apprennent qu'ils ne sont pas les premiers à disparaître, plusieurs habitants du réduit ont subi le même sort, mais personne ne s'intéresse à eux. Qui est le coupable, un monstre caché dans le réduit, des esclavagistes drows, un savant fou en quête de cobaye, les premières victimes de Theodora et de son élémentaire décrit plus loin... au MJ de voir.



50 000 habitants (85% d'humains,  
5% de nains, 4% de halfelin, 6% autres)

- 1: Palais impérial
- 2: Square impérial
- 3: Serres hydroponiques
- 4: Manoir Blanc
- 5: Université des arts
- 6: Sénat
- 7: Spacioport
- 8: Académie militaire
- 9: Chantier naval
- 10: Manufactures
- 11: Nouvelle exploitation



### Idee de scénario :

Dès leur arrivée, les PJ se retrouvent accrochés par Éléonore qui ne va plus les lâcher tout au long de leur séjour. Insupportable, il sera difficile de s'en débarrasser tout en faisant preuve de diplomatie. Elle ira jusqu'à se cacher dans leur vaisseau lors de leur départ. Découverte, elle les menacera d'être accusé de kidnapping s'ils veulent la ramener. Elle leur proposera même de payer pour participer à leurs aventures, le temps de se faire accepter par le groupe.

Si c'est le cas, le groupe ne se doutera certainement pas que derrière cette ingénue un peu idiote se cache une détermination sans faille. En fait, Éléonore joue un rôle avec la perfection assurée par des années d'études théâtrales. Fleuron de la jeunesse Taldane, son ambition n'a aucune limite.

De par sa naissance, elle est née pour diriger une partie de cet univers, voilà sa seule conviction. Elle espère intégrer la Société des Explorateurs d'Étoiles pour en tirer des informations qui garantiront un avantage précieux au Taldor et pour elle un retour triomphant. C'est une espionne accomplie, une véritable petite bombe à retardement qui explosera au sein du groupe en provoquant un retournement de situation totalement inattendu.

oublier leur misère et les nobles parfois assouvir leurs vices. Le mode de fonctionnement de la station fait que cette zone ne dort jamais, suivant le rythme des 3/8 imprimé par l'industrie d'Oppara. On y trouve de tout, mais les cercles les plus sulfureux ne sont accessibles qu'aux initiés, c'est le cas par exemple de l'arène sanglante, où des combats clandestins (parfois à mort) sont régulièrement organisés. Malgré la gestion d'une petite mafia locale, c'est un lieu qui peut vite devenir dangereux si l'on s'égaré dans une ruelle sombre.

### Les réduits

Sans aucun doute le quartier le plus misérable de toute la station. Les plus pauvres, les parias, les malades s'y entassent dans des conditions de vie proche de la préhistoire. Sans l'attribution d'une résidence, les sans domicile fixe sont rapidement chassés et persécutés par les phalanges, ils n'ont d'autre choix que de fuir vers cette zone misérable. Les occupants de ces lieux restent cachés dans leurs taudis faits de récupération ou creusés à même la roche, des habitations troglodytes sans aucune commodité. Les gens y meurent souvent dans la rue de maladie ou de malnutrition, dans l'indifférence générale. Le réduit reste la planque idéale pour les personnes recherchées, car la maréchaussée n'y met quasiment jamais les pieds. Ce n'est pas un quartier criminogène, chacun étant trop occupé à survivre, il est par contre parfois le théâtre de mystérieuses disparitions. Plusieurs théories et rumeurs font état d'un monstre, d'un savant fou barbu ayant besoin de cobayes humains, de trafic d'esclave drows et bien d'autres choses, qui resteront l'affabulation de gens méprisés.

## Les citoyens d'Oppara

### Les barbus

Les membres de la Royauté et de la classe sénatoriale, un peu moins de 1 %

de la population de la station Oppara, entre 300 et 400 individus.

### Le Grand Prince Borog 1er

Ce fils d'ouvrier est depuis sa plus tendre enfance persuadé qu'un grand destin l'attend. Maintenant qu'il est le maître en son royaume, sa vanité est démesurée. Chacune de ses décisions n'est pas discutable, car il se croit véritablement investi par un pouvoir supérieur que rien ne peut arrêter.

Arrivé dans la force de l'âge à plus de 60 ans, il ne compte pas lâcher les rênes du pouvoir pour autant. Il sait que la science et sa fortune lui promettent encore autant d'années de règne, qu'il mettra à profit dans sa future politique d'expansion.

Si la grande majorité des nobles se reposent sur leur fortune et préfèrent avoir des activités futiles, ce n'est pas son cas. Fin diplomate et visionnaire, il œuvre chaque jour pour la grandeur de son Empire.

Il reste un dirigeant avisé malgré un certain aveuglement sur les véritables problèmes d'Oppara ainsi qu'une mégalomanie évidente.

### Le Patricien Pietro Dalassenos

Pietro est un des fondateurs des Exarques. Avec le Grand Prince depuis le commencement, il le soutient de façon inconditionnelle. Très investi politiquement, il souhaite que le Taldor soit reconnu au sein des mondes du pacte. Ambassadeur lors de nombreuses missions diplomatiques, il a de nombreux contacts et relations en dehors de la station Oppara. Toujours affable avec les étrangers, surtout s'ils sont influents, cela ne reste qu'une façade savamment travaillée. Car après toutes ces années de tractations vaines et d'humiliations par ces gouvernements qui refuse de donner au Taldor son véritable statut, Pietro est profondément aigri. Son seul but est maintenant de faire du Taldor un empire puissant, il

## Expressions typiques de la station Oppara

### "Entubé"

Expression à caractère péjoratif, lorsqu'on est transporté (le plus souvent de force) via le Tube vers une zone où on ne souhaite pas aller (zone minière à risque, le manoir blanc, etc.).

*"Il a été entubé par la maréchaussée, je ne pense pas qu'on le reverra un jour"*

### "Rasé de près"

Se dit d'un notable déchu de son statut...

*"Après de telles pertes financières, je pensais qu'il serait rasé de près"*

### "Duveteux"

Se dit d'un jeune noble qui manque d'expérience

### "Aller à la mine"

Le fait de partir travailler même si ce n'est pas forcément dans une mine, l'expression date du temps où tout le monde travaillait comme mineur

espère ainsi inverser les rôles et voir des ambassadeurs affluer en quête de sa reconnaissance.

## La Duchesse Éléonore Morilla

Née de parents Exarques, son sang royal l'a donc protégée des malheurs du monde toute sa vie. Enfermée dans la cage dorée d'Oppara, elle s'ennuie déjà à 25 ans à peine, elle ne rêve que d'aventure et de "galère". Elle tente tant bien que mal de combler son désœuvrement, en étudiant à l'université des arts, où les années l'ont rendue experte en expression théâtrale (sa seule façon de vivre des aventures romancées) et en escrime. Elle tue aussi le temps avec un cercle de jeunes nobles, eux aussi un peu en marge de la bonne société des barbus qui, anonymement, vont parfois s'encanailler dans les bas fonds de la station. Elle rêve de trouver un jour un groupe d'aventurier digne de confiance et de partir avec eux à la conquête de la galaxie, mais pour l'instant aucune de ses rencontres n'a réussi à lui donner suffisamment de courage pour quitter Oppara.

## Le Juste Défenseur Alexandre-Edouard Lansac

La plupart des crimes sont sévèrement punis dans le Taldor, surtout s'ils sont commis par un imberbe, c'est

souvent la guillotine laser qui attend le malheureux. Mais les plus puissants se sont arrangés pour passer entre les mailles de cette justice sévère. Si vous avez les moyens, un avocat-duelliste se chargera de défendre votre affaire, ce qui durera sûrement des années, vus les recours et les jurisprudences que permettent les méandres de la bureaucratie Taldane. Il pourra aussi avoir recours au jugement par les armes, en effet le duel judiciaire est autorisé en cas d'absence de témoin ou de preuve pour départager les mis en causes. La mise en place de ce duel est réglementée, ce qui ne laisse que peu de chance au non-initié ou à celui qui ne peut se payer les services d'un avocat-duelliste professionnel. Alexandre-Edouard Lansac est actuellement un des meilleurs défenseurs d'Oppara. Ses compétences juridiques et d'épéiste lui ont permis de remporter quasiment tous ses procès, faisant de lui un individu hautain et imbu de lui-même (plus encore qu'il ne l'était déjà).

## La Sénatrice Théodora Stopov

Déléguée à la haute chaire du Sénat qu'elle dirige, elle est l'agent administratif par excellence. Elle sait très bien que la simple obtention d'un permis de déchargement sur les quais du spatioport demandera →

la visite de pas moins de 20 bureaux différents et une semaine de démarches administratives (si vous ne faites pas d'erreurs). Elle est de ceux qui ont mis en place cette administration tentaculaire au fil des ans et du développement de la station. La corruption l'a considérablement enrichie, mais a aussi développé un mal qui la ronge. Sous son aspect de bureaucrate accomplie se cache une dangereuse psychopathe. Toutes ses années à gérer la station et les drogues qu'elle prend pour travailler plus de 15 heures par jours l'ont convaincue que la station est une créature vivante. Elle mange de la roche et produit du métal, les phalanges et la maréchaussée sont ses anticorps, les barbus sont cerveau, les imberbes ses cellules. Mais il semble qu'une partie de ce corps se gangrène, cette zone qu'on appelle le réduit. Devant l'impuissance de ses anticorps, Théodora décide donc de se charger du nettoyage. Ses capacités physiques n'étant pas à la hauteur de la tâche, elle a acquis un objet magique qui lui permet d'invoquer un élémentaire de terre (*Starfinder Xéno-Archive page 46*) puis de le contrôler à distance pour "nettoyer" le réduit.

### **Le Grand Strategos Justinien Dalassenos**

Chef des armées du Taldor, fraîchement promu à la tête des forces de conquêtes encore en formation. Il est le fils du Patricien Pietro Dalassenos, à qui il doit principalement cette haute fonction. Il est un exemple même de ce qu'est devenu le Taldor, une autocratie dont les choix parfois absurdes ne sont pas justifiés par la compétence ou le talent. Justinien ne possède aucune expérience militaire réelle, mais est persuadé de son don inné pour la guerre que lui confère sa noble parenté. Ses professeurs d'escrime ou de stratégie n'ont rien fait pour arranger les choses, faussant les simulations ou les combats durant toute sa formation afin de

ne pas s'attirer les foudres du Patricien. Il ont fait de lui un insupportable fanfaron empli de théories tactiques, mais certainement pas un guerrier ni un stratège. Nul doute qu'il mènera les armées du Taldor à leur perte dès la première bataille.

### **Commissaire générale Augusta Lepouzier**

Chef de la Maréchaussée Taldane, c'est une demi-elfe compétente et honnête, malheureusement elle est aussi loyale et applique donc les directives du Grand Prince à la lettre. Certaines décisions la mettent en conflit avec ses convictions, mais elle reste fidèle à son serment de protéger le Taldor et son Grand Prince.

Bien sûr, lorsqu'elle a les mains libres et que la décision ne dépend que d'elle, les situations se règlent avec justice. Elle a sous ses ordres une centaine d'agents qui règlent la sécurité publique de la station, procèdent aux interpellations et enquêtent quand cela est nécessaire. Elle sait très bien qu'une partie de sa police est corrompue (comme les magistrats), mais de toute façon elle ne pourra rien y changer, alors elle se contente de faire son travail du mieux qu'elle peut.

### **Les imberbes**

Toutes les autres classes sociales, du marchand à l'ouvrier en passant par le simple soldat, environ les 99 % restant de la population de la Station Oppara. Entre leur journée de travail et leur maigre revenu, leur vie se résume souvent à des allers-retours, entre leur site de travail et leur quartier d'habitation. La majorité des imberbes ne fréquentent pas l'ensemble de la station, même s'ils en ont le droit. Tout d'abord parce qu'ils n'ont rien à y faire, mais aussi parce qu'ils ne savent que trop bien que traîner dans des quartiers de barbus ne leur apportera que des ennuis (un contrôle plus ou moins musclé de la

## Autres univers

La station Oppara est bien sur utilisable dans d'autres univers de type Space Opera.

Dans l'épisode II de **Star Wars** Géonosis, prouve qu'il existe des lieux industriels en marge de la République, gérer selon le bon vouloir de certaines communautés.

Pour **Fading Suns**, il suffit d'affilier le Taldor à une des maisons majeures, les Decados ou les Hazats par exemple pour la rendre complètement vraisemblable.

Dans l'univers de **Warhammer 40k**, les grandes corporations industrielles sont souvent mises de côté face à l'Imperium, alors que leur influence est loin d'être négligeable. Elle offre ce mélange d'industriel et de noblesse qui existe dans la station Oppara.

Avec un peu plus de moyens de surveillance, elle peut même devenir un excellent terrain de jeu pour **Paranoïa**

Maréchaussée ou être la victime d'un jeu cruel, les barbus ayant quasiment un droit de vie ou de mort sur eux).

## Alain Taab

Contremaître des mineurs du puits N°12, il ne connaît que trop bien les conditions de travail difficiles des mines d'Oppara. Il aimerait proposer à ses collaborateurs de meilleures conditions de vie, mais connaît très bien les limites de ses revendications. Perpétuellement sur le fil du rasoir, il garde l'équilibre entre l'obéissance laborieuse et la révolte sociale, la seule façon selon lui de faire avancer les choses. C'est un homme bon, qui croit en l'être humain. Il garde ainsi l'espoir qu'un jour les choses changeront sur la station pour le bien du plus grand nombre. Pour lui, le système évoluera par la volonté et les actions, mais sans violence. C'est une personnalité chez les imberbes, où il est respecté et écouté. Sa reconnaissance vous garantit une oreille et un accueil amical dans toute la cité ouvrière.

## Georgette Tenancière de la cantina "Chez Georgette"

Elle tient la maison d'hôte éponyme, une petite cantine sans prétention d'une vingtaine de couverts et 5 chambres doubles. Toujours accueillante et arrangeante avec ses clients, cette vieille naine sera toujours prête à trouver une solution pour satisfaire ses

hôtes. Ils pourraient d'ailleurs être surpris par les ressources de cette petite bonne femme qui a vu grandir tous les malfrats du quartier. Son intérieur soigné et sa cuisine délicieuse ont forgé sa réputation, rendant son commerce viable même loin de l'astroport. Son succès culinaire est en grande partie dû au fait qu'elle dispose de nombreux légumes frais, chose rare sur la station. Son neveu travaille dans les serres hydroponiques depuis plus de 20 ans, ce qui lui a permis de créer un judicieux petit marché noir dont il fait profiter Georgette. Les disputes de Georgette et Poulou (son mari souffre-douleur) sont devenues légendaires et amusent beaucoup la clientèle habituée.

## Rhia l'enfant des rues

Du haut de ses 15 ans, elle est le chef d'une bande de chapardeurs du quartier de Porte Couronne. Elle dispose d'un réseau d'informateurs sans pareille pour savoir ce qui se passe dans les rues de la station. Les informations ont un prix, le fait d'avoir des yeux et des oreilles partout ne coûte rien pour ces enfants pauvres et désœuvrés, tout cela Rhia l'a bien compris. Si vous cherchez une information dans le milieu populaire ou un pickpocket talentueux, vous êtes à la bonne adresse. Le simple fait de la chercher éveillera son réseau, cela devrait suffire à la faire venir vers vous pour négocier. →

## Scénarios adaptables et adaptés

Ayant développé ce lieu pour mes joueurs, j'ai pu adapter quelques scénarios d'autres univers qui contenaient les éléments de base, la noblesse, la misère, etc. À titre d'exemple voilà ce que j'ai fait jouer :  
*L'horreur informe* pour *Beast & Barbarians* sur le site [savage.torgan.net](http://savage.torgan.net)  
*Paris vaut bien une messe noire* pour *Terra Incognita*  
*Casus Belli* N°23  
*Impunité* pour *Stella Nova*  
*Casus Belli* N°20  
*mondes parallèles* *Altro*  
*Mondo Casus Belli* N°24

## Les PNJs

### PHALANGE TALDANE

Humanoïde (humain) de taille M

**Init** +4 **Perception** +6

#### DÉFENSE

**CAE** 16 **CAC** 19

**Ref** +4 **Vig** +4 **Vol** +1

**Capacités défensives** Extra hit point

#### ATTAQUE

**Vitesse** 9 m

**Corps à corps** Pique tactique +9 (1D8+4P) analogique, allonge

À **distance** Fusil automatique +7 (1D6+2P) analogique, automatique

**Capacités offensives** Tir coordonné

#### TACTIQUE

L'union fait la force, les phalanges restent groupées et profitent du sur-nombre sur la même cible. Ils temporent le plus possible, si des renforts arrivent (posture défensive)  
Profiter de l'allonge de la Pique (3 m)

#### STATISTIQUES

**For** +2 ; **Dex** +3 ; **Con** +2 ; **Int** +0 ;

**Sag** +0 ; **Cha** +0

**Compétences** Athlétisme +12 Intimidation +7 Survie +7

**Langues** commun

**Équipement** Carapace iridescente basique, Fusil automatique, communicateur, crédistick 30 crédits, 2 grenades fragmentation (explosion 1D6P 4,5 m)

### MARÉCHAUSSÉE TALDANE

Humanoïde (humain) de taille M

**Init** +0 **Perception** +10

#### DÉFENSE

**CAE** 11 **CAC** 12

**Ref** +1 **Vig** +1 **Vol** +4

#### ATTAQUE

**Vitesse** 12 m

**Corps à corps** Matraque tactique +6 (1D4+4C)

À **distance** Pistolet laser azimuth +4 (1D4+1F)

#### TACTIQUE

Interpellation quand le rapport de force est favorable.

Sinon négociation, recueil d'informa-

tion, appel de renfort (phalange)

#### STATISTIQUES

**For** +3 ; **Dex** +1 ; **Con** +0 ; **Int** +0 ;

**Sag** +1 ; **Cha** +2

**Compétences** Diplomatie +10 Dis-crétion +10 Intimidation +10 Athlétisme +5 Métier Policier +5

**Dons** Rapide

**Langues** Commun

**Équipement** Combinaison Estex1 avec communicateur, Pistolet laser azimuth, Matraque tactique, crédistick 30 crédits

### NOBLE - SÉNATEUR type

Humanoïde (humain) de taille M

**Init** +0 **Perception** +7

#### DÉFENSE

**CAE** 11 **CAC** 12

**Ref** +1 **Vig** +1 **Vol** +5

#### ATTAQUE

**Vitesse** 9 m

**Corps à corps** Épée de Duel +8 (1D6+2T)

À **distance** Pistolet Sonique +6 (1D8S)

#### TACTIQUE

Évite le combat tant que possible

#### STATISTIQUES

**For** +0 ; **Dex** +2 ; **Con** +0 ; **Int** +2 ;

**Sag** +1 ; **Cha** +4

**Compétences** Bluff+12 Diplomatie+12 Profession Noble ou Sénateur +12 Culture+7

**Langues** Commun (+2 au choix)

**Équipement** Épée de duel, pistolet sonique Tonnerre, vêtements et bijoux opulents, crédistick 500

### AVOCAT DUELLISTE

Humanoïde (humain) de taille M

**Init** +6 **Perception** +10

#### DÉFENSE

**CAE** 17 **CAC** 19

**Ref** +7 **Vig** +7 **Vol** +4

#### ATTAQUE

**Vitesse** 9 m

**Corps à corps** Épée de duel +14 (1D6+10) fusion Funeste

#### TACTIQUE

Il utilise le désarmement contre un

ID 2

PV 30

ID 2

PV 23

ID 1

PV 17

ID 5

PV 70

adversaire plus faible, feinte contre un adversaire plus fort

### STATISTIQUES

**For** +5 ; **Dex** +2 ; **Con** +1 ; **Int** +1 ;

**Sag** +0 ; **Cha** +3

**Compétences** Bluff +14 Profession

Avocat +11 Intimidation +11

**Dons** Science de l'initiative, Science de la feinte, Science de la manœuvre offensive (désarmement)

**Langues** commun

**Équipement** Combinaison Estex2, Épée de duel avec fusion Funeste, carte professionnelle, crédistick 500

### LAME DU LION

assassin urbain

Humanoïde (humain) de taille M

**Init** +11 **Perception** +13

### DÉFENSE

**CAE** 18 **CAC** 19

**Ref** +8 **Vig** +5 **Vol** +9

**Capacités défensives** esquive totale, déplacement polyvalent

### ATTAQUE

**Vitesse** 12 m

**Corps à corps** Couteau tactique +14 (2D4+7P) fusion venimeuse

**Capacités offensive** Feinte offensive 3D8, séquelle handicapante, Attaque sanglante 6

### TACTIQUE

Approche discrète (Déguisement ou Discrétion) puis utilisation de la feinte offensive qui entraîne les effets d'hémorragie et l'injection du poison.

### STATISTIQUES

**For** +3 ; **Dex** +5 ; **Con** +1 ; **Int** +2 ;

**Sag** +2 ; **Cha** +0

**Compétences** Acrobatie +18 Athlétisme +18 Discrétion +18 Déguisement +13 Informatique +13

**Dons** Science de l'initiative, Attaque surprise, brute

**Langues** commun

### Équipement

Couteau tactique avec fusion venimeuse, combinaison estex II avec vision dans le noir, 2 grenades aveuglantes, 1 dose de poison Mortelame, crédistick

800 crédits

## Vaisseau de la Marine Taldane

Cargo Lourde type Caravelle de taille TG

**Vitesse** 10

**Manœuvrabilité** Moyenne (virer 2)

**Drift** 2

**CA** 14 **IV** 14

**PS** 140 **SD** -- **SC** 24

**Boucliers** léger 60 (Proue 15, bâbord 15, tribord 15, poupe 15)

**Attaque (proue)** Canon laser lourd (4D8), Lance missiles brisants (4D8).

**Réacteur** Arcus maximum (200 UE)

**Propulseur Drift** Signal amplifié

**Systèmes** Détecteurs longue portée économiques, quartiers de l'équipage (communs), ordinateur mononode mk1

**Compartiments annexes** Soute, infirmerie, laboratoire scientifique, quartiers passagers (5 communs)

**Modificateurs** +1 à 1 jet par round

**Effectifs** 15 **Passagers** 30  
phalanges Taldanes

### ÉQUIPAGE

**Capitaine** Bluff +15 (5 rangs) Intimidation +16 (5 rangs) Diplomatie +15 (5 rangs)

**Ingénieur (3)** Ingénierie +13 (5 rangs)

**Canonier (3)** Canonnage +14 (5 rangs)

**Pilote** + 11 (5 rangs)

**Officier scientifique (7)** Informatique +12 (5 rangs)

Les noms Golarion, Oppara, Cassomir, Maheto, Wispil, le Taldor, le grand prince, les barbus, les imberbes, le manoir blanc, l'université des arts, porte couronne, le square impérial, le réduit, la lame du lion, la maréchause Taldane, les phalanges Taldane, Dalassenos, Morilla, sont la propriété de Paizo. Tous ces éléments ont été principalement développés dans *Pathfinder Univers : Recueil de la Société des Éclaireurs* chez BBE. Le reste est une invention de l'auteur.

Jean-Paul Combet

Plan : Fred Lipari



SUPPLÉMENT DE RÈGLES

## CO mini

### RÈGLES POUR LES EXPERTS

*Vous avez aimé CO Mini, mais après quelques parties, vous trouvez qu'un peu plus de contenu serait utile ?*

Vous n'êtes pas seul, sur le forum de *Casus Belli* hébergé sur le site de notre éditeur *BBE*, des voix se sont élevées avec les mêmes revendications ! Alors nous nous sommes retroussé les manches et voici le résultat. Bon jeu.

### PROGRESSION DU PERSONNAGE

Voici quelques règles supplémentaires pour que les personnages évoluent de façon cohérente à plus haut niveau.

**Valeur maximum de caractéristique** : Une caractéristique ne peut dépasser 3 fois son score maximum de base, soit +12 pour la plupart des personnages, mais par exemple +9 en Puissance pour un elfe (+3 max à la création) ou seulement +6 pour un halfelin (+2 max à la création).

À partir du niveau 6 : Les règles de CO Mini vous proposent plusieurs options pour continuer la progression du personnage au-delà du niveau 5. L'une d'entre

elle est l'acquisition d'une voie de prestige. Les voies présentées ci-après sont des Voies de prestige spécialisées : elles permettent à un personnage d'approfondir un aspect particulier en prolongeant les capacités acquises dans une seule des 3 voies du profil.

La Voie de prestige spécialisée est accessible dès que vous avez complété la totalité de la Voie de base qui porte le même nom. Donc au plus tôt au niveau 6, éventuellement quelques niveaux plus tard, si vous devez d'abord compléter les rangs manquants.

*Exemple : au niveau 5, Krush a choisi toutes les capacités de la Voie du guerrier sauf Coup de maître au rang 3, à laquelle, il a préféré Laissez-le moi ! (Voie du chevalier). Au niveau 6 il doit donc terminer la Voie du guerrier en faisant l'acquisition de Coup de maître et il pourra commencer sa Voie de prestige spécialisée de guerrier seulement au niveau 7.*

### Plus de mignonerie intolérable ?

Si vous voulez aller plus loin dans le mignon et le familier irrésistible (pour enfants pour ou pour les grands !) vous trouverez la description de plusieurs dizaines d'adorables petites créatures dans *Monstruement Mignons* ainsi que des règles supplémentaires de dresseur pour CO Mini. Et un bestiaire étendu en CO Mini. Bref, si vous souhaitez vraiment vous investir et jouer en CO Mini, vous devriez jeter un coup d'œil à ce livre déjà dispo partout.

Vous trouverez les différentes Voies spécialisées en annexe de cet article.

**À partir du niveau 10 :** Si vous voulez prolonger le jeu au-delà du niveau 10, trop de capacités rendent le jeu complexe, en particulier pour les jeunes joueurs. À partir du niveau 10, le personnage gagne seulement une nouvelle capacité aux niveaux pairs et il gagne 1 point de caractéristique et des PV seulement aux niveaux impairs.

que la magie est la seule arme de ce profil par ailleurs plus faible en PV et en Défense. Pour pallier cela, vous pouvez proposer au Mage de sacrifier sa progression de caractéristique pour obtenir 2 capacités (du même rang) au lieu d'une seule sur chacun des 5 premiers niveaux. Au niveau 1, le personnage débute avec 3 points à réparer- ➔

## LE DUR MÉTIER DE MAGE

Voici deux options directement liées au profil de Mage.

**Familier :** Beaucoup de jeunes joueurs (et parfois les moins jeunes !) aiment avoir un familier, c'est tellement mignon ! Alors, afin de ne pas frustrer ceux qui ne jouent pas un Mage, permettez-leur d'obtenir la capacité éponyme de mage en échange de n'importe quelle autre capacité. Toutefois, à la différence du Mage, le familier invoqué sera toujours le même. S'il subit 1 point de dommages, il disparaît pendant 1 heure.

**Rat de bibliothèque :** Au premier niveau et par la suite, il peut s'avérer difficile de choisir entre différents sorts, d'autant

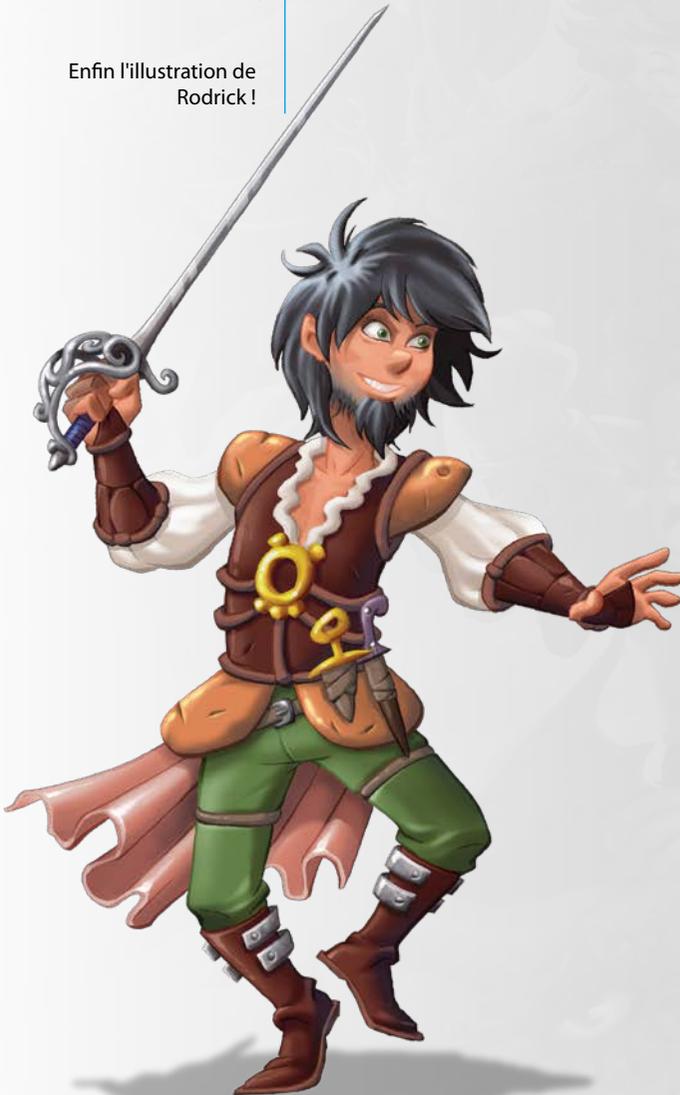


Nouveau profil ! Le marin

### CO Mini, c'est quoi ?

CO Mini est une version minimaliste écrite pour les adeptes des règles les plus légères possibles. Un COF light, épuré, parfait pour les débutants, les enfants en bas âge, les allergiques aux maths. Simplifications des caractéristiques, des capacités, des règles, le tout tourné vers le fun et l'héroïsme. Tout est inclus dans un petit livret de 28 pages (création de perso, règles, bestiaire, scénario) dispo partout à moins de 10 euros. Les fiches de perso des iconiques sont désormais disponibles en téléchargement sur le site de l'éditeur. La critique de CO Mini est parue dans CB#25.

Enfin l'illustration de Rodrick !



tir au lieu de 4. Cette règle est aussi accessible au Malicien, en revanche, elle n'est pas autorisée pour un profil hybride.

**Errata :** quelques erreurs et approximations se sont glissées dans les capacités de magicien, voici une petite mise à jour. **Familier :** vous gagnez +1 en défense, lorsque votre familier vous protège. **Sommeil :** test d'Esprit au lieu de test d'attaque magique. **Arrêt du temps :** une fois par combat.

## NOUVEAUX PROFILS

Voici deux nouveaux profils, le Marin et le Malicien. Le Marin utilise les mêmes règles que l'Aventurier (Armes, armures, PV, etc.) et le Malicien les mêmes règles que le Mage.

**Capacité bonus du Marin :** Une fois par partie, vous pouvez ignorer un effet qui devrait vous faire chuter (ou tomber au sol) ou éviter les dommages d'une chute.

**Capacité bonus Malicien :** Une fois par partie vous évitez une attaque ou un pouvoir d'un mort-vivant ou d'un démon.

# MARIN

R	VOIE DU CHASSEUR DE TRÉSOR	VOIE DU PIRATE	VOIE DU SORCIER DE MER
1	<b>Veinard</b> : 1 fois par jour, vous pouvez bénéficier des effets d'1 point de chance sans le dépenser.	<b>Ambidextre</b> : Vous pouvez utiliser une arme dans chaque main pour attaquer au contact, les tests d'attaque avec votre main secondaire se font au plus faible de 2d20.	<b>Bourrasque</b> : Un test d'Esprit réussi contre la défense renverse la cible (action de mouvement pour se relever). Sur un bateau, un minus est jeté par-dessus bord.
2	<b>Archéologue</b> : Lancez deux d20 aux tests d'histoire et légendes ainsi que pour décrypter des langues ou des cartes anciennes.	<b>Pilote</b> : Vous lancez deux d20 aux tests de navigation, de natation et aux tests d'orientation en mer ou sur terre.	<b>Brouillard</b> : Un épais brouillard envahit une zone d'un rayon d'Esprit x 20 mètres. La vision est réduite à 5 mètres et les attaques à distance impossibles au-delà.
3	<b>Parade croisée</b> : Si vous tenez une arme de contact dans chaque main, et que vous ne vous en servez pas pour attaquer*, vous gagnez +2 en défense.	<b>À l'abordage !</b> : Au premier tour d'un combat, vous obtenez deux d20 en attaque au contact et +1d6 aux dommages.	<b>Marche sur l'eau</b> : Vous pouvez marcher sur l'eau pendant 1d6 + Esprit minutes. Dépensez 1 point de chance pour en faire profiter jusqu'à 4 alliés.
4	<b>Trompe-la-mort</b> : Lorsque vous devez faire un test pour éviter un danger mortel (sauter un précipice, éviter un piège, etc.) vous lancez deux d20.	<b>Loup de mer</b> : Vous lancez deux d20 pour résister au poison, aux maladies et à l'alcool. Vous ne subissez que la moitié des dommages.	<b>Respiration aquatique</b> : Vous pouvez respirer sous l'eau pendant 1d6 + Esprit minutes. Dépensez 1 point de chance pour en faire profiter jusqu'à 4 alliés.
5	<b>Plein aux as</b> : Vous semblez avoir une réserve inépuisable d'or et de bijoux cachée sur vous. Vous pouvez dépenser jusqu'à 100 pièces d'or par jour.	<b>Capitaine</b> : Une fois par combat, poussez un cri d'encouragement, vos alliés et vous disposez de deux d20 en attaque et ajoutez +2d6 aux dommages à ce tour.	<b>Bateau volant</b> : Vous pouvez faire voler un bateau pendant Esprit heures par jour.

\*Attaquer avec une arme dans chaque main oblige à lancer 2d20 par attaque et à prendre le plus faible résultat.

## MALICIEUX

R	VOIE DU DÉMONISTE	VOIE DU NÉCROMANCIEN	VOIE DU SOMBRE MAGE
1	<b>Malédiction</b> : Faites un test d'Esprit opposé. Si vous l'emportez, votre cible lance deux d20 et garde le plus faible résultat pour ses 3 prochains tests.	<b>Siphon des âmes</b> <sup>°</sup> : Une fois par tour, lorsqu'une créature vivante à moins de 20 m de vous tombe à 0 PV, vous récupérez 1d6 PV.	<b>Ténèbres</b> <sup>*</sup> : Vous créez une zone de ténèbres de 10 mètres de diamètre. Même les créatures qui voient dans la nuit sont aveuglées dans cette zone.
2	<b>Beauté infernale</b> : Vous lancez deux d20 aux tests destinés à séduire ou à convaincre.	<b>Masque mortel</b> : Vous lancez deux d20 aux tests destinés à intimider ou à faire peur.	<b>Connaissances impies</b> : Vous lancez deux d20 aux tests en rapport avec la magie, les démons et les religions.
3	<b>Pacte sanglant</b> <sup>°</sup> : Sacrifiez 1d6 PV et lancez deux d20 au lieu d'un seul sur un test effectué à ce tour.	<b>Baiser du vampire</b> : Faites un test d'Esprit opposé. Si vous l'emportez, votre cible subit 1d6+Esprit dommages et vous récupérez autant de PV (sans dépasser le max).	<b>Pattes d'araignée</b> : Vous pouvez grimper sur les surfaces verticales et même aux plafonds. Vous pouvez lancer des sorts dans cette position.
4	<b>Aspect du démon</b> <sup>*</sup> : Vous prenez l'aspect d'un démon. Vous gagnez +3 en Puissance et en Défense. Vous pouvez tenter deux attaques de griffe à 1d6 + PUI dommages à chaque tour.	<b>Zombi</b> : Vous adoptez un zombi, en combat il inflige 1d6 dommages par tour à un adversaire. Défense 10, PV=niveau x 4. Lorsqu'il est détruit vous pouvez le ramener à la non-vie à la fin du combat.	<b>Forme d'ombre</b> <sup>*</sup> : Vous prenez la consistance de l'ombre, lancez deux d20 à tous les tests de discrétion et divisez par 2 tous les dommages reçus par des armes. Ne fonctionne pas en plein soleil.
5	<b>Démon</b> <sup>*</sup> : Une fois par combat, invoquez un démon en sacrifiant 2d6 PV. Il inflige 1d6 + ESP dommages par tour. Défense 15, PV (niveau x 5). Il vole et peut vous porter en vol.	<b>Mot de mort</b> : Faites un test d'Esprit contre le score de PV actuel de votre cible. Si vous réussissez, la victime tombe à 0 PV.	<b>Ombre mortelle</b> <sup>*</sup> : L'adversaire ciblé est attaqué par sa propre ombre. Elle attaque comme l'original, mais n'inflige que la moitié des dommages et ne possède que la moitié des PV. 1 fois par combat.

\*La durée de la capacité est égale à (1d6+Esprit) tours.

°cette capacité ne compte pas pour une action.

## VOIES DE PRESTIGE D'AVENTURIER

R	BARDE	RÔDEUR	VOLEUR
6	<b>Provocation</b> : Une fois par combat, vous obligez une créature à vous attaquer avec un malus. À chaque tour, un boss peut faire un test d'Esprit difficulté 15 pour se ressaisir.	<b>Combat en aveugle</b> : Vous ne subissez plus de malus lorsque vous combattez dans le noir ou si vous êtes aveuglé.	<b>Feindre la mort</b> : Une fois par combat, après avoir subi des dommages, vous pouvez passer pour mort. Lorsque vous vous relevez, vous pouvez attaquer par surprise ou prendre la fuite sans être rattrapé.
7	<b>Attaque sonore</b> : Une fois par combat, toutes les créatures situées devant vous dans une zone de 5 m de large sur 20 m de long subissent (2d6 + Esprit) dommages. Les Minus sont de plus <i>renversés</i> .	<b>Combat à 2 armes</b> : Faites un seul test d'attaque, en cas de résultat pair, ajoutez les dommages des deux armes utilisées (n'ajoutez qu'une seul fois le bonus de caractéristique).	<b>Maîtrise du poison</b> : Vous êtes immunisé aux dommages des poisons. De plus, vous ajoutez 2d6 dommages de poison à votre première attaque réussie à chaque combat.
8	<b>Porte-Bonheur</b> : Dépensez 1 PC, vous-même et chacun de vos alliés pouvez relancer un dé de votre choix avant votre prochain tour.	<b>Grand pas</b> : Vous n'êtes pas ralenti par les terrains difficiles et en voyage vous vous déplacez 2 fois plus vite que les autres personnages. Vous ignorez l'état <i>Affaibli</i> .	<b>Esquive</b> : Vous divisez par deux tous les dommages provenant d'effets de zone (boule de feu, souffle de dragon, etc.). Une fois par jour, vous pouvez éviter totalement les effets d'une telle attaque.
9	<b>Liberté d'action</b> : Vous êtes immunisé à tous les effets magiques ou naturels qui paralysent ou immobilisent (toiles, sorts, lianes) ou qui asservissent (charme, possession, etc.).	<b>Tueur de géants</b> : Vous ajoutez 1d6 aux dommages que vous infligez à toutes les créatures dont la PUI est supérieure à +5.	<b>Rapide</b> : Vous agissez le premier à chaque tour. De plus, vous pouvez dépenser 1d6 PV pour obtenir une seule action de mouvement supplémentaire à ce tour.
10	<b>Danse irrésistible</b> : Une fois par combat, vous pouvez jouer une gigue endiablée, 1d6 moins dans votre champ de vision se mettent à danser. Ils ne font plus rien d'autre pour le reste du combat.	<b>Compagnon fantastique</b> : Votre compagnon devient énorme (ou vous choisissez parmi ours, tigre, etc.). Il inflige 2d6 dommages par tour et possède niveau x 10 PV.	<b>Assassin</b> : Une fois par combat, lorsque vous attaquez par surprise ou de dos, vous infligez 30 points de dommages supplémentaires (se cumule avec <i>Sournois</i> ).

## VOIES DE PRESTIGE DE COMBATTANT

R	BARBARE	CHEVALIER	GUERRIER
6	<b>Enchaînement</b> : Lorsque vous réduisez un adversaire à 0 PV, si un autre adversaire est à votre contact, vous pouvez lui porter une attaque gratuitement. Ne se cumule pas avec l'attaque en rotation.	<b>Parade</b> : Une fois par tour, vous pouvez parer l'attaque au contact d'un Minus dirigée contre vous ou un allié au contact.	<b>Spécialisation</b> : Choisissez une arme. Lorsque vous attaquez avec cette arme, vous pouvez au choix lancer deux fois le d20 d'attaque ou les dés de dommages.
7	<b>Formidable</b> : Une fois par tour, lorsque vous ratez un test de Puissance ou d'Adresse, vous pouvez dépenser 1d6 PV pour le recommencer.	<b>Noble</b> : Vous obtenez un titre de haute noblesse, un château, des terres et des richesses. Le peuple vous obéit, la noblesse vous traite en égal.	<b>Dangereux</b> : Si vous avez raté une attaque au contact, votre cible subit tout de même 1d6 dommages.
8	<b>Résistance à la magie</b> : Vous divisez par deux tous les dommages des attaques magiques dont vous êtes la cible.	<b>Armure sur mesure</b> : Lorsque vous portez une armure métallique, vous retronchez 2 points à tous les dommages subis.	<b>Infaisible</b> : Lorsque vous utilisez votre arme de spécialisation, vous relancez tous les 1 obtenus aux dés (d20 & dommages).
9	<b>Forte tête</b> : Vous utilisez votre Puissance à la place de votre Esprit pour résister aux attaques mentales. Vous êtes immunisé à la peur.	<b>Second souffle</b> : Vous ne faites rien à ce tour de combat, vos PV remontent à la moitié de leur maximum. Une seule fois par combat.	<b>Poussée d'Adrénaline</b> : Une fois par combat, vous obtenez un tour de jeu supplémentaire au moment de votre choix (mais pas avant votre initiative).
10	<b>Vitalité débordante</b> : Tant que vos PV sont compris entre 1 et la moitié du maximum, vous récupérez 5 PV par tour.	<b>Chevalier Dragon</b> : Vous obtenez un dragon pour monter.	<b>Maître d'arme</b> : Vous ajoutez 1d6 aux dommages de toutes vos attaques, <i>dangereux</i> inclus.

## VOIES DE PRESTIGE DE MAGE

R	ÉLÉMENTS	ENSORCELEUR	MAGICIEN
6	<b>Mur de feu**</b> : Vous créez un mur de feu rectiligne d'une longueur égale à votre Esprit x 2 et 3 m de haut. Toute créature qui le traverse subit 2d6 + Esprit dommages. Invoquer un nouveau mur annule le précédent.	<b>Clairvoyance*</b> : Vous pouvez voir et entendre ce qui se passe dans une zone de 6 mètres de diamètres à une portée de 1 km. Vous devez connaître le lieu.	<b>Lenteur*</b> : La cible ne peut plus faire qu'une seule action par tour. Vous ne pouvez ralentir plus d'une cible à la fois.
7	<b>Foudre</b> : Vous projetez un éclair. Toutes les créatures sur la trajectoire subissent (2d6 + Esprit) dommages et les minus sont de plus étourdis 1 tour.	<b>Illusion</b> : Vous créez une illusion visuelle et auditive. Elle peut mesurer jusqu'à 6 mètres dans sa plus grande dimension. Si c'est une image fixe, elle dure 1d6 minutes, sinon elle dure 1d6 tour.	<b>Cercle de protection</b> : Vous tracez un cercle de 3 m de diamètre au sol. Aucune créature invoquée, élémentaire, démon ou mort-vivant ne peut entrer dans ce cercle.
8	<b>Résistance aux éléments*</b> : Ce sort annule tous les dommages subis contre un élément choisi par le mage au moment où il est lancé (feu, froid, foudre, acide).	<b>Déguisement*</b> : Vous prenez la forme générale d'un humanoïde que vous avez déjà vu. Si vous posséder une relique (ongle, cheveux) vous pouvez parfaitement imiter cette personne.	<b>Hâte*</b> : Vous obtenez une action de mouvement supplémentaire par tour. Vous pouvez la transformer en action d'attaque (et donc lancer 2 sorts) au prix de 1d6 PV à chaque tour.
9	<b>Conjuration d'élémentaire*</b> : Une fois par combat, vous invoquez un élémentaire. Il inflige 2d6 dommages par tour à une cible. Il possède (5 x niveau) PV et 20 de défense. Il peut se déplacer à travers son élément.	<b>Arme dansante*</b> : Vous invoquez une épée de lumière qui attaque un ennemi de votre choix à portée et lui inflige 1d6 dommages par tour.	<b>Monture fantôme</b> : Vous invoquez un cheval fantomatique pour 12 heures. Il se déplace de 30 mètres par action sur terre, sur l'eau et dans les airs. Il possède (niveau x 10) PV et 15 de défense et peut vous transporter, plus un compagnon.
10	<b>Séisme</b> : Toute créature présente dans un édifice ou un sous-terrain dans une zone de (Esprit x 10) mètres autour de vous subit 3d6 dommages. Les édifices fragiles s'écroulent et les créatures sont mises à terre.	<b>Tueur fantasmagorique</b> : Une fois par jour, faites un test d'Esprit opposé. Si vous l'emportez, la cible tombe à 0 PV. Vous ne pouvez pas affecter une créature de niveau supérieur au vôtre.	<b>Désintégration</b> : Vous projetez un rayon mortel. Si vous réussissez un test d'Esprit contre Défense, vous infligez [4d6 + Esprit] dommages. Vous pouvez aussi désintégrer un objet non magique (défense +5 s'il est porté).

## VOIES DE PRESTIGE DE MYSTIQUE

R	DRUIDE	MOINE	PRÊTRE
6	<b>Prison végétale*</b> : Les plantes présentes sur le terrain grandissent et immobilisent un minus. Il ne peut plus se déplacer et utilise deux d20 en attaque (garde le + faible).	<b>Invulnérabilité</b> : Tous les dommages élémentaires (acide, feu, froid, foudre) que vous subissez sont divisés par 2.	<b>Silence*</b> : Vous invoquez une zone de silence fixe dans un rayon de 10 mètres autour de vous. Aucun son ne peut être produit dans la zone ni y entrer.
7	<b>Gland de pouvoir*</b> : Sur un test d'Adresse réussi (30 mètres), le gland transforme un minus en statue de bois ou ralentit un chef (une seule action).	<b>Moment de perfection</b> : À ce tour, vous esquivez toutes les attaques qui vous visent et toutes celles que vous effectuez sont un succès. Une fois par combat.	<b>Méditation</b> : Une fois par jour, vous récupérez tous vos PV en méditant 10 minutes.
8	<b>Forme animale géante*</b> : Vous pouvez prendre la forme d'un animal de plus de 200 kg. Si vous prenez la forme d'un animal plus petit, vous augmentez sa Puissance de +5.	<b>Pression mortelle</b> : Une fois par jour, lorsque vous réussissez une attaque à mains nues, vous infligez +1d6 dommages par attaque déjà infligée à cet adversaire dans l'heure écoulée.	<b>Choc spirituel</b> : Vous projetez une vague de force qui prend la forme de votre arme. Sur un test d'Esprit réussi, vous infligez [2d6 + Esprit] dommages.
9	<b>Porte végétale</b> : Une fois par jour, vous pouvez toucher le tronc d'un arbre puis disparaître à l'intérieur. Vous ressortez par un autre arbre de la même forêt à une distance maximum égale à votre Esprit x 10 km.	<b>Fureur du dragon</b> : Une fois par combat, vous tournoyez sur vous-même. Tous les Minus à votre contact sont hors de combat. Toutes les créatures dans un rayon de 5 mètres subissent 2d6 dommages.	<b>Mot de pouvoir</b> : Vous prononcez un mot avec la puissance d'un dieu. Tous les minus dans un rayon de 20 mètres sont paralysés (ils n'agissent pas) à leur prochain tour.
10	<b>Les 7 vies du chat</b> : Si vous deviez être mort, vous réapparaîsez 1d6 jours plus tard à proximité. Vous ne pouvez utiliser cette capacité que 6 fois.	<b>Course des airs</b> : Vous courez dans les airs comme sur terre.	<b>Miracle</b> : Une fois par aventure, en accord avec le MJ, vous réalisez un puissant miracle (ouvrir les eaux, ériger un mur protecteur, éradiquer un fléau, etc).

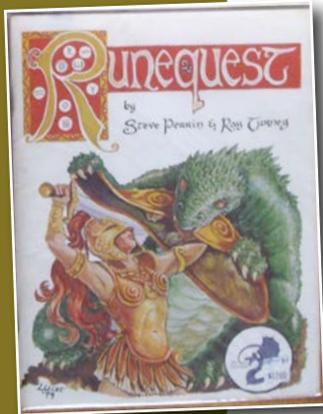
\*La durée de la capacité est égale à (1d6 + Esprit) tours.

## VOIES DE PRESTIGE DE SAVANT

R	ARQUEBUSIER	FORGESORT	PSIONIQUE
6	<b>Lunette de visée</b> : Vous installez une lunette qui passe la portée de votre mousquet à 60 mètres.	<b>Protecteur</b> : Une fois par combat, si le golem est au contact d'une créature, il peut annuler les dommages infligés.	<b>Attaque mentale</b> : Faites un test opposé d'Esprit contre une cible. En cas de succès vous lui infligez [2d6 + Esprit] dommages.
7	<b>Tir précis</b> <sup>o</sup> : Vous pouvez choisir d'ajouter votre Esprit aux dommages des attaques au mousquet au lieu de votre Adresse.	<b>Artefact étrange</b> : Choisissez une capacité de Mage (voies de base) de votre choix. Grâce à cet artefact, vous pouvez l'utiliser 3 fois par jour.	<b>Transe de régénération</b> : Une fois par jour, vous pouvez entrer en transe pendant 10 minutes pour guérir [2d6 + Esprit] PV.
8	<b>Grenaille</b> : Une fois par combat, vous chargez votre mousquet avec de la grenaille et vous infligez automatiquement 3d6 dommages à toutes les cibles dans une zone de 5 mètres diamètre.	<b>Porte dimensionnelle</b> : Désignez un point en vue à moins de 60 mètres de votre position. Vous vous téléportez à cet endroit.	<b>Tueur intime</b> : Une fois par combat, vous confrontez une cible à sa pire terreur. Un minus est automatiquement tué. Un boss doit faire un test d'Esprit difficulté 12 ou perdre la moitié des PV qui lui restaient.
9	<b>Lunette infrarouge</b> : La lunette infrarouge vous permet de tirer de nuit sans malus et de repérer les cibles invisibles.	<b>Golem supérieur</b> : La défense de votre golem passe à 20. Désormais, il peut faire des bonds de 20 mètres, en hauteur ou en longueur, à chaque action de mouvement.	<b>Attaque étourdissante</b> : Lors d'une attaque mentale, si le résultat de votre d20 est supérieur ou égal au test d'Esprit de la cible, elle subit un d20* malus à tous ses tests au prochain tour.
10	<b>Démolition</b> : Une fois par jour, vous pouvez installer des explosifs qui infligent 1d6 dommages par point d'Esprit à une structure (porte, mur, etc.) et aux créatures présentes dans une zone de 3 mètres de diamètres.	<b>Porte temporelle</b> : Une fois par jour, vous restez sur place, mais vous faites un bond dans le futur d'une durée maximum égale à votre Esprit en heures. Vous récupérez 1d6 PV par heure.	<b>Vague psionique</b> : Une fois par combat, vous pouvez utiliser une attaque mentale contre 5 adversaires simultanément.

\*lancer 2d20 et garder le plus faible résultat.

Laurent Kegron Bernasconi  
**Illustrations** : Augustin Rogeret



ARCHÉO-RÔLISME

# GLORANTHA/RUNEQUEST

## Un univers mythique

*L'un des plus anciens univers imaginaires déclinés en jeu de rôle, Glorantha suscite autant d'émerveillement devant sa richesse et sa profondeur qu'un peu de crainte, et ceci sûrement pour les mêmes raisons. Petit guide à destination des aventuriers se sentant prêts à devenir des héros.*

Le monde de Glorantha n'était pas initialement prévu pour déboucher sur un jeu. Passionné par les mythologies et les légendes, Francis Gregory Stafford commence dès 1966 à développer un cadre imaginaire où faire vivre ses propres récits. Oui, il s'agit déjà de Glorantha. S'il en est le « découvreur », d'autres auteurs vont également apporter leur pierre à l'édifice au cours des cinquante dernières années. Cependant, celui-ci reste fortement influencé par la personnalité de Stafford, concepteur de jeu, écrivain et chaman. Car dès cette première ébauche de Glorantha, s'y retrouvent déjà les fondements immuables : une ambiance plus antique que médiévale, une magie omniprésente, des mythes et des divinités très influents.

une source de jeu qu'une œuvre littéraire.

Tout cela est bien beau, mais *Casus Belli* vous invite maintenant à franchir l'un des portails (de papier) qui s'offrent à vous. Visite guidée de Glorantha en commençant par les fondamentaux : les mythes et les Runes.

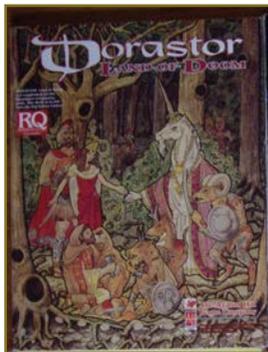
## Des mythes et des divinités

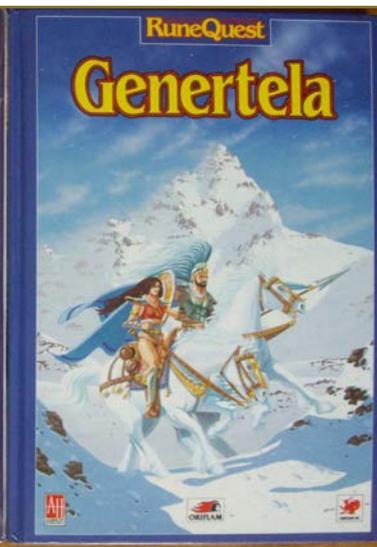
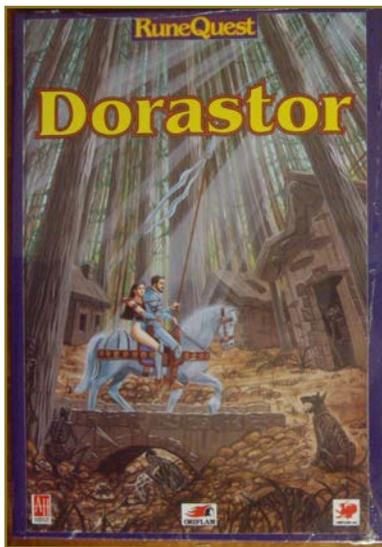
Dans le cadre de cet article, il faudra bien entendu se contenter d'un simple survol. Après cinq décennies et un monde toujours en développement, la richesse et les détails de cet univers n'ont rien à envier à celui des Terres du Milieu. En effet, Glorantha est un monde vivant et cohérent dans les relations entre tous les éléments qui le composent : dans sa genèse, ses mythes et son histoire, dans la mosaïque de ses civilisations et sa dynamique.

Avant d'être un assemblage de terres émergées et d'océans, de repères géographiques et historiques, de peuples voisins et souvent rivaux, de lieux d'aventures et d'endroits où vivre au quotidien, Glorantha s'appuie sur des mythes, dans un environnement physique et social où ce que l'on croit (ou en qui l'on croit) devient le fondement

## Fondation de Chaosium

Face au refus de plusieurs éditeurs de publier ses histoires, Greg Stafford décide de mettre en scène son monde à travers un jeu et fonde *Chaosium* en 1974. Glorantha devient ainsi l'univers ludique que beaucoup connaissent. Toutefois, un nombre incroyable de récits (essentiellement en anglais, et beaucoup de fan-fictions) le prennent pour décor, ce qui en fait, à l'instar des Royaumes Oubliés par exemple, autant





essentiel de toute culture et de chaque individu. Dès le départ, Greg Stafford a étudié les différentes mythologies de notre propre histoire pour en tirer des symboles forts qui, une fois réinterprétés dans le cadre de son univers, lui fournissent un socle solide sur lequel repose tous les autres éléments.

Chaque peuple, chaque culture, chaque région possède ses propres mythes fondateurs lui donnant sa spécificité et le filtre à travers lequel ils perçoivent le monde qui les entoure. Vous ne jouerez pas le rôle d'un guerrier Orlanthe, peuple barbare de la Passe du Dragon adorateur des divinités des tempêtes, comme vous interpréterez celui d'un noble Dara happen de l'Empire hautement civilisé et décadent de la Lune rouge.

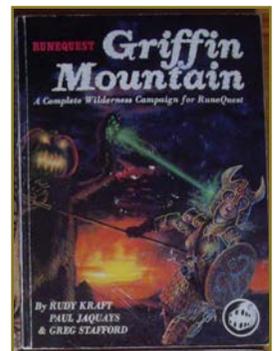
Les mythes auxquels adhèrent votre personnage font partie de lui et, dans Glorantha, définissent bien souvent ce à quoi il aspire. Aussi, la religion y occupe une place primordiale. Pas comme un cosmétique artificiel, mais comme une composante essentielle de chaque civilisation et de chaque individu. Les divinités étant si proches, difficiles de ne pas croire. Mais ces croyances se vivent, pour les habitants de Glorantha, au quotidien. Dans les rites claniques, dans les fêtes ponctuant le calendrier,

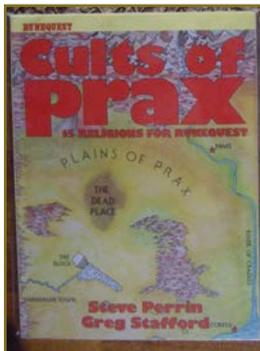
dans la manière d'aborder un combat ou un problème. Temples et prêtre(sse) s'omniprésente(s) deviennent toutefois plus un élément dans la dynamique de jeu qu'un carcan. Ces aspects induisent des interactions, des codes et des lignes de conduites qui renforcent encore l'immersion, l'impression d'un environnement réel. Au joueur d'intégrer cette approche, impliquée dès la création du personnage, dans les motivations, la personnalité et les objectifs de son héros.

Il en découle un second point, tout aussi important, qui intervient également dans la conception même de la réalité gloranthienne. Il s'agit d'un lien entre le monde, les divinités, la magie et les individus : les Runes.

## Les Runes

Parfois comparées (à tort) aux alignements de *AD&D*, les runes sont plus que des concepts. Elles sont à la fois des symboles, mais aussi les briques de la réalité et de la magie de Glorantha. Les dieux eux-mêmes doivent s'y conformer, et si certains sont « propriétaires » d'une Rune, leur comportement n'en est pas moins défini par celle-ci. Elles se divisent en plusieurs catégories : Éléments (Terre, Feu, Lune, Ténébres...), Formes (Bête, Homme, →





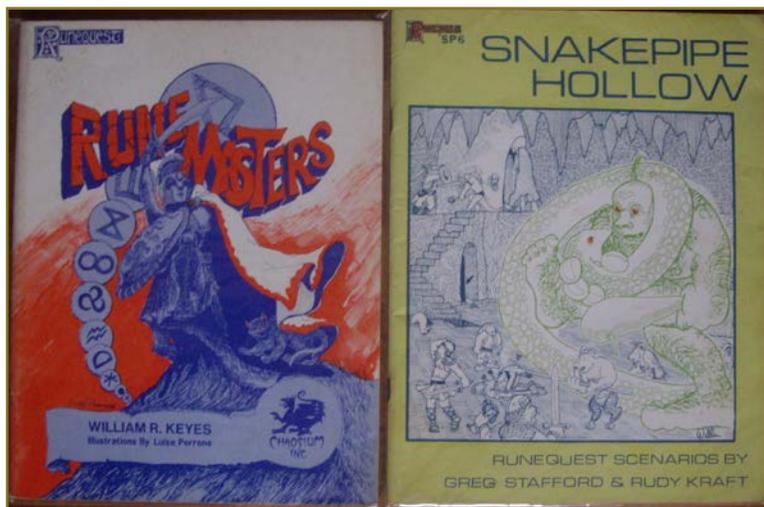
Chaos) et Pouvoirs (Mort, Stase, Fertilité...). Certaines s'opposent (Désordre et Harmonie, Illusion et Vérité...), la plupart peuvent être associées entre elles, créant ainsi un grand nombre de possibilités. Cette diversité est visible à travers les divinités, associées à une ou plusieurs Runes qui définissent à la fois leur domaine et leur comportement.

La nouvelle édition de RuneQuest leur fait d'ailleurs une place importante. Désormais intégrées dans le personnage même sous la forme d'affinités runiques, les Runes lui permettent de se dépasser, mais surtout inscrivent le héros dès sa création dans le monde qu'il entoure. Sa personnalité, sa vision du monde, son choix d'un dieu tutélaire et même le destin qu'il se forge se construisent autour de son association avec ces Runes. Il s'agit d'un outil à la fois pour le joueur, qui va l'aider à incarner son personnage, mais aussi pour la meneuse de jeu. (L'auteur de cet article a pris le parti de nommer meneuse le/la maître/sse de jeu pour bien différencier le rôle de celui de joueur (laissé au masculin), suivant en cela d'autres auteur(e)s tels que Le Grümph, Jérôme Larré, Coralie David...) Elle va ainsi pouvoir, à travers ces choix, orienter ses aventures dans la direction souhaitée par la table et proposer des défis en

relation avec les forces et les faiblesses affichées par les aventuriers. Avec les Passions, une autre mécanique nouvelle de cette édition mais fortement inspirée de *Pendragon*, autre jeu de Greg Stafford, on a là des règles simples qui lient totalement le personnage avec l'univers de jeu. « *Moi, Iridia, initiée de Lankhor Mhy, quêteuse de savoir (Runes de la Vérité 90 %) et fidèle parmi les fidèles de mon culte (Passion (temple) 80 %)* » raconte plus de choses que « *Iridia, Intelligence 18 et Force 9* ».

Les Runes sont aussi sources de pouvoir. Les sorts de magie runique, donc affiliés à l'une d'entre elles, sont une émanation des dieux à travers laquelle le héros manifeste le pouvoir divin. Dans son évolution, il pourra même devenir Prêtre ou Seigneur runique (selon une aspiration plus ou moins martiale) et même se lancer dans une Quête héroïque où il incarne alors cette divinité en ce monde.

Les Runes sont à la source de toute magie. Chamans ou sorciers en tirent également leurs pouvoirs, même s'ils ne les associent pas directement à une puissance extérieure. Les Runes sont partout, fondent la réalité et ses lois, donnent un sens, concret ou symbolique, aux choses comme aux dieux.



## White Bear and Red Moon

Le premier jeu dans l'univers de Glorantha fut un... wargame. Il met en scène les factions présentes dans la Passe du Dragon au début de la Guerre des Héros. Sans être complexes, les règles restent assez nombreuses. La version française, plus belle, traduite par *Oriflam* sous le nom *La Guerre des Héros*, fut suivie des *Dieux nomades*, se déroulant dans Prax (un des pays de Genertela). Le tout offre un autre point de vue sur les événements secouant cette partie de Glorantha. Des scénarios d'escarmouche à la campagne (impliquant les deux jeux), vous pouvez y revivre à grande échelle les faits d'armes dans lesquels seront impliqués vos personnages de jeu de rôle. Pour les curieux, à essayer.

Conséquence évidente, Glorantha est un monde éminemment magique.

## Un peu d'histoire : une genèse, trois Âges et la Guerre des Héros

Après ces considérations un peu philosophiques, explorons maintenant le monde en lui-même et commençons par le début... Revenons-en à nos mythes. Les très nombreux peuples de Glorantha ont tous leur version de la Création originelle, parfois contradictoires, donnant souvent leur propre lecture d'un même phénomène. Il n'est pas nécessaire de tenter ici un syncrétisme (les fameux Érudits de l'Ambigu, un empire de mystiques du Deuxième Âge, ont bien essayé de le faire à travers leur « *Monomythe Jrusteli* », mais n'est-ce pas une autre forme de mythe fondateur conçu pour eux-mêmes ?). Non, chaque civilisation développe sa vision des origines du monde, des divinités et de leur culture, bien entendu meilleure que celle de leurs voisins.

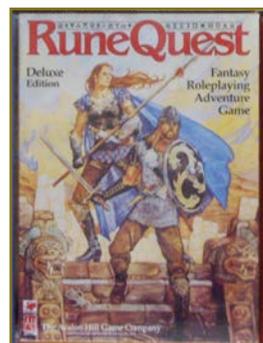
Si au début il n'y avait rien, l'Âge des Dieux marque une époque de magie où le Temps n'existait pas. Mais les divinités sont par nature querelleuses et, sinon jalouses, du moins attachées à leurs prérogatives. Le conflit dégénérant en une guerre entre panthéons (du ciel, des tempêtes...), l'introduction de la Mort amena celle du Soleil, plongea le monde dans les Ténèbres et ouvrit un accès au Chaos.

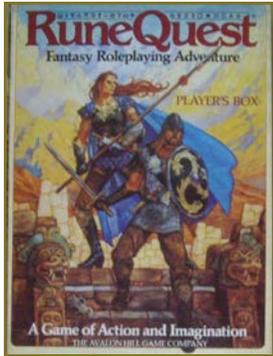
De grands exploits furent accomplis, des batailles féroces livrées pour enfin libérer Yelm (le dieu solaire), ramener la lumière sur Glorantha et repousser le Chaos. Afin d'empêcher la destruction de la Création, les divinités s'accordèrent autour du Gand Compromis. Le monde appartenait désormais aux mortels, et le Temps fut introduit. L'Histoire pouvait commencer.

C'est celle des civilisations qui grandissent, apprennent, rayonnent et dominent avant de disparaître sous le poids de leurs propres péchés. Après les Grandes Ténèbres, un grand conseil réunissant de nombreuses races fut chargé de ramener l'espoir et de redresser le monde. Il fut victime de dissensions internes quand il se donna pour but de créer un nouveau dieu. Ce jour-là, le soleil arrêta sa course et la divinité engendrée, Nysalor, se révéla finalement être Gbaji le menteur, une force du chaos. Il fallut livrer une grande guerre et que de nombreux héros trouvent la mort pour en venir à bout.

Au deuxième Âge, deux grands empires se disputèrent la suprématie à travers des visions opposées : les Érudits de l'Ambigu qui volaient les mythes des autres peuples pour en extirper la magie et les Amis des Wyrms qui tentèrent de transformer le monde pour en faire un immense... dragon. À leur tour, ils sombrèrent dans l'histoire.

Nous sommes aujourd'hui au Troisième Âge. Un vaste empire, porté par la Lune rouge qui prône de considérer le Chaos comme une force parmi →





les autres et tente de l'utiliser, avait conquis une grande partie de la Passe du Dragon. C'est ce conflit qui servait de décor aux éditions précédentes de *RuneQuest*, une lutte entre « civilisés » (l'Empire lunar) et « barbares » (Sartarites en premier lieu), entre leurs mythes opposés, leurs cultures antinomiques.

La nouvelle édition fait avancer l'histoire de quelques années. Les Sartarites et leurs alliés ont remporté une grande victoire, brisé la puissance des armées lunar et, surtout, réveillé un dragon !

Mais la guerre n'est pas gagnée pour autant, l'Empire a toujours de nombreux atouts en main et reconstitue sa puissance. Les alliés d'hier se déchirent à nouveau en querelles culturelles et intestines, et nombre de gens veulent juste retrouver leur vie normale au milieu des réfugiés, des vestiges de la guerre et des enjeux qui les dépassent. Cela sera-t-il seulement possible quand on sait que débute ici la Guerre des Héros, une période annoncée depuis la première version du jeu ?

## Et de géographie : un monde multiple

Tous ces événements concernent surtout Genertela, le continent nord de Glorantha. Mais il existe d'autres terres habitées : du continent sud de Pamaltela (rappelant l'Afrique) aux archipels morcelés de Vithela à l'est (comme un sud-est asiatique fantasmé), des îles dispersées sur les océans aux glaciers sans fin du nord. Toutefois, ces zones

ont été bien moins développées et Genertela reste le cadre privilégié des éditions successives de *RuneQuest*. Un point d'entrée plus familier centré autour d'une région au carrefour de tous les enjeux est la Passe du Dragon.

Glorantha couvre donc tous les paysages, décors et éléments géographiques classiques, sans toutefois perdre de vue les spécificités de cet univers.

D'abord un prisme antique. Si le monde de *RuneQuest* est fantastique, il lorgne plus sur notre Antiquité que sur le Moyen-Âge. L'apparence des peuples, l'architecture, la technologie s'en ressentent. Les civilisations de Glorantha s'inspirent, comme le fit un Howard pour le monde de *Conan*, de notre histoire. On peut noter là une influence babylonienne, ici une ressemblance avec Rome, et de nombreux emprunts aux cultures barbares (pictes, germaniques et autres) chez les Orlanthis. Mais une fois encore, passés au filtre de Glorantha, offrant à chacune une vraie originalité tout en conservant quelques repères auxquels peut se raccrocher le joueur novice.

Ensuite un monde de mythes et de magie. Ces deux éléments prennent réalité dans le décor : Glorantha n'est-il pas un cube flottant dans une mer infinie sous un ciel fixe ? D'autres mondes existent, au-dessus (littéralement) comme celui des divinités ou le plan des héros, ou en-dessous (le monde Inférieur comparables aux enfers). Le paysage lui-même porte les traces de ces mythes anciens : ainsi le Bloc, un immense piton rocheux renversé jail-

## Une ville mythique : Pavis

Pas d'univers de jeu de rôle sans cité emblématique. Pavis joue ce rôle pour Glorantha. Située dans Prax, au milieu de terres arides, elle est adossée à la Grande Ruine, une enceinte gigantesque, hantée et issue de son passé. Cosmopolite, chargée d'histoire, disputée entre diverses factions, sous la menace constante des tribus nomades, longtemps contrôlée par les lunars et carrefour culturel et commercial, Pavis offre un cadre d'aventures prêt à être exploité. Si la nouvelle édition de *RuneQuest* se focalise sur la Passe du Dragon, plus à l'ouest, nul doute qu'un supplément viendra bientôt explorer ce site par lequel tout héros digne de ce nom se doit de passer un jour.

## Le coin du collectionneur

*Runequest* est un des jeux qui ravissent (ou effraient) les collectionneurs, tant la quantité de matériel est importante et certains livres rares. En fonction de ce que vous désirez, il faudra sûrement casser votre PEL. Nous vous parlons ici de quelques ouvrages, mais il en existe des dizaines et des dizaines...

Du côté VF, les livres parus chez *Oriflam* sont très accessibles. Comptez une dizaine à une trentaine d'euros maximum pour les divers ouvrages, les plus onéreux étant les *Dieux de Glorantha* et la boîte de base. Les deux jeux de plateau sont disponibles pour une quarantaine d'euros (en VO, les premières éditions sont à plus de 100 € par contre...).

Du côté VO, c'est un autre son de cloche. La première édition de 1978, couverture mono et agrafée, dépasse souvent les 40 €, voire beaucoup plus si elle est en parfait état. Sans compter le fait qu'il existe plusieurs impressions/versions. La version Reston Pub, avec *dust jacket* et couverture cartonnée, est sublime, mais dépasse les 80-90 € en TBE. Les boîtes de *RQ 2* sont plus accessibles, à une quarantaine d'euros en TBE et complètes. Si vous êtes très collectionneur, essayez de récupérer les premiers exemplaires d'*Apple Lane* (20 €), et les *Alpha*, *Gamma* et *Beta* (des petits livrets monochromes qui ne valent que pour la collec), pour 20-30 € pièce. Pour les autres suppléments, les prix sont très variables, et il existe des versions UK et US qui diffèrent un peu (niveau prix, les UK sont moins chères). *Griffin Mountain* atteint par exemple les 40 €. Pour la VO, vous pouvez aussi vous intéresser aux boîtes en version Avalon Hill. En moyenne, elles se vendent 20-30 €, mais certaines peuvent être plus onéreuses.

lissant de la Désolation sous lequel fut épinglé le Diable après sa défaite.

La magie est omniprésente au quotidien, dans des lieux insolites ou des personnages hauts en couleurs. Presque tout le monde pratique un peu de magie : quelques sorts utilitaires pour un fermier, de quoi améliorer ses performances pour un guerrier. C'est une magie simple et souvent liée aux esprits. Quant aux héros, ils ont accès à la magie runique, puissante et offerte par les dieux qu'ils vénèrent.

Les humains ne sont pas les seuls habitants de Glorantha où se croisent de nombreuses races, dont les trolls, héritiers d'une grande civilisation des Ténèbres. On pense souvent aux fameux canards qui sous un aspect un peu ridicule cachent une histoire passionnante, mais aussi aux babouins intelligents, aux hommes-bêtes et plus encore jusqu'aux mystérieux dragonewts apparentés aux dragons.

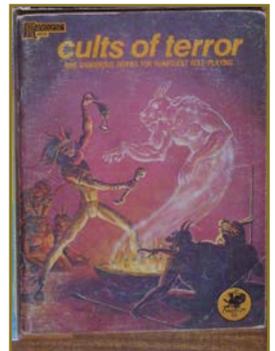
## Par où commencer

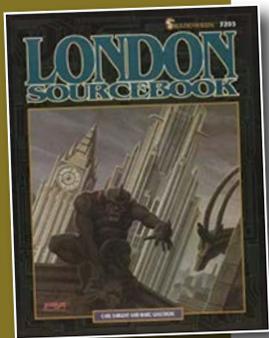
Devant la richesse de ce monde, il est facile de se sentir un peu intimidé, d'hésiter sur la manière de l'aborder. C'est un reproche souvent entendu.

Par expérience, le plus simple consiste à « zoomer » sur un élément qui vous attire tout particulièrement. Choisissez un peuple, une région et concentrez-vous dessus. N'expliquez que ce que les personnages connaissent : leurs mythes, leur histoire, leur culture, leurs voisins et les enjeux locaux. Faites correspondre ce que savent les PJ à ce qu'ont besoin de savoir les joueurs. La nouvelle édition choisit d'ailleurs cette approche et se concentre sur la Passe du Dragon qui offre déjà de nombreuses opportunités de jeu.

Vous aurez là de quoi jouer de longues heures et, selon l'orientation de votre campagne (car *RuneQuest* et le monde de Glorantha se prêtent bien à ce mode de jeu, scripté ou en bac à sable) introduisez d'autres éléments. Des indices sur des ailleurs plus ou moins lointains, d'autres modes de pensées, d'autres cultes... Les joueurs et leurs personnages grandiront ainsi ensemble, d'intrigues locales en enjeux plus importants jusqu'à devenir, et c'est là le but, des héros impliqués dans le conflit qui se profile et changera à jamais la face de Glorantha.

Kristoff Valla





RETRO - HOMMAGE

## CARL SARGENT

### Sombre est l'aile de la mort

*Auteur dont le nom n'est généralement connu que des fans de D&D et Shadowrun, Carl Sargent nous a quitté en septembre 2018. À l'image d'un Nigel D. Finley, décédé prématurément en 1995, il a marqué son époque.*

**N**é en 1952 au Pays de Galles, c'est à 26 ans que Carl Sargent découvre le jeu de rôle *D&D* avec des amis, un an avant d'obtenir son doctorat de psychologie à l'université de Cambridge. Dans cette même ville se trouvent les locaux de *TSR United Kingdom*, dont les membres vont bientôt rejoindre une petite société de jeu, *Games Workshop*. Devinez ce qu'il se passa...

### D'abord, Games

À l'époque, *TSR UK* distribue en Europe la bombe ludique *D&D*, mais publie également un magazine mensuel dédié à *D&D* et *AD&D*, intitulé *Imagine*. Le magazine connaîtra 31 numéros et c'est en proposant un article pour *Imagine* que Carl Sargent rencontre puis intègre l'équipe de *Games Workshop (GW)*. Dix ans plus tard, la société publie le jeu de rôle *Warhammer*, mais aussi les fameux *Livres dont vous êtes le héros* de Steve Jackson et Ian Livingstone.

Pour Carl Sargent, le développement de *GW* lui permet de signer une entrée fracassante dans le hobby avec la publication de deux ouvrages majeurs pour le monde rôliste : l'épisode politique immanquable de la campagne de *l'Ennemi intérieur*, intitulé *Le Pouvoir derrière le Trône*, ainsi que l'ouvrage de *background* indispensable qui l'accompagne : *Warhammer City*, en français *Middenheim la Cité du Loup Blanc*.

Déjà, la patte Carl Sargent se dévoile. Un côté sombre et une facilité à proposer une intrigue complexe dans un déroulé prenant, sans pour autant sortir des cadres du jeu de rôle traditionnel ni bousculer les habitudes du plus grand nombre.

### Auteur recherché

Très vite, Carl est repéré par les gros éditeurs du marché. Il continue évidemment ses contributions sur *Warhammer* (qui change d'éditeur deux fois avec *Flame Publications* puis *Hogshead Publishing*), mais *TSR* lui commande plusieurs scénarios se situant dans l'univers inventé par Gary Gygax, *Greyhawk*, avant que *Fasa Corporation* ne le fasse travailler sur *Shadowrun* puis *Earthdawn*.

Tout d'abord, il écrit plusieurs aventures remarquables pour *Greyhawk*, l'univers *D&D* imaginé par Gary Gygax (*B11 - King's Festival*, *B12 - Queen's Harvest*). Il participe ensuite à de nombreux suppléments pour *Greyhawk*, dont *The City of Greyhawk*, avant d'écrire en solo, en 1992, *From the Ashes*, une boîte de jeu dont le nom décrit mal qu'il s'agit en fait de la deuxième édition du *World of Greyhawk*, l'ouvrage de référence de l'univers pour les meneurs de jeu. Avec *From the Ashes*, Carl apporte une ambiance plus sombre et prenante à l'univers de Gygax, en s'appuyant notamment sur les ressorts d'intrigues des *Guerres de Greyhawk* qui font évoluer l'univers de jeu. Il développe les relations et intrigues poli-

### Keith Martin

Auteur de huit Livres dont vous êtes le héros pour la série *Défis fantastiques (Fighting Fantasy en anglais)* inventée par Steve Jackson et Ian Livingstone, Keith Martin n'est autre que le pseudonyme de Carl Sargent. Tous ses ouvrages ont eu droit à une traduction en français sous les titres suivants : *Le Voleur d'âmes*, *Le Vampire du château noir*, *Le Sceptre noir*, *La Tour de la destruction*, *Les Mages de Solani*, *La Légende de Zagor*, *La Revanche du vampire* et *Le Dragon de la nuit*.

Il écrit aussi avec Ian Livingstone *The Zagor Chronicles*, une série de 4 romans basés sur les personnages et l'univers des *Défis fantastiques*.

tiques entre royaumes au futur incertain et, pour de nombreux observateurs, cette pièce centrale redonnera un intérêt certain au monde de Gygax, alors concurrencé par d'autres univers au sein même de TSR, comme les *Royaumes Oubliées* en pleine ascension.

Du côté de *Warhammer*, il réalise *L'Empire en flammes*, qui achève la campagne de *L'Ennemi intérieur* par un grand moment d'héroïsme. Après *Le Pouvoir derrière le trône*, cet épisode est un peu décevant, et il faudra attendre 1991 et *Sombre est l'aile de la mort* (*Death's Dark Shadow*) pour voir Carl écrire un nouveau chef-d'œuvre (voir marge)! Entre temps, quelques scénarios (dans *Repose sans paix* ou le *Compagnon*) et deux campagnes plutôt sympathiques, *Le Seigneur des liches* et *Le Château Drachenfels* confirment son statut d'auteur de scénarios majeurs de la gamme.

En étant appelé à travailler sur *Shadowrun*, Carl peut sortir des sentiers battus. Avec Nigel D. Finley et quelques autres auteurs de la maison d'édition de Chicago, il va enrichir un univers qui est en train de devenir l'un des plus riches et bien ficelés du jeu de rôle. Son premier supplément, écrit avec Marc Gascoigne (avec qui il collaborera régulièrement aussi bien sur les *Livres dont on est le héros* que sur le jeu de rôle) est un *must* : le *London Sourcebook*. Son premier scénario, *Imago*, est d'ailleurs encore une source d'inspiration aujourd'hui (l'intrigue principale actuelle de la 5<sup>e</sup> édition prenant sa source dans cette aventure). Après un faux-pas avec Marc, il enchaîne toujours en duo avec le supplément culte *Tir Na nOg* sur l'Irlande féerique, et participe à de nombreux ouvrages (*Prime Runners*, le *Grimoire*, *Cybertechnologies*) ainsi qu'au retour d'*Harlequin* (*Harlequin's Back*).

La gamme de roman de *Shadowrun* est forte de quarante titres à cette époque, et le duo Sargent-Gascoigne en écrit trois... avant de participer à l'autre gamme de Fasa, *Earthdawn*, qui a du mal à vivre

malgré un succès critique. À cette époque, *Fasa* se lance dans la description de l'Empire Thérán – les grands méchants du jeu – avec la boîte *Sky Point & Vivane*, les *Sky Point Adventures* et le roman *Le Linceul de la folie*. Là encore, des ouvrages de qualité, mais seul le roman (le moins intéressant des trois) est traduit en français.

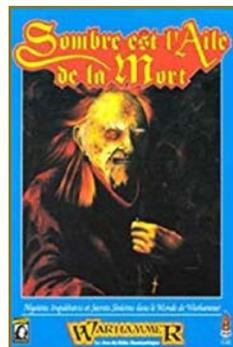
## Bouquet final

Nous sommes en 1995, et Carl Sargent nous livre un dernier bijou avant de ne plus rien écrire pour le jeu de rôle : la campagne *La Nuit des profondeurs* pour *AD&D* (*Night Below, an Underdark Campaign*). En remontant la piste, ils devront s'enfoncer dans l'*underdark* en faisant preuve d'intelligence, de diplomatie, mais aussi de brutalité (n'exagérons rien!), jusqu'à comprendre la trame complexe de l'intrigue à l'origine des disparitions et éliminer la menace qui pèse sur les peuples de la surface. Bien qu'elle nécessite une forte implication du MJ, cette campagne est un *must* et mérite une place de choix aux côtés des grandes campagnes du JdR comme *L'Ennemi intérieur* pour *Warhammer*, *Les Masques de Nyarlathothep* pour *L'Appel de Cthulhu* ou autres *Ravenloft* pour *AD&D*.

## Imaginaire et pouvoirs psi

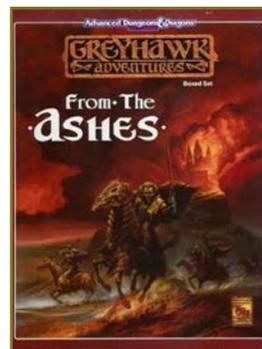
Peu d'informations sont disponibles sur la vie de l'auteur de jeu Carl Sargent et les raisons expliquant la fin de ses publications en 1995, vingt ans avant son décès en septembre dernier. Néanmoins, ce chercheur en « *parapsychologie* » à l'université de Cambridge a fait parler de lui en présentant des expériences biaisées dont le but était de prouver que les pouvoirs psychiques existent. Lui-même semblait ne pas en douter. La communauté scientifique, quant à elle, sera plus critique et la controverse restera forte autour de sa personne et de ses travaux.

Damien Coltice



### Sombre est l'aile de la mort

Ce bac-à-sable pour la première édition de *Warhammer* est un bijou. Les PJ arrivent dans le triste village de Kreutzhofen où de nombreuses petites intrigues sombres, malsaines et violentes sont à l'œuvre. Au milieu d'une séquence d'événements devant mener à un final sanglant, les PJ évolueront en toute liberté, rencontreront les habitants du village et des environs, et, espérons-le, démantèleront les histoires sordides qui livrent le village au désespoir. Magnifique.



# FIBRETIGRE DE GAME OF ROLES

« Le JdR a été précurseur sur le jeu vidéo »

*Le boom des Actual Play de jeux de rôle (JdR) permet à des personnalités d'émerger. L'une d'entre elles s'appelle FibreTigre, un auteur passionné qui a réussi à convaincre la JVTV de proposer toutes les deux semaines Game of Roles (GoR), deux heures de JdR en direct sur Twitch.*



## FibreTigre's Digest

FibreTigre travaille dans le domaine des Livres-jeux, de la BD, du jeu vidéo (*Out There*), des Escape Room et plus récemment est le MJ de l'Actual Play *Game of Roles* sur la chaîne Twitch « *Le Stream* » et dont les replay sont disponibles sur YouTube.

Il est chroniqueur sur les podcast *Studio 404* et *Trajectoires*, et il fait partie de la commission du Fonds d'aide au jeu vidéo du Centre National du Cinéma et de l'image animée.

**C** *asus Belli* : Qu'as-tu fais avant et qu'est-ce qui t'a amené à proposer un Actual Play ?

**FibreTigre** : Je m'appelle FibreTigre et mon métier, c'est de fabriquer des jeux vidéo. J'ai pratiqué le JdR à titre non-professionnel jusqu'en 2010. J'aime beaucoup ça et, par le passé, j'étais vraiment spécialisé dans *L'Appel de Cthulhu*. Assez tôt, j'ai voulu partager ça parce que je n'avais pas beaucoup de joueurs autour de ma table et parce que je trouvais ça génial. Il y a eu deux déclencheurs à GoR. Le premier c'est Twitter, car il y a quelques années, avec une webcam, on pouvait faire du direct. C'était bien avant *Périscope* ou *Twitch*. J'avais donc commencé à maîtriser en live la *Campagne Impériale* pour *Warhammer*. Ça se passait plutôt bien, mais il y avait... 21 viewers ! C'était un petit Actual Play. Le deuxième déclencheur, c'est arrivé un peu plus tard, avec le film islandais *Astropia*, un film sur le JdR. J'ai trouvé que la façon de filmer était vraiment extraordinaire. Tu as cette séquence où l'héroïne joue au JdR et tout à coup, les murs tombent : elle se retrouve dans un univers fantastique. Je me suis dit que si on pouvait

faire ça, ce serait vraiment fantastique. Bref, en revenant de Corée il y a trois quatre ans, j'ai rencontré un gros streamer qui bossait à l'époque pour la JVTV – la chaîne de Stream du site Jeuvidéo.com – et je lui ai dit : « *J'adore la Campagne Impériale, tu as l'air marrant, on essaie de monter une émission de JdR sur la JVTV ?* » On a donc commencé à travailler dessus, à faire des tests.

**CB** : Quand tu dis que vous avez travaillé, vous vous êtes mis en situation ?

**FB** : Oui, des pilotes ont été faits. On a tourné deux aventures, on a monté une team. Une team, il faut qu'elle soit soudée. En faisant les pilotes, on s'est aperçu de trucs qui sont cools en JdR mais super chiant à regarder. L'exemple typique, ce sont les courses. Quand tu rentres dans une ville et qu'il y a un magasin d'arbalète, il y a un million d'arbalètes, tu vas pouvoir choisir. C'est hyper chouette quand on est 4 autour d'une table et que chacun a son bouquin ouvert devant lui. Mais en Actual Play, c'est nul. Ce sont des petits trucs qu'on a découvert, du coup, ce travail nous a permis de peaufiner



pendant deux ans. Malheureusement, ça n'a pas pu se faire, et il se trouve que pour rigoler, lors d'un podcast sur les numériques qui s'appelle *404* – un podcast dans lequel on parle de l'influence de la culture numérique sur la société –, on a fait un JdR qui se passerait dans la Silicone Valley. C'était pour une émission de Noël. On avait chacun un archétype d'entrepreneur de la Silicone Valley, c'était un peu les 4 français qui allaient réussir ou pas. Il n'y avait pas l'image mais c'était du direct sans coupure. Ça s'est très bien passé. Il y a eu un déclic, on s'est dit : « *ok, il faut le faire. Faisons-le sur la JVTV.* » On a refait des pilotes. J'ai rencontré un réalisateur qui s'appelle lah, qui est fan de *Critical Role*. Il a permis de faire des plans, de gérer le direct. On a investi un peu d'argent pour trouver des personnes qui étaient de bons ingénieurs son, il fallait avoir une table et quelques costumes... Nous nous sommes lancés et ça dure depuis deux ans. Je dois dire que ce n'est pas tous les jours une partie de plaisir. Il m'est arrivé dix minutes avant l'émission de me dire qu'on n'y arriverait pas. Le direct, il faut vraiment que

tout le monde soit là au bon moment. Et que tout marche ! Un micro qui ne marche pas et c'est mort ! C'est beaucoup de contraintes, mais le live c'est fantastique. À terme, le stream va dominer comme support. Il y aura plein de choses sur *Twitch*, il y aura de la cuisine, du sport, etc. Le jeu vidéo et le JdR vont perdre beaucoup de parts de marché, donc c'est cool aujourd'hui de vivre ça.

**CB : Tu es arrivé à capter le public de JVTV sur cette émission ?**

**FB :** Oui, *GoR* a ceci de particulier que la majorité de son audience – et quand je dis la majorité c'est vraiment la très grosse majorité – est faite de gens qui ne jouent pas au JdR et découvrent. Et qui nous disent « *vraiment le JdR, je ne savais pas que c'était comme ça et c'est cool* ». L'archétype de tout cela, pour moi, c'est Lam. Pour moi, c'est le meilleur joueur à la table de *GoR*. C'est quelqu'un qui ne voulait pas jouer au JdR parce qu'il ne voulait pas théâtraliser ni interpréter un personnage. Quelqu'un qui n'aimait pas les règles, les mathématiques. Quand il s'est aperçu que je lui demandais juste de raconter une histoire, la plus cool possible, et →

“ On n’a jamais réussi dans le jeu vidéo à émuler la puissance du jeu de rôle. ”

### GoR Stars

**CB : Tu avais lancé une deuxième campagne GoR, plus SF. Tu peux nous en parler ?**

**FB :** Même système, avec une équipe particulière qui ne se connaissait pas forcément. Le problème, c'est que des personnes habitaient loin. Cela devenait une vraie contrainte. En fait, on ne pouvait pas. C'était au-delà de nos moyens. C'est extrêmement difficile de faire un Actual Play, en plus en live c'est mortel. On n'en avait pas les moyens. J'avais les moyens de préparer les scénarios, de venir faire mon job, mais c'était super limite au niveau des réal et de la structure. Il fallait qu'on en arrête un, et on a plutôt coupé Stars, sachant que l'autre était installé depuis très longtemps. Mais comme je dis toujours, on a « *cuté* » en pleine action, et ça sera peut-être repris. Et il n'y a pas de raison que ça ne le soit pas.

« Comme tous les gens qui pratiquent le JdR, j'estime qu'il n'y a rien de mieux. »

que je m'occupais du reste... Si tu n'as pas envie d'interpréter, tu n'interprètes pas. Moi-même, je n'interprète pas et l'expérience reste chouette. J'aime bien, on dédramatise. Vous êtes autour d'une table, il y a de la nourriture, vous racontez une histoire, on ne se prend pas la tête et on rigole. C'est un peu ma vision. Je sais qu'il y a une vision orthodoxe du JdR, que GoR peut énerver, mais je suis une porte d'entrée dans le JdR... comme André Rieux est une porte d'entrée à la musique classique ! André Rieux, il fait des valses, c'est complètement ringard mais tu as des gens qui se mettent à écouter de la musique classique grâce à lui ! (rires)

**CB : Quand tu as préparé cette idée d'émission, tu t'es inspiré d'autres Actual Play ?**

**FB :** À l'époque, il n'y avait pas beaucoup d'autres Actual Play. En gros, il y avait *Critical Role*. Et dans *Critical Role*, il y a des choses qu'on ne peut pas refaire : ils ont un budget qui est beaucoup trop important ! Ils ont un diffuseur de fumée, qui donne une atmosphère particulière, bref, des choses que l'on ne peut pas refaire, donc ce n'est pas la peine de le singer. Et puis en France, on est différent. On est gaulois. Si tu regardes *Naheulbeuk* ou *GoR*, il y a un peu cet ADN « *allez on trinque, on fait la fête... tiens, il y a le concours de la louche d'or, on va tout arrêter et faire la quête secondaire* ». Il n'y a pas cette dimension épique, hyper sérieuse, de la vengeance, de la quête à accomplir, qu'on retrouve chez les américains et qu'on a dans *Dungeons & Dragons*. Moi, c'est plus *Warhammer*, un ADN plus anglais et européen. La vie est dure, on est fauché, mais on s'amuse bien ! C'est un peu l'esprit gaulois qui fait que c'est unique. Et puis, c'est la vraie partie de JdR qu'on fait quand on a 14 ans. On déconne, on fait n'importe quoi. On n'est pas sage, en quelque sorte, et on oublie ce qui est important, et cela détend.

**CB : La grande force de tout cela, c'est ta façon de maîtriser. Tu laisses tout faire à tes joueurs. Et du coup, ton scénario est mis à mal et tu as besoin toujours de t'adapter à ce qu'ils font...**

**FB :** Le document de travail de *GoR*, aujourd'hui, c'est 300 pages A4 sous forme de prises de notes. Mais pour prendre un exemple vidéo-ludique, c'est un peu comme *The Witcher*. Tu as un village et une thématique, genre « *le village hanté* ». Dans le village, tu as plusieurs donneurs de quêtes qui sont liés entre eux. Parfois je ne mets pas de nom à côté, parce que c'est destiné à un PNJ connu qui va revenir. C'est très dense et il y a donc toujours quelque chose à faire. C'est un système *Open World* [NdLR : monde ouvert, bac à sable] et je n'improvise pas totalement. Comme tout MJ expérimenté, quand tu connais bien tes joueurs, tu les mènes par le bout du nez. Ils ont suivi *grosso modo* la trame. Pour info, il y a très peu de choses qui se font en « *off* ». Je ne leur dis jamais rien et eux-mêmes, ils ne bossent pas. Un peu comme des vrais joueurs, ils oublient leurs quêtes, ils s'en foutent un peu. Du coup, c'est vraiment de l'impro. Moi je suis prêt psychologiquement : si demain ils me disent on arrête tout, on monte un restaurant, eh bien ok, je leur fais faire des aventures dans leur restaurant et ça sera marrant.

**CB : J'ai cru comprendre que tu étais un lecteur assidu de la scène indépendante du JdR. Qu'est-ce qui te passionne dans cette mouvance ?**

**FB :** Pour moi, cela a été des chocs narratifs ! *Polaris*, *Aventures chevaleresques*, de Ben Lehman, *Dogs in the Vineyard* où les joueurs deviennent des MJ... Aujourd'hui, c'est acquis, mais quand tu achètes le livre et qu'on te dit que le joueur s'arrête et devient MJ, c'est le choc. Dans *Sable Rouge*, les personnages ont des points d'histoire : « *ce mec est mon ennemi, mais finalement non, c'est mon cousin et on s'apprécie.* »

Ces jeux ont été des chocs importants. Pour moi, le JdR est précurseur d'une dizaine d'année sur le jeu vidéo. Quand le jeu vidéo arrive dans les années 80 et qu'on combat par milliers des gobelins, en fait c'est *Donjons & Dragons*, sorti 10 ans avant. Quand le JdR *point'n clic* arrive dans les années 90, ce sont des jeux d'aventures où on ne meurt pas, comme une conséquence de *L'Appel de Cthulhu* où il n'y a plus de combat mais où l'on doit résoudre des énigmes. Quand *GTA* arrive en *Open World* total en 2000, c'est la conséquence de *Vampire*, le premier *Open World* où les scénarios sont littéralement, « vous venez à Paris, vous prenez le contrôle de la ville, point ». Voilà, le MJ croise les bras et dis « qu'est-ce que vous faites ? ». Aujourd'hui, quand je vois des JdR indé qui disent « maintenant, tout le monde est maître de jeu », « tout le monde va mourir sauf un et les autres vont accompagner le joueur » ou encore « on va commencer *In medias res* comme dans *Fiasco* et il va se passer un truc », je me dis, c'est fou, car en 2020 et 2030, les jeux vidéos, ce sera ça ! Il y aura eu dix ans d'expérimentations et on ne gardera que le meilleur. C'est devenu une scène hyper importante, qui me nourrit professionnellement et qui me permet de gagner ma vie. Après, je ne peux pas forcément les exploiter dans *GoR*, malheureusement.

**CB : Tu as choisi un format plutôt traditionnel.**

**FB :** Oui. D'ailleurs, après la fameuse théorie ludique narrativiste, on est à l'émergence du « *JdR spectacle* ». Dans lequel il y a moins de narratif, moins de ludique, mais une partie liée aux gens qui regardent et qui kiffent. Il y a un vrai suspense. Ça va donner naissance à des jeux très intéressants. L'idée, c'est de faire un peu comme dans les JdR indé modernes. Chaque joueur n'est pas qu'un joueur, mais il est concepteur de l'histoire.

**CB : Il paraît que tu es un spécialiste des Livres dont vous êtes le héros...**

**FB :** Oui. Alors je ne suis pas le plus gros collectionneur français – qui est quelqu'un qui vit au sud de Paris ! – mais je vais à toutes les *Fighting Fantasy Fest*, le grand évènement du genre. Le seul salon où je vais à chaque fois. On est cent personnes du monde entier. Beaucoup d'éditeurs m'ont dit que je devrais faire un *Livre dont vous êtes le héros* moderne. Je pense que si ça doit exister, ça sera certainement sous la forme d'un jeu de cartes narratif, qui permettra de raconter une histoire tout en incorporant une dimension procédurale, combinatoire. Je travaille vraiment depuis trois ans dessus. Je ne peux pas en dire plus parce que c'est un projet secret, mais il y a au moins un grand nom du JdR qui bosse avec moi et il m'a même confirmé récemment que ça allait se faire. Un *Livre dont vous êtes le héros* nouvelle génération, en jeu de cartes.

**CB : Sacré scoop ! Pour finir, quelle est ton actualité sur la JVTV ?**

**FB :** Alors, déjà, il s'est passé quelque chose d'important, parce que la JVTV a fusionné avec Le Stream. Deux entités différentes, Le Stream fait plus d'audience et a une autre philosophie de vie. Je peux être amené à faire d'autres choses, mais là, j'ai deux émissions qui sont assurées dont *GoR*. C'est fort probable qu'il y en ait une troisième, mais contrairement aux Actual Play non professionnels, moi je suis soumis à l'audience. Si demain l'audience chute, c'est terminé. Adieu *GoR*. Que ce soit en plein milieu d'une campagne, si j'ai 300 viewers au lieu des 10 000, alors là, c'est sûr, je suis dehors. Mais c'est la vie.

*Propos recueillis par skype par Damien Coltice*

### Loisir de riche ?

**FB :** Le JdR est devenu un loisir de riche. Moi, quand j'ai acheté mon manuel de *L'Appel de Cthulhu* en 1988, j'ai dépensé 60 francs pour pouvoir jouer toute ma vie avec. Aujourd'hui, tu paies 100 à 300 €... et tu n'y joues jamais ! Après, cela va changer si le JdR se démocratise. Mais c'est fou, tu as des gens qui achètent pour 300 €, pour le plaisir, et ils n'y jouent pas. Et à côté de ça, ils téléchargent des jeux parce que les jeux à télécharger sont kiffants et plus amusant. Ce monde est commercialement un peu bizarre...

## ROMAIN D'HUISSIER

« En JdR, c'est toujours mieux d'en donner trop que pas assez »

*Fan de comics, il officie sur Hexagon Universe et tient une rubrique sur le sujet dans Casus Belli. Passionné par la Chine, il a travaillé sur Qin, Wuxia et Magistrats & Manigances, et a récemment publié Les Gardiens célestes - qui clôt la trilogie des Chroniques de l'Étrange. Il est aussi l'auteur de Mythic Battles: Panthéon, le jeu de la Grèce antique post-apo. Un auteur tout-terrain.*



### Romain d'Huissier's digest

Romain est un auteur passionné par la Chine et la Grèce antique et grand fan de comics. En matière de jeu de rôle, il compte à son actif des œuvres telles que *Wuxia*, *Qin*, *Capharnaüm*, *Devâstra*, *La Brigade chimérique*, *Luchadores*, *Hexagon Universe*, *Mythic Battles: Pantheon* ou encore *Magistrats & Manigances*. Il a également participé aux ouvrages de théorie *Jouer des parties de jeu de rôle* et *Mener des parties de jeu de rôle*, et contribue régulièrement à *Casus Belli* - écrivant articles, scénarios ou mini-jeux (*New York Gigant*, *Vigilante City*).

Par ailleurs, il a écrit de nombreuses nouvelles, divers romans ainsi que les trois tomes des *Chroniques de l'Étrange* : *Les 81 Frères*, *La Résurrection du Dragon* et *Les Gardiens célestes*.

**Casus Belli** : Salut Romain ! Tu as bouclé une trilogie de romans se déroulant à Hong Kong (*les Chroniques de l'Étrange*) dont le tome 3, *Les Gardiens célestes*, est sorti à l'automne dernier. As-tu pensé cette saga comme une trilogie dès le départ ?

**Romain d'Huissier** : J'avais effectivement l'idée de pouvoir prolonger le plaisir et j'avais semé des graines dans le premier tome, en me disant que si ça plaisait à l'éditeur, il pourrait me demander une suite. Ce qui est arrivé ! Après, je n'avais pas le plan exact de ce que je voulais raconter dans la suite. Je préférerais ne pas m'avancer trop vite et attendre de voir ce que l'éditeur en pensait et ensuite j'ai pu développer l'histoire. Par contre, dès que j'ai eu le feu vert pour la trilogie, je savais à peu près où je voulais aller. Déjà dans le 1, je savais qui était le grand méchant et ce qu'il voulait faire, mais sans les détails du parcours. À partir du 2, j'ai commencé à vraiment construire, à écrire des plans très précis de ce que je voulais - histoire de ne pas me planter en route et de garder une cohérence jusqu'à la fin.

**CB** : Une fois arrivé au bout, c'est fini-fini ou bien est-ce que tu as la tentation de continuer, de reprendre les aventures de Johnny ?

**RdH** : Le pauvre Johnny, vu l'état dans lequel je le laisse après tout ça, je vais peut-être lui foutre un peu la paix. L'idée, éventuellement, ce serait de revenir à Hong Kong dans des nouvelles, pour diverses anthologies. De plus - scoop ! - je suis en train de signer avec un chouette éditeur pour l'adaptation en jeu de rôle... Ça va se faire chez *Antre Monde* et on réunit une équipe de choc pour peaufiner tout ça au mieux.

**CB** : Tu as posé les bases de ton univers dans les romans, comment as-tu procédé ? Tu avais des idées précises dès le départ sur la manière dont fonctionne la magie dans cet univers ou c'est venu au fur et à mesure ?

**RdH** : Pas vraiment car en fait, il n'y a pas vraiment de « système » de magie chinoise. Il y a des sorts et techniques pour tout : du taoïsme, du bouddhisme, ça part dans tous les sens. Dans les films, c'est pareil : les taoïstes peuvent aussi bien lancer des boules de feu qu'accomplir des rituels complexes - c'est assez pluriel. Pour l'univers en lui-même, j'avais une assez bonne idée de ce que je voulais. C'est vraiment de l'urban *fantasy* à Hong Kong et avec la mythologie chinoise. Donc quelque chose qui nous change totalement des grands classiques (vampire, loup-garou...) et explore un peu d'autres terres

- une sorte d'originalité à peu de frais si on veut, grâce à l'exotisme du cadre.

**CB : Est-ce que l'adaptation prévue est un projet déjà ficelé ou bien attends-tu une validation pour le lancer ?**

**RdH :** Deuxième option. Je n'ai pas envie de travailler pour rien. On débute la pré-production avec Antre Monde et donc la sortie va bien sûr prendre un peu de temps. C'est un éditeur sérieux qui fait des beaux produits et qui travaille bien, au point d'être ponctuel sur ses *crowdfundings*, donc je suis assez confiant.

Après, ça va être dur de retranscrire mon univers. Autant le cadre en lui-même, c'est Hong Kong avec du surnaturel - ça reste simple. Mais avoir un système de jeu qui arrive à rendre ce qui se passe dans les romans, c'est plus difficile. *Free form* ou système bien cadré... on verra. J'ai une bonne idée des concepts que j'ai envie d'injecter là-dedans, ensuite il faut que je mette tout ça sur des post-it, que je réfléchisse devant un tableau blanc et que je laisse les idées surgir au fur et à mesure... Après, ce n'est pas le premier système que je concevrai - donc je devrais m'en tirer. Est-ce qu'il satisfiera tout le monde, ça je ne sais pas. Ça dépendra des goûts de chacun.

**CB : Au regard de l'expérience que tu as, vu que tu as travaillé rapidement sur l'écriture de *Mythic Battles: Pantheon*... ?**

**RdH :** Pas si rapidement que ça, en réalité !

**CB : ...oui, tout dépend de ce qu'on appelle « rapidement » ! Mais est-ce que tu peux tirer des conclusions de ton expérience pour évaluer le temps de développement nécessaire des *Chroniques de l'Étrange* en JdR ?**

**RdH :** Non, parce que c'est différent. Pour *Mythic Battles*, BBE m'a prévenu en février 2016 en m'appelant de Cannes pour me dire « c'est bon, on a le deal avec *Mythic* et *Monolith*, on fait le projet ! ». Et le jeu est sorti en décembre

2017. Donc ça a été un temps assez long. Après, je n'ai pas travaillé dessus à plein temps mais j'ai eu le temps de faire des recherches, de rédiger, de tester, etc. En plus, j'avais déjà le système de résolution puisque c'est le même que celui du jeu de plateau. Donc je devais juste l'adapter pour le faire correspondre au JdR, ce qui n'était pas extrêmement difficile. Et voilà !

En plus, sur *Mythic Battles*, j'étais tout seul alors que sur *Les Chroniques de l'Étrange*, je ne serais pas contre avoir l'apport d'autres personnes sur mon univers, de voir ce que des gens pourraient y amener, quel regard extérieur ils auraient. Donc j'aimerais bien bosser en équipe, comme je l'ai fait sur d'autres productions comme la *Brigade Chimérique* - où on était une équipe de cinq.

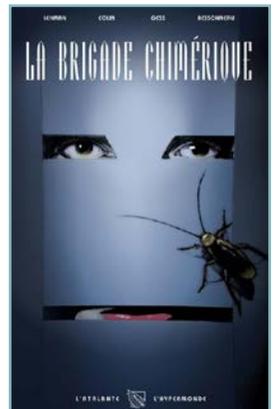
**CB : Avec ce mélange de modernité et de spiritualité, tu parviens à embarquer tes lecteurs dans quelque chose de plutôt fort, même quand ils ne sont pas sensibles aux histoires chinoises au départ.**

**RdH :** Le but était effectivement de pouvoir emmener un large public, même si les gens ne connaissent rien à la Chine (mais par contre, il ne faut pas être réfractaire au fantastique !). Rendons-nous compte que la Chine attire moins que le Japon. Il y a eu une mode avec *Tigre et Dragon* au début des années 2000, mais c'est bien retombé depuis. L'appétence pour les films chinois est bel et bien passée.

J'aime bien ce que dit Nicolas Henry, l'auteur de *Wulin* : dans ses conseils, il montre toutes les parentés qu'il y a entre le récit de chevaliers chinois et les trois mousquetaires ou les westerns de Sergio Leone. Tu as toujours ce justicier solitaire qui redresse les torts, ce monde un peu en marge avec ses codes. Dans le fond, tout ça n'est pas si différent. Par exemple, *Les 7 Samourais* ont assez facilement été adaptés pour devenir *Les 7 Mercenaires*. Moi, ce qu'il faudrait que je montre, c'est que →

## Tes origines de rôlistes ?

J'ai fait quelques parties au collège, comme ça, sur le pouce. Je m'y suis mis sérieusement au lycée, autour de 1992 avec du *INS*. Je ne suis jamais passé par *Cthulhu*, *D&D*... Je dois être un peu atypique. J'ai commencé par des jeux où tu avais à manger - *L5R*, *Prophecy*. Typiquement des univers assez fouillés, assez profonds.



### Tes références ?

J'ai été MJ sur *LSR* pendant un bon moment. Le livre de base n'était pas forcément très fourni, mais il y avait beaucoup de suppléments.

Après, il y a eu des jeux comme *Prophecy*, qui est l'un des rares vieux jeux que j'aime bien garder dans ma ludothèque parce qu'il faisait rêver. Quand tu le lisais, tu avais un sacré univers. Tu avais la lecture-plaisir qui te donnait envie d'y faire jouer. J'aime beaucoup ce genre de formats. Je suis quand même assez attiré par ces bouquins-là.



*Les Chroniques de l'Étrange* emprunte à l'urban fantasy et au polar, avec ce mélange de personnage un peu *loser* et d'arrière-plan surnaturel, des choses comme ça ! Pour ce JdR, il faut donc que je donne l'impression au lecteur d'un univers un peu familier et qu'ensuite, il se dise que les différences culturelles sont cools plutôt que limitantes, sources d'inspiration et non frein à son imagination. Après, la proposition de jeu ne va pas être très complexe : si on la résume de façon simpliste, ce sera du jeu « à mission ». Les PJ forment une équipe, ils enquêtent sur des phénomènes surnaturels et croisent des créatures diverses, les donneurs de missions peuvent être la police... Il y a plein de pistes exploitables. Le but va surtout être de familiariser les joueurs avec la ville et le système de pensée, après ça devrait rouler. Mon but est de fournir un bouquin un peu à rebrousse-poil de ce qui se fait en ce moment. Je veux un petit pavé de 250 pages avec le *background*, les règles, des scénarios... Un bouquin « à l'ancienne », j'ai envie de dire, puisque maintenant, ce n'est visiblement plus le modèle classique. Mais je pense que les gens cherchent quand même toujours ça, puisque c'est le format qui continue de se vendre le mieux. Un jeu comme *Knight* se fait une jolie carrière, par exemple. Je n'ai pas envie d'un « petit jeu » avec un système minimaliste. Il faut quand même donner du *background*.

**CB : Ça me fait penser aux réactions de certaines personnes qui trouvaient qu'il n'y avait pas assez de *background* dans *Mythic Battles: Pantheon*, alors qu'il y a quand même plus d'une bonne centaine de pages qui traitent du sujet.**

**RdH :** Oui, ça m'avait étonné quand même ! Le *background* représente les deux tiers du bouquin (450.000 signes pour les initiés), alors on peut se demander ce qu'ils voulaient en plus.

**CB : En tout cas, ça montre bien l'attente pour des informations sur l'univers. Là, il s'agissait de mythologie grecque, qui est relativement bien connue des rôlistes en général. Alors que dans la Chine et Hong Kong...**

**RdH :** Oui, tout à fait ! Il faut cadrer la proposition dès le début et donner des scénarios. Il ne s'agit pas non plus de faire une encyclopédie de 400 pages ! On décrit tel quartier, on met un synopsis - c'est toujours bon à prendre. Je suis un rôliste classique des années 1990-2000. Je ne suis pas contre les nouveaux formats, mais je suis quand même plus à l'aise avec les trucs que j'aime et avec lesquels j'ai grandi et mûri en JdR.

En plus là, je vais traiter de mon univers à moi, donc j'ai envie d'avoir quelque chose de solide. Et je pense que c'est toujours mieux d'en donner trop que pas assez. Parce que quand tu n'en as pas assez, tu n'oses pas sortir de la *storyline*... Après, quand tu en as trop : tu segments, tu n'utilises que tel quartier dans lequel les PJ vont vivre et le reste, tu ne l'utilises pas tout de suite mais tu sais que c'est là au besoin.

**CB : Et au niveau de ton actualité, en attendant que *Les Chroniques de l'Étrange* se fasse, qu'as-tu dans les tuyaux ?**

**RdH :** Tout d'abord, la suite de *Mythic Battles: Pantheon* devrait arriver, avec en premier lieu l'écran du jeu qui sera accompagné d'un livret contenant les secrets de l'univers, un ajout au bestiaire, les règles de bataille de masse et un scénario. Par la suite, il y aura une campagne, qui reste à écrire. Il s'agira d'une campagne vraiment jouable, en quelque chose comme 6 scénarios ; en gros, quelque chose qui tient la route mais qui ne nécessite pas de jouer pendant des mois et des mois à raison d'une partie par semaine pour arriver au bout ! Les gens n'ont pas toujours beaucoup de temps pour jouer, donc là l'idée est que même à raison d'une par-

## Les Chroniques de l'Étrange

Johnny Kwan est un *fat si*, un exorciste dont le quotidien est de chasser les démons et d'apaiser les fantômes qui rôdent sous les néons de la moderne Hong Kong. S'appuyant sur le Taonet (un réseau internet spécifique aux *fat si*) et armé de ses rituels, de son pistolet tirant des balles à pointe en bois de saule enchanté et de Jyu Coeng, son épée divine, Johnny travaille parfois pour la police de Hong Kong, parfois pour les triades.

### Fiche technique

**Éditeur** • Éditions Critic / Éditions Folio SF pour la version poche

**Matériel** • 3 livres à couverture rigide format 20,5 x 14cm : *Les 81 Frères*, *La Résurrection du Dragon* et *Les Gardiens célestes*. Les 2 premiers tomes sont disponibles au format poche

**Prix constaté** • 22 € ou 8,40 € (tome 1), 23 € ou 8,40 € (tome 2) et 25 euros (tome 3)



tie par mois, on puisse arriver au bout en un an.

Ensuite, pour cette année si tout va bien, on continue *Hexagon Universe* avec *Les XII Singes*. On va sortir ce qu'on appelle le *Livre 0*, c'est-à-dire un nouveau livre de base mais pendant la seconde guerre mondiale dans cet univers. On joue des super-résistants, des soldats améliorés... On y raconte tout ce qui se passe dans l'univers *Hexagon* pendant le conflit. Comme la seconde guerre mondiale est souvent un contexte qui plaît bien aux rôlistes, on ressort les règles adaptées pour rendre compte de la dureté de cette période, de façon à ce que le joueur qui aime bien l'idée d'une seconde guerre mondiale un peu *twistée* puisse acheter l'ouvrage sans se dire « *ah par contre, j'aime pas trop les super-héros donc je ne vais peut-être pas prendre ce bouquin, ça ne sert à rien si ce n'est qu'un supplément.* » Avec un peu de chance, ça peut arriver cette année, ça fait deux ans qu'on en parle avec l'éditeur. Là, il s'agit surtout de tout mettre en ordre.

Et puis après, avec Benjamin Kouppi, on aimerait bien ressortir *Magistrats & Manigances* en un seul volume. On va faire ça chez *Khelren/Absinthe Éditions* en utilisant le même modèle que pour *The Sprawl*. On va voir si on fait un petit *crowdfunding* et le mettre sur *Lulu* pour que les gens puissent avoir le

PDF ou commander un livre physique.

Je pense que ça reste un marché assez restreint mais j'ai vu des retours sur certains forums, les fans de ce type de jeu étaient assez contents. Moi, j'étais en terrain inconnu parce qu'on tentait quelque chose un peu inspiré d'*Apocalypse World*, le genre de truc avec lequel je ne suis pas très à l'aise. Donc j'en ai profité pour apprendre, pour essayer de sortir de ma zone de confort avec Benjamin qui lui, au contraire, est très fan de ce genre. Parfois, c'est bien de se pousser hors de ses limites. Sur une petite sortie, on peut prendre ce genre de risque. Donc on va le faire en bouquin unique pour les gens qui l'ont apprécié et qui veulent l'avoir entre les mains sans avoir à feuilleter trois numéros de *Casus Belli* pour avoir accès aux règles et y jouer. Bien sûr, on va étoffer le contenu...

Sinon, je voudrais aussi travailler sur un nouveau roman, mais ça va être compliqué de trouver le temps. Ça se passerait dans la Grèce antique. Je me disais qu'avec tout le boulot que j'ai fait pour *Mythic Battles*, ce serait dommage que je n'en profite pas ! En plus, j'adore ce contexte donc j'ai envie de me lancer dans quelque chose de bien épique dans la Grèce antique. Mais je ne veux pas me faire un *burn out* !

*Propos recueillis par Marc Sautriot*

## PATRICK K. DEWDNEY

« J'ai toujours su que j'allais écrire ce cycle de Fantasy »

Patrick K. Dewdney est l'auteur du Cycle de Syffe, dont les deux premiers tomes – coups de maître ! – sont disponibles (voir page 81). Rencontre avec un auteur de qualité lors de la 4e édition des Oniriques, le Festival à Meyzieu.



### Patrick K. Dewdney's Digest

Patrick est né le 26 octobre 1984 à Plymouth en Angleterre. Il est arrivé en France à l'âge de 7 ans et écrit en français. Il vit dans le Limousin où il rédige actuellement le troisième tome du Cycle de Syffe. Il a publié :

- Neva* (2007) polar
- Perséphone Lunaire* (2010) recueil de poésie
- Mauvaise graisse* (2013) roman noir
- Crocs* (2015) roman noir
- Écume* (2017) roman noir
- Le Cycle de Syffe – tome 1 – L'Enfant de poussière* (2017) fantasy
- Le Cycle de Syffe – tome 2 – La Peste et la vigne* (2018) fantasy

**C**asus Belli: Bonjour Patrick. Comment as-tu commencé dans l'écriture ?

**Patrick K. Dewdney :** Bonjour ! J'ai commencé par le polar. Ensuite j'ai fait de la poésie, puis je suis passé au roman noir avant de me lancer dans la *fantasy*.

**CB :** Tu écrivais déjà des choses avant *Neva*, ta première publication ?

**PKD :** Oui, j'écrivais des bouts de texte. La vérité c'est que *Neva* est le premier manuscrit que j'ai mené à bout. J'ai dû en tenter un ou deux avant. J'ai réussi à trouver un éditeur... enfin, ça s'est fait par personne interposée. Un auteur me suivait depuis que j'avais fait des ateliers d'écriture avec lui. Il prenait de mes nouvelles pour savoir où j'en étais parce qu'il avait bien aimé ce que j'avais fait lors des ateliers. À l'époque, j'étais en train d'écrire la suite du *Seigneur des anneaux* ! (*Rires*) Puis j'étais passé à autre chose. Du polar donc. Et après, la poésie parce que j'en ai toujours écrit un peu.

**CB :** Ça te vient d'où, la poésie ?

**PKD :** Je ne sais pas ! Très bonne question ! [*Il réfléchit*] Si, en fait, j'ai une très bonne réponse : la musique ! Mon cercle d'amis, notamment ceux avec qui je fais aussi du jeu de rôle, ce sont des musiciens. Je pense que j'ai appris énormément sur l'écriture en écoutant certains groupes, notamment *Noir désir* : au niveau de l'écriture d'un texte et comment, par l'emploi de la sono-

rité, du rythme, de l'intention, tu peux arriver à faire passer des choses. C'est quelque chose que j'ai apporté par la suite dans ce que je fais.

**CB :** On le sent dans tes textes. Dans *le Cycle de Syffe*, sans forcément sortir du récit, il y a des fulgurances poétiques.

**PKD :** Eh bien merci ! C'est marrant, dans mon groupe de musiciens, j'étais le seul mec de la bande qui écrivait et qui ne faisait pas de son. En gros, mon « *album* » de poésie (*rires*), je l'ai écrit chez le chanteur du groupe, Tayobo, pendant que lui écrivait ses textes. Je suis quelqu'un qui est très porté sur le partage. Je conçois mon travail comme une œuvre collective, très clairement. Autant au niveau du travail que peut faire le lecteur pour s'approprier le texte que celui de l'auteur en amont. D'ailleurs, j'ai une sorte de comité de bêta-lecteurs.

**CB :** Tu échanges beaucoup sur tes textes, pendant que tu écris ?

**PKD :** Oui. Enfin, c'est moins un échange qu'un retour. Je m'appuie lourdement sur le ressenti des gens. Sur la façon de raconter l'histoire. Notamment au moment du re-travail du texte.

**CB :** Qu'est-ce qui t'a amené à te lancer dans un cycle de *fantasy* ?

**PKD :** En fait, à l'université, mon sujet d'étude en master, c'était « *les mouvements contre-culturels du XXe siècle en lien avec la littérature de fantasy* ». J'étais

“ L’acte de concevoir un scénario de JdR est un acte créatif. ”

sous la direction de Jacques Migozzi, qui est un spécialiste de la littérature populaire. Depuis cette époque, j’ai une théorisation de la *fantasy* qui est bien plus avancées que celle des choses que j’ai commencées par écrire, comme le roman noir. J’ai toujours su que j’allais écrire ce cycle de *fantasy*. Mais j’ai aussi du recul sur mes propres capacités. Je savais qu’il fallait avoir des épaules pour porter ce projet. Je ne voulais pas me griller. J’ai commencé à l’écrire le jour où je me suis senti prêt, juste après mon troisième roman. C’était une époque où je commençais à découvrir des choses à propos de la littérature. Parce que quand tu commences à écrire, tu fais... un peu n’importe quoi ! Tu t’exprimes, ça sort... et si tu as du bol, quelqu’un t’offre une occasion de récidiver. Puis, au bout d’un moment, tu commences à comprendre ce que tu fais et à le théoriser. À partir de là, ça ouvre tout un tas de portes. D’ailleurs, je suis confronté à des choses dans l’écriture du cycle pour lesquelles je suis un néophyte total ! Par exemple, je n’avais jamais géré un rythme narratif aussi long. C’est un défi. De même, avec le tome 1, c’était la première fois que j’écrivais un livre au passé ! Cela change plein de choses. Tu rajoutes une syllabe de plus sur tes verbes et tu te retrouves avec une rythmique de phrase qui est complètement différente. Alors tu fais des phrases plus amples, moins denses, pour que ça puisse être dilué sur un rythme plus lent.

**CB : Parlons un peu jeu de rôle. Quel lien existe-t-il pour toi entre le jeu de rôle et l’écriture ?**

**PKD :** Ma vision de l’écriture, chez moi, c’est un besoin de création. Pour moi l’acte de concevoir un scénario, c’est déjà un acte créatif.

**CB : Quand et comment as-tu découvert le jeu de rôle ?**

Vers l’âge de 10 ans, le grand frère de mon meilleur ami jouait au jeu de rôle. Mon pote est venu chez moi. Il avait entendu son frère parler de jeu de rôle et m’en a parlé. D’ailleurs, on n’appelait



pas ça un jeu de rôle ! On disait, un « *jeu interactif* » (rires). C’était marrant, plus tard, de sortir de notre campagne natale pour se rendre compte que des gens y jouaient aussi et qu’ils appelaient ça « *le jeu de rôle* ». Au début, on a inventé notre propre jeu. Et comme mon père était un ancien joueur de *Donjons & Dragons*, il nous a un peu expliqué les trucs qu’on ne comprenait pas. De là, on a élaboré un système de règles et notre univers, qui était évidemment... à la hauteur de ce que l’on pouvait faire à onze ans ! Avec la Terre des elfes, la Terre de nains, la Terre de orques, etc. Mais on y a passé du temps dans cet univers, jusqu’à la fin du collège. On noircirait des carnets à propos de créatures qu’on piochait un peu partout. C’était collaboratif, mais clairement, c’était plutôt moi qui rédigeais. Mon pote avait plein d’idées, mais il avait du mal à se focaliser sur un seul truc.

**CB : Vous aviez des amis pour jouer ces parties ?**

**PKD :** Non. On était tous les deux.

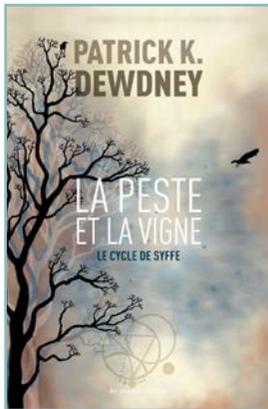
**CB : Vous avez fini par vous arrêter ? Ou rencontrer d’autres joueurs ?**

**PKD :** On a eu un peu un passage à vide au moment du lycée, donc on a arrêté de faire du jeu de rôle, mais ça a continué par la suite. En grandissant, je suis devenu copain avec le grand frère de mon pote. On se retrouvait avec ses amis, des musiciens. Avec ces gens-là, →

## Littérature ou fantasy ?

**CB : On n’a pas entendu forcément parler de ton cycle dans les petits médias classiques de la fantasy...**

**PKD :** Le pari de Marion, mon éditrice, a vraiment été de casser le code du genre. Ça va paraître con quand je vais le dire, mais elle l’a fait de manière assez spectaculaire selon les standards de la littérature, car elle a sorti le premier tome lors de la rentrée littéraire, avec un deuxième tome d’un auteur inconnu. Les gens disaient « *quoi ?* ». Certains trouvaient ça super bien et d’autres, « *oh, mon dieu, ce n’est pas de la vraie littérature* » ! Elle l’a fait super bien.



“ Un de mes objectifs avec le Cycle de Syffe, c'est de défaire la fétichisation de la violence. ”

J'ai ensuite masterisé des parties. On a fait un début de campagne de *Vampires*.

**CB : Tu connaissais ce qui sortait sur le marché à cette époque ?**

**PKD :** Oui, oui. J'ai découvert qu'il y avait une actualité du jeu de rôle sur le tard, vers vingt ans, quand je faisais mes études. Depuis que j'ai une connexion Internet stable, je suis, de loin mais avec intérêt, les rebondissements dans le milieu ludique.

**CB : Ce sont les univers qui t'intéressent le plus ?**

**PKD :** un peu tout. Ce qui m'intéresse, c'est que le jeu de rôle soit un vecteur d'histoire. Mais je suis aussi sensible à la pertinence des systèmes de jeu. Parce que mine de rien, la manière dont les actions peuvent se résoudre, c'est un ressort narratif. Ça influence forcément sur la façon dont les gens jouent et dont les histoires sont produites.

**CB : Tu joues toujours ?**

**PKD :** Je joue avec un groupe de joueurs restreint. Toujours les mêmes depuis... je dirais dix ans ! C'est horrible (*rires*). En fait, le plus gros truc que j'ai fait avec eux, c'est une campagne qui se déroulait dans les Terres du milieu, mais avec des règles que j'avais élaborées. C'était très simulationniste. J'aimais bien l'idée que la règle et l'histoire soient intrinsèquement liées et du coup, mes guerriers... ressemblaient à des guerriers ! On a dû faire une quarantaine de parties pour mener la campagne à son terme, au bout de trois ans et demi de jeu. À la fin, le guerrier du groupe, il lui manquait des morceaux !

**CB : Dans cette campagne, comme dans le Cycle de Syffe, qu'est-ce qui t'a fait mettre en scène une vision plus réaliste de la survie ? Alors que dans les jeux de rôle, cet aspect est souvent contourné...**

**PKD :** En fait, j'ai composé mon scénario comme j'aurais composé n'importe quelle histoire. Et la manière pour moi d'ancrer les personnages dans l'univers

qu'on décrit, c'est d'une part de faire en sorte que leurs actes aient des conséquences et, de l'autre, de les rattacher à une réalité concrète. Une réalité concrète comme « *Ok, tu es un mercenaire nain, comment se passe ta vie quotidienne. Qu'est-ce que tu fais ?* ». Du coup, j'avais un système de combat qui était franchement... je ne vais pas dire punitif, mais réaliste. C'était vraiment très simulationniste. Les personnages, même les guerriers, quand ils avaient l'option de ne pas forcément se battre, ils la choisissaient, parce qu'il y avait un facteur de risque.

**CB : Et tes joueurs adhéraient bien à cette vision ?**

**PKD :** Oui. Le joueur qui incarnait un guerrier nain, classé en barbare puisque le système de règles était très inspiré de *Rôlemaster*. Lui, c'était clairement la tête brûlée, mais toujours raccord avec le personnage, un peu colérique, plutôt orgueilleux. Typiquement à prendre la mouche et se jeter dans une situation pendant que les autres passaient leur temps à faire du *damage control*. Il y avait d'autres personnages portés sur l'action, mais ils étaient bien plus prudents. Pour avoir discuté avec plusieurs sortes de soldats, la différence entre ceux qui ne sont pas encore revenus et les vétérans, psychologiquement, elle est majeure.

**CB : C'est un milieu que tu connais bien, les soldats ?**

**PKD :** Le milieu militaire ? Dans mon travail, le rapport à la violence m'intéresse beaucoup. J'ai énormément lu là-dessus... la science de la guerre historique et moderne. Un de mes objectifs avec le Cycle de Syffe, c'est de défaire la fétichisation de la violence, dont on commence heureusement à se détacher avec certains livres comme chez G.R.R. Martin, par exemple, mais qui est toujours super présente. Cette idée que c'est héroïque de tuer quarante types avec une main dans le dos, avant de rengainer son épée au ralenti et de s'en aller sans trop regarder les morts et les

## Les cartes du monde de Syffe

**CB : Les cartes présentes dans le cycle, comment tu as travaillé dessus ?**

**PKD :** En fait, j'habite avec Fanny, l'illustratrice des cartes. Donc pour travailler, c'est pratique ! (sourire) Fanny, c'est quelqu'un qui vient à la base du milieu de la BD parisienne « *underground* ». Mais c'est surtout une illustratrice qui a fait plein de trucs. Ce qui l'a vraiment fait connaître, c'est son travail sur l'identité graphique d'une émission sur Arte qui s'appelle Pianotina, qui présente le solfège aux enfants. Elle est un peu catégorisée jeunesse, mais elle fait plein d'autres trucs. Elle publie dans des fanzines, elle fait plein de choses. On avait déjà travaillé ensemble sur plusieurs projets textes et images. Et du coup, on a peaufiné notre concept. Elle a fait des suggestions, elle me les a montrées. J'ai trouvé que c'était de la balle... On est parti du principe que comme c'est du récit rapporté, que ces cartes, ce n'est pas de l'illustration, ce sont les cartes que Syffe lui-même a esquissées pour qu'on puisse suivre son histoire.

**CB : Du coup, elles peuvent être fausses ?**

**PKD :** Oui, il peut y avoir des trucs qui couillent un peu. Mais surtout, on a travaillé la technique. Genre, c'est du travail manuel. À quels outils il aurait eu accès ? Quelle technique aurait-il choisit pour faire ça ? On a fini par choisir la solution qu'on a là : plume, encre et... rien d'autre ! C'est une collaboration. On discute beaucoup. Elle propose des trucs. Je dis « ça oui, ça non ». Après, parfois, je ne pense pas que j'ai les compétences pour choisir, donc fais ce que tu penses au mieux.

mourants parce que c'est trop cool. En vérité, n'importe qui qui s'est battu une fois dans sa vie sait très bien que cela ne se passe pas comme ça. Même entre gens qui pratiquent des arts martiaux, un vrai combat, c'est quelque chose qui va vite, où personne ne comprend rien. On fait le bilan plus tard. Autant dans mes romans que dans les parties de jeu de rôle, le rapport de force, le rapport à la violence, c'est quelque chose que j'exploite de façon ouverte. C'est-à-dire qu'il y a toujours d'autres solutions. À aucun moment je vais mettre les personnages sciemment dans la merde pour les punir. Mais je fais en sorte qu'ils aient à endosser les conséquences de leurs actes d'une manière générale. Après, mon système essayait de se baser sur le réalisme du combat, en termes de techniques de combat médiéval. Le système d'étourdissement était donc très important. Généralement, tu avais une passe d'armes brève, genre deux ou trois échanges, avant que quelqu'un arrive à scorer une touche. À partir de là, selon le type d'armes qu'il employait, il avait des chances plus ou moins élevées d'étourdir. Et à partir du moment où quelqu'un était étourdit... ça allait très vite !

**CB : Revenons à ton actualité. Donc là, tu es en plein tome 3 ?**

**PKD :** Oui, chapitre 12 ! ça avance ! Tiens, un scoop si tu veux ! Ce premier livre, il y en a 4 dans chaque tome, je n'avais pas du tout prévu de l'écrire. J'avais pensé traiter les éléments qui se passent finalement dans le premier livre comme une ellipse. Et en fait, je me suis rendu compte en écrivant une fois, deux fois, trois fois, que ça ne marchait pas du tout. Le lecteur ne pouvait pas capter l'évolution psychologique du personnage, un peu comme s'il y avait un raccord qui ne fonctionnait pas. J'ai pris un peu de retard du coup, mais... bon, en vrai, je suis complètement dans les temps de ce que j'avais prévu, mais on aime toujours être un peu en avance non ?

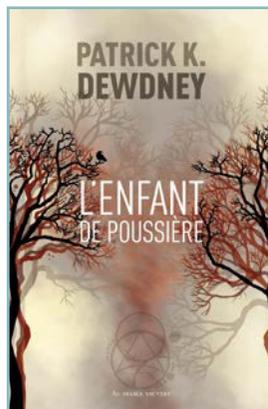
**CB : Ça dépend qui !**

**PKD :** Oui, certes. On ne citera pas de nom ! Tiens tu veux du spoil ? [Patrick prend un petit carnet de note dans lequel est griffonné le plan d'une embarcation et quelques annotations, voir notre photo]

**CB : Bon, c'est le bon moment pour prendre la photo de l'interview ! Merci pour cet entretien Patrick !**

**PKD :** Merci à vous !

*Propos recueillis par Damien Coltice, à Meyzieu  
Un grand merci à Alain Moya*

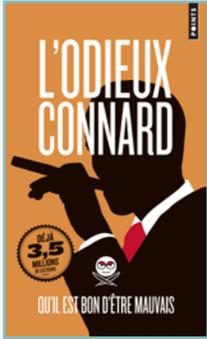




LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

# LAPIDONS-LES AU DÉ 20 !

Le guide des gens et des choses qui vous donnent des envies de strangulation autour d'une table de JDR. Onzième épisode.



## Mais qui est cet odieux connard ?

Vous ne le connaissez pas ?

Odieux connard tient un blog de critiques de films désormais célèbre. Il en a même tiré deux bouquins, *Qu'il est bon d'être mauvais* et *La vie c'est bien, le cynisme, c'est mieux*. En fait, monsieur OC est aussi un rôliste. Et il a décidé de partager son vitriol avec nous désormais.

## Le gars qui joue solo

Tout MJ avec un peu de bouteille a un jour eu à sa table un joueur ou une joueuse un peu timide qu'il fallait mettre à l'aise. Et pour l'aider à trouver sa place, le MJ bienveillant (car si, cette race secrète et mystérieuse existe selon d'anciennes légendes) prend grand soin de trouver une scène où le joueur timide sera mis en avant : une séquence religieuse s'il joue un prêtre, une mission dans le milieu des hackers s'il joue un pirate informatique, bref, ce ne sont pas les occasions qui manquent. Mais alors que notre timide va enfin ouvrir la bouche, prendre la parole et gagner en assurance, voici qu'il est interrompu avant même d'avoir prononcé la première syllabe d'un sec :

*Quais, super. Alors moi, je m'en vais et je vais voir mon contact barman.*

Ça, c'est le gars qui joue solo. Lui s'en cogne que tout le monde passe un bon moment, d'ailleurs,

il ne comprend pas trop pourquoi il y a d'autres personnes que lui autour de la table.

Qu'importe la mission, le personnage ou même le jeu, il se séparera toujours du reste du groupe pour pouvoir, enfin, avoir des séquences seul à seul avec le MJ. Et si jamais ledit MJ se débrouille pour ne pas diviser la table, le gars qui joue solo le bom-

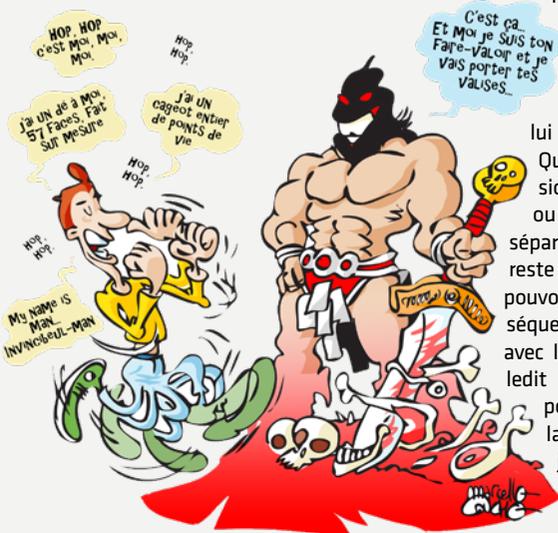
bardera de petits papiers où s'alignent des descriptions d'actions qui n'ont toutes qu'un seul but : jouer de son côté.

Dans certains cas, on pourrait penser que cela a un intérêt : après tout, un membre du groupe capable d'aller interroger des PNJ de son côté pour gagner du temps, cela peut avoir des avantages. Pourtant, inévitablement, le gars qui joue solo ne partagera jamais les informations qu'il a obtenues. Après tout, pourquoi faire, puisqu'il n'a pas remarqué qu'il y avait d'autres joueurs autour de lui ?

Le gars qui joue solo n'hésitera d'ailleurs pas à jouer le rôle qui a les mécaniques les plus lourdes juste pour avoir l'attention du MJ sur lui : ceux qui ont connu les plus anciennes versions de *Shadowrun* savent bien que le joueur *decker* pouvait annoncer aux autres qu'ils pouvaient revenir la semaine prochaine dès le moment où il s'exclamait "*Je tente de pirater la porte*". Sinon il se contentera d'aller de PNJ en PNJ, de préférence seul, pour se lancer dans les conversations les plus longues possibles, pourvu que le MJ s'occupe de lui. Bien sûr, il se plaindra si un autre joueur ose accaparer l'attention du meneur plus d'une minute, tant lui a des choses bien plus importantes à faire comme par exemple, aller *roleplayer* une scène seul à la taverne en prenant l'air mystérieux.

Nous pouvons donc, sans trop de souci, conclure que cet individu ne mérite qu'une lapidation par le reste de la table, à coups de dés, ou même avec ses propres petits papiers.

Odieux Connard  
**Barbare déchainé Coucho**



FESTIVAL

# KAYSERSBERG, CROSSE ambiance

*Petit retour en photos sur la 13e édition du Festival du jeu de rôle de Kaysersberg, dont votre magazine était cette année partenaire, avec pour thème « Les Années 20 » – une période propice à la chasse au poulpe, puisque nous étrennions dans le village alsacien la nouvelle boîte d'initiation du jeu maison Chroniques Oubliées Cthulhu.*



Les belles rues du village alsacien de Kaysersberg, élu village préféré des Français en 2017...



...envahi le temps d'un week-end par une foule passionnée et un marché artisanal consacré au GN, au jeu de rôle et à l'imaginaire !



Les parties de JDR se déroulent dans la grande salle du conseil de la mairie. Boiseries, parquet ciré, meubles d'époque et vitraux que ne renierait pas une célèbre série qui vient de se terminer sur HBO : un luxe d'espace et d'ambiance !



Romain d'Huissier (debout à gauche) et Laurent Bernasconi (assis à droite), le régional de l'étape, en pleine dédicace sur le stand BBE / Casus !

Félicitations aux organisateurs de cette belle manifestation qui grandit d'année en année, et rendez-vous en 2020 pour une 14e édition placée sous le signe de la science-fiction !

## DANS CASUS BELLI N°31

**L'été ? Quel été ? Les vacances ? Quelles vacances ? Dans les couloirs sombres et les salles humides de la crypte des vieilles liches de la Rédaction, le travail continue sans relâche...**

Vous avez aimé COW ? Parfait, parce que la suite arrive ! Notamment des règles de magie pour pousser le « *Weird* » un peu plus loin encore, avec la magie « *blanche* », la magie « *noire* », les filtres et les potions, et enfin les rituels. Le gros morceau viendra ensuite, composé par les organisations secrètes qui se déchirent dans cet univers. Vous en avez eu un aperçu dans ce numéro, mais le gros de la troupe débarque avec le prochain.

Mais ce n'est pas tout. Comme d'habitude, il y en aura pour tous les goûts, pour tous les types de pratiques. Des scénarios, déjà ! Du *COF/H&D*, donc compatible avec la cinquième édition du plus connu des jeux de rôle, avec un retour dans Ciudalia. Lors du concours initié dans la ville de Gagner la guerre, le roman de Jean-Philippe Jaworski, nous avons reçu plusieurs écrits de qualité, nous allons donc en publier un second. Autre salle autre ambiance, sans doute une aventure pour *Warhammer 40 000*, une pour *Tails of Equestria* (oui, les petits poneys soudés par l'amitié magique) et plein d'autres surprises que nous sommes en train de peaufiner.

Au niveau des critiques, *Les Oubliés*, livrés récemment par les XII Singes, seront présents, tout comme *Le Régent de Jade*, nouvelle grande campagne *Pathfinder* par BBE. Nos meilleurs archéologues sont également à pied d'œuvre, l'un sur *Judge Dredd* que l'on ne présente plus (la loi, c'est lui) et un autre sur *Mystara*, une des gammes les plus importantes de *D&D* à l'époque de *TSR*. Le Grand duché de Karamaikos, ça vous dit quelque chose ?

Les interviews, le Bâtisse&Artifices, et toutes les rubriques du magazine, les BD, seront évidemment de retour à la rentrée après un été studieux et qu'on vous souhaite surtout, chargé en jeu de rôle ! Quel meilleur moment pour jouer ? Faire découvrir ou boucler une campagne qui n'en finit plus, pour se retrouver le temps d'une soirée ou d'une semaine entière ?

Passez un merveilleux été !

Thomas Berjoan et toute l'équipe Casus



# COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR

[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)





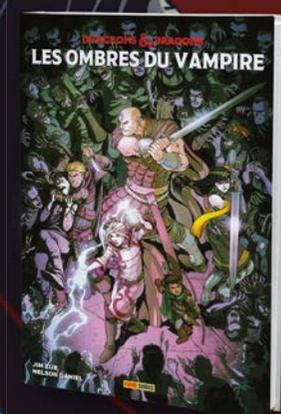
# DUNGEONS & DRAGONS

## LA BANDE DESSINÉE OFFICIELLE DU JEU DE RÔLE



T01

**DÉJÀ  
DISPONIBLE**



T02

**LE 12 JUIN**

**panini comics**  
www.paninicomics.fr

**Finies les pizzas et les boules de feu, mercredi c'est muffins et arcs-en-ciel supersoniques !**



**PACK DE LANCEMENT À 79,80 €**

Livre de base,  
Bestiaire  
Écran de jeu + scénario



**NOUVEAU !**

Écran de jeu + scénario

**DÈS 6 ANS**



River Horse and River Horse Comics are trading names of River Horse (Europe) Ltd. © River Horse (Europe) Ltd. 2019. River Horse, the River Horse logo, Tails of Equestria and the Tails of Equestria logo are either ®TM and/or © 2019. HASBRO and its logo, MY LITTLE PONY and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2019 Hasbro. All Rights Reserved.

[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)