

BÂTISSSES & ARTIFICES : MAISON DE COMMERCE



CASUS BELLI

#34 juillet | Août 2020

Le magazine de référence des jeux de rôle

COF Vengeance | Delta green | Œil Noir

Dossier spécial 40 ans Casus Belli



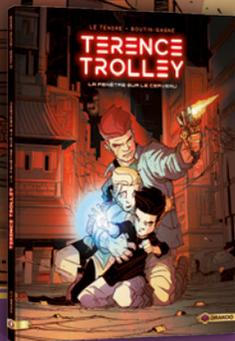
40 ans
1980-2020

Numéro anniversaire 272 pages

SCÉNARIOS : L'Appel de Cthulhu, Héros & Dragons, Les Oubliés, Œil Noir

RÈGLE n°19

REMBOURSER, C'EST BIEN.
ENCAISSER, C'EST MIEUX.



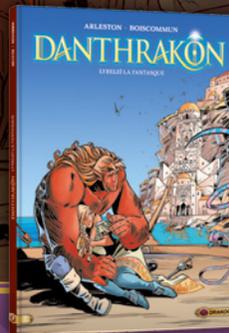
Vol. 1/2 - Sortie juin



Vol. 1/2 - Sortie juin



Vol. 1/2 - Sortie juillet



Vol. 2/3 - Sortie juillet

LES NOUVELLES RÈGLES DE LA FANTASY



drakoo.fr

ÉDITO

Une nouvelle étape ?

→ **D**ans l'édito du numéro 32 de Casus Belli, nous avons titré « *Des stars en renfort* » pour évoquer la vague de célébrités, en France et un peu partout dans le monde, qui revendiquent désormais fièrement leur amour du jeu de rôle, qui n'hésitent plus à en parler, à jouer devant les caméras. Ce numéro vient confirmer la tendance. Mieux que ça, une nouvelle étape va très bientôt être franchie.

Dans une interview d'Alexandre Astier publié le 23 juin sur la chaîne du YouTubeur Captain Popcorn, entretien au départ censé tourner autour des BD tirées de la série Kaamelott, la discussion a rapidement et longuement viré autour du jeu de rôle. Astier n'a pas caché son envie un jour de publier un JdR autour de son univers. Le bonhomme est par ailleurs très occupé avec notamment la sortie du premier long métrage de Kaamelott, décalée en raison du Covid, mais on sent le désir sincère.

Mais Astier n'est pas le seul touche-à-tout génial qui se sent pousser des ailes de créateur de jeu de rôle. Foncez lire l'interview de Joann Sfar à la fin de ce magazine. Au départ, on l'avait invité dans ces pages pour venir fêter avec nous les 40 ans de Casus. Au terme d'un entretien passionnant, il nous lâche un scoop énorme. Il a réalisé son rêve, il vient de créer le jeu de rôle qui devient la passerelle entre toutes les histoires de monstres de ses très nombreuses œuvres – BD, romans, films d'animation – de son univers contemporain fantastique. Précommande à la rentrée, annonce-t-il. On vous laisse découvrir ça plus loin.

Une star de l'édition, un réalisateur césarisé pour son premier film *Gainsbourg, vie héroïque*, qui signe un jeu de rôle et qui entend le défendre, étant donné la surface médiatique qu'il est capable d'occuper, voilà forcément une excellente nouvelle pour notre loisir, qui sort chaque trimestre un peu plus au grand jour. Tout cela est terriblement excitant !

Thomas Berjoan et toute l'équipe de Casus



**RÉABONNEMENT
EN VUE ! →**

**Pour tous les abonnés
du numéro 29 à 34, il est
l'heure de se réabonner.**
Nous vous invitons à aller
en page 4 et 5 et à découvrir
dès maintenant notre offre !

RETOUR SUR LES TITRES PRINCIPAUX DE LA JOURNÉE
ET LE DÉBAT QUI DIVISE LA FRANCE : LES DÉS SERVENT-ILS
UNIQUEMENT À FAIRE DU BRUIT DERRIÈRE L'ÉCRAN ?
POUR Y RÉPONDRE, L'AUTEUR DE JEU DE RÔLE JOANN SFAR...

« AH, LE BRUIT DES DÉS
DANS LA PÉNOMBRE... »

GX+TB

EN DIRECT



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

ACTUALITE



Actualité - Nouvelles du front	8
Actualité - Nouvelles d'ailleurs	24
Actualité - Aventures, le jeu à la Cour d'appel...	36

CRITIQUES



Critiques - Vengeance	40
Critiques - L'œil Noir	44
Critiques - La Chute de Delta Green	48

SOMMAIRE

Critiques - Trudvang Chronicles	52
Critiques - Chosen ones	56
Critiques - Bestiaire	58
Critiques - Dearg (vol.1)	60
Critiques - Nouveau Monde	62
Critiques - La Division du Commandement	64
Critiques - La boîte à outils du meneur de jeu	66
Critiques - Data trails	68
Critiques - Le Premier compagnon	69
Critiques - Nations Pirates	70
Critiques - Cobaye(s)	71
Critiques - Bestiaire Aventurier	72
Critiques - Le guide du neuvième monde	73
Critiques - Cthulhu Hack Pack	74
Critiques - Don't walk in winter wood	75
Critiques - Les Apprentis Sorciers	76

ÉTAGÈRE DU RÔLISTE

NAILBITER



L'étagère - Le bric-à-brac du Jawa	78
L'étagère - Nailbiter	80
L'étagère - Les enquêtes de Joe Casus & ...	82
L'étagère - La couleur tombée du ciel	83
L'étagère - Petites inspis...	84

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. N°34, juillet/août 2020.
Directeur de publication David Burckle, **Responsable de la rédaction** David Burckle, **Comité de rédaction** Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, David Burckle, Damien Coltice, Julien Dutel, Géraud 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 Lois-Emmanuel Meyer.

Ont participé à ce numéro :

Relecture : Lois-Emmanuel Meyer

Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : PSamia Aci-Sèche, Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Anthony Calla, Olivier Caira, Slawick Charlier, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Jon D., Jean-Baptiste Durand, Julien Dutel, Hugues Fauchon, François Marcela Froideval,

Géraud « Myvryrian » G., Didier Guiserix, Etienne Goos, Thomas Le Goareguer, Tristan Lhomme, Olivier Halnais, Geoffroy Hassoun, Patrick Janniaud, Romain d'Huissier, Nurthor le Noir, L'Odieux Connard, Romain Pelisse, Sylvestre Picard, Philippe Rat, Thomas Robert, Cyril Rolland, Adrien Saurat, Marc Sautriot, SLM, Alessandro Ciro Sacco, Max et Sarah Verdu, Nathalie Zema.

Image de couverture : Aurore Folny, avec la permission de Black Book Editions. Tous droits réservés.

Illustrateurs, cartographes et photographes : Augustin, Guillaume Albin, Marcel Coucho, Laura Escoin, Benjamin Giletti, Didier Guiserix, Josselin Grange, Geoffroy Hassoun, Rémi Jacquot, Patrick Janniaud, Mathilde Marlot, Laurent Miny, Thierry Ségur, Tod.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

SCENARIOS



Scénario : Les servantes cornues (Héros & Dragons)	88
Scénario : Retrouver sannah (L'Œil Noir)	116
Scénario : Nuit de noce (Les Oubliés)	128
Scénario : Le Mariage de l'horreur (L'Appel de Cthulhu)	144

AIDES DE JEU



Aides de jeu - Funtasy	162
Bâtisses & Artifices - La maison de commerce...	192
MJ only - Un combat comme au cinéma...	204
PJ only - Enrichir un personnage	208

RETRO



Archéo-rôlisme - Aeon	212
Archéo-rôlisme - Birthright	218

MAGAZINE



Entretien - François Marcela-Froideval	224
Scénario - Le tout premier scenario de casus	230
Hommage - Devine qui vient dîner ce soir	238
Hommage - Sage Zormilius	240
Hommage - Casus, le portrait de famille	246
Entretien - Joann Sfar	260
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les ...	268
Prochainement - Dans CB #35	270
Le Casus club	272

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^e 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.

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

Numéro ISBN (PDF) 978-2-36328-925-4

Numéro ISBN (papier) 978-2-36328-924-7

Dépôt légal juillet 2020. **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.

POUR LE RÉABONNEMENT

SI VOUS VOUS ÊTES (RÉ)ABONNÉ AU NUMÉRO 28...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 29 à 34 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 jaune 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 :

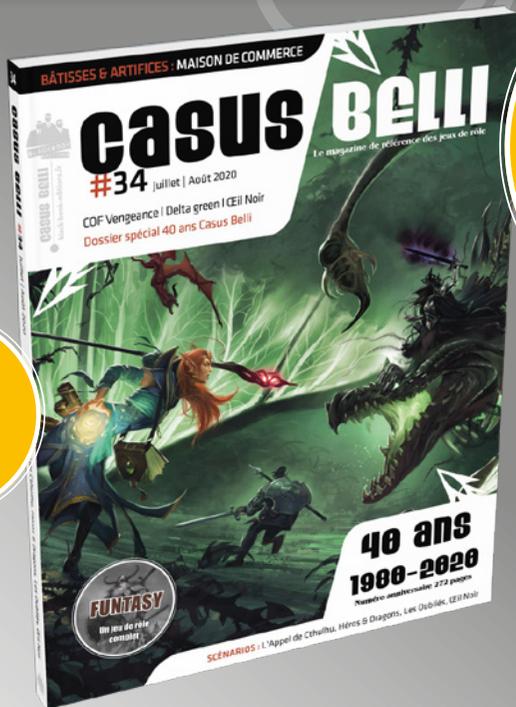
- ▶ rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les **numéros 35 à 40**.

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

Pour plus d'informations, rendez-vous sur :
www.black-book-editions.fr

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ
AUCUN
NUMÉRO !

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

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

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) afin que vous puissiez récupérer gratuitement le PDF de chacun des numéros de votre abonnement.

BUZZ MON RÔLISTE

Rôlistes hypés, cette rubrique est faite pour vous !



Cthulhu est partout

Franchement, on ne sait pas qui a mis en scène cette image publiée sur le compte *FaceBook* de la communauté Ludinn le 3 juin 2020 ? Le maraîcher cultiste ? Un client facétieux ? Pire, le hasard total, le grand chaos qui régit nos existences ? En tout cas, on s'est bien marré ! Bravo au compositeur.

Lapin marteau sur France Inter !

La conquête du monde par les rôlistes est décidément en marche. Dans son excellente émission estivale *Blockbusters*, diffusée tous les jours de semaine de l'été à 17 h sur France Inter, Frédéric Sigrist parle à une heure de très grande écoute de sujets pop culture, hits du cinéma, de la culture, de la littérature. Eh bien, après une émission sur Xéna la guerrière, Conan le Cimmérien, Alien, James Bond, Mortal Kombat ou John Carpenter, c'est Dungeons & Dragons et, à travers, le plus connu des jeux de rôle, tout le loisir, qui a eu droit à son émission le 8 juillet.

Et comme un bonheur ne vient jamais seul, parmi les intervenants, Jérôme Brand Larré et Coralie David, que vous avez parfois la chance de lire dans *Casus*, mais qui sont également éditeurs chez *Lapin Marteau*. Une belle émission qui participe un peu plus à faire entrer le jeu de rôle à la place qui devrait être la sienne dans la culture pop mainstream. Bravo à eux pour cet entrisme de belle qualité.



Coralie, en rouge au centre et Jérôme à sa droite

Les rôlistes aiment les masques (et pas que ceux de Nyarl...)

Le Covid, les masques, le contexte est lourd. Pourquoi ne pas alors s'amuser un peu avec la situation. Petit florilège de ce qu'on a trouvé de meilleur sur le net.

Le marketing objet magique de D&D style !

(Il y aurait beaucoup à dire sur le respect des règles, mais il s'agit d'un autre débat).

Traduction :

Armure légère

Masque facial de bien-être

CA 25 Poids 1 Valeur 2020

Augmente la résistance aux maladies de 45 %

Augmente la santé de 20 points

Le conseil d'un personnage avec 18 en Sagesse

Traduction :

Pourquoi est-ce que les joueurs de D&D prennent le Coronavirus au sérieux ?

L'expérience nous a appris

deux choses

2 % de chance de mourir, ce

n'est pas si improbable que

ça en a l'air

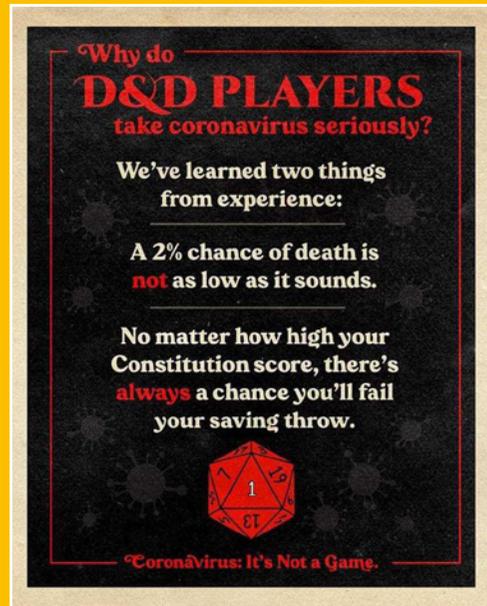
Même si ton score de

Constitution est très bon,

il y a toujours une chance

pour que tu rates ton jet de

Sauvegarde.



MAKE IN THE USA FAST SHIPPING

3 LAYERS OF PROTECTION

1 100% Cotton Backing
2 Activated Carbon Filter

NOUVELLES DU FRONT

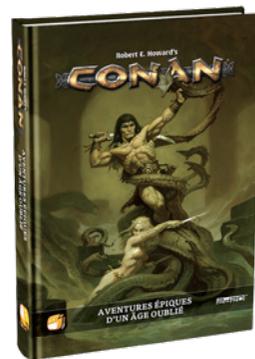
La crise de la COVID19 a impacté notre quotidien. Pourtant, on a pu constater au cours des derniers mois la capacité d'adaptation et d'inventivité qui a traversé notre milieu. Les éditeurs ont continué de travailler, de créer, et lorsque leurs partenaires étaient au rendez-vous, d'imprimer et de distribuer leurs jeux. Certains programmes ont été salement bousculés, et l'été 2020 va probablement voir arriver plus de jeux qu'habituellement. Faisons un petit tour d'horizon.

FUNFORGE / ROBERT E. HOWARD'S CONAN

➔ Un barbare toujours vigoureux

Éditeur et distributeur de jeux de société, *FunForge* est aussi un repaire de rôlistes qui ont un faible pour Conan le Cimmérien. Au point que leur premier jeu de rôle sera la version française de *Robert E. Howard's Conan*, qui a été joliment financée sur *Ulule* durant le confinement, avec 74 000 euros et pas loin de 700 souscripteurs.

Soutenue par de nombreux illustrateurs de talents parmi lesquels Brom, Paolo Parente ou encore Aleksí Briclot, cette édition est motorisée par 2d20, le système maison de *Modiphius*, l'éditeur VO, qui se veut simple et dynamique. Grâce à la réussite du financement participatif, l'éditeur va pouvoir publier le livre de base, un beau barbare de près de 400 pages qui décrit l'univers et le système du jeu, ainsi que l'écran du MJ à quatre volets, qui est accompagné d'un *Livre de ressources du maître de jeu*, un livret de 32 pages pour aider le MJ à créer ses histoires. Enfin, troisième composante proposée dans l'opération, un recueil de sept scénarios, pas moins. À cela s'ajoutent les bonus débloqués pendant la campagne, soit une paire de cartes géographiques, des feuilles de personnage de luxe, des prêtirés, et un recueil d'aventures, *Les Manuscrits oubliés* contenant au total cinq scénarios supplémentaires. Livraison prévue en décembre prochain.



LES XII SINGES / ÉDITIONS MNÉMOS

➔ LudiKa

Les XII Singes et *Mnémos* ont créé ensemble le label *LudiKa* pour publier des projets ludico-littéraires basés sur leurs catalogues respectifs. La première publication sous ce label sera pour cet automne : *Nephilim Légende*, qui sortira accompagné de *Nephilim Initiative*, une version d'initiation bâtie sur le modèle *Initiative* développé depuis quelques temps déjà par les *XII Singes*.

Une campagne de financement participatif s'est clôturée le 10 juillet concernant la publication de la "saison 2" du jeu, qui se présente sous la forme d'un très sympathique coffret baptisé *Les Poursuivants d'Arcadia*. Suite à un énorme succès (850 souscripteurs, plus de 200 000 euros), ce coffret contient sept ouvrages de 144 à 220 pages centrés sur la thématique classique de l'Atalante fugitive et sur la cité occulte d'Arcadia. Parmi eux, une grosse campagne inédite, mais aussi beaucoup d'informations, dont une partie seulement provient de deux anciens suppléments, le reste étant créé pour l'occasion.

Début 2021, un financement participatif sera consacré à un JdR tiré du cycle de Thoan, la saga des Hommes-Dieux de Philip José Farmer.

DONJON SERVICE TRAP DESIGN (I) par Olivier Caira & Guillaume Albin



EMPYREAL MEDIA PRODUCTIONS

→ Lore & Legacy

Évoqué dans notre numéro 33, le livre de base de *Lore & Legacy* devrait être disponible au moment où vous lisez ces lignes. Un *Livret de découverte* est déjà disponible depuis quelques semaines en PDF sur le site *DriveThruRPG* à prix libre, ou en version imprimable à la demande sur *Lulu.com*.



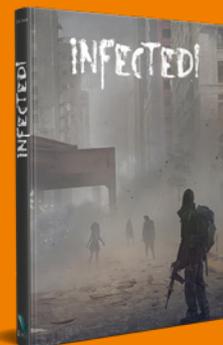
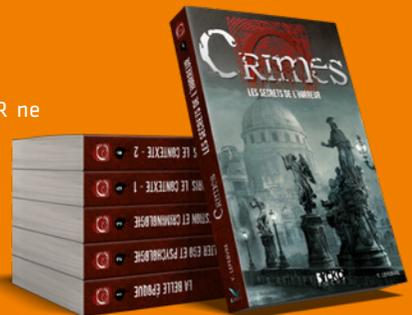
SYCKO / CRIMES

→ Crimes de poche

Partant du constat que les grands et beaux livres de JdR ne sont pas toujours adaptés au transport et à la manipulation autour d'une table de jeu, *Sycko* a proposé une version « *de poche* » de *Crimes* à l'époque de son financement participatif. Trois ans après la sortie du jeu, sept volumes reprenant les différents chapitres des deux tomes d'origine ont été financés en précommande participative. Ainsi, ceux qui ne s'intéressent qu'au Paris de la Belle Époque sans vouloir le système pourront ne prendre que les deux livres correspondant, etc.

Parmi les bonus figurent deux aides de jeu en PDF plutôt sympathiques sur le papier : *Crimes & Carcosa* et *Crimes & Cthulhu*. La livraison des *Crimes de poche* aux souscripteurs est pour juillet, et aux boutiques pour la rentrée.

Après la pause estivale, l'éditeur prévoit de sortir le recueil *Scènes de crimes*, et les deux premiers tomes de *Designers & Dragons* à l'automne, les derniers étant prévus pour l'hiver prochain. Ensuite, *Sycko* pourra nous présenter un nouveau projet, *Infected*, qui fera l'objet d'un financement participatif cet automne pour une sortie à Noël.



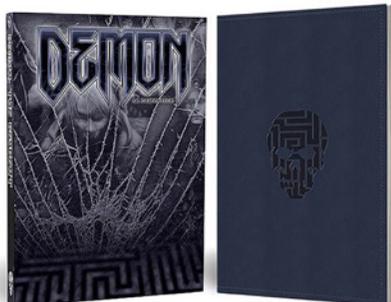
STUDIO AGATE

Romantisme noir

435 souscripteurs ont réuni près de 40 000 euros pour permettre la publication de *Démon : la Damnation*. Le livre de base sortira en février 2021 (édition standard ou collector), accompagné d'un écran en trois volets, de *The Demon Seed Collection* (un supplément contenant cinq nouveaux cadres de jeu, des factions occultes, et un scénario de mission pour chaque ville), *The God machine rules update* (qui contient des règles « avancées » du jeu), et *Interface* (une anthologie de nouvelles en PDF, contenant également des règles inédites). Les différents paliers franchis ont permis d'améliorer les produits, ajoutant des nouvelles ou encore un scénario original signé Batro, ainsi qu'un jeu de cartes d'états.

En attendant, les deux prochains suppléments pour *Vampire : le Requiem* sont arrivés (on en reparle dans notre prochain numéro), et le *Kit de Survie* de *Vermine*, *Grimoire* pour *Dragons* et *Le Nouveau Monde* pour *7e Mer* sont disponibles en boutique.

Le mois de juin a aussi été l'occasion pour *Studio Agate* de lancer un crowdfunding sur *Kickstarter* pour financer *Dark romanticism*, un artbook pour *Shadows of Esteren RPG...* enfin, *Les Ombres d'Esteren*. Le projet a rencontré une belle réussite (1 117 contributions et plus de \$ 136.000), même si seulement 484 contributions correspondent à l'artbook (prévu pour avril 2021), les autres ayant porté sur divers lots d'ouvrages de la gamme. Si le projet a été mené pour les États-Unis, une VF était aussi présente.



BRUNO GUÉRIN / LA PLUME DE CYRANO

Nom de Zeus !

Fort de plusieurs années de pratique de son jeu, de cercle privé en conventions et festivals, Bruno Guérin a largement amendé *Antika* au point d'en faire une nouvelle édition augmentée d'environ 30 %. Au passage, cette deuxième édition bénéficie aussi d'un passage à la couleur et d'un ajout de plans réalisés par Jocelin Grangé et Patrick Trempond. En plus de la version standard, une édition collector ultra limitée (40 exemplaires) présentée dans un coffret était disponible durant la campagne de financement participatif sur *GameOn Tabletop*, qui a connu un joli succès (293 souscripteurs et plus de 31 000 euros). Plusieurs paliers de financement ont ainsi pu être débloqués, apportant leur lot d'améliorations (carte au format A2, plans, PDF des suppléments *Argonautes* et *Troie* adaptés pour cette v2, un scénario). En attendant la sortie, prévue pour septembre, n'hésitez pas à découvrir le kit de démo, téléchargeable gratuitement depuis la page du financement participatif.

De son côté, au mois de mai, *La Plume de Cyrano* a financé sur *GameOn Tabletop* un autre jeu basé sur la mythologie grecque, *Tylestel*. Les joueurs y incarnent des héros chargés par les dieux de réaliser des exploits, voguant de Charybde en Scylla pour accomplir leurs quêtes divines. Comme dans les récits mythologiques, ils auront la faveur de certains et subiront le courroux ou la jalousie d'autres.

Soutenu par 160 souscripteurs, l'éditeur a recueilli 20 000 euros qui lui permettront de réaliser la boîte de base du jeu contenant les livres de règles, des cartes, des aides de jeu et deux scénarios. Une version collector inclut également l'écran, une carte de Tylestel, un livret de création, des fiches bestiaire et deux scénarios de plus. Là encore, vous pouvez vous faire une idée en téléchargeant le livret de démonstration sur *GameOn* ou sur le site de l'éditeur en attendant la sortie du jeu à la fin de l'année.





Tang Garden



Disponible en boutique le 21 juillet 2020

BLACK BOOK ÉDITIONS

➔ Même pas mal !

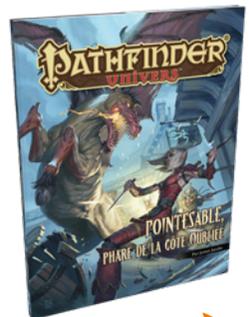
La COVID19 a eu beau sévir, elle n'a pas empêché les hommes en noir de travailler. C'est ainsi que la gamme *Trudvang Chronicles*, dont la sortie était prévue pour l'été, a fait son arrivée en fanfare fin juin (cf. notre critique page 48). *Torg Eternity* et *Wûrm* sont également en bonne voie : tous deux sont chez l'imprimeur et sortiront successivement au cours de l'été comme prévu.

Les autres gammes ne sont pas en reste : *Arsenal*, le supplément pour *Starfinder* dédié au matériel et à l'équipement, est disponible depuis quelques semaines, et le nouveau bestiaire, *Xeno archive 2*, ainsi que la campagne *L'Attaque des essaims*, sont en approche. Cette dernière sera finalement proposée en deux volumes regroupant trois épisodes chacun plutôt qu'en six livrets comme en VO.

La boîte *Vengeance* pour *Chroniques Oubliées Fantasy* est disponible dans toutes les bonnes crêmeries, et le *Recueil de scénarios d'initiation* sera sorti lorsque vous lirez ces lignes. Les deux écrans de *Pathfinder 2* ainsi que son *Bestiaire* (édition normale et collector) sont également disponibles, et le premier volume de la nouvelle campagne, *L'Âge des cendres*, arrive dans les tout prochains jours. Les cinq volumes suivants sortiront au rythme d'un épisode par mois environ.

De son côté, le *Guide de Pointesable* arrive dans les tout prochains jours et vous sera utile pour mener la dernière campagne pour la 1ère édition de *Pathfinder*. Pour la suite, BBE prévoit la sortie du *Guide des prédictions perdues*, le cadre de campagne de la 2e édition, ainsi que la traduction de *Gamemastery*, l'ouvrage destiné au MJ, qui devrait paraître à l'automne.

En attendant, plusieurs autres suppléments arrivent à la mi-juillet : *Le Guide du Neuvième Monde* pour *Numenéra*, le *Compagnon Super-pouvoirs* pour *Savage Worlds*, *Data trails* pour *Shadowrun* et *Les Fantômes d'Equestria* pour *Tails of Equestria*.



ÉDITIONS STELLAMARIS / FRIPONNES

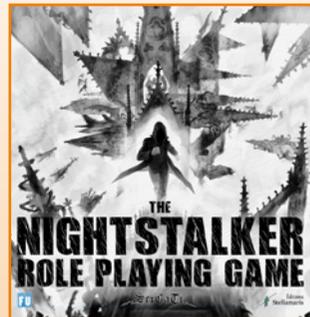
► Héritage d'acier

The Nightstalker RPG sera le prochain financement participatif lancé par Stellamaris en octobre. L'auteur, qui répond au doux surnom de « *Serpent* », est le bassiste et le chanteur du groupe de métal *Sercati*. Le *Nightstalker* est l'ange errant héros de leurs odes métalliques. Après être devenu le parangon d'un cycle de romans, il est en passe de devenir l'élément central du jeu de rôle éponyme. Préparez-vous à lutter contre Lucifer et ses hordes dans une mégalopole alternative et décadente. Endossez les ailes d'un ange céleste ou déchu, l'héritage de leur descendance bâtarde ou de bien d'autres créatures surnaturelles.

Le financement sera lancé à l'automne. En attendant, si vous voulez savoir si vous avez les épaules pour vous frotter aux ténèbres, le kit d'initiation, qui vous est présenté dans l'étagère de ce numéro, vous donnera la réponse.

Alors que *Friponnes Steampunk* continue gentiment son incubation, le recueil de nouvelles de la version médiévale a été mis en ligne gratuitement pendant la période de confinement. La souscription pour *Louvanie Belhumeur a disparu*, la suite du roman *Les Mains qui guérissent*, sera lancée le 8 septembre.

Enfin, en novembre est programmé *Abracadabra Schola Magisteria*. On y jouera les étudiants d'une école de magie cachée dans la forêt de Brocéliande. Prioritairement à destination des enfants, il sera aussi accessible aux adultes, avec des règles et des scénarios adaptés à l'âge des joueurs.



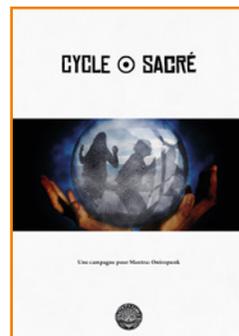
BATROGAMES

► Au Pays imaginaire

BatroGames poursuit le développement de *Mantra Oniropunk* avec la parution de *Cycle Sacré*, une campagne qui révèle les secrets de l'Empire du Lion. Ce livre de 64 pages contient trois aventures pour des personnages débutants et des informations inédites sur le Lion. Par ailleurs, le livre de base et la campagne de *Rotting Christ*, le jeu de rôle musical métal, arrivera prochainement en boutique.

L'éditeur travaille aussi sur deux projets. Tout d'abord, *Lost London : retour au Pays imaginaire*, une adaptation de *Peter Pan* dont le ton est proche de celui de la BD de Loisel. Le jeu propose d'incarner des orphelins des rues de Londres en 1900 qui, transportés au Pays imaginaire, découvrent que le cruel Peter Pan qui y règne a disparu. Des aventures ténébreuses attendent les personnages, qui seront tiraillés entre rester dans cet étrange paradis où les adultes sont tués à vue par le grand dieu Pan, et retourner à Londres où l'ombre de Jack l'Éventreur hante les rues brumeuses. Voilà qui promet des moments de *roleplay* intéressants, l'action étant gérée grâce à une version remaniée du BASIC RPG.

L'autre projet dans les tuyaux de *BatroGames* est *Insurgés*, un jeu de résistance para-militaire dans lequel on incarne des combattants durant la guerre au Moyen-Orient.





BLACK BOOK ÉDITIONS / RÔLE'N PLAY

➔ Clap de fin pour Oblivion

Tournée *via internet* (COVID oblige), la fin de la saison 4 de la série *Rôle'n Play* a débouché sur un final explosif bourré d'émotions qui clôt la campagne *Oblivion*. Grâce au financement participatif réalisé en début d'année, l'émission va cependant se poursuivre dès la rentrée avec de nouveaux personnages et une nouvelle campagne se déroulant en Pangée. Dans le cadre du premier financement participatif de l'émission, *BBE* avait prévu de ressortir la campagne *Oblivion* de Pat et Chris à la fin de la saison 4, dans une version adaptée pour *Héros & Dragons* et complétée par Julien Dutel par rapport à ce qui a été joué dans le cadre de *Rôle'n Play*. En cours de route, le projet a quelque peu grossi, passant de quatre tomes de 64 pages à six livres d'au-moins 100 pages chacun. Cinq d'entre eux sont bouclés (dont quatre déjà à la maquette), la rédaction du dernier est en phase finale. Aucune date de sortie n'est avancée, mais gageons qu'il va falloir quelques semaines de plus à l'équipe pour nous préparer quelque chose aux petits oignons.

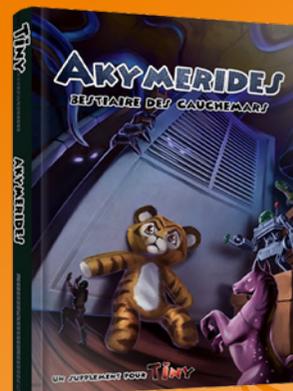
JDR ÉDITIONS / TINY

➔ J'ai une bestiole dans mon pyjama

Akymérides, bestiaire des cauchemars, le nouveau supplément pour *Tiny*, a fait l'objet d'un financement participatif en juin. Ce charmant livre de chevet renferme les secrets d'une vingtaine de créatures parmi les plus surprenantes et surtout les plus terrifiantes. Il complète les *Akymérides* du livre de base et apporte de la diversité aux monstres qui hantent les cauchemars de nos chers bambins. Il contient aussi deux scénarios qui mettent en scène ces nouvelles horreurs.

Autre ouvrage financé pour l'occasion, *Une Vie de jouet* est une campagne de plus de 200 pages. Accessible aux jouets neufs comme aux vieilleries courtoises, elle les enverra à la recherche de leur passé oublié dans les rêves d'un nouveau petit maître. Les paliers de la souscription ont débloqué leur lot de cadeaux et d'options. La sortie est prévue pour octobre.

En attendant, bonne nouvelle pour *Le Club* : après un léger décalage des envois prévus en mars (tout était prêt quand le couperet est tombé), les colis ont commencé leur migration vers les contributeurs fin mai. Sauf complication postale, tout le monde a maintenant été livré. L'été sera chaud du côté des monstres.



ODONATA ÉDITIONS / INSECTOPIA

→ Grouillements et nuées

Financés sur *GameOn Tabletop* en avril 2019, trois suppléments *Insectopia* ont été envoyés à leurs souscripteurs et doivent à présent grouiller en boutique. *La Communauté* est un recueil de onze scénarios. *Aran Bra* est un bac-à-sable qui décrit la ville du même nom ainsi que sa population, mais aussi le commerce et les nefs de transport (avec les règles afférentes) ; le supplément contient également trois amorces de scénarios. Enfin, *Imago Véridis - Le Grand Passeur* est la première partie d'une grande campagne pour *Insectopia*. Centrée autour d'un personnage légendaire, Imago Véridis, il s'agit là d'un *road trip* en Entoma. À noter qu'un coffret collector contient les trois ouvrages ainsi que quatre cartes au format A2, un livret de PNJ au format A5 et un livret de campagne de 8 pages.



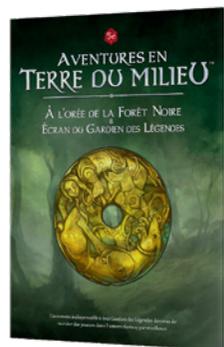
Pour la suite, *Odonata Éditions* a plusieurs projets de nouveaux jeux dans ses cartons, à commencer par l'adaptation en JdR, en partenariat avec *Actu SF*, des *Brigades du Steam*, le roman de Cécile Duquenne et Étienne Bariller. Florent Moragas (*Insectopia*) et Gabriel Thomas (*Aegyptus*) se chargeront de l'adaptation en lien étroit avec les auteurs du roman. Un financement participatif est prévu pour 2021 pour permettre la publication de ce jeu qui promet de l'action, des complots et une belle ambiance *steampunk*.

EDGE ENTERTAINMENT / TERRE DU MILIEU

→ Bree et la Forêt noire

Avant-dernier supplément de la gamme *l'Anneau unique*, le supplément de contexte *Bree* est disponible. Il contient trois scénarios, décrit le Pays de Bree et présente une nouvelle culture pour PJ, les Hommes de Bree. Le dernier supplément annoncé à ce jour sera la traduction de *The Laughter of dragons*, recueil de scénarios liés au supplément de contexte *Erebor*, en attendant le développement de la nouvelle édition par *Free League*.

La version 5E, *Aventures en Terres du Milieu*, n'est pas en reste, avec la sortie cet été de *À l'Orée de la Forêt Noire & Écran du Gardien des Légendes* et de *Contes & Légendes des Terres Sauvages*. Comme son nom l'indique, le premier est constitué de l'écran du jeu mais aussi de six PJ prêtirés et d'une aventure de 32 pages. Le second est la version pour *Aventures en Terres du Milieu* du recueil de sept aventures dans les Terres Sauvages préalablement publié pour *l'Anneau unique*.



KHAOS PROJECT / WARHAMMER

→ Le coup du marteau

Avec la reprise d'activité de l'imprimeur de *Khaos Project*, la gamme française de *Warhammer* rattrape son retard sur la VO, puisque l'écran sort en ce début d'été, tandis que le recueil de scénarios est prévu pour août et le premier volet de la campagne *L'Ennemi intérieur* pour septembre.

Par ailleurs, l'éditeur vient de recevoir les textes définitifs pour *Age of Sigmar : Soulbound* et *Warhammer 40 000 Roleplay - Wrath & Glory* en vue de leur traduction.



➔ En approche

Quelque peu retardée par la COVID19, la campagne *Le Feu sous la glace* devrait sortir en septembre. Les auteurs ont mis ce temps à profit pour peaufiner le matériel prévu, en commandant des illustrations supplémentaires et en ajoutant une vingtaine de pages sur l'Arkeneï. L'ensemble des fichiers, dont les trois volumes de la campagne sensiblement étoffés et le kit de campagne, sont en route pour l'imprimerie et les PDF ont été mis à disposition des contributeurs fin juin.



En attendant, le roman des *Chroniques héossiennes* a été gracieusement mis en téléchargement gratuit pendant la période de confinement.

➔ Un programme toujours aussi dense

Espérons que les hommes en noir fassent le plein d'énergie cet été, car ils continuent d'alimenter une vaste palette de gammes avec de nouveaux projets sympathiques. Et en fait de se reposer, un maquettiste va en réalité être enchaîné dans le Cloaque du BBE building pour terminer les maquettes du projet pharaonique consacré à *Laelith*, la cité du Roi-Dieu, dont une partie (le livre principal, les règles, la campagne *L'Ultime châtiment* et le scénario *Pour une poignée de dés*, écrit par Maxime Chattam) est déjà disponible en PDF.

Dès la rentrée, les sorties reprennent. Les deux campagnes pour *Deadlands*, *La Mort aux trouses* et *De bonnes intentions* sortiront en septembre, précédant la sortie de la nouvelle édition de *Savage Worlds*, baptisée *Savage Worlds Adventure Edition (SWADE pour les intimes)*, dont nous reparlerons dans notre prochain numéro. La sixième édition de *Shadowrun* est dans les tuyaux, avec un livre de base déjà disponible en PDF. Les versions numériques des autres ouvrages arrivent à raison d'un par mois environ, tandis que les versions physiques seront livrées à l'automne.



Du côté de l'*Œil noir*, un pack préco sera lancé prochainement pour un gros scénario, *Le Legs de Niobara*, prévu pour octobre. De son côté, l'*Almanach aventurien*, qui était annoncé dans la précommande participative initiale, fait l'objet d'une relecture poussée et devrait être le supplément suivant.

Le prochain supplément prévu pour *Numenéra* est un recueil d'aventures, *Étranges découvertes*, tandis que du côté de *Tails of Equestria*, ce sera la VF du *Starter Kit*. *Eclipse Phase* et *Dragon Age* sont toujours parmi nous, puisqu'on nous annonce la finalisation de *Firewall* pour le premier, consacré à l'organisation qui emploie les PJ, et de *Faces of Thedas*, consacrés aux PNJ importants du second.

Pour la suite, nous avons bien entendu des rumeurs circuler dans les couloirs, relatives à l'ombre d'un seigneur démon (*Shadow of the Demon Lord*), à l'écriture d'un supplément sur la chevalerie pour *Joan of Arc*, ou encore la traduction des prochains suppléments pour *Trudvang Chronicles* (le supplément régional *Stormlands*, la campagne *Snowsaga* et le scénario *Frostbitten*), qui serait bien engagée. Sans parler d'une extension pour *Chroniques Oubliées Contemporain* en cours de création sur le même modèle que la boîte *Vengeance* pour *COF*. Mais nous vous en dirons plus dans notre prochain numéro.

BLACK BOOK ÉDITIONS

➔ À la conquête de nouveaux mondes

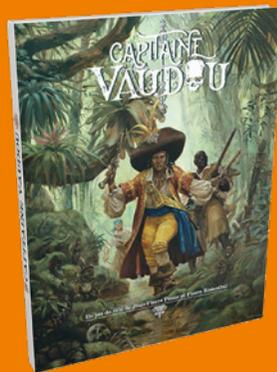
BBE ne s'est pas laissé impressionner par la COVID19 et a profité de cette période un peu particulière pour annoncer deux précommandes participatives qui ont eu lieu en mai et juin.

Tout d'abord, *Capitaine Vaudou* fait son retour. Publié en 1991 par *Jeux Descartes*, ce jeu de piraterie écrit par Jean-Pierre Pécau est motorisé par *Simulacres*, le système de Pierre Rosenthal publié par *Casus Belli* à la fin des années 80. Contrairement à *Pavillon Noir*, ce JdR intègre très clairement la magie à son univers. Pour cette seconde édition, le jeu a bien entendu été toiletté et les textes augmentés et il bénéficiera des illustrations d'auteurs talentueux, en particulier les dessinateurs de BD Mathieu Lauffray et Anthony Jean. Porté à la fois par BBE et *Monolith*, *Capitaine Vaudou* est également un projet transmédia, avec la sortie d'une BD chez *Delcourt* prévue à la fin de l'année.

Le succès a été éclatant avec près de 1 300 souscripteurs et 120 000 euros pour la publication du livre de base en version standard et édition limitée à 200 exemplaires, l'écran et un set de dés. Forcément, une telle réussite a entraîné le déblocage de moult cadeaux ou options. Si la publication du livre et de l'écran est prévue pour la fin d'année, le PDF est d'ores et déjà disponible. Si vous n'avez pas participé et souhaitez vous faire un avis, n'hésitez pas à regarder la partie *Let's Play* que vous retrouverez sur la chaîne *YouTube* de l'éditeur.

L'autre coup d'éclat du printemps, c'est l'adaptation en JdR de l'univers des BD des *Terres d'Arran*, publiées chez *Delcourt*. Succès monstre (1 355 souscripteurs et 208 000 euros) pour ce jeu motorisé par *Chroniques Oubliées Fantasy* permettant de jouer dans l'univers des BD *Elfes*, *Nains*, *Orcs et gobelins* et *Mages*. Si ce jeu médiéval-fantastique repose sur un diptyque *Livre du joueur / Livre du meneur* (disponible dans une très belle version collector durant la précommande participative), une boîte d'initiation baptisée *Elfes - initiation au jeu d'aventures dans les Terres d'Arran* permettra aussi aux lecteurs et fans de la BD de s'initier au jeu de rôle. Bien entendu, un écran et plusieurs sets de dés sont aussi proposés, tout comme un livret de personnage et des accessoires de luxe. Sortie en décembre.

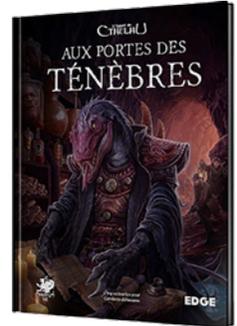
Pour la suite, *Black Book Éditions* a annoncé la publication prochaine de la traduction de *The Expanse*, le jeu de rôle de Steve Kenson inspiré de la série des romans de James SA Corey, également adaptée en série TV. Nous vous en reparlerons prochainement, mais en attendant, n'hésitez pas à regarder la rubrique "*Nouvelles d'ailleurs*" de nos précédents numéros, dans laquelle nous avons déjà évoqué ce jeu motorisé par le système AGE de *Green Ronin*.



→ Cthulhu pour les nuls

Aux Portes des Ténèbres, le premier supplément pour *l'Appel de Cthulhu* chez Edge, est sorti en juin. Il contient cinq scénarios pour Gardiens et joueurs débutants, et prolonge donc la boîte de base. Nul besoin du *Manuel du gardien* ou de celui de l'investigateur, qui arriveront dans le courant de l'été. Ces deux ouvrages seront complétés par un bel écran et son livret contenant le scénario d'initiation classique *La maison hantée*, mis à jour pour l'occasion, et pas moins de douze investigateurs prêtirés. Y figureront également des cartes des Terres de Lovecraft, du monde de Cthulhu et des environs d'Arkham. Le supplément sur Berlin suivra dans la foulée.

Et pour ceux qui aiment utiliser le Mythe en dehors de l'AdC, le monstrueux *Cthulhu Mythos* est à nos portes. Il s'agit d'un pavé de 400 pages sur les créatures, artefacts, sorts et cultes du mythe de Cthulhu, tout cela adapté aux règles du SRD5.



→ Sorties imminentes

Trois jeux sont actuellement en bouclage aux éditions du Troisième Œil : *Kabbale*, *Valérian* et *Wulin 3*, qui devraient tous sortir cet été. À la rentrée, ce sera au tour de *Feng Shui 2* d'être à l'honneur. Et puis l'édition noire de *Cobra* ne devrait plus tarder à arriver. Grosse période donc pour l'éditeur.

Pour la suite, Les Editions du Troisième Œil ont signé avec *Onyx Path Publishing* pour traduire la gamme *Wrath V20*. Un autre jeu anglais est prévu au programme, *Monster World*, tiré des romans de survie post-apocalypse de David Wellington. Côté création, l'éditeur a également un programme ambitieux, avec une troisième édition de *Devâstra* et la création de *Kabbale médiévale*, un spin-off de *Kabbale*.



→ Sortie de tunnel

Au *7e Cercle*, *Z-Corps* n'est pas abandonné et au contraire, l'éditeur nous dit avoir avancé sur la finalisation du dernier supplément, dont il compte publier des extraits régulièrement sur son site internet, qui a été refait au cours des derniers mois. Du côté de *AKA Games*, la période de la COVID a aussi repoussé la sortie de deux projets, l'imprimeur ayant totalement cessé son activité. Cependant, les affaires ont désormais repris ; la suite de *Symbaroum* (*Karvosti*, *Yndaros*...) a été imprimée et va être envoyée prochainement aux souscripteurs avant de sortir en boutique. *AKA* prévoit d'enchaîner avec une précommande participative sur *GameOn Tabletop* à l'automne pour financer la publication de la suite de la campagne avec le tome 4, *Symbar*.

Auparavant, la gamme de *Coriolis* devrait enfin débarquer en juillet. Le PDF de la campagne a été mis à disposition des souscripteurs dès le mois de juin.

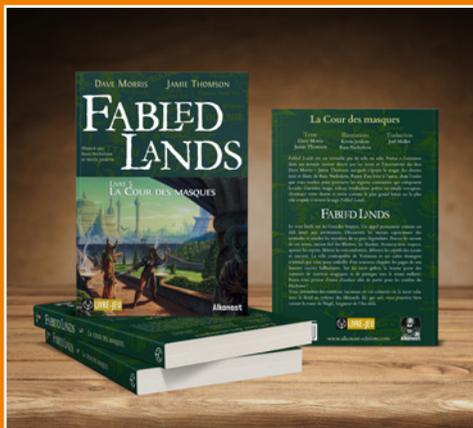


ALKONOST / LIVRES-JEUX

► Plaisirs solitaires

Alkonost propose une bibliothèque d'une douzaine de livres-jeux *one-shots* qui vous envoient au Pays des Merveilles ou dans les profondeurs de l'horreur. *Fabled Lands*, dont le cinquième tome est annoncé, et les *Chroniques d'Hamalron* prennent place dans des univers persistants. Vous pourrez y vivre vos aventures et découvrir les secrets et les merveilles du Royaume déchiré ou de la Discorde.

Le système de jeu est simple et conforme à ceux utilisés habituellement pour ce genre de JdR solo. Les livres sont au format 15x21 et dépassent facilement les 200 pages. Les cartes et carnets d'aventure sont téléchargeables gratuitement sur le site de l'éditeur.



STUDIO 09

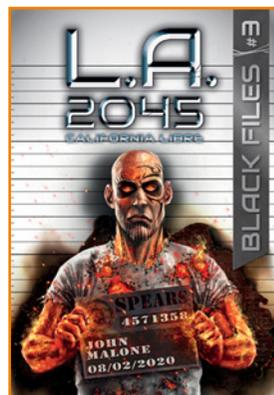
► Joyeux anniversaire !

Studio 09 fêtera ses dix ans cet automne et, pour l'occasion, sort *Dix Ans de Studio 09*, un énorme ouvrage qui compilera du matériel pour toutes leurs gammes (*Tecumah Gulch*, *Campus*, *D6 Galaxies*, *Altro Mondo*, *LA 2045*, *Verne et Associés*, *1913...*) : des scénarios, des aides de jeu, des mini-aventures dont vous êtes le héros, des petits jeux de plateau... Du très lourd pour tous les goûts.

Par ailleurs, *Studio 09* a sorti *Black Files #3* pour *Los Angeles 2045*, qui contient scénarios, nouvelles et aides de jeu, l'ensemble formant une mini-campagne aux enjeux importants. Le #4 est déjà sur les rails.

Chronica, pour *Altro Mondo*, développe le bac-à-sable de ce jeu à l'aube du *steampunk*. Le N°2 donnera l'occasion aux joueurs de conquérir de vastes territoires exotiques inexplorés, où le punk se joue à la bombe !

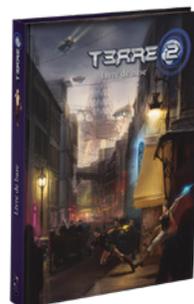
Pour finir, la gamme *Feu !*, qui avait été lancée avec *Verne et Associés*, *1913*, va se voir dotée d'un nouvel équipage. Pour l'instant, seule une énigmatique illustration en noir et blanc nous a été dévoilée. Mais quel jeu se cache donc derrière cet effrayant minotaure ? Suspense jusqu'au prochain numéro.



BLAM ! EDITIONS / TERREZ

► Terre à l'horizon

La phase de test pour la campagne de la saison 2 de *Terre2* est en cours. L'intrigue fera voyager les héros à travers plusieurs pays d'Europe. Ce road-trip sera l'occasion d'une visite approfondie des nations traversées et des relations politiques plus globales de cet univers dystopique. En attendant une annonce plus concrète sur une date d'embarquement, un nouvel épisode inter-saison sera bientôt disponible gratuitement sur le site du jeu.





YGGDRASIL / DARK RUNES

➔ Vers la dernière guerre

Ragnarok, la campagne épique de *Dark runes*, a suivi tranquillement son cours. Fin juin, le livre de base était quasiment prêt à partir à l'imprimerie, et le reste du matériel (livrets de personnages, fiches de PNJ, cartes A3 et sets de dés) est prêt à l'envoi. L'ambition de l'éditeur est de pouvoir tout envoyer aux souscripteurs cet été, pour déclencher le crépuscule des dieux à l'automne.

En attendant, *les Chroniques de Théia* continuent à sortir à un rythme régulier. Les N°8 et 9 sont disponibles gratuitement sur le site officiel du jeu. Ce petit fanzine d'une dizaine de pages fournit notamment une petite campagne qui s'étend sur plusieurs chapitres. De quoi préparer vos vaillants guerriers à se lancer sur la quête de la Lance afin d'être dignes de se présenter au banquet d'Odin.



LES XII SINGES

➔ Arrivages et nouveaux projets

Succédant à la période de confinement, l'été 2020 va être une période chargée en sorties, en particulier chez les *XII Singes* qui vont livrer plusieurs gros projets à leurs souscripteurs : *Lieux d'aventures* (un atlas de lieux d'aventures à la fois génériques et pour *D&D5*), la VF de *Maze Rats*, et *Abstract Steampunk*.

Pendant ce temps, le travail se poursuit sur *Les Encagés* (la campagne de *Cthulhu Hack*), la nouvelle édition de *Wastburg* et *Les partisans*, le spin-off d'*Hexagon Universe* qui se déroule pendant la guerre de 39-45. Ce dernier a fait l'objet d'un financement participatif sur *GameOn Tabletop* en juin, réunissant 173 souscripteurs et près de 23 000 euros.



ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

► Futurs sombres

Cet été, *Arkhané Asylum* a lancé le financement participatif de *Metro 2033*, l'adaptation des romans de Dmitry Glukhovsk ! Sont prévus un livre de base (en version standard et collector), un écran et divers accessoires, dont la livraison est planifiée pour juin 2021. Le jeu est motorisé par le Year Zero Engine (le système de Fria Ligan utilisé pour *Mutant : year zero* ou *Alien*) et a bien entendu pour décor le métro de Moscou. Cependant, l'éditeur prévoit de proposer d'autres cadres (comme il l'a fait pour *Tales from the Loop*) tel que le Paris Metro 2033 écrit par nul autre que Pierre Bordage.



Mahyar Shakeri est évoqué en tant que « Directeur d'écriture narrative » (bien malin qui pourra dire de quoi il retourne exactement !). Olivier Larue, quant à lui, anime une partie *Let's play* en trois épisodes, diffusée sur *YouTube*, pour faire découvrir le jeu.

Tandis que le livre de base de *Cyberpunk Red* n'est toujours pas disponible en VO, l'attendue boîte de démarrage devrait sortir en juillet. Du côté de *The Witcher*, tandis que *Le Journal du Sorcier* est prévu d'ici la fin d'année, *Arkhané Asylum* propose gratuitement le PDF du kit d'introduction. Modestement intitulé *Mode facile*, ce document de 32 pages comprend une version allégée des règles, des personnages prêtirés et un scénario.

STUDIO DEADCROWS

► Bienvenue en Glorantha !

Cet été, *RuneQuest* fera enfin son grand retour dans la langue de Molière, avec l'arrivée du livre de base et les cartes de la Passe du Dragon, prévu en août. *Nautilus*, quant à lui, déjà disponible en PDF pour les souscripteurs, accostera cet automne en boutique. Juste après, les corbeaux morts se lanceront dans un nouveau projet avec un financement participatif pour le jeu *Awaken*.

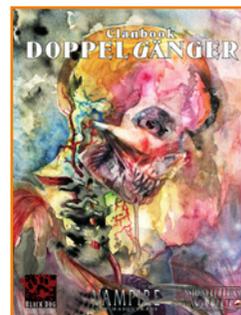


BATRONOBAN

► Batro le Ténébreux

Batronoban a également une vie en dehors de *BatroGames* puisqu'il vient de publier en PDF la traduction de deux suppléments pour le *Monde des Ténèbres*, disponibles sur la plateforme de *White Wolf*, le *Storyteller Vault*. Inspiré notamment par les œuvres de David Lynch et Nicolas Winding Refn, *Étrange empire* est une grosse campagne pour *Mage : l'Ascension* sur le thème du cinéma et des films maudits. *Doppelganger* est un *clanbook* pour *Vampire : la Mascarade*.

Batro travaille également sur *Yoruba Space*, un univers de *space opera* africain qui pourra être adapté à plusieurs systèmes, dont *Starfinder*. Sortie prévue à partir de l'automne 2020 par l'intermédiaire de *Tipee*, sous formes de parutions régulières.



RAPTOR PADDOCK

80.00€*



TYRANOSAURE-REX SKELETON

180.00€*



ÉDITION NUMÉROTÉE

LOCKWOOD MANOR

60.00€*



AVIARY

100.00€*



INNOVATION CENTER

150.00€*



DISPONIBLES MAINTENANT SUR GAME ON MARKETPLACE

30% des recettes seront reversées en dons à nos magasins partenaires pour les soutenir.



Jurassic world @ UCS LLC and Amblin *Prix TTC, frais de ports non inclus



500 NUANCES DE GEEK / OLD SCHOOL ESSENTIALS

➔ Faut tout OSER dans la vie

Vu le succès rencontré par le financement participatif d'*Old School Essentials*, l'édition originale de *D&D*, les puristes nostalgiques sont nombreux ! Dans *OSE*, le but est d'arpenter des donjons, "à l'ancienne". L'offre est conforme à la VO, avec cinq solides livres renfermés par un bonus à la française, une belle boîte noire. S'y ajoutent deux tomes supplémentaires qui apportent des classes, règles et sorts supplémentaires et une seconde boîte en *add on*, *Endless Dungeons* avec tout le matériel pour mettre en scène vos repaires favoris (dés, tuiles, pions, portes et silhouettes de figurines cartonnées). L'écran du DM est bien sûr de la partie.

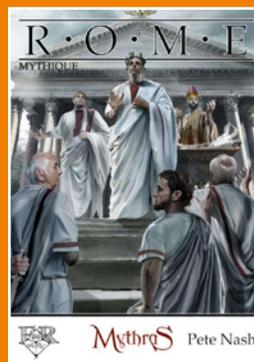
On ne vous parle ici que d'une fraction de l'ensemble, qui avoisinera les 700 pages et des dizaines de matériels en carton. Qui OSE revenir à la source du JdR se verra comblé à la fin de l'année : livraison prévue pour novembre.



D100 / MYTHRAS

SPQR

Inspirée des anciennes éditions de *Runequest*, *Mythras* permet de s'immerger dans une antiquité moins *fantasy* que son illustre modèle. La VF reste méconnue mais compte un lot non négligeable de plats, telles les agapes romaines. Le dernier en date, *Rome Mythique*, vous donne toutes les recettes pour préparer un sénateur, un gladiateur, un centurion et même les magies des panthéons jupitérien ou païens. Il couvre les sept siècles de la civilisation romaine. Avec cent-vingt amorces d'aventures et conseils de campagne, vous pourrez bâtir tous les chemins qui y mènent.



ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

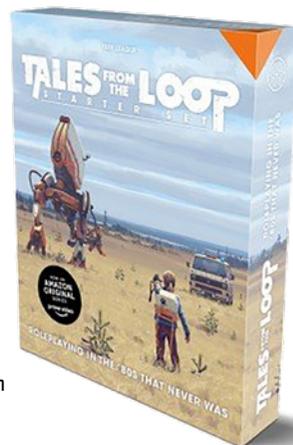
La filière suédoise

Arkane Asylum est définitivement acoquiné avec la Suède. Après avoir signé un partenariat avec Helmgast pour la publication de *The Troubleshooters*, le JdR inspiré des BD franco-belges (cf. *Les Nouvelles d'ici et d'ailleurs*), dont le kit de découverte de 55 pages est disponible sur son site, l'éditeur français renforce son association avec *Fria Ligan*, dont il traduit déjà plusieurs titres.

Il va en effet reprendre la traduction de *Mutant Year Zero*, préalablement assurée par les éditions *Sans Détour*. La nouvelle version du livre de base, prévue pour l'automne, sera augmentée du premier compendium, et publiée avec un écran et un set de dés.

En attendant la traduction de *Things from the Loop*, la boîte de démarrage de *Tales from the Loop* déboulera en septembre dans votre crèmerie.

La Covid-19 a en revanche eu raison d'*Alien*, qui est reporté. La boîte d'initiation ouvrira le bal en septembre, tandis que le livre de base serait pour décembre.



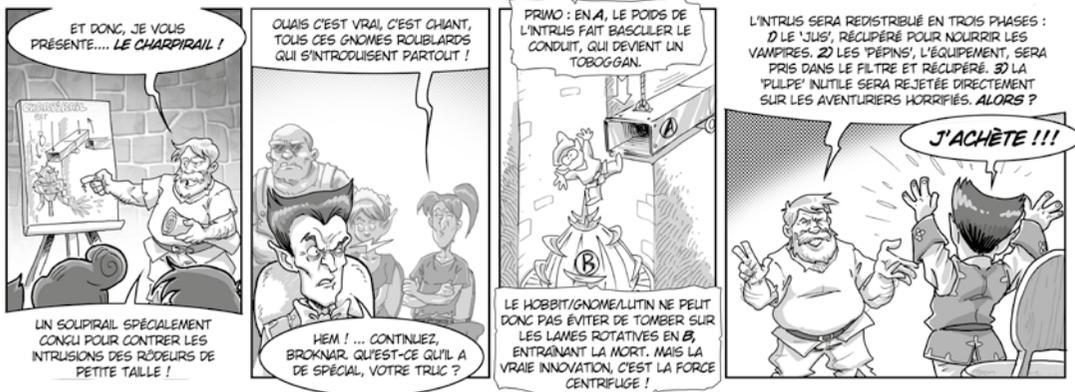
SETHMES ÉDITIONS

Il reste un espoir

La nuit est certes tombée sur le monde alternatif de *NOC*, mais il n'est pas définitivement perdu pour autant. La souscription pour ce jeu dystopique kafkaïen s'est clôturée fin juin avec un franc succès. Écran, scénarios, plans XL, catalogue de matériel, bande son... les nombreux bonus et améliorations obtenues sont légion. Si vous ajoutez les configurations alternatives, le guide de Prague et même une application de gestion de PJ sur tablette et smartphone, vous constaterez à quel point les 336 contributeurs ont été enjoués par l'ambiance sombre et désespérée du jeu. La lutte sans merci contre le système et la répression aveugle de l'Administration commence en 2021.



DONJON SERVICE TRAP DESIGN (IV) par Olivier Caira & Guillaume Albin



POSIDONIA / EMYSFER

Jackpotsférique

Malgré un lancement en plein confinement, le financement d'*Emysfer* a été un succès. Avec plus de 8 000 € obtenus, plusieurs objectifs ont pu être débloqués. En plus des livres de règles et d'univers, le jeu bénéficiera d'un écran et d'une carte du continent Fertilyls. La Livre I est d'ores et déjà mis à la disposition des souscripteurs. Un serveur Discord a aussi été mis en place afin de réunir la communauté naissante du jeu.



EDGE ENTERTAINMENT / L5A

Oni soit qui mal y pense

La chaleur estivale est propice à l'arrivée du premier diptyque de L5A. En effet, pour cette nouvelle édition du jeu, un scénario (32 pages) est systématiquement associé à chaque supplément de contexte (144 pages). Cet été, nous pourrions nous intéresser à *l'Outremonde*, sa géographie, ses créatures, ses légendes, ainsi qu'aux terres du clan du Crabe, à la création d'Oni et à la gestion de la corruption. Et pour mettre tout ça en pratique, *Le Masque de l'Oni* entraînera les joueurs dans les ruines du château de la famille Hiruma.



Marc Sautriot, Olivier Halnais et Slawick Charlier

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.



Acheron Books

Cet éditeur italien qui publie essentiellement des romans a réalisé récemment l'un des *crowdfundings* les plus importants dans son pays pour *Branconia - The Spaghetti Fantasy RPG*. Il s'agit d'un cadre de campagne pour *D&D5* avec une touche d'humour ironique « à l'italienne ». Le titre rend hommage à deux films italiens célèbres dans lesquels Vittorio Gassman incarne le personnage de Brancaleone da Norcia, un grand guerrier vivant des aventures dans un Moyen-Âge italien parodique.

L'éditeur évoque une *fantasy spaghetti* en référence au *western spaghetti*, basée sur le folklore, l'histoire et la pop culture italiens (on y retrouve Sergio Leone et Dante Alighieri mélangés à plein d'autres choses !). Financé en trente minutes, l'ouvrage a finalement recueilli plus de 150 000 euros, qui permettront non seulement la publication, début 2021, d'un beau livre de 192 pages en couleur à couverture rigide, mais aussi d'un écran, d'un *sourcebook* intitulé *The Macaronicon*, d'un *artbook*, d'une carte géographique et d'autres bonus. Tout cela sortira à la fois en italien et en anglais.

Arc Dream Publishing

The Labyrinth, le supplément pour *Delta Green* faisant partie de la

sélection des ENnies, est actuellement en cours d'expédition. En revanche, les scénarios débloqués en *add-on* ne sont pas encore achevés.

D'autres suppléments pour *Delta Green* sont actuellement en cours de finalisation chez *Arc Dream*. Initialement prévue en 160 pages, l'impressionnante campagne du Roi en jaune, *Impossible landscapes*, fera finalement quelque chose comme 320 pages. Le PDF pourrait être disponible cet été, mais il faudra patienter jusqu'en décembre pour le livre.

Les suppléments de matériel et de contexte *ARCHINT* et *Iconoclasts* (respectivement 32 et 64) devraient sortir en PDF cet été, tout comme la version révisée du scénario *Jack Frost*, dont la version papier est prévue pour septembre. D'autres ouvrages sont dans les tuyaux, mais les PDF ne sont pas annoncés avant janvier 2021, et les ouvrages papier à partir de mai 2021 : *Pisces*, *Deep State*, et *Falling Towers*, tous annoncés en 192 pages. Enfin, le PDF d'*Operational history* est prévu pour avril 2021.

Åskfågeln

Annoncées en approche il y a quelques mois, les cartes des cités du Sommerlund ont décidément connu toutes les embûches. L'éditeur suédois était finalement prêt à les envoyer au distributeur en Angleterre lorsque la crise sanitaire a éclaté. Autant dire



que tout a été retardé. Aujourd'hui, les affaires reprennent, même si le distributeur a d'ores et déjà annoncé avoir un planning très chargé. Il va encore se passer quelques temps avant que les magnifiques illustrations de Francesco Matteoli, réalisées avec le soutien de Vincent Lazzari et d'autres membres de *Scriptarium*, soient enfin livrées.

Asterisco Edizioni

Plutôt spécialisé dans les livres LGBT et *nerd*, Asterisco Edizioni vient de boucler le financement participatif de *Dura-Lande*, un JdR de SF dont le cadre est la région méditerranéenne après l'effondrement de notre société dû à une guerre catastrophique entre des mégacorporations. Trois-cents ans plus tard, tandis que différentes factions luttent pour contrôler les ressources, des rebelles écopunk se battent pour un futur durable. *Dura-Lande* est basé sur le *Plot System* qui décrit les PJ par des mots-clés, la résolution se faisant à l'aide de dés à six faces. Le livre des règles (200 pages en couleur) et le cadre de campagne (400 pages en noir et blanc) sortiront en octobre. Le jeu bénéficiera aussi d'une application pour smartphone.

Catalyst Game Labs

Les *Run Activity Books* pour *MechWarriors* et *Shadowrun 6* vous proposent des activités créatives en

PDF. Vous rêviez d'avoir un Mech à vos couleurs, de faire un puzzle avec un shaman orc, de vous perdre dans le labyrinthe d'un clan d'une grande maison, et un tas d'autres créations du Sixième monde ? Ne rougissez pas, sortez vos trousse de crayons et vos ciseaux, et changez-vous les idées !

Plus sérieux, le *Technical Readout : Jihad* explore en profondeur la guerre de succession des clans et grandes maisons de *MechWarrior*. Il compile les informations des anciens *Technical Readout* épuisés depuis longtemps. Il prend aussi en compte toutes les mises à jour parues. Ce volume présente les Mechs les plus courants du Jihad. Chaque engin est accompagné d'une fiche complète illustrée (histoire, capacités et statistiques).

Chaosium

Harlem Unbound 2nd edition est maintenant disponible. Cette nouvelle version a été complétée par quatre scénarios, des occupations spécifiques au quartier, de nouveaux monstres du Mythe, des personnages pré-tirés, un générateur de rencontres aléatoires à Harlem et un système de poursuite.

Pour jouer à Cthulhu à une autre époque, *Chaosium* sort la 3e édition de *Cthulhu Dark Ages*, qui permet de jouer en Angleterre entre 950 et 1050 avec la 7e édition de l'AdC. →





Si le supplément décrit bien évidemment le Mythe et les investigations au Moyen Âge, il complète les règles avec des investigateurs adaptés à la période, sans parler de la poésie, de la tradition orale, des amulettes et du paganisme. Ce gros ouvrage se termine sur trois scénarios se déroulant dans la vallée de la Severn.

Crimson Studios Creations

L'éditeur italien amateur annonce un *crowdfunding* à venir en septembre pour le financement d'un JdR « *old school mais avec un look moderne* », *Cronache del Tempo Segreto* (Chroniques de l'Âge secret), qui sera disponible à la fois en italien et en anglais.

Cubicle 7

La sortie de confinement a rimé avec livraison en masse pour *Warhammer*, puisque l'éditeur irlandais a livré simultanément l'écran du jeu, le recueil *Ubersreik adventures* ainsi que le premier volet de la campagne, *Enemy in shadows* et son *Companion*. Consécutivement, la suite de la campagne a été annoncée, avec l'ouverture des précommandes pour *Death on the Reik* et son *Companion*, dont les PDF sont déjà disponibles pour tous ceux qui passent commande. De plus, C7 poursuit le développement des aventures se déroulant à Ubersreik et ses environs avec un nouveau recueil de cinq aventures, *Ubersreik Adventures II*, qui contiendra également un chapitre évoquant des événements se déroulant dans la cité ainsi que de nouveaux personnages, le tout accompagné de conseils pour pouvoir faire le lien avec la campagne *The Enemy within*. Sortie prévue en fin d'année. Enfin, l'éditeur a publié un guide de conversion (des 1^{ère} et 2^e éditions vers la 4^e) et un petit supplément sur les monuments, statues et tours du Reikland (*Monuments of the Reikland*), tous

deux disponibles gratuitement en PDF (uniquement) sur le site de *Cubicle 7*.

Tandis que *Wrath & Glory*, le nouveau JdR de *Warhammer 40 000*, est toujours en précommande, un scénario est offert gratuitement en PDF, *Graveyard Shift*, qui propose une mission clandestine idéale pour faire débiter un groupe de nouveaux PJ.

Evil Hat

Le diable aime sortir des boîtes à outils de son chapeau pour sa gamme *FATE*. Le *Space Toolkit* vous donnera tous les outils pour gérer vos escapades stellaires et vos combats spatiaux. Ce supplément vous guidera pour créer des espèces et mondes extraterrestres, et donne cinq décors de campagne prêts à jouer pour les plus pressés d'entre nous.

Agon fait son grand retour. Une fois les *backers* livrés, le livre de base devrait être disponible à la vente publique en octobre prochain. Ce jeu permet d'incarner des héros qui tenteront de se hisser à la hauteur des glorieux noms de la mythologie grecque. Mais c'est sans compter sur les dieux capricieux qui aiment autant qu'ils détestent les ambitieux. Le livre des règles vous donnera toutes les règles et le contexte pour lancer vos joueurs dans une odyssée homérique. Par ailleurs, des grands noms du JdR anglo-saxons ont été recrutés pour agréger le projet, chacun d'entre eux écrivant une nouvelle île, lieu d'aventures et de dangers pour les joueurs.

Fantasy Flight Games / Studio Edge

Pas de nouveauté du côté des gammes de JdR jusqu'ici développées par *FFG* et transférées chez *Studio Edge*. Une annonce est attendue au cours de la *GenCon* online et devrait nous permettre de faire le point.



RAGNAROK

SEPTEMBRE 2020

Free League Publishing

The Bitter Reach, un gros cadre de campagne (312 pages) pour *Forbidden Lands*, décrit une région glacée du nord, avec de nouvelles règles, de nouveaux monstres et une campagne complète, *The Wake of the Winter King*.

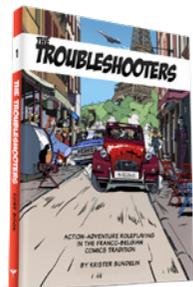
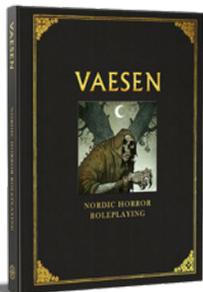
La gamme de *Symbaroum* s'est enrichie avec l'arrivée de deux ouvrages : *Symbar - Mother of Darkness*, le quatrième volet de la campagne du Trône d'épines, d'une part, et le *Game Master's Guide* d'autre part, qui apporte de nouveaux conseils pour gérer des univers de jeu et des aventures qui se déroulent dans le monde d'en-dessous, l'Autre monde et le monde des esprits, mais aussi de nouvelles règles alternatives de bataille, de pièges et de rencontres sociales, des cérémonies magiques, l'exploration des ruines de

Davokar... Prochainement, l'éditeur suédois publiera l'*Adventure Pack 4*, un recueil de deux scénarios traitant des divisions internes d'Ambria.

Le *Starter Set* de *Tales from the Loop* arrive prochainement. Cette boîte comprend un livre de règles, une aventure, cinq pré-tirés et une grande carte en couleur. Elle existe aussi en version numérique et en module pour Roll20.

Les *starter sets* sont à la mode puisque *Free League* en propose également un très chouette pour *Alien RPG*. La boîte contient le livre de règles, disponible jusqu'ici uniquement en PDF, le scénario *Chariot of the Gods*, 5 pré-tirés, la carte de l'espace, les plans du scénario, et les marqueurs, cartes et dés du jeu. La gamme du jeu va également s'étoffer d'un nouveau scénario cinématique, *Destroyer of Worlds*, qui se présente sous forme d'une boîte contenant, outre le scénario, les plans de la colonie où se déroule →





l'aventure, 5 pré-tirés, les cartes de ressources et les aides de jeu utiles pour les joueurs.

Vaesen, le jeu d'horreur nordique financé l'an dernier sur *Kickstarter*, sort fin juillet avec son écran, une carte, un *deck* de cartes ressources et des *dés customs*. Enfin, *Free League* a annoncé la sortie à venir d'une 4e édition du JdR post-apocalyptique *Twilight 2000*. Désormais, il s'agira donc d'une uchronie, puisque l'action continue de se dérouler en l'an 2000, dans un monde marqué par la guerre suite au Coup d'État de Moscou en 1991 qui a causé l'effondrement de l'URSS. Si l'action se déroule en Pologne, le jeu proposera aussi une version alternative en Suède. Le moteur sera une fois de plus le Year Zero Engine, mais le jeu utilisera aussi le Hexcrawling de *Mutant : Year Zero* et de *Forbidden Lands*.

Fumble GDR

Financé en début d'année sur *Kickstarter* (609 souscripteurs, près de 44 000 euros), *Not the End* a été expédié aux souscripteurs en avril et même à certaines boutiques toujours opérationnelles malgré le confinement. Il s'agit d'un système de jeu générique qui décrit les PJ avec des hexagones (le système est baptisé HexSys), et utilise des jetons plutôt que de dés. Selon les

auteurs, *Not the End* peut être utilisé avec n'importe quel type de jeu, de la *fantasy* à la SF en passant par les enquêtes policières. Le jeu n'est disponible qu'en italien.

Helmkast

The Troubleshooters, le JdR inspiré par la BD franco-belge des années 60, a fait l'objet d'un *crowdfunding* qui a rassemblé 1100 souscripteurs et environ 80 000 euros. Le jeu sera co-produit avec *Arkhané Asylum* et la VF, *The Troubleshooters - Les Risque-Tout!*, était proposée en même temps que la version anglaise. En plus du livre de base (édition standard et collector) et du scénario *The U-Boat Mystery*, l'opération a permis de financer un calendrier des années 60, des scénarios courts, des dés et des goodies. Livraison prévue en septembre.

Dans un autre genre, *Helmkast* poursuit le développement de *Kult* grâce à un nouveau *crowdfunding* permettant la publication de deux nouveaux livres et deux aides de jeux. *Beyond Darkness and Madness* est destiné à aider le MJ à créer des scénarios, des lieux et PNJ dans un atmosphère horrifique. *Screams and Whispers* est un recueil de six scénarios, *Labyrinths and Secret Chambers* regroupe plusieurs plans utilisables facilement par

WEEKEND WARRIORS par Tod & Anthony Calla



le MJ, et *Weapon Deck* rassemble des cartes de ressources avec des armes et du matériel. Les paliers ont permis d'ajouter des scénarios, illustrations et cartes, ainsi que deux nouveaux *add-ons* : *The Forbidden - The Banned collection*, un recueil de trois scénarios et un gros *deck* de cartes d'avantages et de désavantages.

Kids & Dragons

Kids & Dragons, le projet de JdR pour les enfants dont nous vous avons parlé précédemment, a fait l'objet d'un joli *crowdfunding* avec plus de 30 000 euros. Le jeu est annoncé comme jouable immédiatement après l'ouverture de sa boîte, même par des MJ n'ayant jamais pratiqué le JdR auparavant. Il est composé de quatre livres en couleur, de nombreuses aides de jeu (cartes, livrets...), de dés vierges et des étiquettes à coller dessus selon le système de jeu. Le jeu sortira en italien début 2021.

Modiphiüs

Au printemps est sorti un nouveau supplément pour *Conan : Adventures in an Age Undreamed Of*. Il s'agit de *Conan the King*, un *sourcebook* qui se penche sur la vie à la cour d'un royaume tel celui d'Aquilonia, lorsque Conan fut roi. Vous y trouverez de nouvelles options de PJ tel que courtisan, seigneur, chevalier, ménestrel ou encore noble, et bien entendu des intrigues et pistes d'aventures dans ce milieu très politique. Bien sûr, il y est question de la cour de Conan, mais l'ouvrage traite aussi du chemin semé d'embûches qui mène à la couronne et à la vie dangereuse à la cour. Alliés, adversaires, monstres, mythes et magie, tous sont également abordés, et des règles sont proposées concernant la gestion de propriété et les titres.

L'éditeur a enchaîné avec *Kull of Atlantis*, un roi sauvage qui vivait avant le Cataclysme, pendant l'Antiquité de

l'ère hyborienne, en quelque sorte. Ses exploits et son destin ont forgé le monde d'Howard, écrivant les premières histoires mystérieuses et décadentes de l'âge thurien. Ce supplément est donc une mine d'informations sur le monde d'avant Conan, présentant l'historiographie des civilisations disparues à l'époque contemporaine du jeu. Maints secrets sur la Lémurie, les Sept Empires, les îles Pictes et bien sûr l'Atlantide vous seront dévoilés. Dieux et magie sont aussi de la partie, ainsi qu'une galerie de PNJ de Kull et de sa cour, de nouveaux archétypes et des amorces d'aventures pour cette période reculée. Comment l'utiliser ? En *spin-off* ou comme encyclopédie ? Et pourquoi pas dans votre campagne en cours ? Car, judicieusement, les règles du voyage dans le temps sont aussi fournies.

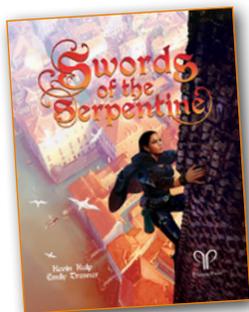
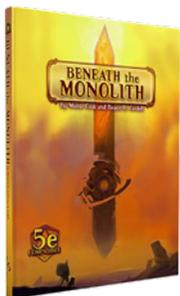
The Klingon Empire Core rulebook, extension pour *Star Trek Adventures RPG*, est en fait un jeu à part entière consacré aux aventures se déroulant dans l'espace Klingon. En près de 400 pages, l'ouvrage contient la version complète des règles mises à jour, la description de l'empire Klingon, des conseils pour mener des campagnes de conquête et d'exploration centrées sur un équipage Klingon, et bien sûr un scénario pour vous lancer. Livraison prévue à la fin de l'année.

Enfin, du côté de *Dune RPG*, des bêta tests du jeu se déroulent dans le courant de l'été.

Mongoose Publishing

Les *Travellers Aid Society* 4 à 6 fournissent des tonnes de matériel de jeu. Pêle-mêle, vous y trouverez de nouvelles races jouables, des visites guidées de spatioports et d'autres bâtiments d'envergure, des présentations d'organisations et de services de la marine impériale (dont les forces spéciales), des containers remplis à ras-bord d'équipements à installer →





dans les soutes de nouveaux vaisseaux spatiaux... Le #5 dispose même d'une mission à mettre le feu, et fournit par la même occasion des camions de pompiers de l'espace !

Les articles sont aussi nombreux que les thèmes qu'ils abordent. Vous y trouverez du contexte, des règles optionnelles et du matériel pour vous occuper tout l'été. Il devrait même vous en rester en cas de reconfinement... Profitez donc de l'accalmie pour faire le plein de vos navettes !

Monte Cook Games

Adapter les univers de jeu à la 5E est à la mode et Monte Cook y a cédé : *Beyond the Monolith*, la version 5E de *Numenera*, est arrivée.

Onyx Path

Legendlore RPG est l'adaptation à notre hobby de deux séries de comics, *The Realm* et *Legendlore* qui, ensemble, constituent 60 épisodes remplis de dragons, fées, licornes et autres créatures de *fantasy*. Les joueurs y incarnent des visiteurs débarquant intentionnellement ou par accident dans le Royaume. Il n'est donc pas rare de rencontrer un artefact abandonné ou perdu d'un autre plan d'existence, et chaque personnage écrit sa propre légende au fil des aventures.

Legendlore prend place dans un monde de *fantasy* qui, comme tant d'autres, reprend les codes du genre. Il est animé par le 5th Edition Fantasy Rules System, dont on retrouve les trois sections du livre de base : *Player*, *Setting* et *Game Master*. Il dispose de toutes les règles pour être autosuffisant. Financé via *Kickstarter*, les quelques paliers franchis ont permis de débloquer l'écran et le compagnon du joueur en options, permettant ainsi à cette petite gamme naissante d'être vraiment autonome. Il faudra juste un peu de patience, les PDF ne seront disponibles qu'en 2021 et la version papier en 2022.

Paizo

Les deux derniers volets de la campagne *The Threefold Conspiracy* pour *Starfinder* sont sortis au début de l'été. La suivante, *Waking the Worldseed*, sera constituée de trois épisodes et sortira entre août et octobre. *Starship Operations Manual* est également disponible ce mois-ci et vous permettra d'équiper votre vaisseau de toute sorte de matériel, qu'il s'agisse d'arme, de blindage, d'intelligence artificielle ou autre. Enfin, *Alien Archive 4* est annoncé pour novembre.

Du côté de *Pathfinder*, la campagne *Extinction curse* est arrivée à son dernier épisode en juin. La nouvelle, *Agents of Edgewatch*, débute en juillet avec *Devil at the Dreaming Palace* et se poursuivra jusqu'à la fin de l'année. L'*Advanced Player's Guide* vient également de sortir, tout comme *Lost Omens : Legends*, qui décrit 42 personnalités importantes de la mer Intérieure, et *The Slithering*, une aventure pour personnages de niveau 5. En août arrivera l'*Advanced Screen*, et une *Beginner Box* est prévue pour novembre.

Pelgrane Press

Gumshoe dégaine un nouvel environnement de *fantasy* : *Swords of the Serpentine* installe l'aventure dans une cité gangrenée par le crime et la mort, tout n'y est qu'intrigues politiques sournoises et coups bas sanglants. Habituellement prévu pour l'investigation occulte, le système a ici été savamment adapté pour l'épée et la magie, car les pistes suivies par les PJ les conduiront aussi bien sur les traces d'un meurtrier notoire que vers un trésor englouti, voire vers la clef d'un piège diabolique. La mécanique *Gumshoe* permet cette élasticité scénaristique, promesse de fortune et de gloire.

L'ŒIL NOIR

LE RETOUR D'UNE LÉGENDE !
DISPO DANS TOUTES LES BOUTIQUES



ULISSES SPIELE
black-book-editions.fr

L'ouvrage présente la ville fantastique de Serpentine, inspirée de Lankhmar et Ankh-Morpork. Il contient aussi toute la création de personnages et le système de jeu. Combats épiques, intrigues de cour et rituels cryptiques sont au rendez-vous. Pendant la période de précommande du livre, une carte de la cité en édition limitée est offerte.

Pinnacle Entertainment Group

Deux nouveaux *Spotlight* sous licence *Savage Worlds* sont disponibles chez Pinnacle. *Battle of Oz Pirates* fête les 120 ans du Magicien d'Oz en proposant un cadre épique complet dans l'univers de L. Frank Baum. Un siècle après les aventures de Dorothy et du Magicien, morts depuis longtemps, leurs compagnons sont toujours là.

Un nouveau sorcier a conquis la moitié du pays d'Oz et une mer a repoussé le désert qui l'isolait du reste du monde. Les joueurs incarnent pirates et mercenaires au grand cœur qui vont se battre pour libérer Oz, déchiré par la guerre.

50¢ Fiends : Codex of the Dead, de la franchise éditoriale *Dog House Rules*, est le premier livret d'une nouvelle série pour vos séances horribles. Pour un demi-dollar, comme son nom l'indique, vous disposerez d'un micro-contexte prêt à l'emploi : une créature inédite et parfaitement terrifiante et ses accroches d'aventure pour la mettre en scène. De quoi préparer une partie express à la *Monster of the Week* ou agrémenter votre campagne d'un adversaire inédit.

Riotmind's

Après le succès de *Trudvang Chronicles*, l'éditeur suédois a souhaité offrir son magnifique univers aux adeptes →





du plus ancien des JdR avec une adaptation aux règles du SRD5. *Trudvang Adventures* a ainsi fait l'objet d'un financement participatif sur *Kickstarter* au cours du printemps, qui a rencontré un succès éclatant (même si moindre que pour l'original), avec près de 2 400 contributeurs et plus d'1,9 millions de couronnes (environ 190 000 euros). *Trudvang Adventures* est composé de deux livres de base, *Hero Companion* et *Setting Companion*. Le premier permet de créer des personnages avec les règles de la 5E, tandis que le second présente le cadre de campagne et donne des inspirations d'aventures et des conseils de maîtrise. Cette gamme va être développée parallèlement à *Trudvang Chronicles* et va probablement bénéficier des suppléments déjà publiés, sans parler de ses propres ouvrages. En effet, la réussite du *crowdfunding* a permis de développer un scénario original, *Wurm tongue*, disponible gratuitement en PDF pour tester *Trudvang Adventures*. Bien sûr, le jeu disposera de son propre écran et de la carte de Trudvang, et le scénario *Wildheart* sera également publié en version 5E, avec des développements spécifiques à l'approche de ce système. Enfin, *Riotminds* proposait en option des cartes de sorts, utiles pour les joueurs, ainsi qu'un roman, *Oathbreaker*, dont les fans de la gamme aimeraient également pouvoir profiter. Notons que la campagne de financement était aussi l'occasion d'acquiescer un *artbook*, *Illustrated Trudvang - Secret trails*, qui regroupe de nombreuses illustrations, accompagnées d'explications, de localisations et de petites histoires les concernant. Sortie prévue en mars 2021.

SixMoreVodka

L'éditeur allemand a profité du déconfinement pour expédier ses deux nouveaux produits pour *DegGenesis*. Tout d'abord, *Artifacts*, un gros supplément technique, vient compléter le KatharSys. Il propose des règles

modulaires pour enrichir votre expérience du jeu, notamment dans les domaines de la santé, du combat, ou encore des interactions entre le groupe de PJ et le monde. On y trouve aussi du matériel, des armes, et des potentiels pour les personnages (on retrouve ceux déjà publiés dans les suppléments précédents et des nouveaux). Tout cela dans un superbe ouvrage de 240 pages dont la couverture suit le design de *Vincit Omnia Veritas*, l'autre sortie du moment. Cette surprise du printemps est un véritable mastodonte : un luxueux et lourd coffret recouvert d'un couche *soft touch* abrite la version corrigée et révisée des deux livres de règles du jeu, ainsi que l'écran, une nouvelle carte du monde de *DegGenesis*, un set de douze dés et deux ex-libris. Graphiquement, le jeu est plus beau que jamais, même si le revers de la médaille est qu'on n'osera jamais jouer avec un matériel aussi beau !

Autre mastodonte, *Justitian*, le supplément consacré à la gigantesque cité et au Protectorat, est prévu pour septembre.

Tin Hat Games

Cet éditeur italien a annoncé deux nouveaux projets. D'après ses auteurs, *Epigoni* est un JdR dont l'univers est un mix d'*American Gods*, de *Neverwhere*, des films de Tarantino et de China Mevielle. Les joueurs y interprètent le rôle de personnages qui ont brisé le Voile de Maya, qui dissimulait leur nature divine. Ils réalisent ainsi que du sang d'un dieu coule dans leurs veines. Bien sûr, ils ont un ennemi, la Fatalité, qui les surveille et tente de contrôler leur destinée, les forçant à renoncer à leur liberté de créer leur propre histoire. Ce jeu devrait sortir en italien à la fin de l'année.

Le second projet est *Xenoscape*, un jeu en italien et en anglais qui fera prochainement l'objet d'un *crowdfunding*. Il s'agit d'un jeu de SF brutal, dans

TRUVANG CHRONICLES

LE JEU DE RÔLE DES SAGAS
CELTES ET NORDIQUES
ILLUSTRÉ PAR PAUL BONNER



RIOTMINDS



black-book-editions.fr

lequel les PJ doivent lutter au quotidien pour leur survie sur la planète Marteria, sur laquelle la civilisation et la présence humaine ne sont plus que de lointains souvenirs. Une végétation sauvage et mortelle y exerce un contrôle global, même si de gigantesques créatures y ont également leur place. Point d'enjeux économiques, de luttes entre conglomérats technologiques ou d'autres classiques de la SF : ici, il ne s'agit que d'instincts primaires et de ressources basiques. Sortie annoncée pour 2021.

Two Little Mice

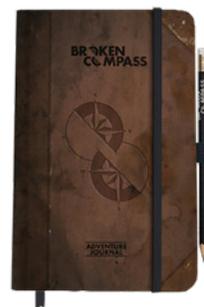
Les auteurs de *Household*, qui a remporté le prix du JdR italien de l'année à la Lucca Comics & Games l'an dernier, viennent de lancer un nouveau projet, *Broken Compass*, qui propose de vivre des aventures dans le style d'*Indiana Jones*, de *La Momie* ou encore de *Tomb Raider*. Parcourant le monde,

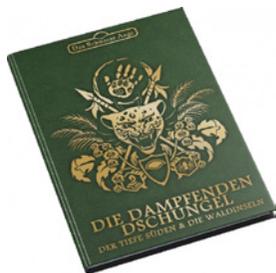
des grandes villes aux vastes territoires sauvages, les héros partent à la recherche de trésors tout en affrontant leurs rivaux et ennemis.

Le financement participatif a été un succès, récoltant environ 50 000 euros, permettant la publication du livre de base, d'un supplément de contexte sur les années 1930, d'un livre d'aventures, d'un set de dés, d'un écran et d'une carte du monde. Les paliers ont permis d'ajouter des scénarios, un dé et plusieurs aides de jeu (dont une amulette de chance en métal). La livraison est prévue pour novembre, mais le jeu ne sera qu'en italien pour le moment.

Ulisses North America

La filiale américaine d'*Ulisses Spiele* poursuit le développement de *Torg Eternity* avec un nouveau →





supplément financé par *crowdfunding* sur *GameOn Tabletop*. Tandis que les ouvrages de *Cyberpapacy* sont en cours de livraison, l'éditeur se lance dans *Tharkold*, un cosme sombre et féroce faisant l'objet de plusieurs ouvrages et aides de jeu : le *sourcebook Tharkold*, mais aussi *Delphi Missions : Tharkold*, un recueil de missions courtes, *Blood on the Blasted Lands*, une aventure en sept actes, l'écran, des *decks* de cartes supplémentaires et des cartes géographiques, sans oublier les pions et jetons acryliques, les pistes à dés et le CD de musique d'ambiance.

Du côté de *The Dark Eye*, la version anglaise de *L'Œil noir*, un financement participatif aura lieu fin juillet-début août, là encore sur *GameOn*, pour financer *Gods of Aventuria*, le supplément sur les prêtres et la magie divine, ainsi que les trois derniers volets de la campagne *Theater knights*.

Ulisses Spiele

La sortie du troisième volet de la campagne *Sternenträger*, pour *Das Schwarze Auge*, qui devait sortir en mars, a été repoussée à plusieurs reprises, non pas à cause de la pandémie mais suite au départ d'un auteur. *Der Abgesang des Omethions* devrait finalement sortir en septembre, et les trois derniers volets s'enchaîneront ensuite à raison d'un par bimestre. Ce retard fait que nous allons suivre simultanément deux campagnes pour *L'Œil noir*, puisque *Die Zähne des Kaimans*, le premier volet de la campagne en six épisodes *Rabenkrieg*, est sorti début juillet, et sera suivi lui aussi d'un épisode tous les deux mois.

Cette campagne débutant par la tentative de prise de pouvoir par Al'Anfa sur le petit royaume de Kemi, dans les jungles du sud de l'Aventurie, on fait vite le lien avec le nouveau supplément régional (qui devait sortir fin juillet mais est reporté d'un mois à cause d'un retard chez l'imprimeur), *Die*

Dampfenden Dschungel (Les Jungles étouffantes), qui décrit justement l'extrême sud du continent. Comme chaque supplément de ce type, le livre sera accompagné d'un supplément dédié à l'équipement (*Rüstkammer*), d'un scénario, de cartes géographiques, d'un *Heldenbrevier*, d'un CD, de dés et de cartes de ressources.

Ces ouvrages arriveront à peu près en même temps qu'un autre supplément régional financé en 2019, *Die Gestade des Gottwals*, consacré à Thorwal et à la région au nord-ouest de l'Aventurie. Un peu plus tard, *Ulisses Spiele* livrera la boîte des outils du MJ. Une fois que tout cela aura été traité, l'éditeur pourra se pencher sur son prochain *crowdfunding* prévu pour l'automne, qui portera sur un événement cataclysmique, le Karmakorthéon, qui marquera probablement la fin de l'arc de la Chute des étoiles, au cœur de la 5e édition de *L'Œil noir*. Pour l'instant, les seules infos disponibles sont deux bandes-annonces diffusées au printemps. Le crépuscule des dieux est-il venu ?

Du côté de *Hexxen 1733*, les différents ouvrages liés au *crowdfunding* *Die Deutschen Lande* (les États allemands) devraient débarquer d'ici la fin de l'été : livre pour le MJ, livre pour les joueurs, recueil de scénarios et d'aides de jeu, campagne et bande originale en CD, on s'attend une fois de plus à du beau matériel. La suite est déjà programmée et fera l'objet d'un financement participatif à l'automne. Selon la formule désormais consacrée, *Mare Nostrum* sera composé d'un duo de livres décrivant la région autour de la Méditerranée (MJ/Joueurs), qui seront accompagnés d'un *Archiv des Wächterbunds*, d'une campagne, d'un CD et de cartes ressources pour le MJ et les joueurs.

Enfin, *DSA Mythos*, la version pour *L'Œil noir* de *Sandy Pertersen's Cthulhu Mythos*, le supplément adaptant le Mythe de Cthulhu à *D&D5*, est arrivé,

PATHFINDER

L'ÂGE DES CENDRES

CAMPAGNE

LA PREMIÈRE CAMPAGNE POUR PATHFINDER SECONDE ÉDITION
DISPONIBLE SUR WWW.BLACK-BOOK-EDITIONS.FR



black-book-editions.fr

avec sa cohorte d'ouvrages annexes et de bonus (dés, CD, piste à dés...).

Wizards of the Coast

Les magos de la côte nous proposent une aventure mortellement glaciale. Dans la vallée d'Icwind, l'aventure est servie froide. Vos vaillants aventuriers oseront-ils se lancer dans l'exploration des glaciales cavernes de la famine ? Quels artefacts du dieu de l'hiver les attendent ? Quels noirs secrets les sorciers déments de la Confrérie des Arcanes cherchent-ils sans relâche ? Le glacier offrira ses cadeaux aux plus courageux, les autres finiront en esquimaux givrés !

Comme à l'accoutumée, ce supplément existe aussi avec une superbe couverture alternative. Sortie en septembre pour lancer vos joueurs à l'assaut d'*Icwind Dale : Rime of the Frostmaiden*.

En novembre prochain, juste pour Halloween, *Dark Horse* publiera une mini-série *Stranger Things and Dungeons & Dragons*. En couverture de ce *comics* en quatre épisodes, on voit les garçons de la série incarnés dans leurs personnages de *D&D*, nous rappelant notre jeunesse ! L'histoire est une *prequel* à la saison 1 de la série TV, et constitue une lettre d'amour des auteurs à l'ancêtre des JdR.

Marc Sautriot & Olivier Hainais



OÙ EN EST AVENTURES ?

AVENTURES, LE JEU À LA COUR D'APPEL DE LYON

L'info était passée relativement inaperçue mais, en février 2020, le site doctrine.fr publie le texte intégral du compte-rendu de l'affaire et ses différents jugements, opposant l'éditeur et l'auteur autour du jeu de rôles Aventures. Casus a demandé à un avocat rôliste de nous décrypter le document pour comprendre ce qu'il s'est passé.

En novembre 2017, la campagne de financement participatif d'*Aventures, le jeu* se finit sur un résultat historique. 7612 participants ont acheté le jeu de rôle sur la plateforme *Ulule* ! Il s'agit alors - et c'est toujours le cas - du record absolu pour un financement participatif de JdR français en termes de clients. Presque le triple de participants par rapport au second sur ce podium, la V7 de la version française de *L'Appel de Cthulhu*. Considérable. Une nouvelle génération de rôlistes en devenir, convaincus par l'*actual play* mené en live sur la chaîne du Joueur du grenier, est sur le point d'émerger. Un véritable phénomène dont le premier épisode va bientôt passer la barre des 2 millions de vues sur *YouTube*. La livraison du jeu est prévue pour l'été 2018.

Trois ans après pourtant, rien. Il ne s'agit pas simplement de retard. Non, les protagonistes, éditeur et meneur de jeu de l'*actual play*, également auteur présumé du jeu, qui ont sollicité les clients ont commencé à régler leur différend au tribunal. Le texte publié sur le site *doctrine.fr* ne nomme ni l'éditeur ni l'auteur mais parle bien du jeu de rôle *Aventures, le jeu*, il n'y a donc aucun doute sur la nature de l'affaire.

L'ampleur de l'enjeu est telle pour notre hobby que le jargon juridique de ce fiasco général - il paraît difficile d'imaginer aujourd'hui que le jeu voie le jour - méritait d'être décrypté par un œil compétent pour nous éclairer sur l'affaire et ses verdicts, au-delà des communiqués des uns et des autres qui, et c'est de bonne guerre, n'ont fait qu'ajouter à la confusion générale. On essaye de dénouer les fils de l'affaire avec Hugues Fauchon, un avocat qui écrit occasionnellement pour *Casus* sous ce pseudonyme.

Casus Belli : Est-ce qu'on peut avoir un petit rappel des faits ?

HF : En octobre 2018, l'éditeur communique sur l'avancée des textes et décrit un projet réfléchi, structuré, de bons échanges avec l'auteur. D'ailleurs, en novembre 2018, l'éditeur relaye encore l'annonce de l'auteur du point final du texte à la fin de l'année. Puis le 17 décembre 2018, l'éditeur annonce que l'auteur a mis un terme au projet.

CB : Comment ça ?

HF : L'éditeur annonce que la poursuite du projet dépend d'un contrat de licence que l'auteur ne produit pas... Et l'auteur rétorque que, n'ayant été ni payé, ni informé sur l'utilisation de la levée de fonds, il se voit contraint



de cesser – momentanément ? – la relation avec l'éditeur. Chacun s'accusant l'un l'autre d'empêcher le projet d'avancer, la situation est bloquée. Une manière de résoudre un conflit à composante juridique est de saisir un tribunal pour qu'un juge tranche une question en se fondant sur le droit et les éléments factuels.

CB : Quelle est alors la démarche de l'auteur ?

HF : L'auteur – ou l'éditeur d'ailleurs – pourrait faire appel au Tribunal judiciaire classique, qui tranche la question avec tous les pouvoirs du juge civil : une procédure écrite, des renvois en mise en état tous les deux mois, la défense qui joue la montre et finalement une date de plaidoirie neuf mois après la fin des échanges entre les parties. Bref, pas de jugement avant deux ans – pas de jeu non plus du coup pendant ce temps – mais un jugement qui va répondre aux demandes avec toute l'autorité possible. Il existe une autre option : saisir le Président du Tribunal, statuant en référé. C'est le juge de l'urgence. La procédure est orale, le rythme des échanges plus rapide et un jugement rendu en quelques mois, parfois même en quelques jours si la situation l'exige.

CB : Une meilleure option donc ?

HF : La contrepartie d'un jugement rapide est que le juge ne peut s'attacher qu'aux apparences. Le débat étant réduit, la situation doit apparaître clairement : soit il y a un danger imminent qu'il faut prévenir, soit il y a un trouble manifestement illicite qu'il faut faire cesser. Si la situation lui apparaît complexe, le juge refuse les demandes. C'est au demandeur, donc à l'auteur dans le cas qui nous intéresse, de justifier que la situation est limpide, évidente, sans contestation sérieuse possible pour convaincre le juge d'agir en urgence. Et oui, le débat étant raccourci, le juge apprécie rapidement et en surface la situation, sans le pouvoir de trancher des questions complexes.

CB : L'auteur a donc choisi l'option procédurale la plus rapide, sans doute pour débloquer l'affaire, non ?

HF : L'auteur avait une carte pour faire avancer le projet : forcer l'éditeur à lui payer une provision, en contrepartie de quoi il livre le projet, puisqu'il affirme que c'est l'absence de paiement qui bloque le projet. Mais il ne joue pas cette carte. Étrangement, il ne demande pas que l'éditeur lui verse des droits d'auteurs à valoir sur sa production de texte, il demande au juge des référés d'interdire à l'éditeur d'utiliser son image et son travail sur « Aventures », mais →



encore de lui verser une indemnité réparant le préjudice moral résultant de l'utilisation passée de son nom et de son travail. Bref, sa demande contribue à bloquer complètement le projet avec l'éditeur à qui il interdit toute référence à lui et *Aventures* !

CB : Quelle est la stratégie de l'éditeur ?

HF : L'éditeur joue en défense, il doit donc complexifier les choses : faire en sorte que la situation ne soit pas perçue par le juge comme manifestement illégale. Et le premier juge donne raison aux arguments de l'éditeur : « *Aventures* » est effectivement une œuvre faite en collaboration dont l'auteur ne peut revendiquer seul la qualité d'auteur et donc la protection de « *son* » œuvre. Et comme l'auteur publie régulièrement sur sa vie et son travail sur les réseaux sociaux, l'éditeur ne viole pas ces aspects de la vie de l'auteur qui sont devenus, en quelque sorte, publics. De mon point de vue, l'auteur s'est planté : au lieu de revendiquer être l'auteur d'« *Aventures, le jeu* » spécifiquement, il a revendiqué être l'auteur d'« *Aventures* » et l'éditeur a exploité l'imprécision.

Mais l'éditeur aurait pu se saisir de cette procédure pour demander, sous astreinte, la communication du contrat de licence de l'auteur, afin de débloquent le point qui, selon lui, arrêta le projet. Malheureusement, il n'en fait rien...

CB : Que se passe-t-il ensuite ?

HF : L'auteur corrige donc sa demande en allant devant la Cour d'appel de Lyon à qui il demande, toujours en référé avec sa procédure d'urgence, la même chose que devant le premier juge, mais en ce qui concerne sa qualité d'auteur d'« *Aventures, le jeu* ». L'éditeur propose la même défense : l'auteur ne serait pas non plus l'auteur d'« *Aventures le jeu* » car le jeu n'a jamais été achevé et que l'originalité du titre permettant sa

protection juridique sur le fondement du droit d'auteur n'est pas démontrée.

CB : Quel verdict pour cette étape 2 ?

HF : La Cour d'appel de Lyon analyse les pièces qui lui sont communiquées sur la qualité d'auteur de l'auteur qui fait la demande. Et il lui paraît évident que ce dernier est bien l'auteur d'« *Aventures, le jeu* » : il est présenté comme tel par l'éditeur sur *Ulule* et les échanges entre les protagonistes démontrent la volonté de l'éditeur de proposer un contrat d'auteur à celui qui a entamé la procédure.

Tout comme il paraît évident à la Cour que l'auteur a accepté l'utilisation de son image et de son travail pour promouvoir la campagne *Ulule*.

Mais maintenant que l'auteur dispose d'un droit d'auteur et d'un droit d'image, il ne réussit pas à convaincre la Cour d'interdire à l'éditeur de les utiliser pour l'avenir.

En effet, pour la Cour, l'auteur n'explique pas son refus de signer le projet de contrat qui lui permettait de percevoir une rémunération pour son travail dès la clôture de la levée des fonds, alors même qu'il reproche l'absence de versement d'une avance pour justifier l'interdiction d'utiliser son image auprès du juge et la livraison de ses textes auprès des souscripteurs.

De son côté, l'éditeur reproche à l'auteur de ne pas produire l'accord des autres auteurs d'*Aventures*, la web-série, pour le développement du JdR. La situation est ainsi décrite par la Cour d'appel :

- L'auteur et l'éditeur se sont mis d'accord pour l'utilisation du travail et l'image du premier pour la campagne de financement du jeu dont la seconde assurera l'édition ;

- Les relations se sont envenimées sans que l'on comprenne vraiment pourquoi, chacun rejetant la faute sur l'autre.

AVENTURES

LE JEU



Plus de **5600**
souscripteurs

Aventures - Le Jeu se hisse au 3^{ème} rang mondial
du nombre de souscripteurs pour un jeu de rôle

La Cour ne relève donc aucun trouble manifestement illicite : il n'est pas évident du tout que les droits de l'auteur soient bafoués par l'éditeur. L'auteur repart donc sans rien, mais on lui ne donne pas tort pour autant ! Cela veut dire que ce n'est pas évident que ses droits sont bafoués par l'éditeur.

CB : On ne saura donc jamais le fond de l'affaire ?

HF : Pour savoir si les droits d'image de l'auteur sont atteints, il faut aller devant le juge du fond, celui qui juge après une procédure longue les questions complexes... mais cela ne concerne pas *Aventures, le jeu*, seulement l'intérêt personnel – et peut-être légitime ! – de l'auteur.

CB : Justement, quid pour « *Aventure le jeu* » ?

HF : Rien de bon. D'abord, une information nouvelle émerge : un contrat d'auteur a été proposé à l'auteur et celui-ci ne l'a pas signé. Il prévoyait d'ailleurs une provision à verser à l'auteur après le succès de la campagne. Pourquoi ne l'a-t-il pas signé ? Pourquoi se plaint-il de l'absence de paiement de la part de l'éditeur alors qu'il avait l'opportunité de signer pour l'avoir ?

Ensuite, l'auteur n'a jamais demandé au juge que lui soit versée une provision en contrepartie de la remise de son travail. Le litige a porté sur l'utilisation de son image, pas le déblocage du projet pour contenter les souscripteurs.

De son côté, l'éditeur n'a aucunement cherché à solliciter du juge que les points bloquant – selon lui – soient purgés. Il a, au contraire, adopté une stratégie conflictuelle à l'encontre de l'auteur, lui niant cette qualité pour « *Aventures, le jeu* », alléguant que l'originalité de l'œuvre n'est pas démontrée... Et l'éditeur continue d'afficher « *Aventures, le jeu* » sur son site alors que, manifestement, l'auteur lui demande de retirer cette communication. Difficile de revenir à des relations apaisées après cela et de croire que l'une des deux parties a réellement envie que le jeu paraisse.

CB : Et l'argent des clients ?

HF : L'éditeur, pour le moment, conserve les fonds levés pendant la campagne et ne tente rien, publiquement et à notre connaissance, pour permettre au projet d'avancer...

Propos recueillis par Romain Pelisse

CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY | INITIATION EXTENSION 1

VENGANCE

La fameuse boîte verte !

Avec la première boîte de la gamme Chroniques Oubliées Initiation, de couleur bleue, BBE avait réussi à proposer un travail de grande qualité, rapidement devenu une référence incontournable sur le marché francophone. Autant dire que cette première extension était attendue au tournant !



Fiche technique

Éditeur • Black book Éditions

Matériel • 1 livret de règles, format US Letter de 40 pages, 1 livret d'aventure, format Lettre US de 128 pages, 10 personnages pré-tirés, 1 personnage bonus, 1 feuille de suivi des personnages, 32 pages d'aides de jeu et plans, 1 flip-mat recto-verso, 3 planches de pions cartonnés, 1 sachet de socles plastiques.
Prix constaté • 40,00 €

Il n'est pas évident de fournir un bon outil pour l'auto-initiation au jeu de rôle : faire preuve de pédagogie, concevoir un système ayant de la profondeur – un bon équilibre entre simplicité et potentiel de jeu – tout en donnant à l'ensemble un aspect jeu-jouet suffisamment prononcé pour séduire un public jeune relève en effet de la quadrature du cercle. Dans l'histoire du jeu de rôle médiéval-fantastique d'action et d'aventures, peu de produits ont véritablement remporté le grand chelem : on mentionnera bien évidemment les différentes boîtes *Basic D&D* des années 80-90 ou plus récemment la *Pathfinder Beginner Box* sortie en 2011. De nos jours, les deux concurrents les plus sérieux au titre sont vraisemblablement l'*Essentials Kit D&D 5* et, cocorico, la boîte *Chroniques Oubliées Fantasy (COF)*. Si cette dernière affiche de nombreuses qualités, elle n'est toutefois pas exempte de petits défauts, l'un d'entre eux étant la durée de vie assez réduite de sa campagne de découverte du jeu de rôle. C'est là qu'entre en scène cette seconde boîte (cette boîte « expert » ?). Vengeance !

L'ivresse, d'accord, mais avec un beau flacon

Il faut bien le dire, on est tout guilleret quand on l'ouvre, cette boîte : elle claque, comme disent les jeunes. La charte graphique est excellente, avec une solide équipe d'illustrateurs au travail : les personnages iconiques pré-tirés, par exemple, sont tout simplement à tomber par terre et les trois planches de pions cartonnés font rêver. Il n'était pourtant pas simple de passer après Thierry Ségur, à l'œuvre sur le premier set, mais le défi a été relevé ! Précisons tout de même que certaines des illustrations du bestiaire sont issues de la collection *Héros & Dragons*, l'autre D&Déguisé publié par *Black Book Éditions*, mais il faudrait être de bien mauvaise composition pour s'en plaindre car il s'agit de belles pièces qu'on a plaisir à retrouver.

Pour ce qui est du matériel de jeu contenu dans la boîte, on découvre, en plus des pions déjà mentionnés et de leur socles plastiques, deux livrets de jeu (40 pages



de règles additionnelles et 130 pages de campagne), de nombreuses fiches imprimées sur papier épais (les fameux pré-tirés, des plans tirés de la campagne, un récapitulatif des règles, une compilation des stats-blocks des monstres de la campagne, etc.) ainsi qu'une *battlemap* plastifiée double-face (un réseau de cavernes et une plaine herbeuse). Soyons clairs, cette carte plastifiée est une des petites déceptions de cette Extension n°1 : trop sombre, non-quadrillée, on imagine mal s'en servir (contrairement aux pions qui, je sais que je radote, sont eux des classiques instantanés). Le meneur de jeu mesquin pourrait aussi éventuellement déplorer qu'une des précieuses fiches cartonnée en couleur ait été consacrée au personnage-joueur-gag de papy donjon alors qu'un index de tous les monstres, pièges et objets magiques proposés au fil des deux boîtes aurait été d'une utilité considérable pour le meneur de jeu débutant désireux de créer ses propres aventures. Mais ces deux petites critiques ne changent rien au fait que, clairement, l'acheteur en a déjà pour son argent rien qu'avec l'objet physique.

Niveau muscu, je me concentre sur les pex

Cette boîte verte est l'occasion pour Laurent « *Kegron* » Bernasconi, l'artisan en chef de la gamme CD, de développer considérablement les règles proposées dans la boîte bleue. Jugez plutôt : deux nouveaux Peuples jouables (le Gnome et le Halfelin), deux Voies supplémentaires pour chacun des Profils de personnages de la boîte de base, cinq nouveaux Profils (Barbare, Barde, Chevalier, Druide et Enorceleur) et une liste d'états préjudiciables ayant pour but de simuler, par exemple, la surprise ou la fatigue. On y découvre aussi un catalogue d'équipement étendu et un sympathique bestiaire d'une vingtaine de monstres proposés en plus de tous les nouveaux adversaires que les joueurs vont affronter au fil de la campagne *Vengeance*. L'auteur profite d'ailleurs de cette Extension n°1 pour placer quelques petits coups de polish bien ciblés à la mécanique des *Chroniques Oubliées* afin d'augmenter encore la qualité de →



jeu autour de la table. Avec un système ainsi peaufiné et l'ensemble des ressources cumulées au fil des deux boîtes, la gamme CO Initiation réalise tout son potentiel et permet d'envisager sereinement des années entières de campagnes échevelées, comme cela pouvait déjà être le cas avec les légendaires boîtes rouge et bleue de *Dungeons & Dragons* (l'édition dite B/X D&D) en 1981.

La critique est aisée...

Alors en fait, non. La critique, c'est loin d'être évident et, alors que nous abordons ce qui constitue réellement le cœur battant de cette boîte verte, la grande campagne *Vengeance* – toujours le fruit du travail de Laurent Bernasconi –, il convient de prendre quelques précautions argumentatives et de crever l'abcès tout de suite : c'est une vraie réussite. L'auteur de cette critique a une pratique du jeu de rôle très éloignée du format proposé de *Vengeance* et, en conséquence, va dans les lignes suivantes pointer du doigt ce qu'il considère comme des défauts. Mais soyons clairs : il s'agit de problèmes mineurs liés à une façon de jouer différente, en aucun cas de défauts rédhibitoires. *Vengeance* est une campagne qui a une qualité majeure, malheureusement pas si fréquente : le style, d'aucuns diraient même le panache. Composée de quatre grands chapitres, cette fresque épique propose une esthétique forte qui

marquera durablement les joueurs, qu'ils soient effectivement débutants ou pas. L'auteur réussit le tour de force de mettre en place un récit à la fois archétypal du jeu de rôle médiéval-fantastique D&D-esque et baignant dans une ambiance très spécifique, qui n'est pas sans rappeler Westeros et l'œuvre de GRR Martin. Composée uniquement des « passages obligés » de toute bonne campagne de donj' depuis la naissance du jeu – la guenarde du marais, le gang de rats-garous dans les égouts de la ville, le big boss draconique, j'en passe et des meilleurs – *Vengeance* impose pourtant un ton, une « patte » grâce à l'usage adroit d'une symbolique et d'une iconographie très européenne. Oh, comme on aurait aimé découvrir le jeu de rôle avec une épopée de ce calibre ! À l'image de la première campagne, celle de la boîte bleue, tout est mis en place par l'auteur pour faciliter le travail d'auto-initiation : descriptions prêtes-à-lire, notes et conseils sont toujours au rendez-vous.

Cet effort permanent pour s'assurer de la réussite de la campagne est toutefois une épée à double tranchant et la grande saga qui va donner aux personnages-joueurs l'occasion de quitter Clairval et de sillonner toute la principauté d'Arly donne parfois l'impression d'être une expérience du jeu de rôle écrite en « mode sans échec ». En effet, de nombreuses astuces scénaristiques et filets de sécurité sont mis en place pour épauler les personnages-joueurs dans leur quête. Ce n'est certes pas une mauvaise chose dans un contexte qui est toujours celui de l'initiation – si les joueurs sont justes des vétérans de Clouval, ils n'ont finalement que peu d'heures de jeu de rôle « au compteur » – mais cela aurait mérité d'être fait de façon un peu moins systématique, notamment sur les deux derniers volets. Mais ne boudons pas notre plaisir, l'ambiance est au rendez-vous et les morceaux de bravoure sont nombreux





tout au long de la campagne, avec notamment une aventure 4 qui se paie de luxe d'aligner une bataille rangée et l'équivalent d'un voyage planaire, sinistre et poétique.

Oubliez cette chronique !

Parlons peu, mais parlons bien : si vous avez découvert et pratiqué *COF* par le truchement de la boîte bleue, si vous avez apprécié l'expérience, vous voulez cette Extension n°1, ne vous posez pas de questions. Le jeu est peaufiné, étendu et la campagne laissera de beaux souvenirs à vos joueurs, avides d'exploits encore plus formidables que la défaite du sinistre Sigméus. La

problématique est légèrement différente si vous êtes un vieux de la vieille de la gamme, ayant déjà enquillé *Anathazerin* et *le Tombeau d'Andromède* en utilisant les règles complètes *COF*. Pour de tels joueurs vétérans, *Vengeance* nécessitera probablement un travail préalable d'assouplissement afin de la rendre à la fois plus imprévisible et plus dangereuse, mais le jeu peut en valoir la chandelle car, encore une fois, cette campagne propose un véritable souffle épique. Finalement, *Black Book Éditions* nous propose avec *Vengeance* une suite réussie à la très populaire boîte bleue et on ne peut que se réjouir à la perspective d'une hypothétique Extension n°2 !

Jean-Baptiste Durand

Moi, je veux le menu complet

Si vous êtes l'heureux propriétaire de la version complète des règles de *COF*, vous devez être en train de vous dire que l'extension des règles proposée dans *Vengeance* ne vous sera pas d'une grande utilité. C'est une erreur. Déjà, parce que les quelques coups de clef à molette donnés par Kegrone au moteur *COF* sont autant d'*errata* bienvenus. Ensuite, parce que l'auteur de cette critique estime que le format Initiation des bestiaires de la boîte bleue comme de la boîte verte, avec ses capacités spéciales de monstre directement incluses dans les stat-blocks, est nettement supérieur au format de la gamme « classique » lorsque le moment est venu pour le meneur de jeu de faire chauffer les dés et de trucider les PJ.

J'aime :

- + Le ton et l'ambiance de la campagne
- + Les illustrations
- + Le potentiel de jeu des deux boîtes combinées

J'aime moins :

- La battlemap
- Une campagne un peu trop (en)cadrée



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre en couleurs de 416 pages à couverture rigide.

Prix constaté • 60 €

Dans les autres langues

En allemand et en anglais, les fans ont accès notamment à un *Almanach de l'Aventurie*, à un guide plus approfondi de deux des royaumes emblématiques du jeu et ennemis jurés : Nostrie et Andergast (le supplément s'intitule *The Warring Kingdoms* en anglais), ainsi qu'à une campagne en trois parties (*Theater Knights*). Il est fait référence à l'Almanach dans le livre des règles. Espérons qu'il sera disponible rapidement dans la langue de Croc afin de renforcer l'attrait du jeu

L'ŒIL NOIR | JEU DE RÔLE (VF)

L'ŒIL NOIR

L'aventure avec un i

Black Book continue à solder le retard accumulé avec la cinquième édition de L'Œil Noir, le retour d'un grand ancien financé via une précommande en 2016.

La précommande a permis de financer un livre des règles, un bestiaire, une boîte d'initiation ainsi que divers scénarios et accessoires, rattrapant ainsi une petite partie du retard sur la traduction anglaise (gérée directement par *Ulisses Spiele*) et proposant enfin une nouvelle version française de ce pilier de l'histoire du jeu de rôle en France, après trois décennies d'absence.

Un peu d'histoire

Car avant de parler du contenu de cette cinquième édition, il faut se rappeler ce que représente *L'Œil Noir* pour le jeu de rôle francophone. Au début des années 80, le jdr a commencé à s'insinuer en France. Par des traductions de jeux importés des USA ou du Royaume-Uni (comme la boîte rouge de *Do-D*) ou par quelques créations francophones (*Légendes*, *L'Ultime Épreuve*), le loisir séduit notamment des étudiants dans les grandes villes françaises. Quelques boutiques spécialisées à travers le pays proposent ces jeux d'un nouveau genre, qui restent somme toute confidentiels. En parallèle, les *Livres dont vous êtes le héros* (LDVELH) publiés dans la collection *Folio Junior* de Gallimard connaissent un grand succès en librairie.

Sentant le bon coup, Gallimard décide d'étendre sa collection avec ce qui est présenté comme « *Un jeu dont vous êtes le héros* », et obtient les droits d'un jeu allemand auprès de *Schmidt*

(qui traduit pourtant par ailleurs déjà le jeu) : *Das Schwarze Auge*. Mais l'éditeur met les grands moyens : les boîtes de base (*Initiation au Jeu d'Aventure*, *Extension au Jeu d'Aventure*) sont disponibles en grande surface, les scénarios sont fournis sous une forme similaire aux LDVELH et disponibles sur les mêmes rayonnages. Une troisième boîte (*Les Accessoires du Maître*) propose des pions à découper représentant une multitude de héros, de monstres et d'éléments de décor. Tout cela est packagé comme des jeux de plateau ordinaires (sur le même format par exemple que *Talisman*) et des livres jeunesse. Le jeu de rôle avait déjà commencé à séduire les jeunes Français(es), mais *L'Œil Noir* marque clairement le début de ce que certains appellent *l'âge d'or du jdr*.

Un petit tour, s'en va, et puis revient...

Pendant 5 ans, de 1984 à 1989, le rythme de parution est soutenu : scénarios, nouvelles règles, suppléments de contexte. Nombre de nouveaux rôlistes débütent par ce jeu. Et puis, face à la concurrence de nouveaux titres, la perte de vitesse des LDVELH, ainsi que la transformation du marché francophone vers des jeux plus matures et plus complexes, *L'Œil Noir* disparaît tout simplement des boutiques francophones. Pourtant, le jeu continue de vivre dans la langue



de Goethe, de manière ininterrompue ou presque jusqu'à aujourd'hui. Il reste d'ailleurs longtemps le jeu de rôle le plus populaire auprès des jeunes Allemand(e)s. On le retrouvera aussi servant de base technique à certaines séries de jeu vidéo (la série des *Realms of Arkania*, ou plus récemment *Drakensang* et *Blackguards*). Au début des années 2000, on retrouve aussi une traduction anglaise de la quatrième édition, qui fait un flop.

Puis la licence est récupérée par *Ulisses Spiele*. L'éditeur relance le jeu de belle manière avec une cinquième édition qui remet pas mal de choses à plat, fournit nouveaux suppléments et scénarios, ainsi qu'une traduction anglaise cette fois réussie (et suivie.) En français, c'est *BBE*, aidés de *Scriptarium*, qui s'attelle à la tâche. Le jeu est malheureusement pris dans l'excès de gourmandise de *Black Book* en 2016, et accumule les retards. Pour parvenir enfin jusqu'à nos étagères aujourd'hui.

Un beau bébé

La première chose qui frappe dans cette cinquième édition, c'est la taille du livre des règles : 416 pages couleurs

bien remplies, qui n'ont plus grand-chose à voir avec les 150 pages format poche (écrites gros) du livre des règles de la première édition. C'est que *L'Œil Noir* a évolué pendant trente ans. Ce qui n'est pas une surprise pour celles et ceux qui ont suivi son évolution (via le jdr ou les jeux vidéo), mais qui pourrait désarçonner quiconque s'attendait à revoir le jeu d'initiation des années 80. *Black Book* a tenté de compenser cela par une boîte *Initiation au jeu d'Aventure* (hommage à la boîte originale, voir marge) mais il faut reconnaître que, déjà dans sa première édition, le jeu avait évolué dans une direction plus technique (les coffrets *Maîtres d'Armes*, prémices de la deuxième édition). Reste qu'on sent la maîtrise de la fabrication par *BBE*, qui produit encore un ouvrage de qualité, beau et solide.

À l'intérieur, c'est un ouvrage bien illustré, à la maquette (la même que la VO) relativement classique qui, vu le volume de textes, donne parfois une légère impression de « catalogue ». La lecture reste toutefois agréable, car la traduction est de qualité et les nombreux exemples aident à la compréhension de l'ensemble des points de règle. →

Règles modulaires de création

La création de personnage passe par la dépense de plusieurs centaines de points d'aventure dans l'ensemble des scores du personnage. Toutefois, les concepteurs ont eu l'excellente idée de permettre une création réellement à la carte : à chaque phase, il est possible de simplifier cette procédure en choisissant l'un des « packages » disponibles, que ce soit pour les qualités, les peuples, les cultures ou les différents types de magie. Au plus simple, il est même possible de débiter en utilisant l'un des archétypes proposés, ce qui sera clairement la voie à suivre pour qui veut très vite commencer à jouer.



Initiation au Jeu d'Aventure

La boîte d'initiation proposée par BBE accompagnait la précommande et ne devrait être disponible que dans les boutiques ayant participé à celle-ci. Elle vient rejoindre la multitude de produits de ce genre sortie ces dernières années. Elle se positionne plutôt comme un « *kit de démarrage* » avec écran souple, quatre prétrés, résumé des règles, dés et petits scénarios d'introduction. Globalement elle est de bonne facture, même si on peut regretter des scénarios un peu trop courts. À noter aussi que l'éditeur allemand a proposé aussi de son côté une boîte d'initiation, sortie l'année dernière, intitulée *Das Geheimnis des Drachenritters*.

Et un, et deux, et trois à 20 !

Les personnages sont définis par huit qualités (Courage, Intelligence, Intuition, Charisme, Dextérité, Agilité, Constitution, Force) ainsi qu'une série de compétences qui regroupent talents, techniques de combat, sorts, liturgies, etc. Malgré l'apparence d'une certaine complexité, la base du système est simple : chaque test consiste à lancer un d20 et à obtenir un résultat inférieur ou égal à son score. Toutefois, pour les sorts et les compétences, ce système donne lieu à une épreuve : on teste successivement trois qualités (qui dépendent de la compétence, par exemple Charisme, Agilité et Force pour l'Équitation). Les points investis dans la compétence servent à compenser les éventuels échecs sur ces tests : plus un personnage a de points de compétences, plus il a de marge de manœuvre. L'impact statistique de cet équilibre délicat n'est pas forcément aisé à saisir au début, mais donne un jeu dans lequel les scores de base du personnage sont essentiels pour réussir (il devient vite statistiquement difficile de réussir des tests utilisant des qualités dont les valeurs sont inférieures à la moyenne) mais où les scores de compétence permettent de mettre l'emphase sur les spécialités du personnage.

En combat, on utilise les techniques de combat, spécifiques à chaque grande catégorie d'armes et qui se gèrent avec le lancer d'un seul dé. À chaque coup, l'adversaire peut parer ou esquiver. À noter que, par rapport aux éditions précédentes, la parade et l'esquive ont été diminuées, ce qui devrait raccourcir les combats. Comme dans beaucoup de jeux de fantasy, à force de dégâts, le personnage perd de l'énergie vitale. Toutefois, ce score est loin d'être le seul à transcrire la santé du personnage. De nombreux états et conditions, avec parfois plusieurs niveaux d'effets, affectent

les personnages et permettent de traduire un déclin progressif de ses capacités avec un certain souci du détail.

En plus de cette base, les personnages disposent d'avantages, de désavantages, de capacités spéciales, et de quelques points de destin qui sont autant de coups de pouce utilisables à chaque session. À mesure des aventures, ils pourront développer leurs talents de manière complètement libre, par un système d'expérience identique aux règles de création. Malgré la simplicité du système de résolution, *L'Œil Noir* reste donc un jeu très détaillé, ce que le modèle de feuille de personnages sur six pages ne dément pas. Attendez-vous à régler votre alter-ego aux petits oignons avec une multitude d'options.

Et l'univers dans tout ça ?

À l'origine, l'univers du jeu – l'Aventurie – est un univers de fantasy extrêmement classique qui ne cherchait même pas vraiment à dissimuler la reprise de tous les poncifs que proposait *D&D*. Toutefois, une petite touche européenne pointait déjà, avec un monde plus médiévalisant et des petites choses ici et là qui faisaient le charme du jeu (les formules à réciter par cœur pour lancer les sorts, par exemple.) Par la suite, l'Aventurie s'est considérablement développée, devenant un univers complet, complexe et vivant qui, à mesure des éditions, a considérablement évolué et grandi. L'état actuel de cet univers imaginaire est d'ailleurs en partie le résultat de campagnes et scénarios proposés dans le passé.

Malheureusement pour les fans français, nous n'avons pu assister à cette évolution et il est difficile de ressentir la complexité ou l'intérêt de l'univers *via* ce seul livre des règles. Car s'il transparaît dans de nombreux chapitres (les peuples, cultures et professions, notamment, ou les règles sur

Accessoires du MJ

Cette boîte propose un écran, des cartes de l'Aventurie et un livret de 48 pages consacré aux auberges et aux tavernes. La boîte est clairement plus grosse que son contenu, conçue pour contenir aussi les scénarios, qui se présentent sous la forme de livrets couverture souple.

L'écran à quatre volets est beau et très solide, avec une illustration présentant une scène de taverne et toutes les tables essentielles pour le MJ. On peut simplement regretter certains choix faits au niveau des tables, comme la table des états qui ne fait que résumer certains effets par rapport au livre des règles.

Le livret propose diverses choses afin de donner vie et corps à ces lieux emblématiques des aventures de fantasy que sont les tavernes : tables de génération aléatoires, règles et informations sur l'alcool en Aventurie, tables de prix, exemples de jeux de taverne, règles de bagarre et trois exemples détaillés d'établissements. Une excellente aide de jeu qui fourmille de bonnes idées.



les différentes traditions magiques), l'univers de jeu reste ici à peine esquissé, avec aucun contexte de départ ou scénario d'introduction prêt à l'emploi. C'est d'autant plus rageant que par ailleurs, beaucoup de place est prise inutilement dans certains chapitres de règles : quand on voit que les mêmes règles ou presque sont répétées quatre fois pour les sorts, les rituels, les liturgies et les cérémonies, on se dit qu'avec un petit effort d'édition, il y aurait eu la place pour une dizaine ou une vingtaine de pages facilitant l'immersion.

Willkommen zurück !

C'est d'ailleurs le principal reproche que je ferai à *Ulisses Spiele* : l'ouvrage reste avant tout un ouvrage de règles, auquel il manque quelques morceaux indispensables pour être réellement utilisable tel quel. À ce titre, on peut notamment évoquer le chapitre de bestiaire, très réduit et qui rend presque indispensable l'achat du supplément correspondant (chroniqué par ailleurs dans ce numéro). Ou l'absence de scénario (heureusement, chez *Casus*, nous

avons pensé à vous et nous vous proposons le scénario « *Retrouver Sannah* » dans ces pages.) En revanche, au niveau des règles, c'est pratiquement un sans-faute, avec des exemples didactiques, une multitude d'options permettant de régler la complexité du jeu et un découpage efficace de la plupart des chapitres.

Cela étant dit et malgré ces quelques faiblesses, c'est un vrai plaisir de voir le premier jdr de bien des rôlistes de ma génération faire son retour et d'y retrouver certaines des excellentes idées héritées des toutes premières éditions, emblématiques du jeu (l'enchantement des bâtons de magicien, par exemple.) Avec les années, force est de constater que *L'Œil Noir* a bien grandi, se muant en tout autre chose que le petit jeu d'initiation de notre enfance. C'est désormais un jeu plus complet et plus complexe qui, s'il fait clairement son âge, plaira sans aucun doute à celles et ceux que l'aspect mécanique ne rebute pas et qui aiment les jeux ayant le souci du détail.

Thomas Robert

J'aime :

- + Les personnages détaillés
- + Le souci de pédagogie
- + La mécanique de résolution

J'aime moins :

- L'univers seulement esquissé
- Le bestiaire famélique
- Les répétitions dans les règles de magie



Fiche technique

Éditeur • Deadcrows Studio
Matériel • Livre de 398 pages couleurs
 couverture rigide
Prix constaté • 54,90 €

LE CHUTE DE DELTA GREEN | LIVRE DE BASE VF

LA CHUTE DE DELTA GREEN

Ce qui compte, ce n'est pas la chute...

Delta Green, mythique setting pour l'Appel de Cthulhu, revient à la sauce Gumshoe et transposé dans les sulfureuses années 60. Le cocktail (à déguster au shaker, pas à la cuillère) est-il savoureux ?

Pour un petit rappel des faits sur l'histoire éditoriale de *Delta Green*, nous vous laissons vous reporter à l'encadré « *Un peu d'histoire* ». C'est bon, vous êtes à jour ? C'est donc parti pour 400 pages explosives !

Sugar Sugar

La Chute de Delta Green est un épais volume tout couleur qui reprend la maquette de la VO. Même si la mise en page en trois colonnes n'est pas toujours exemplaire en termes de lisibilité et que les illustrations sont parfois inégales, la présentation en jette sérieusement. Il faut dire que la VF, très bien traduite, a le bon goût d'être aussi très bien produite, avec vernis sélectif, impression de qualité et pas moins de deux signets.

Et si le sommaire peut sembler copieux, c'est que l'ouvrage se veut aussi complet que possible avec règles, contexte et même un scénario. L'organisation irréprochable, l'index et les annexes permettent néanmoins de le rendre parfaitement praticable.

Seule la création de personnage, qui cumule répartition de points et profils à diverses étapes de la carrière des PJ, s'avère un peu confuse, mais rien d'insolvable. Il suffit de considérer que

les compétences associées à chaque profil ne sont qu'une proposition, et de se concentrer sur la répartition globale des points de personnage, pour rendre bien plus simple cette étape.

Are you experienced ?

C'est donc le système *Gumshoe* qui est de vigueur dans ces pages. Celui-ci se base sur deux types de compétences au fonctionnement tout à fait différent.

Les compétences d'investigation sont les plus importantes. Elles vous garantissent que, dès lors que l'un des PJ autour de la table dispose de la valeur minimum adéquate, vous trouverez l'indice recherché, sans jet de dés. Il est toutefois possible de dépenser des points pour obtenir des informations supplémentaires.

Les compétences générales sont celles qui vous permettent d'affronter les situations difficiles. Les tests sont très simples : le résultat d'1d6 doit dépasser une difficulté située entre 2 et 8. Les compétences fonctionnent comme des réserves dans lesquelles il est possible de piocher pour améliorer votre jet.

Sur le Rivage au Clair de Lune

Sous ce titre poétique se cache un kit d'introduction à *Delta Green*. Il comprend une version allégée des règles, six personnages prêtirés et bien entendu un scénario.

Celui-ci voit les PJ investiguer sur deux meurtres dont la simultanéité est troublante. L'enquête qui en résulte est très ouverte. Elle est parfaitement détaillée et structurée, mais du fait de sa nature même, son rythme reste complexe à maîtriser.

Sur la forme, on regrettera simplement que le livret soit très peu illustré – au minimum, des portraits des PNJ auraient été bienvenus.

Ce kit d'introduction maintient largement le niveau du livre de base. À noter que, comme *la Chute de Delta Green* dans son ensemble d'ailleurs, il est plutôt destiné à des rôlistes ayant un minimum d'expérience.

I can't get no satisfaction

Si ce système a fait ses preuves sur de nombreux autres jeux de l'éditeur, il faut toute de même noter que l'obtention des indices reste soumise à la possession ou non de la compétence adéquate par un membre du groupe, à défaut de dépendre de l'aléa d'un dé. La création de personnage est pour cette raison collective, avec un nombre de points d'investigation dépendant du nombre de PJ visant à encourager la bonne répartition de celles-ci.

Quelques conseils judicieux aux joueurs et au MJ permettent par ailleurs de gérer au mieux le flux d'indices fournis, pour permettre aux enquêtes de n'aller ni trop vite ni trop lentement et gérer certaines situations particulières. Par exemple, lorsqu'un indice nécessite un test pour être accessible (ouvrir le coffre, passer une sécurité), celui-ci réussit toujours, mais moyennant des contreparties comme le déclenchement d'une alarme.

Ces principes imposent la démultiplication de concepts qui peuvent donner l'impression que les règles sont plus complexes qu'elles n'en ont l'air. Les compétences générales, par exemple, ont à la fois un niveau (fixe) et une réserve (qui s'épuise lorsque vous l'utilisez et remonte lors que vous vous reposez) et il faut parfois bien faire attention à laquelle de ces deux valeurs un point de règle fait référence.

Are you lonesome tonight?

À cette base générique, *la Chute de Delta Green* n'oublie bien entendu pas la gestion de la santé mentale. Contrairement à l'*AdC*, elle se décompose ici en deux valeurs distinctes bien que liées, l'Équilibre Mental et la Santé Mentale.

La première couvre votre capacité de résistance aux traumatismes quelle que soit leur origine. Elle s'épuise rapidement et se récupère avec du repos, et joue sur votre capacité immédiate à agir.

La seconde mesure votre exposition à des vérités inavouables et à quel point votre attachement à un système de croyance traditionnel – religion, famille, humanisme... – vous permet de conserver vos esprits. Lorsque ces fondements sont attaqués, vous risquez d'être atteint de troubles sur le long terme, caractérisés par des difficultés récurrentes et des crises aiguës. Le jeu fournit plusieurs exemples de ces troubles, assez classiques et dont les effets sont décrits de manière précise et ludique.

I want to hold your hand

Heureusement pour vos agents, il est possible de résister à la dépression en puisant dans des liens →



(ce système est hérité de l'équivalent contemporain de *la Chute de Delta Green*). Ces liens, familles, amis ou encore amants, vous rattachent à une vie « normale ». Ce sont des ancres qui vous aident à ne pas sombrer dans la folie.

Concrètement, vous pouvez les utiliser pour augmenter vos chances lors des tests d'Équilibre Mental qui ne manqueront pas de survenir dans vos aventures. Cela les détériore inévitablement au passage, et peut même vous amener à les perdre définitivement.

C'est un système assez simple et particulièrement malin qui permet de lier à la fois santé mentale et vie personnelle de votre personnage, règles et contexte : une sacrée machine à raconter des histoires donc !

Il constitue de fait une différence cruciale de philosophie avec l'*Appel de Cthulhu*. Là où les PJ sont des denrées aussi jetables que des mouchoirs en papier, *Delta Green* leur accorde une certaine importance – ce qui ne veut pas dire qu'ils ne seront pas amenés à mourir ou devenir fous pour autant, loin de là, mais que ces fins tragiques auront une véritable place dans la narration de votre campagne.

D'autres petits points très simples viennent renforcer encore un peu plus l'ambiance recherchée par le jeu, comme la gestion de l'épuisement (contre lequel café et narcotiques peuvent vous permettre de lutter... au prix de votre santé mentale).

Le reste des règles couvre les combats (létaux et rapides), les dangers, la récupération et diverses règles d'espionnage (filature, course-poursuite, interrogatoire...). Dans la plupart des cas, il s'agit surtout de donner des conseils et exemples, les règles de base couvrant la majeure partie de ces points sans nécessiter de sous-système.

Les règles optionnelles sont bien identifiées et apporteront à ceux qui le souhaitent de quoi gérer quelques situations James Bondesques comme le désarmement, la lutte acharnée pour une arme à terre, les garrots par derrière...

Strangers in the night

Delta Green est une organisation gouvernementale américaine née en 1928 des suites d'un raid sur la ville décadente d'Innsmouth. Elle atteint son pinacle dans les années 60.

Pourtant, si entre le premier homme dans l'espace en 61 et le premier sur la lune en 69 ces années furent en surface celles de l'espoir, elles sont aussi des années d'intenses crises. La construction du mur de Berlin, les missiles de Cuba, les émeutes ethniques et bien entendu la guerre du Vietnam... Les pays rivalisent d'ingéniosité pour ici renverser un pouvoir, là-bas favoriser un arriviste supposé plus favorable.

Les États-Unis sont le théâtre d'une multitude d'organisations gouvernementales dont les compétences se recoupent souvent et qui cherchent toutes à tirer la couverture vers elle. Ces luttes sont l'occasion pour Delta Green d'agir en seconde main, dans des opérations cachées derrière une autre opération.

En transposant son contexte dans les années 60, *la Chute de Delta Green* troque intelligemment le contexte conspirationniste par l'espionnage ambivalent et omniprésent de la guerre froide. Le matériel proposé dans le livre de base est pragmatique et contient tout le nécessaire pour mettre en scène une véritable campagne d'une décennie.

Les événements qui conduisent Delta Green à sa dissolution (du moins officiellement) ne sont pas seulement détaillés, ils sont accompagnés d'idées

Un peu d'histoire

Delta Green est né en 91, à une époque où la série qui fait le buzz n'est pas sur Netflix (qui n'est même pas encore un loueur de DVD), mais sur M6, l'imparable *X-Files*. *Delta Green* en reprend l'esprit conspirationniste en remplaçant les Petits Gris Venus D'Ailleurs par des tentacules.

Sur la forme, il s'agit d'une sous-gamme de *l'Appel de Cthulhu*. Son talent tient à sa capacité à tisser une toile spectaculaire autour d'agences gouvernementales principalement américaines (CIA, FBI, NSA...), au centre desquelles trône un secret à l'intérieur des secrets, celui bien entendu du Mythe de Cthulhu.

En puisant autant dans la réalité de ces agences que dans leur légende, *Delta Green*, ainsi que celle de son imposant supplément *Countdown*, devient vite mythique. Il est traduit une première fois par *Jeux Descartes*. La gamme bénéficie d'une seconde édition en français chez *Sans-Détour* en 2010, toujours sous la forme d'un supplément à *l'Appel de Cthulhu*.

En 2016, *Delta Green* revient cette fois en jeu autonome utilisant un dérivé du système d100 de *Chaosium* – nous ne vous en disons que du bien dans *Casus Belli #28*. *X-Files* est passé de mode, mais le jeu arrive à moderniser son contexte sans toucher à ses fondements.

Dernière étape : tout comme Pelgrane avait donné « sa » version de *l'AdC* avec le système *Gumshoe* et *Trail of Cthulhu*, le voilà qui propose une déclinaison *Gumshoe* de *Delta Green* qu'il déplace pour l'occasion dans les années 60. Un choix judicieux ? Verdict dans cette critique !

sur ce que pourraient vivre les Agents des joueurs dans ce cadre.

Il en va de même pour l'imposant chapitre consacré au paranaturel, qui remet le Mythe de Cthulhu dans la perspective de *Delta Green*. Loin de n'être qu'un simple catalogue de sorts et créatures, ce chapitre révisé l'Histoire dont les tournants sont autant de point de départ de mission pour les Agents. De même, chaque description de créature s'accompagne des indices qui accompagnent sa présence : à quoi ressemblent les blessures qu'elle provoque, quelle odeur ou quelles traces elle laisse derrière elle...

I can't stop loving you

Le livre de base contient en outre des conseils et outils destinés au MJ et un scénario d'introduction. Ce dernier est un poil lapidaire dans sa transition vers sa conclusion. Il a aussi le (petit) défaut de vous emmener loin des USA, directement au Vietnam, dans un contexte peu décrit et qui nécessitera un peu de travail pour être correctement mis en scène. Pour votre première partie, nous vous conseillons fortement de vous

diriger vers le kit d'introduction *Sur le Rivage au Clair de lune* (Voir encadré).

La Chute de Delta Green n'est pas une simple adaptation de *Delta Green* au système *Gumshoe*, C'est véritablement un jeu à part entière. Le choix des années 60 est à la fois pertinent et traité de manière passionnante. Les intrigues politiques et d'espionnage sont nombreuses et bien moins cachées que dans les années 90, mais les missions de *Delta Green* prennent la forme de «mission dans la mission» qui renforce le côté paranoïaque de l'époque. L'ambivalence de la période répond à la propre situation de *Delta Green* dans une ambiance crépusculaire à souhait.

Quelques manques de clarté dans les règles ne gâchent en rien la qualité du système, l'une des meilleures itérations du *Gumshoe* (la dernière version de *Delta Green* tout court est elle-même l'une des meilleures itérations du *BRP*, à quand une traduction ?). Cela reste un jeu qui se savoure surtout sur la longueur, mais où l'investissement est limité par un matériel pragmatique et abondant. L'un des meilleurs jeux de l'année, assurément.

Slawick Charlier

J'aime :

- + Le système solide
- + Le contexte aussi frais qu'intelligent
- + La quantité de matériel proposée dès le livre de base

J'aime moins :

- Quelques points de règles qui manquent de clarté





Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Écran rigide quatre volets et son livret, livre de base couverture rigide 370 pages avec signet tissu, recueil de scénario couverture rigides 145 pages avec signet tissu, un bestiaire couverture rigide 170 pages avec signet tissu.

Prix constaté • 29,90 €, 49,90 €, 34,90 €, 39,90 €

TRUDVANG | JEU DE RÔLE (VF)

TRUDVANG CHRONICLES

L'épique du froid

Quand le jeu considéré comme le plus attendu de 2017 débarque enfin en Français, c'est nécessairement un événement. Mais vaut-il la réputation qui le précède ? La précommande participative en français a été livrée. On va donc pouvoir vous dire ce qu'on en pense

Trudvang Chronicles est composé de quatre ouvrages à ce jour. Un livre de règles, un écran quatre volets format portrait accompagné de son livret, un bestiaire et un recueil qui contient à la fois des scénarios et des nouvelles. Le traitement de la gamme est tout en sobriété, avec des couvertures plutôt sombres. Le dos et la quatrième de couverture des ouvrages arborent les titres et un texte de présentation en blanc.

Du bon matos

Sur la couverture, une illustration pleine page avec un petit rappel du titre dans le coin en haut à droite ainsi qu'un vernis sélectif sobrement appliqué sur le logo et le titre. Les ouvrages sont tous à couverture rigide et dotés d'un signet en tissu noir. L'écran, très rigide et épais, garde la même sobriété en incluant de manière très discrète au centre le titre de la gamme. Un ajout dispensable mais qui n'arrive cependant pas à dénaturer la magnifique illustration.

À noter que les participants du financement participatif avaient la possibilité d'opter pour un livre de règles collector, dont la mise en détail n'égale que la sobriété apparente. Au premier abord, on peut avoir l'impression que seul le titre et quelques enluminures viennent

égayer une couverture noire mais, dès qu'on manipule l'objet, on découvre un embossage dessinant l'arbre des spécialisations ainsi qu'un motif très fin rappelant celui d'une feuille, quasiment en filigrane. Une réussite. La souscription permettait également d'acquérir un étui permettant de ranger et protéger le précieux ouvrage.

Du Bonner visuel

Avant d'entrer dans le détail de la gamme, attardons-nous d'abord sur ce qui a sans doute provoqué un achat compulsif chez la majeure partie d'entre vous. *Trudvang*, est un TRÈS beau jeu. On peut saluer le travail de l'éditeur qui propose des ouvrages propres et lisibles, mettant en valeur les illustrations du jeu qui favorisent une immersion hors normes. Les couvertures propulsent instantanément le lecteur au cœur du récit et de l'aventure avec un souffle épique indéniable.

Cette identité visuelle se retrouve également avec les illustrations intérieures. Ici, tout est fait pour interpeller et captiver le regard du lecteur, par exemple avec les illustrations présentant les différentes races qui, toutes, nous dévisagent d'un regard scrutateur. Et que l'on ne se trompe pas, si Trudvang sent bon la Scandinavie et les pays nordiques, nous sommes loin des



clichés de vikings brutaux et bestiaux. Comme le représentent bien les illustrations, la nature domine. Et l'homme, ou plutôt l'humanoïde, semble anecdotique face à ce gigantisme végétal et animal. Loin de n'être qu'une vision d'artiste, la nature est au cœur du jeu et nous aurons l'occasion d'en parler plus en détail un peu plus loin.

Into the wild

Très vite, on se rend compte que Trudvang est un jeu où la nature occupe la place centrale du récit. L'univers proposé est un univers où s'entremêlent traditions celtes et scandinaves. En puisant ses inspirations dans la mythologie nordique mais également dans

les chansons de geste, les auteurs intègrent le fantastique et l'épique dans un quotidien déjà complexe. L'univers de Trudvang est très peu urbain et, s'il existe des cités et châteaux, les joueurs déambuleront la plupart du temps en pleine nature. Ce qui équivaut à devoir lutter pour leur survie, ou simplement trouver un moyen de parvenir entier à destination.

La magie est également omniprésente et quasi indissociable de la nature, que ce soit par la présence de créatures fantastiques mais également par une dévotion religieuse ou un mysticisme important. Les différents jeteurs de sorts, dont les prêtres, tirent en effet leur capacité du divin mais également de →



la nature environnante. Les deux sont tellement liés qu'un effet magique peut également impacter l'environnement proche. Là où de nombreux jeux proposent un système de magie classique à base de sorts et de composantes, ici il s'agit plus de rituels instinctifs et organiques engageant plus profondément le lanceur de sorts dans ses croyances.

Hákarl

Détaillons à présent un peu les ouvrages qui nous sont proposés. Le premier et plus imposant des trois est le livre de règles. Avec plus de 350 pages, celui-ci nous propose, comme son nom l'indique, un panorama des différentes règles qui régissent l'univers, une présentation de l'univers. Celui-ci propose également un cours scénario à tendance humoristique pouvant facilement servir de scénario d'introduction pour *Trudvang Chronicles* mais aussi capable de convenir à des joueurs novices.

Après une brève introduction, on découvre sur une vingtaine de pages l'univers et les différentes contrées que les personnages vont pouvoir visiter. Les 40 pages qui suivent sont consacrées aux personnages et aux différents concepts et règles qui permettent de les incarner. Suivent les différents races et cultures existantes représentatives du monde, pouvant être interprétées ou non. En effet, certaines races ont des particularités les rendant peu propices à l'envie de parcourir le monde en quête d'aventures ou de gloire. Le chapitre suivant est consacré aux compétences et à la place très importante qu'elles prennent dans le corpus de règles. Mais nous le détaillerons également plus tard. Cette section sera complétée par celle dédiée au combat pour une compréhension globale des règles.

Le cœur du livre est sans aucun doute la partie consacrée aux utilisateurs de magie. Elle ne se contente pas de simplement détailler une liste de sorts magiques, mais présente les dogmes et

pratiques divins ou profanes de manière détaillée et encore une fois immersive. Ces pages sont de vrais éléments du folklore et permettent de comprendre l'importance de la religion et des différents flux magiques dans Trudvang.

Un Wurm, ça va...

Le bestiaire, de son côté, ne se contente pas non plus d'être un simple étalage et archivage de différentes créatures existantes. Il propose une scénarisation poussée, renforçant une fois encore l'immersion du joueur. Cette immersion se fait à travers le personnage de Jörge Gronfiard, un explorateur infatigable à qui l'on doit le recensement, la représentation, le détail d'un nombre impressionnant, voire quasi complet, des créatures résidentes de Stormlander à Vastermark.

En effet, un travail de scénarisation important a été effectué et chaque monstre est introduit par un texte, de longueur variable, présentant la créature comme a pu la découvrir Jörge. Ces textes d'illustration sont autant de pistes pouvant servir à décrire et introduire les différentes créatures auprès des joueurs. Il faudra peu d'efforts à un MJ aguerri pour les transformer en amorces de scénarios. Plus aéré que le livre de base, ce bestiaire n'hésite pas à proposer plusieurs illustrations d'une même créature. Il invite d'autant plus le maître de jeu à diversifier la description de cette faune aussi originale qu'hétéroclite.

Eðða

Le troisième livre, sobrement intitulé *Les Contes de Trudvang*, est à la fois un livre d'univers et un recueil de scénarios. Un livre d'univers puisqu'il propose neuf courts textes permettant d'approfondir la découverte de l'immensité de cet univers en étant au plus proche de l'action. Puis, à la suite, ce sont deux scénarios qui pourront être proposés aux joueurs.



Sans spoiler, le premier entraînera les personnages dans une forêt sombre, obscure, dangereuse dont il sera difficile de sortir vivant, voire simplement de s'échapper. Le deuxième invitera les joueurs à se rendre sur une île peu fréquentée dans une aventure dont le souffle épique auréolera de gloire ceux qui en viendront à bout.

Agréablement mises en page, ces aventures seront faciles à préparer et permettront aux joueurs de découvrir la puissance et la dangerosité de la nature. D'ailleurs, parmi les créatures qui la peuplent, les plus dangereuses ne sont pas forcément celles que l'on croit. Ces scénarios seront d'autant plus difficiles que les joueurs aguerris devront oublier leurs réflexes donjonesques pour espérer y survivre.

Pour finir avec l'écran, quelques tableaux permettront au MJ d'avoir de nombreux rappels visibles au premier coup d'œil. Petit plus : le livret qui l'accompagne, à l'inverse de nombreuses gammes, n'offre pas de scénario, mais plutôt une synthèse des règles facilement consultables par les joueurs lorsqu'une vérification est nécessaire, évitant alors de se passer le volumineux livre de base.

Mécanique céleste

Trudvang propose un système de jeu simple et efficace mais offrant suffisamment de subtilités pour un usage varié. Les personnages sont régis par des traits et des compétences. Les traits, au nombre de sept, correspondent à ce que l'on peut retrouver dans de nombreux jeux de rôles : charisme, constitution, dextérité, etc. Ces traits représentent les attributs des personnages et leur façon d'être générale. De ces traits découlent des modificateurs qui permettront d'agir lorsque le *roleplay* ou les compétences du personnage ne sont d'aucune utilité. Les compétences, de leur côté, fonctionnent sur un système d'arborescence. On trouve d'abord la compétence puis



une discipline liée et enfin cette dernière est segmentée en plusieurs spécialités.

Lorsqu'une situation le requiert, le joueur pourra faire un jet de compétence en lançant un dé 20 et, si le résultat est inférieur à la valeur de la compétence, une fois les différents modificateurs appliqués, le test sera considéré comme réussi.

Au niveau du combat, là aussi le système est très souple. En fonction de la valeur de leurs compétences de combat, les joueurs disposent d'un *pool* de points qu'ils pourront répartir à leur guise entre les différentes actions de combat disponibles. Malgré certaines contraintes d'équilibrage, les combats sont ainsi souples, rapides et intuitifs, et offrent des possibilités de stratégie très variées.

World's End

Pour conclure, *Trudvang chronicles* est une excellente surprise. Avec son système de jeu original et dynamique, il permettra une variété de scénarios et d'aventures aussi dangereuses que dépayésantes. Son univers extrêmement immersif est la promesse d'un dépaysement garanti pour les joueurs qui sauront s'investir dans des aventures originales où le danger guette derrière chaque rocher.

S.L.M.

J'aime :

- + Un univers immersif
- + De très beaux livres
- + Un système souple

J'aime moins :

- Les arbres de compétences en pleine page
- C'est trop court !

JEU DE RÔLE (VF) | LIVRE DE RÈGLES ET ACCESSOIRES

CHOSEN ONES

Gandalf est un jedi pilote de l'espace-temps

Déchirer le voile de la réalité n'est jamais sans conséquence. Endosser le costume d'un Élu implique de grandes responsabilités, comme dirait mon oncle. C'est tout le mal que nous souhaite ce multivers multiculturel.



Fiche technique

Éditeur • Éditions Posidonia
JDR

Matériel • Livre en couleur à couverture rigide de 512 pages, écran rigide, livret de personnage, set de dés, compendiums, CD d'ambiance.

Prix constaté • Livre de règles 49 €, écran 20 €, livret de personnage 2 €, et de dés 15 €, compendium 10 € pièce ; 110 € le lot complet

Chosen Ones est l'aboutissement du long travail d'un auteur amateur qui a bâti un produit professionnel. Il a cumulé ses expériences avec son imagination débridée, nourrie de décennies fictionnelles. Posidonia l'a sélectionné pour sa première souscription en 2019. Le succès rencontré est consacré un an plus tard par la sortie du livre des *Protecteurs du Rêve*, accompagné de nombreux accessoires. Suivons le courant de son inspiration pour plonger dans son monde.

Univers diluvien

Le ruisseau de *Chosen Ones* prend sa source dans la culture space-opéra populaire. En franchissant les limites de son système solaire, l'humanité a croisé d'innombrables civilisations exotiques. Un millénaire après nous, le Consortium préside à la destinée de l'univers connu, qu'il doit partager avec d'autres organisations interstellaires. Vaisseaux spatiaux, armes laser, zoologie exogène... l'action fleure bon les *Stars*, *Dune* et autres anthologies futuristes.

Toutes ces civilisations ne sont pas aussi évoluées. Elles tirent leurs avancées technologiques de la magie et du ki. Deuxième pan du jeu, l'héroïc fantasy a sa place dans ce monde. Une boule de feu agit comme un fusil à plasma : ça grille l'ennemi à

distance. Les peuples fantasy arpentent l'espace, traînant avec eux un code d'honneur chevaleresque digne d'un padawan.

Si le cyber flirte avec l'épée longue, ils n'en restent pas moins réalistes. Derrière cette avant-scène se cache un dessein cosmique. Peu connaissent cette vérité, les Chosen Ones en font partie. Ce voile de matérialité cache le Rêve et le Néant. Les Élus savent que la destinée de l'univers se joue en coulisse. Ils luttent pour sa survie dans une quête initiatique, influencés par le Destin et la Fatalité, deux forces antagonistes qui régissent l'espace-temps. La technologie et la magie ne sont donc que des outils, parmi d'autres, pour voyager entre les dimensions et vivre les aventures les plus folles.

Il faut suivre le rythme. L'inspiration est multiple et donne le tournis. Elle reste maîtrisée et cohérente au fil de la lecture, une biète à outils avec laquelle chacun peut jouer ce qu'il veut. Telle est la volonté de l'auteur.

Possibilités en cascade

Avec un environnement aussi étendu, le choix de personnages est important. Préparez-vous à vous lancer dans une création en dix-neuf étapes (le maximum pour les cumulards adeptes des quadriclasses). Ne prenez pas peur, le processus

est très didactique. L'éventail des races jouables est impressionnant : pas moins de vingt-deux. Multivers oblige, les peuples de nos légendes existent. D'autres sont plus exotiques, pour une variété qui satisfera tous les goûts. Leur présentation ne se limite pas aux caractéristiques, leurs modes de vies et leurs mondes d'origine sont aussi exposés. Mine de rien, elle nous livre un atlas universel exhaustif.

L'autre particularité étendue concerne les professions accessibles aux personnages. Le choix est conséquent : diplomate, guerrier, cyborg... près d'une vingtaine d'occupations sont disponibles. Cette combo race/profession démultiplie les possibilités. Elles apportent leur lot de bonus aux caractéristiques et compétences pour personnaliser vos alter-egos. Ajoutez à cela les (dés)avantages, historiques, les contacts et le matériel et vous avez bien avancé dans la gestation de votre Élú.

Les autres étapes sont optionnelles, rassurez-vous. En fonction de vos choix précédents, vous ajouterez de l'artificiel, de la magie, des pouvoirs, des katas... Le jeu est riche et créer le héros de vos rêves prendra du temps. Mais quand on aime...

Flot de variables

Le système de jeu est taillé pour assurer dans toutes les situations. Son corpus est simple : un jet de 2D10, qui représentent les deux forces fondamentales que sont le Destin et la Fatalité. On ajoute autant de D6 que la caractéristique sollicitée ou l'indice de la compétence choisie. Surpassez la difficulté et c'est réussi, rien de bien sorcier. La saveur du hasard vient quand le Destin fait 10 ou la Fatalité 1.

Le matériel et les historiques peuvent donner des D6 bonus. Bien sûr, des règles avancées apportent un peu de complexité, de même que la magie, le ki et autres pouvoirs spéciaux. *Chosen Ones* a été écrit par un rôliste élevé aux jeux à l'ancienne,

à l'époque où le simulationnisme était de rigueur. S'il a su se moderniser, on retrouve ce brin de nostalgie. Les compendiums, présentés ci-après, aideront à surpasser ces quelques sueurs froides.

Torrent d'accessoires

L'écran du meneur est un solide paravent à quatre volets. Coté joueur, une fresque spatiale expose l'ambiance protéiforme du jeu. On y voit des dragons affronter des croiseurs interstellaires. Coté MJ, on retrouve les indispensables tables de règles, dont la lecture est aisée et les résumés exhaustifs.

Quatre compendiums à couverture souple reprennent une partie du livre de règles. Deux recensent le matériel (équipement et véhicules), les deux autres sont consacrés aux Pouvoirs et à la Magie. La numérotation identique au LdB permet au MJ et aux joueurs d'être raccords dans leurs recherches. Comme les options seront très utiles en cours de partie.

Les autres accessoires ont été débloqués lors de la souscription. Un set de dés (5D6 et 2D10), chic et sobre, complètera vos bourses déjà bien chargées. Un copieux livret de personnage de 44 pages reprend la conséquente fiche de perso, avec les règles de création. Ce cahier est indispensable pour jouer avec toutes les informations à portée. Ajoutez au centre de la table les compendiums et vous faciliteriez la vie de tout le monde.

Un ultime *goodie* nous a été envoyé : un CD de douze titres. Ces ambiances électroniques, classiques et bruitages sont, à l'image du jeu, un joyeux melting-pot auditif, exclusif au financement participatif.

L'ensemble forme une belle petite gamme. Elle correspond au retour en grâce des multivers, un océan né d'un fleuve d'idées qui supportera les situations les plus extravagantes. Réveillez-vous, l'univers a besoin de héros !

Olivier Halnais

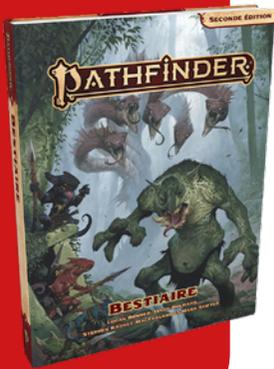


J'aime :

- + Un couteau-suisse multilames
- + Une maquette qui colle à l'ambiance SF
- + Un multivers fouillé et ouvert...

J'aime moins :

- ...Pas toujours facile à suivre
- Un scénario pour découvrir aurait peaufiné l'ensemble



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • livre 360 pages
 couleur, couverture dure,
 format US letter
Prix constaté • 49,90 €

PATHFINDER 2 | SUPPLÉMENT (VF)

BESTIAIRE

Et mon monstre, tu l'aimes mon monstre ?

Vous avez écumé les plus de 600 pages du livre des règles de Pathfinder seconde édition ? Voilà qu'arrive enfin son bestiaire !

Le *Bestiaire* est un ouvrage absolument indispensable pour tous les meneurs de jeu de *Pathfinder 2*. En effet, l'ouvrage, classique, propose une immense variété de PNJ et de créatures prêts à jouer, et il sert de référence à la fois pour ceux qui créent leurs propres scénarios, mais aussi pour ceux qui jouent les « *Adventure Path* » de l'éditeur qui s'y réfèrent régulièrement.

Plein de monstres !

Voilà donc 400 monstres et PNJ à disposition des meneurs de jeu. L'ouvrage est riche, diversifié, richement illustré... Il contient évidemment une immense palette de monstres et PNJ classiques, depuis le svirfneblin jusqu'à la guenaude, en passant par les diables, démons, trolls, orcs, effrits et évidemment les dragons. Rien de

révolutionnaire et il faudra attendre un prochain bestiaire pour commencer à découvrir des monstres plus spécifiques à l'univers de Golarion et que l'on pouvait trouver dans les bestiaires 2, 3 et 4 de *Pathfinder* première édition.

Cela ne signifie pas qu'il n'existe pas quelques monstres emblématiques de l'univers. On y trouvera notamment les rejetons du péché, ennemi iconique du tout premier « *Adventure Path* » : l'Éveil du Seigneur des Runes, ou le géant des runes, mais aussi d'autres ennemis moins habituels, comme les psychopompes, par exemple.

Certains monstres ont été « multipliés » en plusieurs versions, comme le classique Rakshasa qui connaît la version « inférieure » avec le Dandasuka. Autre dépaysement bienvenu, les incroyables illustrations qui parsèment l'ouvrage se permettent de revisiter complètement l'apparence physique de certaines créatures. On pensera rapidement aux gobelins, devenus des monstres iconiques de *Pathfinder* depuis longtemps, mais aussi aux kobolds qui ont désormais une tête faisant plus penser à une sorte de tête de requin qu'à leur apparence draconique habituelle.

On constate en général qu'un effort a été fourni afin de proposer un univers avec son identité visuelle propre, plus forte qu'auparavant, affirmant

Quelques changements de noms

Les habitués des donjonneries et autres le remarqueront, plusieurs monstres, pourtant classiques, ont vu leur nom changer dans cette nouvelle édition. Ainsi le Sylvanien devient l'Arboréen, l'Ankheg devient Ankhrev, l'Aboleth devient l'Alghollthu... un choix qui peut paraître curieux de prime abord. Interrogés sur ce point, *Paizo* a expliqué que cela venait du fait que si ces noms étaient OGL et utilisables dans le cadre du jeu de rôle « papier », ils ne l'étaient pas sur les autres supports, comme le jeu vidéo. Depuis quelques années, *Paizo* fait adapter son jeu de rôles et son univers au jeu vidéo, par exemple... Et cela pourrait poser problèmes aux studios de jeu et autres créateurs qui voudraient créer sur d'autres support que le jeu de rôles « papier ».

Un bestiaire et deux écrans

Pathfinder 2 a l'originalité de proposer deux écrans de jeu différents, avec deux formats différents, pour accommoder toutes les attentes. Le premier est un écran quatre volets format portrait et le second un écran quatre volets format paysage. Les deux sont en carton rigide.

Le premier est appréciable par sa praticité : les tables au dos sont utiles, rappellent les règles essentielles du jeu, et sa hauteur le rend lisible et agréable à l'usage. Cependant, on pourra regretter l'illustration, collage de tous les archétypes de personnage du livre de base, peu inspiré et peu inspirant.

Le second est au format paysage et se pare de deux superbes illustrations qui laissent à chaque côté de la table la vision d'une belle fresque, dynamique et inspirante. Cependant, ses deux volets latéraux sont plus étroits, en faisant l'équivalent d'un écran 3 volets. Les tables au dos sont exactement les mêmes que pour le premier écran. Mais ayant moins de place pour les placer, elles sont moins lisibles et écrites tout petit. Si vous avez des soucis de vue...

Conclusion : si pour vous les tables sont plus importantes que l'illustration, choisissez sans aucun doute l'écran format portrait. Dans le cas inverse, l'écran paysage vous apportera totale satisfaction.

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • écran rigide 4 volets, format portrait ou paysage

Prix constaté • 29,90 €



ainsi définitivement la séparation entre *Pathfinder* et son ancêtre, *Do-D*.

Plus de background !

Pathfinder 2 a proposé un travail sur le système et la présentation des blocs de caractéristiques qui permet une présentation souvent compacte et lisible des blocs des adversaires, et ce même à haut niveau. Le gain de place obtenu a donc servi à augmenter la part de background de chaque créature. Ce sont autant des textes d'ambiance que des textes de jeu et on se retrouve souvent avec des idées de scénarios et de situations rien qu'en les lisant.

Mais le bestiaire ne s'arrête pas là, puisqu'on voit aussi fleurir les marges informatives qui permettent de multiplier les informations. Certaines sont techniques, avec quelques modifications à appliquer pour créer la variante d'un monstre, d'autres sont des informations d'univers, avec la présentation d'un monstre particulièrement connu parmi ceux de son espèce, ou de traditions ou petites habitudes... Tout cela

finit de nourrir l'imagination et rend la lecture du livre agréable : on peut lire ce bestiaire qui n'est plus un simple catalogue de profils techniques mais un livre rempli d'inspirations et d'informations !

Pas assez d'outils ?

On pourra regretter une chose : un léger manque d'outils. Dommage que les règles de création de PNJ et de créatures aient été, par exemple, reléguées au *Gamemaster's Guide*. On regrettera aussi l'absence de table de monstres par type de terrain ou d'environnement. On trouvera un sommaire exhaustif, des règles pour augmenter ou réduire la puissance des monstres, de nouveaux rituels pour invoquer anges, diables et démons, ou encore une classification par type de créature, ainsi que la présence d'une liste exhaustive des capacités spéciales des créatures.

S'il n'est pas exempt de (petits) défaut, ce *Bestiaire* est cependant un excellent ouvrage, totalement indispensable si vous comptez maîtriser *Pathfinder 2*.

Julien Dutel

J'aime :

- + Les blocs de caractéristiques resserrés
- + Les illustrations magnifiques
- + Une grande place à l'écologie des monstres dans les textes

J'aime moins :

- Un petit manque d'outils pour créer ses propres monstres (présents dans le *Gamemaster's Guide*)



Fiche technique

Éditeur • Studio Agate

Matériel • 1 livre de 300 pages en couleur à couverture rigide ou 4 livrets souples de 76 à 96 pages en couleur / édition collector limitée à 800 exemplaires exclusive au crowdfunding (1 boîte, 1 livre de 300 pages en version collector, 1 étui d'aides de jeu A4, 2 étuis de tirages d'art, 2 dés en métal, 1 CD, un bloc de feuilles de PJ)

Prix constaté • n/c pour le tome 1 en version intégrale, de 14,90 à 29,90 € pour les livrets

LES OMBRES D'ESTEREN | CAMPAGNE (VF)

DEARG (VOL.1)

Un village dans la tempête

Depuis dix ans, Les Ombres d'Esteren est la gamme emblématique et ambitieuse du Studio Agate. Au cœur de cet univers, le Val de Dearg est le théâtre d'une campagne de conception originale : Dearg.

Si *Les Ombres d'Esteren* s'inscrivent dans un vaste monde, le jeu se concentre en fait sur la péninsule de Tri-Kazel, et encore plus sur le village de Dearg et la vallée montagneuse à laquelle il donne son nom. C'est là que se déroule l'essentiel de la campagne du jeu. Un univers clos, avec ses sombres intrigues et ses événements inquiétants...

Un peu d'histoire

Petit rappel : en, 2013, *Agate* lance un *crowdfunding* pour financer le livre 3 de la gamme, la campagne *Dearg*. À l'époque, le supplément est annoncé comme un livre de 256 pages, aboutissement de *playtests* et de développement depuis plusieurs années. Le financement est une réussite (plus de 700 souscripteurs et près de 63 000 euros), la livraison est prévue pour fin 2013.

Novembre 2016 : l'éditeur annonce que *Dearg*, toujours en attente, a grossi pour atteindre environ 500 pages, et fera l'objet de deux volumes. Le premier est alors annoncé pour l'été 2017, mais ceux voulant le recevoir à sa sortie doivent payer des frais de port supplémentaires ou attendre que le volume 2 soit bouclé.

Le volume 1 arrive finalement au printemps 2019, mais le volume 2 se fait encore attendre. À ce jour, les seuls à avoir pu profiter du début de la campagne sont ceux qui ont soit payé les frais supplémentaires, soit acheté la version en quatre livrets publiés dans le commerce au compte-goutte entre 2013 et 2018.

La bête

Mais de quoi ont-ils donc pu profiter exactement ? *Dearg - volume 1* contient à la fois le cadre de la campagne (le val de Dearg et ses PNJ majeurs), des scénarios (six au total, dont quatre d'un type particulier, les focus - cf. ci-dessous) et des règles complémentaires destinées à enrichir l'expérience de jeu.

De prime abord, le matériel est beau et de qualité, surtout l'édition limitée avec couverture gaufrée et vernis sélectif. Cette dernière est livrée dans une lourde boîte (qui n'a cependant pas le gaufrage et le vernis sélectif promis) contenant de nombreux tirages d'art, un CD, deux superbes dés en métal, des fiches de PJ vierges, et une cinquantaine d'aides de jeu (fiches de PNJ, plan de Dearg, carte du val, schémas synthétiques...), téléchargeables pour ceux ayant acquis l'édition standard.

En ouvrant le livre, on retrouve cependant la mise en page habituelle d'*Agate*, avec de jolies illustrations, certes, mais aussi une surcharge de fonds parcheminés superposés, une alternance de textes pleine page et de colonnes, des encadrés qui commencent en bas de page et se poursuivent sur celle d'après, et des titres en bas de page qui, globalement, ne facilitent pas la lecture.

Théâtre d'impro

La spécificité de *Dearg* est de mettre les PJ au centre de la campagne : elle a été écrite pour les PJ pré-tirés et intègre des règles permettant de mettre d'autres PJ sous les projecteurs. Ainsi, *Dearg* s'appuie sur le concept d'arcs narratifs, chaque PJ étant associé à un arc narratif principal, et éventuellement un arc narratif secondaire. Que les PJ existent déjà ou soient créés pour l'occasion, *Dearg* propose des règles de création de personnage avancées dont l'objet est de définir le ou les arcs narratifs associés, mais aussi les modalités d'adaptation de la campagne en cas de décès prématuré d'un PJ. Si, par exemple, le personnage dont l'arc narratif est l'amour décède avant la résolution de l'intrigue, un nouveau personnage, qui sera peut-être son meilleur ami, ou un frère, ou un père, pourra prendre le relai sur cet arc et le mener à sa résolution.

Une aide de jeu permet également au MJ de créer ses propres arcs narratifs. Si ce concept n'est pas nouveau et semblera enfoncer des portes ouvertes pour certains MJ, il a le mérite de poser un cadre qui intervient très officiellement dans le déroulement de la campagne. En termes de jeu, ces arcs narratifs donnent lieu à des focus. Il s'agit là de scénarios consacrés à un seul PJ (celui avec l'arc narratif correspondant), permettant de découvrir un pan de son histoire tout en faisant un lien avec la campagne. Dans ce focus,

les autres joueurs ne pourront pas incarner leur PJ habituel mais se verront confier des rôles secondaires et des figurants, qui varieront d'une scène à l'autre.

La difficulté pour ces joueurs sera de se motiver pour jouer d'autres PJ que les leurs, sans pouvoir les creuser, tout en les interprétant « *sur le pouce* », à partir d'indications données par le MJ et en respectant certaines contraintes. En réalité, ces PJ ont pour objectif de mettre le PJ principal dans certaines situations et à y réagir. L'intrigue est prédéterminée, la question n'étant pas de découvrir la fin (connue de tous) mais comment les PJ y parviennent. En fait, les joueurs des rôles secondaires sont des sortes de MJ adjoints, le MJ ayant pour rôle essentiel de guider ses acteurs. En réalité, il s'agit là plus de théâtre d'improvisation que de jeu de rôle. Il est donc important, avant de se lancer, que les joueurs adhèrent à l'approche, sinon, ils risquent de sortir frustrés de l'expérience, pas inintéressante au demeurant.

Intrigue light

En plus de la description du Val de Dearg et des règles sur les arcs narratifs, *Dearg* contient deux cents pages de scénarios, dont plus de la moitié est en fait occupée par quatre focus. La campagne proprement dite n'est constituée que de deux scénarios formant les deux parties d'une seule et même intrigue : en pleine tempête de neige, le village voisin de Dearg a été victime d'une attaque mystérieuse et ses habitants ont besoin d'aide. Bien entendu, la résolution est complexe et la campagne ne se limite pas à cela : un deuxième volume est attendu. Mais en attendant, l'attente a été longue pour « *juste* » un scénario introductif et quatre focus.

Marc Sautriot

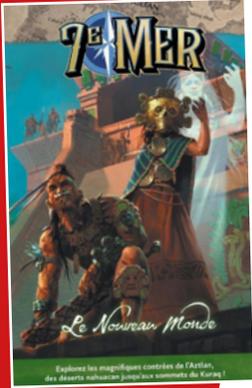
J'aime :

- + Les PJ mis au centre de l'histoire
- + Le cadre de campagne
- + Une belle édition collector
- + L'originalité des focus

J'aime moins :

- Les focus : risque que certains joueurs s'ennuient
- La campagne peine à démarrer
- Une maquette indigeste



7^E MER | SUPPLÉMENT QUASI SPIN-OFF (VF)

NOUVEAU MONDE

Nous sommes destinés à être les plus proches des dieux !

Ce n'est un secret pour personne : 7^e Mer ne se résume pas au seul continent de Théah. Mais si, dès la première édition du jeu, on connaissait l'existence d'un gigantesque continent situé à l'Ouest, on n'en savait finalement qu'assez peu sur lui. Le mystère est désormais levé sur le Nouveau Monde.

Fiche technique

Éditeur • Studio Agate

Matériel • Livre rigide, tout couleur de 208 pages

Prix constaté • 34,90 €

L'Aztlan en bref

L'Aztlan, c'est notre Méso-Amérique version John Wick. Trois Nations l'occupent :

- L'Alliance Nahuacane : Quatre puissantes Cité-États d'identité commune qui, après s'être longuement étripées, ont fini par s'unir militairement et économiquement. Le premier qui pense à l'alliance fondatrice de l'Empire Aztèque a gagné.

- Le Tzak K'an, un vaste territoire abritant d'une multitude de très anciennes petites cités indépendantes sur le déclin. Les conflits y sont de plus en plus fréquents et certaines sont prêtes à toutes les alliances et bassesses possibles afin d'écraser leurs voisins. À part cela, ses jungles regorgent de cités abandonnées et de temples mystérieux.

- L'Empire Kuraque. Le « *grand méchant* » vaguement inca : une impératrice immortelle aspirant à diriger le monde, un culte unique au Dieu de la Mort, des mort-vivants un peu partout, des sacrifices... Bref, il en faut pour tous les goûts. Heureusement, le propos est largement plus nuancé dans

le développement et finalement pas si inintéressant que cela.

Déos Gratia

Les Dieux vivent littéralement sur Aztlan, en chair et en os, même si on ne les rencontre qu'assez rarement au coin de la rue. Certains s'impliquent activement dans la vie quotidienne, d'autres n'interviennent que rarement et tous vaquent tranquillement à leurs petites affaires divines. Quelques-uns cependant n'hésitent pas à recruter des aventuriers lorsque cela les arrange. Mais tous sont de vrais Dieux. Du coup, l'erreur est d'un peu trop attirer leur attention. Y compris en bien, on ne sait jamais qui pourrait s'en offusquer...

On l'aura compris, la ferveur religieuse populaire est forcément très forte au quotidien. Mais pour autant, elle ne tourne pas à l'obsession. Les Dieux sont là et il faut faire avec en quelque sorte. Ce qui implique un prosélytisme plutôt prudent et surtout des prêtres qui se gardent bien de parler au « *nom des Dieux* » dès lors qu'il s'agit d'intérêts bassement humains. Ça change de Théah...

Et les Théans dans tout ça ?

Il y a de cela un siècle, d'arrogants soudards théans ont évidemment tentés de coloniser l'Aztlan. Mais il n'a pas fallu longtemps pour qu'ils rembarquent la queue entre les jambes (quand ils le pouvaient...), les nahuacaniens maîtrisant plutôt bien l'art de la guerre. Les prêtres, quant à eux, ont vite compris. Allez donc dire en face à un Dieu qu'il n'existe pas...

Et voilà donc toute l'originalité du supplément. Ici, pas de conquistadors, pas de peuples asservis ou de civilisations détruites. Et pas de choc des civilisations non plus. Seulement deux continents qui se découvrent peu à peu et qui tentent de s'enrichir mutuellement dans tous les domaines. Non sans amusement, étonnement, maladresses, boulettes, désaccords et heurts parfois (très) violents.

Pour une fois, les ordures, les abrupts, les gentils et les doux rêveurs sont universels et sur un quasi-pied d'égalité malgré les différences ethico-culturelles. Ce sentiment est d'ailleurs renforcé dans la partie « technique » du livre qui traite en profondeur de la création d'aventuriers natifs d'Aztlan sur le même modèle que ceux de Théah. Le chapitre sur la sorcellerie et celui sur les sociétés secrètes du cru suivent aussi cette volonté d'équité dans la différence.

Un autre monde

Cependant, s'il est bien précisé qu'il y a un brassage intercontinental permanent, force est de constater qu'il n'y a finalement pas tant d'interactions possibles que cela. Certes, il y a des colonies théanes en mer atabéenne

(et évidemment la Fraternité de la Côte) tout comme il existe une enclave Aztlan dans la ville castillane d'Odissée. Certes, il y assurément quelques marchands transcontinentaux, deux-trois érudits dans les Cours ou les Universités et une poignée d'aventuriers qui vadrouillent. Mais les trajets entre les deux continents étant très longs, à moins de déporter durablement sa campagne, le tout se résumera certainement pour beaucoup de MJ à quelques PNJ exotiques, un artefact mystérieux ou une substance quelconque.

Reste cependant la possibilité de considérer Aztlan comme un vrai *spin-off* en ne jouant que des autochtones. C'est d'autant plus facile qu'un chapitre complet traite de la création de sa propre cité-état, permettant ainsi un vrai jeu de bac-à-sable purement local. Restera alors à imaginer des intrigues et des magouilles, quitte à faire intervenir si besoin quelques odieux salopards Théans. Comme d'habitude, quoi...

Must have

Finalement, *le Nouveau Monde* m'a vraiment plus qu'agréablement surpris. C'est dépayasant, plutôt fluide à la lecture, riche en belles illustrations et nickel dans la forme. Éviter de sombrer dans la lourde caricature colonialiste ou la mièvrerie repentante d'une des plus grandes hontes de l'Histoire qu'est la Conquista espagnole de l'Amérique n'était pas assurément pas chose facile et le défi est ici plutôt bien relevé. Sachez cependant qu'il y aura quand même pas mal de travail pour vraiment lier Aztlan et Théah. Mais finalement, n'était-ce pas ce que recherchaient vraiment les auteurs ?

Philippe Rat

J'aime :

- + Un vrai changement par rapport à Théah
- + L'atmosphère générale qui se dégage
- + Voir des théans se ridiculiser au jeu de la balle

J'aime moins :

- Comme d'habitude, aucun scénario !
- Assez peu de liant avec Théah
- Un seul livre et c'est bien dommage vu le potentiel



STAR TREK ADVENTURES | SUPPLÉMENT DE RÈGLES (VF)

La DIVISION DU COMMANDEMENT

Advanced STA (Vol 1)

Voilà donc La Division du Commandement (DdC), traduction du premier volume d'un triptyque de compléments de règles spécifiquement dédiés aux trois grandes « branches » de Starfleet (les deux autres étant Sciences et Opérations). « Enfin ! » peut-on dire, parce que très franchement, on se demande bien comment on peut s'en passer pour jouer à STA en fait...

Fiche technique

Éditeur • Arkhane Asylum Publishing

Matériel • Livre couleur à couverture rigide de 125 pages

Prix constaté • 35 € / 17,99 € en PDF

Ton père a été le capitaine d'un vaisseau pendant 12 minutes. Il a sauvé 800 vies, dont celle de ta mère et la tienne. J'attends mieux de ta part ! » (Pike à Kirk – Star Trek XI)

Les Rouges

La division du commandement regroupe l'ensemble du personnel d'encadrement de Starfleet. Ses membres, formés à l'Académie pendant 4 ans (les fameux cadets), organisent et dirigent des équipages dans le cadre de missions sur les bases stellaires, les vaisseaux ou au sein de l'Amirauté. Concrètement il s'agit des amiraux, des capitaines, des officiers exécutifs, des enseignes mais aussi des « adjudants », des pilotes, des navigateurs, des officiers tacticiens, des officiers d'ordonnance ou d'autres jobs plus « transversaux » tels que les archives, les communications, l'armement, les opérations stratégiques voir les services de renseignements.

Pas étonnant donc que la première grande partie du livre s'intéresse de façon assez large à la structure organisationnelle et opérationnelle de

Starfleet. Tout y passe : l'État-major, les différentes opérations de la flotte, l'Académie, le pouvoir judiciaire et bien entendu la fameuse Directive Première. En résumé, une masse d'informations utiles en termes d'ambiance, le tout présenté dans des chapitres courts et synthétiques. Il en est d'ailleurs de même pour les ordres, instructions et règlements qu'un PJ de la Division se devra de connaître en s'embarquant pour l'aventure.

Bien évidemment, un chapitre assez complet permet de singulariser son personnage avec notamment des suggestions d'étapes de carrière, des précisions concernant les disciplines « Commandement » et « Pilotage », des spécialisations ainsi qu'une vingtaine de nouveaux talents. Le tout affine très agréablement la création proposée dans le livre de base.

Y'a quoi dans la Flotte ?

« Ouais. Et si ma grand-mère avait des roues, on l'appellerait Wagon » (Montgomery Scott – Star Trek III)

En bon trekkie, vous pensiez que la palanquée de vaisseaux proposé par *Modiphius* était « un peu juste » ? Qu'à cela ne tienne, en voilà une bonne vingtaine de plus, allant du XXIIème au XXIVème siècle, y compris nos chères petites navettes.

Outre les caractéristiques pour le jeu (c'est un minimum...), l'intérêt de toute cette énumération est avant tout de pouvoir enfin déblatérer sans fin sur des avantages et inconvénients de tel ou tel bâtiment dans la langue de Picard. Entendons-nous bien. Avoir une version officielle de la plupart des principaux vaisseaux de l'Univers Star Trek est une très bonne chose. Ceci dit, n'espérez pas y trouver le moindre bout de vaisseau « exotique ». La Flotte et rien que la Flotte ! Avec tout ce que l'on trouve désormais en fan-made d'excellente facture sur internet, ce n'est pas vraiment ce qui m'a le plus intéressé...

Au boulôt !

« *Spock, cet « enfant » est sur le point d'éradiquer toute vie sur Terre. Alors que nous suggérez-vous de faire ? Lui donner une fessée ?* » (Leonard McCoy – *Star Trek I*)

La dernière grande partie du *DdC* est à l'usage exclusif du MJ. Tout d'abord, nous avons droit à une synthèse des grandes thématiques situationnelles rencontrées dans les films et séries par les héros de la division. Autant de pistes narratives ou de « *défis* » permettant de motiver et de faire briller un PJ en particulier au cœur de l'intrigue générale.

Gros morceau ensuite avec le chapitre sur les conflits sociaux et les compétences sociales utiles lors des combats (l'intimidation, la tromperie, etc). Voilà de quoi enfin vraiment mettre en lumière la diplomatie et les intrigues à tiroirs indissociables de Star Trek. Ces aspects étaient un peu négligés dans le livre de base, c'est désormais chose réglée.

Viens ensuite un chapitre traitant des bases stellaires. Au final, et quand bien même on y trouve les caractéristiques d'un avant-poste en espace profond et celles d'une base de première ligne, le tout reste assez léger, d'autant que nombre de MJ se sont déjà débrouillés par eux-mêmes pour obtenir un résultat quasi similaire en s'inspirant des vaisseaux ou en écumant le Net. Il en est de même pour le chapitre suivant traitant des médailles et décorations, bien fait mais relativement anecdotique.

Mention spéciale pour le chapitre traitant les actions de la Flotte. Bien que largement moins détaillé que « *Red Alert* » (supplément gratuit non traduit simulant des combats de masse au sol à l'aide de figurines), vous saurez comment gérer un affrontement digne de la bataille des étoiles binaires...

Enfin, cerise sur le gâteau et plus qu'utile, le dernier chapitre présente une collection de PNJ connus (*Sarek*, *Curzon Dax*, *Troi...*) ou « *génériques* » (négociateur, cadet, officier de passerelle, etc.). Si les grandes figures sont toujours compliquées à placer dans une aventure, les génériques se retrouveront forcément illico intégrés à votre équipage...

To boldly go...

Vous l'aurez compris, la *Division du Commandement* est un supplément majeur sinon indispensable dès lors que vous jouez vraiment à *Star Trek Adventures*. La quantité d'informations vraiment utiles en jeu y est impressionnante et lire ce livre est un vrai plus pour l'ambiance, d'autant qu'une bonne partie peut (et doit !) être lue par les joueurs. Il n'y a plus qu'à espérer la traduction TRÈS rapide des deux autres suppléments *Divisions* (*Sciences* et *Opérations*) histoire de ne frustrer personne au sein de l'Équipage...

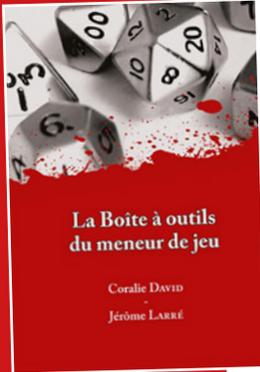
Ph. Rat

J'aime :

- + La densité du contenu
- + L'exhaustivité de l'ensemble
- + Rechercher les vaisseaux dans ouatmille bouquins
- + Existe en PDF !!!

J'aime moins :

- La petite augmentation du prix pour un peu moins de pages.
- Devoir attendre les deux autres divisions !



LIVRE THÉORIQUE (VF)

La Boîte à Outils du Meneur de Jeu

Faites jouer avec un grand J

Les Lapin marteau *reviennent avec un troisième volet de leur série Sortir de l'auberge, cette fois avec un ensemble d'outils pour faire jouer comme un MJ de compétition. Et c'est un sacré pavé !*

Fiche technique
Éditeur • Lapin marteau
Matériel • Livre N&B A5
à couverture rigide de
784 pages
Prix constaté • 40 €

Effectivement, presque 800 pages ! Vous pensez alors qu'il y a beaucoup de remplissage. Eh bien non, Coralie David et Jérôme Larré embrassent simplement tous les sujets avec didactisme. Bien entendu, ce n'est pas un livre que l'on lit de la 1^{re} à la 4^e de couverture comme un roman. Il faut picorer dedans selon ses besoins.

Quatre parties pour les contrôler toutes

Le livre se présente en quatre parties : organiser, scénariser, animer, et varier. Chacune se décline ensuite sous forme de fiches très pratico-pratiques, avec du concret. Cela est appréciable, car sur un tel livre, éviter le verbiage était primordial. Les conseils sont ainsi faciles à comprendre et à mettre en place. Les articles abordent des niveaux de jeu variés et s'adressent à des niveaux différents de MJ. Un système d'étoiles permet de rapidement identifier les articles « *avancés* » des plus abordables. L'objet est très bien pensé.

Ce soin se retrouve dans la structure des fiches qui s'ouvrent sur une Description, avec notamment la présentation de la fiche et à quel moment l'utiliser. Une super idée car c'est à la fois une aide pour le MJ (surtout débutant) qui sait concrètement dans quelle

situation il peut s'en servir, mais également pour pousser les vétérans à essayer des choses qu'ils n'auraient pas tentées. La fiche explique ensuite comment se servir de l'outil proposé, avec une méthodologie détaillée et claire, ses avantages et ses inconvénients, et un exemple de mise en pratique. On peut prendre une fiche, la lire rapidement, et mettre en pratique immédiatement. Rien à redire sur la forme !

Et le fond est aussi impressionnant que la forme ? Je spoile : oui. Quand on lit les titres, certains semblent pourtant déconnectés de notre pratique. Et en réalité, non, car les conseils et l'approche des auteurs rendent pertinents même des sujets sensibles. Un exemple illustre bien la volonté des auteurs, la fiche « *Utiliser des garde-fous pour les sujets difficiles* ». La fameuse X-card ?? Oui, et non. Elle aborde en effet la sécurité émotionnelle, mais vous ne trouverez aucun jugement ni déclaration de bonne pratique du JdR. Au contraire, l'idée ici est vraiment « *comment faire pour que tout le monde s'amuse sans frustrer personne ?* » Loin de dire qu'il faut interdire, les auteurs proposent comment ne pas interdire avec des outils permettant de jouer des sujets sensibles ou gênants de manière intelligente. À lire !

Concrètement alors, on trouve quoi ?

La partie « *Organiser* » offre des fiches simplifiant la mise en place de la partie et des éléments de jeu lors de sessions multiples. Bien que cette partie semble apporter des évidences à la lecture des titres des fiches, on se rend compte qu'elles fourmillent en réalité de choses auxquelles nous n'avons pas pensé. Par exemple, vous êtes-vous déjà demandé l'impact du placement des joueurs à la table ? Placer un joueur timide à côté du MJ lui permettra de lui faciliter son implication dans la partie, tout à l'inverse si vous placez le plus extraverti.

La partie « *Scénariser* » propose des fiches sur le contenu des séances : structures narratives, arcs de personnages, flash-backs et flash-forwards... Vous découvrirez comment rendre un personnage attachant par exemple. Cela nous est tous arrivé que les joueurs se désintéressent du PNJ principal car nous ne lui avons pas donné LE truc qui aurait poussé leurs PJ à s'engager à ses côtés. Un autre article notable propose comment décrire un univers au travers de signes. Au lieu d'être pléthorique, il suggère d'insister sur les détails intrigants d'une scène. Par exemple, souligner qu'un PNJ a terminé son repas alors que bien d'autres choses seraient à souligner dans un banquet, indice qui servira dans l'enquête à venir sur un empoisonnement.

« *Animer* » aide le MJ à mieux rythmer les parties, mieux gérer les scènes, à capter l'attention des joueurs et à les impliquer dans la narration. Plusieurs articles nous poussent encore une fois à des réflexions de fond sur notre façon de faire jouer, comme l'opposition bienveillante qui s'apparente à une philosophie de jeu (faire mal pour faire du bien). Est décrit dans cette partie aussi comment gérer la mort d'un personnage autrement qu'en lui disant « *efface et recommence* ».

Dans l'ère de la narration partagée, la fiche sur « *qui décrit le résultat des actions* » amène aussi des solutions pour mieux impliquer les joueurs et briser la monotonie de la narration. De même, « *décrire plutôt que nommer* » explique comment briser les automatismes induits par des mots bien trop connus des joueurs (on sait tous ce qu'est un Kobold mais en changeant son apparence et son comportement en les décrivant, la réaction attendue en face sera bien différente).

Enfin, la partie « *Varié* » aborde des sujets très... variés. Là encore, des fiches semblent incontournables dès le début de la lecture, et d'autres se révèlent tout autant à la lecture. Par exemple, proposer de faire jouer des PNJ aux joueurs vous permet d'introduire des PNJ d'une façon inattendue, de faire percevoir aux joueurs une autre vision d'une histoire, ou encore de transmettre des informations aux joueurs sans donner l'impression de tendre une perche. Se trouve aussi dans cette partie, une fiche très intéressante sur l'utilisation de cartes géographiques, autrement que par un objet que le MJ montre aux joueurs sans interactivité.

Je dois donc l'acheter ?

Vous l'aurez compris, ce livre se place comme un must-have pour tout MJ. Non pas comme une encyclopédie à lire du début jusqu'à la fin, mais bien comme une boîte à outils (tiens, c'est pas son nom ?) que l'on a sous la main et dans laquelle on va prendre l'outil nécessaire, celui-ci toujours accompagné avec son mode d'utilisation, au moment où on en a besoin. Voilà un ouvrage qui ne restera pas sur vos étagères à prendre la poussière.

Géraud « *myvyrrian* » G.

J'aime :

- + Des conseils très variés
- + Pouvoir picorer à sa guise
- + Des fiches faciles d'utilisation

J'aime moins

- L'absence d'un résumé en une phrase de chaque fiche
- Trop épais pour caler mon armoire





Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre à couverture dure tout en couleur de 192 pages

Prix constaté • 39,90 €

J'aime :

- + Le fait que la matrice soit un véritable espace de jeu en termes de règles
- + La richesse des informations fournies
- + L'aide de jeu pour jouer la matrice en France

J'aime moins :

- L'aspect technique qui peut rebuter les novices
- Peu d'illustrations

SHADOWRUN | SUPPLÉMENT (VF)

DATA TRAILS

Le dernier territoire à explorer...

Shadowrun est un jeu cyberpunk avant tout et, souvent, les passages de jeu dans la matrice sont difficiles à mener. Data trails apporte toutes les informations nécessaires pour meneurs et joueurs.

Data trails dépeint en détail ce qu'est la nouvelle matrice et ce qu'on y trouve - une réalité virtuelle à l'accès sécurisé où traînent des fantômes électroniques et des intelligences artificielles à ne pas sous-estimer -, la fin des prises jack du cyberpunk années 80 pour le Wi-Fi et surtout les grilles différentes qu'on y trouve.

Plongée dans la matrice

Les mégacorpos, les états, les villes ont leur propre grille et, pour chacune, vous aurez la description détaillée y compris de l'icône d'accès et leurs spécificités. Rien qu'à la lecture viennent des idées de scène pour des passages dans la matrice plus originaux et plus palpitants en jeu. Une belle boîte à idée pour renouveler ce passage obligé à la table de jeu.

Le source book rêvé des hackers et des technomanciens

Ce supplément est une mine d'informations : code d'honneur des hackers (si, si !), les voies du hacking, applis de folie et formes qui claquent, comlinks, cyberdecks et mods particuliers pour faire baver d'envie vos joueurs mais également de nouveaux avantages et défauts et ce qu'est un serveur. La lecture clarifie

l'environnement du hacker et peut servir aussi aux joueurs qui veulent mieux comprendre leur rôle dans *Shadowrun*.

De l'autre côté du miroir

Data trails est un guide de comment hacker en termes de jeu et avec le soutien des autres joueurs, idéal pour ne pas créer de moment de creux dans la partie. Cette partie est assez technique mais très immersive. Une nouvelle renforce la réalité de ce qui est expliqué. Des dieux de la matrice au risque de sombrer dans la folie, la matrice a de multiples facettes et semble infinie. Le supplément propose de tableur des I.A. et guide le meneur pour le combat matriciel, notamment avec des I.A. Maîtriser la matrice est complexe mais les astuces proposées sont bien trouvées, en particulier comment juxtaposer plusieurs scènes entre monde réel et matriciel.

Enfin, petite cerise sur le gâteau : en mars 2077, le gouvernement français active une I.A. Marianne censée résoudre tous les problèmes, mais évidemment rien n'est aussi simple. Une proposition de cadre de jeu original à Paris pour les joueurs qui en ont marre de Seattle.

Nathalie Zema

LE PREMIER COMPAGNON

Les secrets du jeu

Annoncé dès le financement participatif de Colonial Gothic, ce Premier Compagnon est en fait un supplément trois en un puisqu'il est la fusion de ce qui s'annonçait comme trois petits guides.



En effet, avec le succès du financement, Batro annonce rapidement la réalisation de *Québec 1754*, un supplément écrit par Cédric Ferrand (offert aux souscripteurs en PDF, et à prix coûtant en version papier). Mais un an plus tard, l'éditeur annonce la sortie du *Compagnon*, qui compile trois guides (*Québec 1754*, *la Compagnie des Cent Associés* et *Comptoirs*).

Québec 1754

Sentiment mitigé à la lecture de ce texte. Non pas du fait de ce qu'il est, mais de ce qui pouvait être attendu. *Québec 1754* était annoncé comme un supplément décrivant Québec, écrit par un auteur renommé. Finalement, il s'agit d'un chapitre de 30 pages qui se révèle être une sorte de nouvelle décrivant l'arrivée d'une coureuse des bois à Québec. Le lecteur découvre la ville par son regard et plonge surtout dans une intrigue concernant la Compagnie des Cent Associés. Même avec les encadrés et tableaux ajoutés par Trickytophe, et la carte de la ville, bien entendu, nous sommes loin du guide que certains pouvaient attendre. Pour autant, le texte est agréable et délivre des informations, même si elles seront difficiles à retrouver en cours de jeu.

Comptoirs

Le second chapitre se penche sur la trappe et le commerce de peaux de

castor *via* les comptoirs. Il s'agit là d'une aide de jeu riche et utile concoctée par Trickytophe, qui permet au MJ de comprendre les enjeux économiques des factions en présence et surtout de mettre en scène la vie d'un comptoir géré par les PJ. Ainsi, les joueurs pourront dessiner l'environnement de leur comptoir, dont la vie pourra être rythmée *via* quelques jets de dés renvoyant vers des tableaux d'événements et de rendement économique, dont la mise en page laisse malheureusement quelque peu à désirer. Le chapitre se termine par un petit scénario permettant de passer à la pratique.

La Compagnie des Cents Associés

Le gros morceau, lié au titre du supplément, est le chapitre sur la fameuse compagnie qui est au cœur des intrigues. Vous y découvrirez son histoire, ses membres influents, et surtout ses secrets les plus sombres dont nous ne pouvons pas parler ici. Sachez simplement que tout cela est passionnant. Deux courts scénarios viennent exploiter ces éléments et trouveront naturellement leur place dans votre campagne. À elle seule, cette partie, qui révèle en réalité le fond du jeu, justifie l'acquisition de ce supplément très intéressant. N'attendez plus pour vous jeter dessus.

Marc Sautriot

Fiche technique

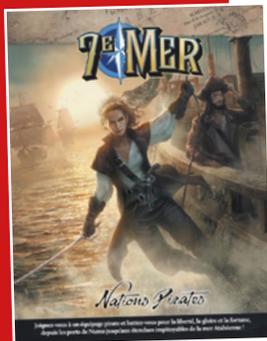
Éditeur • Batro'Games
Matériel • 1 livre de 128 pages A4 en noir et blanc à couverture souple
Prix constaté • 27 €

J'aime :

- + L'ambiance de Québec
- + Les détails historiques
- + L'utilisation pratique de la trappe
- + Les secrets de la Compagnie des Cent Associés

J'aime moins :

- Difficile de retrouver des infos pratiques dans la nouvelle sur Québec
- La maquette sur une colonne, avec des objets mal placés



7 MER | SUPPLÉMENT VF

NATIONS PIRATES

Vent de liberté au large de la Théah

Nations Pirates est le premier des suppléments 7e Mer à s'éloigner de la Théah. Levez l'encre, il est temps de partir pour de nouvelles terres !

Fiche technique

Éditeur • Studio Agate
Matériel • Livre 208 pages
couleurs couverture rigide
Prix constaté • 34,90 €

J'aime :

- + Plein de propositions et d'outils ludiques
- + Plusieurs usages possibles de ce supplément

J'aime moins :

- Du pirate de cinéma qui manque parfois de crédibilité

Nombreux sont les joueurs à avoir pensé que 7^e Mer est un jeu de pirates. À tort, puisqu'il s'agit d'abord d'un univers de cape et d'épée. Le thème des pirates n'est cependant pas si loin, et ce supplément franchit le pas en vous permettant de mettre en scène une bande de forbans au large du continent.

Cinq Ports

Les deux premiers tiers de l'ouvrage sont occupés par la description géographique, politique et culturelle de cinq lieux de villégiature pour femmes et hommes épris de liberté : Numa, berceau supposé de l'humanité ; l'ancienne île-prison de la Bucca ; la caribéenne Mer Atabéenne infestée de monstres marins ; la république pirate idéaliste d'Aragosta ; et enfin la Jaragua, ancienne plantation coloniale.

Un chapitre est aussi consacré à la Compagnie Commerciale Atabéenne, évident pendant de la Compagnie des Indes Orientale. Entre objectifs mercantiles et moyens plus que discutables, la Compagnie peut constituer un ennemi récurrent mais aussi un pourvoyeur de missions ou un allié occasionnel.

Le supplément n'échappe ici pas aux tendances archétypales du jeu qui tirent parfois un peu fort sur la corde de la suspension d'incrédulité. Mais le

panorama dressé étant moins vaste que pour le diptyque *Nations de Théah*, il est aussi plus précis et plus riche en matière ludique.

Pirate un jour...

C'est d'ailleurs dans cette optique que le dernier tiers de l'ouvrage propose tout un panel d'outils pour créer et gérer des PJ ou PNJ marins et pirates. Nouveaux historiques, liste d'avantages revue, nouvelles magies... L'imagerie hollywoodienne de la piraterie se mêle parfois de manière intéressante au fantastique de 7^e Mer. Ainsi, le célèbre « code de piraterie » devient ici un contrat magique qu'il vaut mieux respecter sous peine de sanctions... immédiates !

Le MJ dispose en outre de conseils et exemples de campagnes maritimes que l'on aurait bien aimé voir davantage développés – démontrant au passage leur pertinence.

Que ce soit le temps d'un scénario ou pour une campagne, que l'une de ces nations pirates soit le cœur de l'aventure ou un point de passage vers les terres plus éloignées de l'Empire du Croissant ou du Nouveau Monde, il existe plusieurs manières de se servir de ce supplément. De quoi le faire figurer parmi les plus intéressants de la gamme.

Slawick Charlier

JEU DE RÔLE (VF) | LIVRE DE RÈGLES

COBAYE(S)

Dr Cyber & Mr Punk

Le genre techno-trash revient en force dans nos bibliothèques. Deux furieux rôlistes, Baptiste et Rémi, ont lancé une souscription Ulule pour sortir leur version personnelle d'un futur possible, qui pourrait bien devenir notre réalité.

En 2019, un projet confidentiel a été financé *in extremis*. Cobaye(s) désigne l'humanité qui abandonne sa moralité pour s'émanciper. Les officines médico-industrielles ont triomphé de l'éthique pour phagocyter nos chairs, pour notre bien évidemment !

No limits

Les lobbies ont fait main-basse sur nos corps. L'homme n'est plus complètement intègre. Tels des colporteurs de panacée, les laboratoires nous inondent de produits artificiels. Nous payons pour qu'ils nous transforment en golems composites.

La création de personnage illustre ces métamorphoses. Elle part d'un morphotype, qui impose des limites et conditionne les évolutions. Il faut choisir entre les avantages d'une anatomie musclée ou les contraintes d'un corps maigrichon. À cette charpente morphologique viennent se greffer des améliorations médicales, transformant l'homme en créature dénaturée. Comme tout est accessible à tout le monde, pourvu que vous vendiez votre corps au plus offrant, finalement vous passerez inaperçu. La création est poussée et ne se limite pas à quelques babioles à bas prix, vous entrez des deux pieds dans le cyber.

Work in progress

Le système de jeu est concis, il simule un monde où les normes humaines ont peu de limites. Chacune des neuf caractéristiques, modifiée par la personnalité et les (dés)avantages, part d'une base décimale.

Deux compétences y sont rattachées, jouant les multiplicateurs (1 à 3). Pour réussir un test, il faut lancer de 1 à 5 d100, dont la somme doit être inférieure à [caractéristique X compétence]. Ces additions, simples mais teintées d'arithmétique, permettent de simuler les dépassements cyberbiologiques. Chaque succès offre des cellules-souches qui serviront à augmenter le personnage. Tout est fonctionnel et vous rendra imbattable en calcul mental !

Les améliorations apportent leur cohorte de bonus. Tous les protagonistes, PNJ compris, en bénéficient, de nature humaine, animale, végétale, robotique...

Mað city

En apparence, le monde est normal, si ce n'est la coupe réglée que les laboratoires ont imposé. Les corporations se partagent nos corps sans vergogne. Paris est l'une des destinations d'un petit tour du monde dénaturé par leurs manigances. Le jeu surfe à la lisière, il n'a pas encore basculé dans la noirceur cyberpunk, mais y glisse inexorablement.

Le scénario d'introduction illustre ces changements. Central Park, devenu le parc zoologique d'un institut privé, est le décor d'une enquête botanique. Les déambulations des PJ font découvrir en douceur l'ambiance et le système de jeu. Une bonne initiative qui vous servira de tremplin pour écrire d'autres complots dans un univers où l'homme est une marchandise à upgrader.

Olivier Halnais



Fiche technique

Éditeur • Auto-édition – imprimé par Escourbiac
Matériel • Livre en couleur à couverture rigide de 336 pages.
Prix constaté • 50 €

J'aime :

- + La création de personnage basée sur des morphotypes réalistes
- + Un punk centré sur le cyber
- + De belles illustrations...

J'aime moins :

- ... Sur une pagination quadrillée un peu austère
- Additionner des D100 à la volée



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre en couleurs
de 136 pages à couverture
rigide.

Prix constaté • 40 €

J'aime :

- + Présentation carrée et soignée
- + Les règles de chasse

J'aime moins :

- Absence de créatures et animaux emblématiques
- Pas de profils-type de PNJ

L'ŒIL NOIR | JEU DE RÔLE (VF)

BESTIAIRE AVENTURIEN

Héros, monstres et forces obscures...

Supplément classique et indispensable de bien des jeux de fantasy, L'Œil Noir ne déroge pas à la tradition.

En complément du livre de base (critiqué par ailleurs dans ce numéro), ce *Bestiaire Aventurier* fournit un éventail de créatures et animaux, ainsi que quelques règles qui viennent compléter certaines notions présentées dans le livre de base.

En ordre de marche

Au total, ce sont quarante monstres et vingt-huit animaux qui sont présentés. Les monstres sont proposés sur deux pages avec à chaque fois un petit texte d'ambiance, une illustration, des généralités sur la créature et des informations sur son habitat et son mode de vie. Le profil technique est à part, avec d'éventuelles informations techniques supplémentaires (règles spéciales, informations qu'un héros peut connaître selon ses compétences, etc.) De leur côté, les animaux occupent une simple page avec un texte de présentation plus concis.

Les profils techniques sont très détaillés et relativement faciles à lire. Ils font toutefois référence à certaines capacités spéciales, décrites dans ce bestiaire ou dans le livre de base, ce qui pourra rendre leur utilisation plus complexe pour le MJ. Le choix des créatures est très divers (et parfois un peu surprenant), depuis de petites créatures inoffensives que les héros

peuvent rencontrer au détour d'une clairière jusqu'à des prédateurs ou des démons dont la rencontre laissera aussi de personnages en vie. Mais avec aussi quelques absences remarquées : pas d'orks, de loup ou d'ours, par exemple. Des créatures plus classiques qui sont décrites dans l'Almanach, non encore traduit.

Pas si annexe

En annexes, on retrouve quelques règles supplémentaires sur une quinzaine de pages, avec les particularités de certains types de créatures (mort-vivants, esprits, démons, nuées, etc.), de nouveaux avantages et désavantages et quelques compléments. Dont deux qui sont particulièrement importants : une règle de localisation des coups (avec des diagrammes de localisation spécifique selon la forme de la créature ciblée) ainsi que des règles de chasse et de valorisation du gibier, qui ajoutent du corps aux règles basiques proposées dans le livre de base.

On est donc dans du classique et carré qui vient compléter (et c'était nécessaire) le bestiaire du livre de base. Ce *Bestiaire Aventurier* accomplit sa mission et on regrettera seulement qu'il ne soit pas plus étoffé.

Thomas Robert

LE GUIDE DU NEUVIÈME MONDE

Le livre d'univers tant attendu

Le livre de base de Numenera avait déjà décrit une partie du neuvième monde mais dans ce guide, le cadre de jeu est bien plus détaillé et élargi. Toutefois, le neuvième monde est vaste et il reste encore moult terres inexplorées.



Dans le neuvième monde, tout est nouveau et le changement est permanent : l'étrange est à chaque détour du chemin, que ce soit dans la nature, comme cette lune souvent traversée par une large bande verte, ou du côté des civilisations humaines. Religions (le Dieu transfiguré qui envoie parfois un élu ou encore le Fahat qui vénère la mutation) et organisations (la Compagnie grise, groupe de chasseurs de primes, ou encore les Chevaliers Angulains qui traquent les mutants) sont nombreuses et, pour chacune d'elles, ce guide évoque leurs buts et leur localisation. La vie quotidienne des communautés est détaillée et une liste d'aspect permet au meneur d'étoffer une communauté pour la rendre plus intéressante.

Contrées lointaines emplies de mystères

Véritable atlas, ce supplément consacre sa plus grande partie à dépeindre des régions du neuvième monde : l'Inébranlable (déjà décrit dans le livre de base, on trouve ici des sites supplémentaires comme les vestiges saillants où des anneaux de puissance de huit mètres de diamètre trônent), le Lointain, le Sud glacial, la Lostrei, terre des esprits, Vralk, le royaume rouge, les Cayes de Rayskel et les Contrées de l'Aube. Pour

ces mystérieuses régions, vous trouverez cartes, descriptifs géographiques, éléments bizarres et sites particuliers qui donnent des idées de jeu, des expressions et proverbes locaux, mais également des légendes, créatures et autres informations variées. Particulièrement illustrée, cette section est agréable à lire. Sont incluses de plus des amorces de scénarios et des scènes à jouer, des idées pour impliquer les joueurs dans chaque région.

De nouvelles options de PJ et de nouvelles créatures

Qui dit nouveaux territoires dit nouveaux PJ issus de ces régions. Passionnant sur sa partie guide touristique de l'étrange, le supplément se poursuit avec du matériel de jeu classique mais toujours bienvenu, d'autant plus dans un jeu qui pousse à l'exploration. Côté personnages, de nouveaux descripteurs sont proposés, liés aux origines nouvelles pour les PJ. Côté créatures, ce ne sont pas moins de 27 qui sont présentées avec pour chacune une illustration et une page entière la détaillant. Un glossaire sur le langage parlé du neuvième monde complète l'ouvrage histoire de rendre plus pittoresques vos parties. Bref, un guide complet pour les amoureux d'un univers si original et si riche.

Nathalie Zema

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre à couverture dure tout en couleur de 254 pages

Prix constaté • 44,90 €

J'aime :

- + Le côté guide touristique du neuvième monde
- + Les illustrations nombreuses

J'aime moins :

- L'arrivée un peu tardive de ce guide



CTHULHU HACK | ÉCRAN ET SCÉNARIO (VF)

CTHULHU HACK PACK

Bundle of Cthulhu

Envie de débiter avec Cthulhu Hack ? On a ce qu'il vous faut.

Dans ce pack, les *Douze Singes* proposent le nécessaire pour débiter avec *Cthulhu Hack* dans une version révisée et suffisante pour de nombreuses parties. Tour d'horizon de ce pack indispensable.

P-Hack

Le premier livret présente de manière claire et succincte le système de jeu et ses différents mécanismes. Le système *Cthulhu Hack* se caractérise principalement par sa souplesse et sa simplicité, une quinzaine de pages suffisent à une présentation complète. Le livret se poursuit avec une création simple de personnage complétée par des archétypes. À la fin, deux scénarios permettent une entrée en matière aussi efficace que brutale.

Le système se prend facilement en main et repose essentiellement sur deux points : les sauvegardes et les ressources. Les sauvegardes, qui correspondent aux caractéristiques bien connue des joueurs de DD, sont jouées au D20. Si le résultat du dé est strictement inférieur à la sauvegarde, le jet est réussi. Chaque ressource se voit attribuée un dé de valeur différente comprise entre le D12 et le D4. Lors d'un test de ressources, si le jet donne un résultat de 1 ou 2, on rétrograde la valeur du dé. Lors d'un résultat de ce type avec un D4, la ressource est épuisée. On ajoute quelques bonus et autres variantes, et c'est aussi simple que cela.

C'est dans les vieux pots...

Le second livret, intitulé « *From The Vault* », propose plusieurs scénarios du cinéaste Marcin Latallo adaptés à

Cthulhu Hack. Ces scénarios ont pour particularité d'avoir tous été publiés dans les années 80 dans l'ancienne version de la revue que vous avez actuellement en main. En choisissant de garder la structure de l'époque (événements et informations + chronologie approximative), il faudra au MJ un peu de travail pour en faire quelque chose de fluide à jouer.

Loin d'être déplaisants, certains des scénarios pourront donner une impression de déjà-vu, ce qui au vu de leur âge n'a rien d'anormal. On imagine également facilement que ces scénarios puissent avoir inspiré de nombreuses astuces ou parties de MJ depuis leurs publications. Un juste retour aux grands anciens qui ont permis l'essor du mythe dans nos contrées.

Tri-sélectif

Si les deux visuels de couverture des livrets reprennent l'efficacité du reste de la gamme et sa sobriété, l'illustration de l'écran est quant à elle plus difficilement lisible. Heureusement, son verso et les informations importantes qui y sont présentées ont la forme de traditionnels tableaux synthétiques parfaitement clairs. Rien de rédhibitoire en somme.

En proposant la version révisée du système générique *Cthulhu Hack* dans un pack clef en main incluant règles, écran et scénarios, les *Douze Singes* font un tir groupé permettant de jouer sans avoir à déboursier une somme folle tout en offrant une qualité suffisante pour ne pas avoir l'impression d'acheter une expérience au rabais du mythe.

Fiche technique

Éditeur • Les Douze Singes

Matériel • écran rigide trois volets format paysage et deux livrets souples tout couleur de 80 pages chacun

Prix constaté • 39 €

J'aime :

- + Trois pour le prix d'un
- + Deux scénarios bruts et efficaces

J'aime moins :

- Les livrets souples
- Écran moyennement lisible

LIVRE DE BASE (VF)

DON'T WALK IN WINTER WOOD

Promenons-nous dans les bois

Si vous tremblez rien qu'à l'idée de vous perdre en forêt la nuit tombée, n'en lisez pas plus, ce jeu n'est pas pour vous !

Vous rappelez-vous les soirées autour d'un feu de camp à se raconter des histoires d'horreur ? C'est exactement le genre d'ambiance que propose *Don't Walk in Winter Wood (DWIWW)*. Sortez les chamalows, l'histoire commence.

Et le loup y était...

DWIWW est la traduction du jeu de rôle américain du même nom. Celui-ci propose de jouer des histoires d'horreur courtes de quelques heures maximum. Son format court est idéal pour des parties sur le pouce ou encore pour initier de jeunes ados avides de frissons.

Le cadre, volontairement flou, est celui d'un petit village en bordure de forêt, situé quelque part aux États-Unis entre le XVIIe et le XVIIIe siècle. Légendes indiennes, mythologie américaine ou tout simplement préjugés sociaux de l'époque sont autant de points d'entrées possibles pour un scénario. Si le but final de la partie sera toujours le même, à savoir faire pénétrer et perdre vos joueurs dans les bois, les moyens d'y parvenir seront aussi variés que votre imaginations le permet.

Dans la forêt lointaine

Pour jouer, vous aurez seulement besoin d'un dé 6. À chaque situation angoissante ou effrayante, le maître de jeu donnera au joueur un marqueur de froid. Lorsque le MJ décide de faire jouer le destin du personnage, il pose

une question fermée au joueur. Celui-ci lance alors le dé, si le résultat est inférieur au nombre de marqueur de froid, alors la réponse sera non et l'impact négatif sur le personnage. Dans le cas contraire, la réponse sera oui et son impact bénéfique sur la situation.

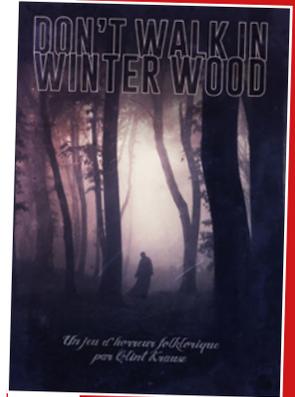
Une mécanique simple mais qui permet de garder une ambiance tendue et incertaine où chaque événement peut prendre une tournure dramatique. Associé à une bonne mise en scène et un cadre de jeu adéquat, il devrait être facile de susciter des frissons auprès de vos joueurs.

La cabane dans les bois

Si les bois et ses dangers sont ultra représentés dans le cinéma d'horreur et pourront servir d'inspiration, l'époque est quant à elle moins courante et nécessitera plus de recherches pour un bon rendu. Afin de nous y aider, l'ouvrage fournit déjà de lui-même de nombreuses pistes ou légendes qu'un bon MJ pourra s'approprier sans trop de difficulté.

Avec sa couverture souple et son format court, *DWIWW* aurait pu faire figure d'outsider et dénoter du reste de la collection *Dark Monkeys*. Mais, en restant simple (et pas simpliste) et sans fioritures, le jeu propose donc une expérience rôlistique immersive et originale qui revient aux bases de l'horreur et de la peur, il justifie sa place dans la sombre collection des *Douze Singes*.

S.L.M.



Fiche technique

Éditeur • Les Douze Singes

Matériel • livre grand format couverture souple de 60 pages noir et blanc

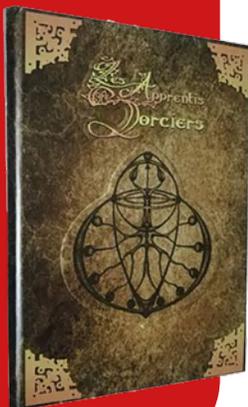
Prix constaté • 17 €

J'aime :

- + Parties courtes
- + Mise en place rapide
- + De belles photos

J'aime moins :

- Pas de couverture rigide
- Trop vite lu



LES APPRENTIS SORCIERS | LIVRE DE BASE VF

LES APPRENTIS SORCIERS

Et si Rincevent avait les pouvoirs de Gandalf

Les Apprentis Sorciers est la nouvelle publication d'un petit éditeur ambitieux et plutôt proluxe pour sa taille. Un financement participatif a même permis d'enrichir le livre de base de quelques bonus. Revue de détail.

Fiche technique

Éditeur • Posidonia JdR

Matériel • Livre petit format
couverture rigide de 304
pages couleur

Prix constaté • 40 €

J'aime :

- + Un ouvrage très complet
- + Les illustrations
- + Les bonus de la PP (livret du MJ et du joueur, carte en tissu, set de dés) agréables et bien pensés

J'aime moins :

- Des incohérences dans le système et l'univers
- Le scénario un peu trop succinct

Les *Apprentis Sorciers* est un jeu médiéval-fantastique centré sur la magie. Elle y est très puissante mais difficile et aléatoire. Elle a d'ailleurs provoqué un grand cataclysme qui a scindé le monde en îlots. Une partie a été rassemblée par la volonté de 8 mages très puissants autour d'un arbre symbolique. Ces huit se sont donnés pour mission de protéger le monde et l'un d'eux en particulier à apprendre aux mages en puissance à mieux se servir de leurs pouvoirs... L'enrobage se veut bon enfant, poétique et humoristique.

Les 9 faces du Monde

Pour motoriser cet univers, la mécanique est très simple : le résultat d'1d9 (1d10 lu de 0 à 9) doit dépasser la difficulté. Les personnages ne disposent quasiment d'aucune valeur chiffrée, à l'exception des points de vie et de magie. Quelques attributs (métier, défauts et qualités...) octroient des bonus/malus au jet.

La magie est libre : les domaines maîtrisés permettent d'obtenir des avantages sur une typologie de sorts (illusion, transformation, feu, eau...), mais il n'y a pas de liste de sorts et il est virtuellement possible de tout faire... moyennant une difficulté qui peut dépasser largement les risques encourus !

Malgré cette simplicité, qui cadre bien avec l'ambiance recherchée par les auteurs, il faut cependant déplorer de nombreuses incohérences qui nécessiteront un peu de travail (ou d'improvisation) de la part du MJ.

Le Guide du Routard de l'Arbre-Monde

Le livre de base est un petit format dont la production a été l'objet de beaucoup de soin, avec couverture rigide embossée et deux marque-pages. La cohérence des illustrations, toutes de la même illustratrice, pose une très jolie ambiance qui rattrape une maquette un peu aléatoire et une organisation erratique.

L'ouvrage contient une large description du monde, un catalogue de ses PNJ les plus importants, un bestiaire et même un scénario. Dommage que les incohérences constatées sur les règles se retrouvent en fait un peu partout, car l'ouvrage est sinon très complet et autonome.

Les Apprentis Sorciers ne vous occupera pas sur le long terme sans un travail conséquent pour corriger ses défauts, mais c'est un petit jeu simple qu'il est facile de sortir pour une partie sur le pouce et sans prise de tête. Ce n'est déjà pas si mal !

Slawick Charlier



SHAAN/SUPPLEMENT DE REGLES (FV)

MANUEL DU JOUEUR

Galette boréale avec nomoi

La V2 de *Shaan* a permis une révision complète des règles. Créer un personnage est simple mais assez technique. Le site en ligne permet de générer son héros facilement avec toutes les options. Reste qu'en cours de jeu, lorsqu'il devient puissant, il se retrouve avec de nombreuses capacités à en perdre son mélodien, même avec les cartes de pouvoirs.

Un manuel du joueur, regroupant toutes les informations, trottaît dans le tête des auteurs depuis un moment. La campagne épique financée l'an dernier leur a donné l'occasion de prévenir la gestion de personnages de hauts rangs. Il regroupe l'intégralité des règles de création et d'amélioration, ainsi que le système de jeu, *Shaan* et nécrose inclus.

Y ont été ajoutés des options parues dans les suppléments, comme les métiers de prestige et les destinées épiques. Les joueurs auront donc tout sous la main, laissant au MJ son livre et ses secrets.

Olivier H.

Editeur • Origames

Matériel • livre 16x24 couleurs de 450 pages - couverture rigide

Prix constaté • 34,90 €



THE NIGHTSTALKER RPG / KIT DE DÉCOUVERTE (VF)

NIGHTSTALKERS

hellblazer p'tit joueur

Natural City est une mégapole qui concentre le meilleur et le pire de notre société. Elle est le théâtre de la lutte sans fin entre le Bien et le Mal. Cette guerre céleste ne serait que l'une de plus si le Nightstalker n'était pas venu sur Terre pour nous sauver de Lucifer, qui s'est déjà octroyé les Enfers et ses dieux antédiluviens en y tombant jadis.

Le thème est sombre, violent, comme l'univers métal du groupe « *Sercati* » d'où il vient. Les joueurs incarnent démons rebelles, anges, néphilims, sorciers, exorcistes... qui ont rejoint le combat contre le Malin. Le jeu est motorisé par le système fétiche de l'éditeur, FU et ses fameux D6 interprétables. La maquette est son autre signature, avec un format carré en N&B illustré à satiété.

Un scénario d'intronisation lance les pré-tirés dans une enquête dantesque. Ce n'est qu'un début, le financement est prévu à l'automne, pour ceux qui oseront s'allier au Rôdeur Nocturne.

Olivier H.

Editeur • Éditions Stellamaris

Matériel • livret carré de 82 pages N&B

Prix constaté • 15 € (PDF gratuit)



STARFINDER | SUPPLÉMENT VF

ARSENAL

Les 3 Suisses de l'espace

Le dernier supplément *Starfinder* en date étale sur 160 pages un (très) épais catalogue d'équipement. Les armes y occupent, options comprises (accessoires, munitions spéciales...), une bonne place. Mais *Arsenal* ne vous équipe pas simplement d'un tas de chiffres : une lame constituée d'un « *verre d'aluminosilicate traité au potassium* » ou une arme issue des ateliers Magnari spécialisés dans une technologie de verrouillage à champ magnétique apportent à l'univers...

Malgré le titre du supplément, vous en apprendrez ainsi plus sur les habitudes culinaires, culturelles et sociales des mondes du Pacte. Même s'il ne sera pas aisé d'y retrouver une information précise, *Arsenal* est presque autant un catalogue qu'un livre d'univers pour approfondir encore un peu plus vos campagnes. Le beurre dans les épinnards, en quelque sorte.

Slawick Charlier

Editeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre 160 pages couleurs couverture rigide

Prix constaté • 39,90 €



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...

Avec l'épisode IX, c'est une grande saga de trois trilogies qui s'est achevée. Trois temporalités différentes que nous pouvons utiliser pour mener des parties de jeu de rôle dans cette galaxie lointaine. Au fil des numéros, nous vous avons présenté des ressources pour approfondir l'univers ou créer des histoires se déroulant au temps de l'Ancienne République ou à l'époque de l'Empire et de la Rébellion. Nous avons aussi pu faire un focus sur quelques ouvrages ayant pour cadre la Nouvelle République, mais les informations disponibles restaient encore spartiates et la courte période entre les épisodes VII et VIII ne facilitaient pas la création de campagnes se déroulant à cette période. À présent, les choses ont changé !

Résistance

Des romans et *comics* évoqués dans nos précédents numéros ont commencé à étoffer l'univers de *Star Wars* entre *Le Retour du Jedi* et *Le Réveil de la Force*, permettant de se faire une idée du contexte politique dans lequel baigne la Nouvelle République et qui a permis petit à petit au Premier Ordre de se développer sur les ruines de l'Empire, dont les rescapés se sont réfugiés

dans l'espace profond. La série TV animée *Resistance* quant à elle fait un focus sur la vie dans une station de ravitaillement en apparence anodine, le Colossus, juste avant et après le fameux tir de la base Starkiller. Nous avons déjà évoqué (rapidement) la saison 1, au cours de laquelle Kazuda, un jeune pilote de chasse de la Nouvelle République, décide d'intégrer la Résistance et est chargé par Leia et Poe Dameron d'espionner les mouvements du Premier Ordre qui s'y rend régulièrement.

La saison 2, disponible en France depuis quelques semaines sur *Disney +* (après être passée sur *Disney XD* l'automne dernier), débute juste après la destruction de Hosnian Prime et, ainsi, de la République. Le Colossus est traqué par le Premier Ordre et essaie de survivre tant bien que mal sans pouvoir être soutenu par la Résistance qui, en même temps, manque d'être éradiquée dans l'Épisode VIII.

Si l'on fait abstraction des pitreries du personnage principal, dues au fait que Disney a notamment essayé de conquérir les plus jeunes avec cette série, *Resistance* se prête très bien à une adaptation ou, à tout le moins, est une belle source d'inspiration pour faire



vivre une sorte d'odyssée de l'espace à des PJ traqués par le Premier Ordre ou, bien entendu, par l'Empire si vous préférez jouer à l'époque « classique ». L'inspiration sera d'ailleurs également valable si vous jouez à un autre jeu de *space opera* ou même, pourquoi pas, à un jeu d'heroic fantasy.

Épisode IX, le guide visuel

Il se passe plusieurs mois entre les épisodes VIII et IX, durant lesquels la Résistance essaie de se refaire une santé. Si la fin de l'épisode VII laissait sceptique quant aux possibilités de jeu proposées par la boîte d'initiation *Le Réveil de la Force* au moment de sa sortie, elles prennent désormais une autre dimension. Comme on le voit dans le *comics Poe Dameron* (cf. *Casus Belli* #31), des survivants sont envoyés dans toute la galaxie pour essayer de trouver de nouveaux alliés et poursuivre le combat contre le Premier Ordre. Comme au temps de la Rébellion, il y a là matière à de nombreux scénarios et types de scénarios. La Résistance est très affaiblie et n'a quasiment pas de moyens, qu'il faut justement essayer de trouver.

Dans ce cadre, le *Guide visuel* de *L'Ascension de Skywalker* (comme les précédents) constitue une ressource intéressante pour le maître de jeu qui souhaite se lancer dans cette aventure, d'autant plus qu'il n'y a aujourd'hui aucun *sourcebook* sur le sujet dans la gamme des JdR *FFG/Edge*. En près de 200 pages, ce guide fourmille de personnages, de tenues, d'armes, de véhicules et de planètes. Une fois de plus, c'est Pablo Hidalgo qui s'est chargé de rédiger ce catalogue, et si on continue de trouver des commentaires consternants et inutiles pointant vers telle ou telle photo, le

lecteur se régale à observer les différentes planches qui bénéficient des commentaires du maître en connaissances starwarsienne. Pour l'occasion, l'auteur retrace la chronologie des événements principaux depuis l'épisode I et consacre un chapitre à présenter les forces en présence, nous éclairant sur les épisodes VII et VIII. Pour le reste, chaque page vous fournira son lot de matériel ou de personnages dont il ne vous restera plus qu'à déterminer les caractéristiques avant de le mettre en jeu.

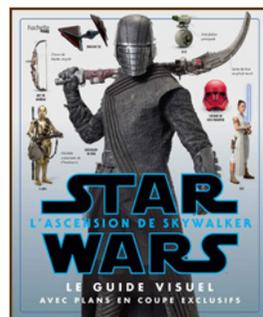
Allégeance

Autre source d'inspiration directe pour mener des parties à l'époque du Premier Ordre : la BD *Star Wars - Allégeance* qui, comme la saison 2 de *Resistance*, se déroule dans l'intervalle entre les épisodes VIII et IX. Comme nous l'évoquions ci-dessus, l'organisation de Leia est désespérée et a besoin d'aide pour pouvoir espérer empêcher un nouveau règne de terreur sur la galaxie. Dans *Allégeance*, Leia demande à Rey et à Rose de l'accompagner sur Mon Calamari pour faire appel à ses plus fidèles alliés. Mais si elle peut compter sur le fils d'Ackbar, elle n'est désormais plus la bienvenue sur ce monde et aura fort à faire pour les convaincre. Pendant ce temps, Poe et Finn suivent une piste pour récupérer des armes.

La trame du scénario et les intrigues sont relativement classiques et sont finalement le poncif auquel les rebelles/résistants de la galaxie lointaine sont condamnés. Mais en plus de nous éclairer quelque peu sur les événements qui précèdent l'épisode IX, ce *comics* plaisant a le mérite de nous fournir de la matière supplémentaire pour jouer. Pourquoi boudier son plaisir ?

Marc Sautriot

illustration : Laura Escoin



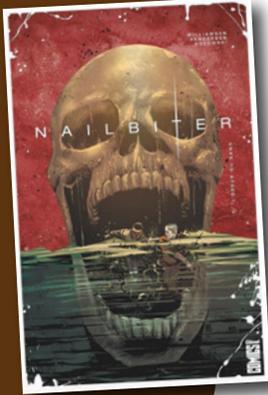
Fiche technique

Titre • *Star Wars – L'Ascension de Skywalker, le guide visuel*
Auteur • Pablo Hidalgo
Éditeur • Hachette Heroics
Prix constaté • 29,95 €



Fiche technique

Titre • *Star Wars – Allégeance*
Scénario • Ethan Sacks
Dessin • Luke Ross
Éditeur • Panini Comics
Prix constaté • autour de 16 €



COIN DES COMICS

NAILBITER

Retire tes doigts de ta bouche !

Série complète en trente numéros éditée aux USA chez Image Comics, Nailbiter traite des tueurs en série – et à travers eux de la nature humaine – dans une histoire d'une grande violence graphique et psychologique.

Adaptation et suite
Nailbiter possède tout le potentiel d'une bonne série télévisée : personnages développés, intrigue forte, thème populaire... Pour le moment, le *comic-book* n'a été qu'optionné par Sony et Skybound Entertainment (la maison de production de Robert « *Walking Dead* » Kirkman). S'il est encore trop tôt pour connaître la date de début de tournage, le casting (je milite personnellement pour Ryan Reynolds en Edward Warren) ou la chaîne de diffusion, nul doute qu'une telle série est promise à un succès immédiat ! Pendant ce temps-là, le duo à l'origine de *Nailbiter* prépare une suite tout simplement intitulée *Nailbiter returns*. Scénariste et dessinateur comptent continuer à creuser la mythologie qu'ils ont mise en place autour des « *bouchers de Buckaroo* » – pour le plus grand bonheur des lecteurs.

Publiée en France chez *Glénat Comics*, *Nailbiter* se voit regroupé en six tomes. D'un thème *a priori* battu et rebattu, le scénariste Joshua Williamson et le dessinateur Mike Henderson livrent un récit original qui approfondit son sujet de façon aussi intelligente qu'originale.

Une petite ville si tranquille

Petite ville située en Oregon, Buckaroo a donné naissance à seize des plus dangereux serial killers des États-Unis. Cette bourgade nourrit l'obsession d'Eliot Caroll, profiler au FBI, depuis que le dernier « *boucher de Buckaroo* » – Edward « *Nailbiter* » Warren – a été acquitté au tribunal et lui a filé entre les doigts. Comment une si petite ville a pu voir émerger tant de meurtriers ? Agent de la NSA au bord du suicide, Nicholas Finch doit rejoindre Caroll pour résoudre cette énigme sur place. Mais quand il arrive, son ami a disparu. Et le seul qui peut l'aider à le retrouver n'est autre que le diable en personne : Edward Warren.

Assisté de ce personnage aussi fascinant que répugnant ainsi que de la shériff locale Shannon Crane, Finch se

lance dans une enquête qui va l'amener à toucher du doigt la réalité de la nature humaine – tandis que des forces obscures cherchent à lui mettre des bâtons dans les roues afin de l'empêcher de découvrir l'un des plus grands secrets du monde.

Plus loin dans la noirceur

Ayant remporté en 2014 et 2015 le prix du *Best Horror Comic* délivré par le magazine *USA Today*, *Nailbiter* s'avère une lecture prenante qui sait distiller ses révélations au fur et à mesure de ses trente numéros – de façon à ne pas laisser le lecteur. Chaque pièce du puzzle répond à autant de questions qu'elle en soulève. L'intrigue se relance donc sans cesse et, à la fin de chaque album, on a envie de lire la suite ! Ce *comic-book* se révèle ainsi un véritable *page-turner*, comme disent les Américains.

Il se dégage une réelle alchimie des pages de cette œuvre. Ses auteurs savent à merveille marier les genres dont elle se compose (polar, horreur, conspirationnisme...) pour livrer un récit prenant et non-exempt d'une réelle profondeur. Au fur et à mesure que Finch, Warrar et Crane creusent



le mystère qui entoure Buckaroo, des réflexions émergent ainsi sur la nature de l'Homme, la notion de libre-arbitre, la question du déterminisme et de l'eugénisme, etc. Celles-ci participent grandement à l'intérêt de *Nailbiter* – poussant le lecteur à s'y immerger de plus en plus, accompagnant ses protagonistes dans les bas-fonds de la psyché humaine.

Si le thème de ce *comic-book* vous attire, alors il s'agit d'une lecture obligatoire qui vous fournira votre quota de frissons tout au long de ses six tomes.

Inspiration

En tant que saga auto-contenue proposant une histoire et un thème traités de façon approfondie, *Nailbiter* peut se retranscrire quasi tel quel en tant que campagne de jeu de rôle. Le MJ n'a qu'à en reprendre le cadre (la charmante ville de Buckaroo) et les événements pour lancer ses joueurs (qui remplacent Finch et Crane pour l'occasion) dans une enquête aussi tortueuse que sombre. Il suffit d'un minimum de travail pour que ce *comic-book* devienne une suite

de scénarios allant crescendo dans les révélations – et dans l'horreur. Nul doute que le MJ se réglera d'interpréter Edward Warren – le *Naibiter* en personne – à moins qu'il ne réserve ce rôle à l'un des joueurs...

Le jeu pouvant servir de cadre à une telle campagne se choisit au sein d'une offre plutôt large ! Bien sûr, nombreux se tourneront vers *l'Appel de Cthulhu* – un système qui a fait ses preuves en matière d'investigation horrifique. Selon les goûts en matière de règles, plusieurs de ses émules feront tout aussi bien l'affaire : *Rats in the Wall* ou *Cthulhu Hack* (dans sa mouture *Rouge Delaware*), par exemple. Mais il existe un jeu dont la proposition ludique recouvre parfaitement la thématique de *Nailbiter* : *Within*, le magnum opus de Benoît Attinost qui recouvre presque tous les domaines de l'horreur à l'américaine – dont les serial killers et les conspirations. Nul doute que sa mécanique basée sur la tension grandissante du genre fera merveille autour de la table !

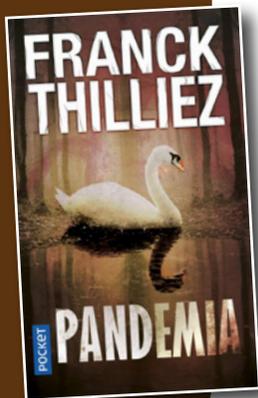
Romain d'Huissier

Des personnages intéressants

Outre son intrigue et tous les thèmes qu'elle véhicule, *Nailbiter* se distingue également par sa galerie de protagonistes. Tous bénéficient d'un traitement approfondi qui leur donne un beau relief – il ne s'agit jamais de simples personnages-fonctions et ils disposent tous d'un caractère et de motivations propres.

À commencer bien sûr par Edward Warren, le rongeur d'ongles en personne : aussi charmant que dangereux, il ne se résume pourtant pas à ce cliché digne d'Hannibal Lecter et offre bien d'autres facettes à découvrir. Finch possède également sa part d'ombre et l'on se demande plus d'une fois si son intérêt pour les tueurs en série ne vient pas des interrogations qu'il entretient sur lui-même... Quant à Crane, son aspect *badass* cache bien des félures – celle qui fut la petite amie de Warren durant leur adolescence se reproche de ne pas l'avoir alors percé à jour. Et que dire de la jeune Alice, dont les origines s'avèrent cruciales pour l'enquête...





Pandemia

Éditeur • Pocket

Auteur • Franck Thilliez

Matériel • roman (poche)

Prix constaté • 8,70 €



Un(e)secte

Éditeur • Albin Michel

Auteur • Maxime Chattam

Matériel • roman (grand format)

Prix constaté • 22,90 €

LES ENQUÊTES DE JOE CASUS & ANNABELLA BELLI

INSPIIS POLAR

De tous temps, dans toutes les sociétés, dans tous les univers, le crime a sévi. Joe Casus et Annabella Belli mènent l'enquête pour vous proposer des inspis polar.

Pour inaugurer cette nouvelle rubrique destinée à vous donner des idées pour jouer à *CO Contemporain*, *COPS*, ou finalement n'importe quel jeu pour peu vous aimiez les enquêtes, nous nous tournons vers deux monstres du genre en France. L'un a écrit un roman qui, en ce printemps, prenait une saveur particulière, l'autre est rôliste et parrain de *Rôle'n Play*, l'actual play de *BBE*.

Pandemia

Franck Thilliez alterne les *thrillers one shots* et les enquêtes de ses deux personnages récurrents, Franck Sharko et Lucie Henebelle. *Pandemia* appartient à ces dernières, et vous l'apprécierez d'autant plus en lisant les romans précédents. Toutefois, l'intrigue se suffit à elle-même et, si nous avons voulu l'évoquer, c'est pour son sujet : tandis qu'une grippe inconnue commence à toucher sévèrement la population, les flics de la Crim' doivent enquêter sur une affaire qui prend vite des proportions inquiétantes. En parallèle, l'Institut Pasteur craint une pandémie suite à la découverte de cadavres de cygnes et d'autres oiseaux migrateurs ailleurs en Europe. Les affaires sont-elles liées ? La maladie a-t-elle été fabriquée par l'homme ? Peut-on l'arrêter ?

Après avoir vécu le confinement, on lit ce roman parfaitement documenté avec un

autre regard. Il peut paraître tordu de vouloir rejouer en JdR ce que nous avons vécu ces derniers mois, mais cette expérience apportera aussi un certain éclairage et une ambiance particulière à l'affaire que vous pourrez proposer à vos joueurs.

Un(e)secte

De son côté, Maxime Chattam nous emmène dans une histoire où les petites bêtes qui grouillent prennent soudain une autre dimension. Tout commence par deux affaires : à New York, une privée est chargée de retrouver une jeune femme disparue, tandis qu'à Los Angeles, un crime spectaculaire a lieu dans Griffith Park. Le corps de la victime est comme décomposé mais, en même temps, le meurtre n'a eu lieu que quelques heures auparavant. Le légiste ne comprend pas. Et tout autour du corps, des dizaines d'insectes, morts.

Les deux enquêtes se déroulent en parallèle, et bien entendu, le lecteur essaie de comprendre ce qui, inévitablement, va les relier. Comme d'habitude, la plume de Maxime Chattam est diablement efficace et terrifiera ceux d'entre vous sensibles aux petites bêtes avec plein de pattes et de poils. Et lorsque vient l'heure du finale, on se dit que cette histoire ferait un beau scénario pour *COPS*, *COC* ou encore *L'Appel de Cthulhu* en version contemporaine.

Marc Sautriot

MANGA

LA COULEUR TOMBÉE DU CIEL

Quand l'indicible prend forme !

Premier recueil de nouvelles de Howard Philip Lovecraft paru en France (*La Couleur tombée du ciel*, éditions Denoël, 1954 publiée en anglais en 1927 dans *Amazing Stories*), ce récit est un classique du fantastique. Que vaut son adaptation en manga ?

Il s'agit d'un des textes préférés de son auteur. Il met en avant la volonté du maître de Providence de ne pas décrire les extra-terrestres par des représentations anthropomorphiques. La couleur ici vient de l'espace et est d'autant plus effrayante qu'elle n'est qu'une perception, hors du spectre habituel de la lumière. Gou Tanabe, après s'être attaqué à l'aventure glaçante des Montagnes hallucinées, dessine ici avec brio cet autre chef-d'œuvre si étrange.

La déchéance d'une famille

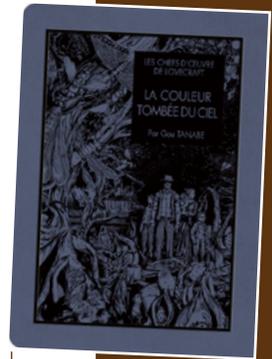
Grand, un jeune architecte originaire de Boston, est envoyé au début du XXème siècle à Arkham afin d'étudier un projet de réservoir à l'ouest de la ville, dans une zone surnommée la lande foudroyée. Dès son arrivée, on lui parle d'événements mystérieux qui se seraient produits dans les années 1880. Sceptique, le narrateur écoute le récit d'un vieil homme témoin des faits de l'époque. Ses propos sont incroyables mais le jeune homme prend conscience que la désolation du lieu n'est pas naturelle. En 1880, une météorite tombe dans le champ du paysan Nahum Gardner. Les scientifiques se précipitent pour étudier l'objet venu de l'espace. D'abord insolite, la météorite dévoile un cœur à la couleur d'une teinte jamais vue. La matière semble pénétrer le sol du champ. Les jours passant, des phénomènes insolites se manifestent, de nouvelles

plantes poussent, les légumes sont très gros mais immangeables, les animaux commencent à tomber malades. Mais ce n'est rien comparé au destin de la famille du fermier. Basculant du fantastique à l'horreur, le récit s'intensifie pour un final bouleversant.

Une adaptation de haute volée

Avec un trait détaillé, réaliste et une utilisation de la luminosité brillante, Gou Tanabe met en image l'indescriptible. L'adaptation manga d'un classique littéraire avec tant de finesse d'exécution offre une porte d'entrée à cet imaginaire horrifique aux novices du genre. Les dialogues sont courts et denses et les descriptions de Lovecraft se retrouvent dans les détails de chaque planche. Pour les fans de l'auteur, c'est une friandise, un plaisir bien meilleur que la récente adaptation cinématographique qui n'a su réussir ce que le dessin permet : suggérer l'horreur, peindre l'étrange et exprimer les émotions viscérales de cette famille plongeant dans la folie. Pourtant, nous n'atteignons pas la magie des Montagnes hallucinées que Gou Tanabe avait déjà publiées. Le décor de ce récit est moins grandiloquent. Le talent de Gou tanabe peut moins s'exprimer. Mais le mangaka sait évoquer avec brio l'ambiance si particulière de la campagne autour d'Arkham.

Nathalie Zema



Fiche technique

Éditeur • Ki-oon
Matériel • Manga
Prix constaté • 15 €

J'aime :

- ✦ Le trait fin et détaillé
- ✦ L'adaptation d'un classique du fantastique

J'aime moins :

- ✦ Moins spectaculaire que les précédentes adaptations



ROMAN (VF, T2)

OPÉRATION JABBERWOCK

Excalibur au Far West

Ce tome 2 plonge Caroll le jeune mage et le baroudeur Julius Khood dans un Far West fantasy à la recherche d'une arme légendaire pour repousser les forces maléfiques de la République Romaine de Weimar. Le récit dépay sant de cette odyssée nord-américaine nous mène du Rhode Island puritain au Far West sauvage des indiens chamaniques en passant par Chicago à l'ambiance jazzy mafieuse exquise. Cette uchronie met en place des personnages hauts en couleurs en plus de nos héros : l'automate à plusieurs âmes au vocabulaire mécanique ou encore Violette une jeune fille empathique mi-morte qui perçoit les sentiments d'autrui. Un savant et riche mélange des légendes arthuriennes avec l'imaginaire de Lovecraft donne une saveur particulièrement poétique et sombre. Parfait pour une campagne *CO West*. Le dernier tome 3 est sorti en juin 2020.

Nurthor le Noir

Éditeur • Les Moutons électriques
Auteur • Nicolas Texier
Prix constaté • 23 €



ROMAN

CHAOSEXMACHINA

Cyberpoulpe

Ce récit de 128 pages prend aux tripes. L'auteur plonge le lecteur dans une ambiance cyberpunk sombre et décadente. L'intrigue, forte de rebondissements, glisse inexorablement vers l'horreur du Mythe. Le scepticisme du héros, qui pourrait contaminer le lecteur, est balayé par l'écriture cohérente de l'histoire. Le passage d'une atmosphère ultra-connectée à un climat occulte glisse comme sur la peau de Cthulhu.

Le cyber décrit respecte les codes du genre, donnant un cadre inspiré aux jeux qui surfent sur cette vague. L'adjonction du Mythe est orchestrée par une organisation héritière d'une autre bien connue, quoique innommée dans le roman. L'inspiration de l'auteur vient des scénarios qu'il a joués ou subis, comme tant d'autres.

La lecture se fait d'une traite. Les férus y trouveront une construction rappelant l'une des œuvres du Maître de Providence. Les Anciens seront toujours une menace, là est la vraie terreur.

Olivier H.

Éditeur • Ogmios Editions
Auteur • Jack Machillot
Prix constaté • 8 € (ePUB à 3,99 €)



ROMAN

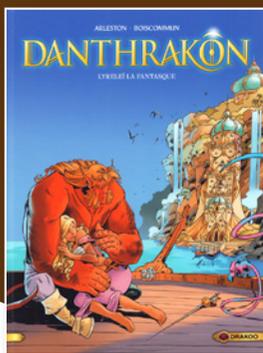
LE DÉVOREUR DE SOLEIL

Tome 1 : l'empire du silence

Cet excellent roman de SF dopé aux références gréco-romaines s'est taillé une place toute particulière dans mon cœur et ma bibliothèque. Ici, point de révélation finale, la fin nous est contée dès la quatrième de couverture, et seul compte le chemin de ce « *monstrueux héros* » qu'est Hadrian Marlowe, fils de Lord Alistair Marlowe, Had le Myrmidon, celui qui finira par devenir « *le Dévoreur de Soleil* » en mettant fin à la guerre contre l'empire Cielcins, exterminant des milliards de vies dont celle de son Empereur. Un roman que l'on lit d'une traite sans pouvoir en décrocher, tenu en haleine par ses intrigues politiques, la richesse de son univers et la profondeur des personnages présentés. On est pris aux tripes, bousculé, émerveillé, parfois même chamboulé. Ce roman ne vous épargnera de rien sauf de l'ennui alors, si ce n'est pas déjà fait, foncez et découvrez cette grande épopée.

Jon.D

Éditeur • Éditions Bragelonne
Matériel • Livre à couverture souple de 790 pages
Prix constaté • 25 €



BD (VF)

DANTHRAKON T2

Re-mise en place

Après un 1^{er} tome qui mettait en place les personnages principaux, Arleston nous livre une sorte de détournement de ce qui a été installé. Notre apprenti cuisinier aux pouvoirs magiques incontrôlables garde sa position centrale « à la Lanfeust » de héros-malgré-lui pendant que les personnages secondaires se confrontent et que les rôles s'échangent pour entrer dans une dynamique qui, assurément, va les faire voyager. Monde parallèle d'une magicienne, araignée géante tisseuse de tempêtes, apprenti magicien opportuniste jusqu'au ridicule (mais ça marche !), sirènes carnivores... Arleston a le chic pour trouver de nouvelles petites idées foisonnantes et parfois délirantes dans lesquelles les MJ pourront piocher pour leurs univers médiévaux-très-fantastiques.

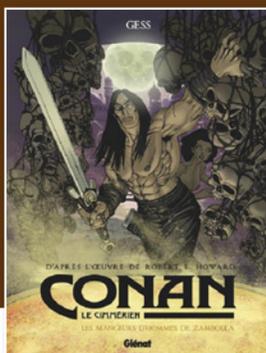
Damien Coltice

Éditeur • Drakoo

Auteur • Arleston et Boiscommun

Matériel • 56 pages couleur

Prix constaté • 14,50 €



BD (VF, TOME 9)

CONAN T09

Les mangeurs d'hommes de Zamboula

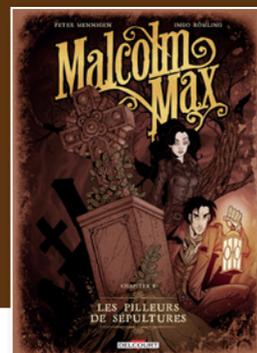
Conan fait étape à Zamboula, la Babel en plein désert aux milles peuples et autant de langues. Cette cité, aux antipodes de Laelith par son côté profane, est une énorme ville fortifiée aux portes de l'empire turanien, bâtie jadis par les sombres stygiens. Sans le sou, le Cimmérien décide de passer la nuit, à petit prix, dans la demeure d'Aram Baksh, sachant que les propriétaires souffrent d'une réputation très sulfureuse. La nuit venue, Conan est déterminé à lever le voile sur les légendes d'enlèvements étranges qui frappent les lieux. Il sera dès lors mêlé à une intrigue de plus grande ampleur, impliquant le satrape lui-même, le haut prêtre d'Hanuman et un certain Baal-Ptéor. Cette nouvelle d'Howard, parfaitement transcrite en BD, possède toutes les saveurs de l'orient fantasmé. On y retrouve avec plaisir le Conan sauvage, rusé et indomptable même par les hommes ou femmes les plus puissantes d'Hyborée.

Nurthor le Noir

Éditeur • Glénat

Auteurs • Gess

Prix constaté • 14,95 €



BD (VF, TOME 1)

MALCOM MAX

Enquête occulte à l'ère Victorienne

Malcom Max, membre de la loge secrète Custodes Lucis (les gardiens de la lumière) est un chasseur de vampires et d'autres êtres surnaturels. Il est assisté dans ses enquêtes pour la loge par Charisma Myskina, une demi-vampire ne craignant pas le soleil. Par sa naïveté, le lecteur redécouvre le monde des humains et ses bizarreries. Malcom refreine ses sentiments pour elle, par crainte des repréailles mortelles de son vampire de père. Dans un Londres victorien, magnifiquement peint, ont évidemment lieu d'horribles meurtres. Malgré le décès du suspect principal, la funeste liste s'allonge. Les héros sont sur les traces du « Poète », un tueur en série et vont croiser la police londonienne, un sombre trafic de cadavres et tenter d'en apprendre davantage à l'aide de magie vaudou. Une parfaite histoire pour une belle aventure pour Crimes ou autres CO Victorienne.

Nurthor le Noir

Éditeur • Delcourt

Auteurs • Peter Mennigen et

Ingo Römling

Prix constaté • 16,50 €



SÉRIE

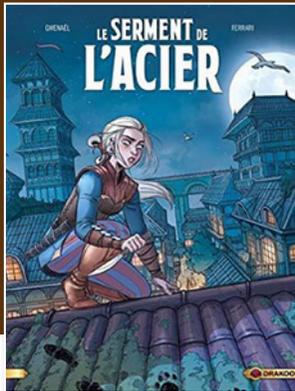
YEARS AND YEARS

Anticipation, mais à peine

Vous voulez jouer dans le monde occidental, dans quelques années, cinq, dix, vingt ans, mais sans tomber dans le cyberpunk ni le post-apo ? Crise des réfugiés, crise climatique, crise politique, crise nucléaire, crise bancaire et toutes les conséquences sur la vie quotidienne. Ne cherchez plus. *Years and years* suit la vie d'une famille anglaise qui tente de conserver le cours tranquille de son existence face à un monde qui part en vrille. Il y a quelques lourdeurs parfois lors des scènes choc mais le propos et les thématiques sont vraiment bien menées. La force de la série, c'est ce réalisme qui crée un malaise terrible. On se dirige tout droit vers ce monde. À pleine vitesse. Et comme la famille Lyons, par conformisme, flemme, peur ou envie de continuer sa vie normale, tout simplement, on surnage en se demandant quand et comment changer de trajectoire.

Thomas Berjoan

Plateforme • Canal
Réalisateur • Russell T Davies
Saison 1 • 6 épisodes



BD (VF)

LE SERMENT DE L'ACIER

Meurtre, mensonge et vengeance

Quel est le lien entre l'assassinat d'un héros de la guerre civile achevée récemment dans la cité de Tolède et le destin d'un scribe disparu loin de la civilisation ? C'est ce que deux femmes vont tenter de découvrir au cours de leurs enquêtes respectives dont on ne doute pas qu'elles vont se croiser et se compléter au cours de cette histoire en deux tomes qui commencent fort bien. Une enquête urbaine et un voyage au milieu d'un territoire morcelé où les blessures du passé sont encore vives devraient permettre de lever le voile sur la vérité d'un conflit et de sa résolution. Gwenaël Marcé affirme s'être inspiré des guerres contemporaines de l'ex-Yougoslavie autant que de références solides de la fantasy comme *Gagner la guerre* ou *Les Salauds gentilhommes*. Le trait de l'Italienne Elisa Ferrari donne à la cité de Tolède, lieu principal de l'histoire, une belle vraisemblance et des lumières du sud de l'Europe.

Thomas Berjoan

Éditeur • Drakoo
Auteur • Gwenaël Marcé et Elisa Ferrari
Prix constaté • 14,50 €



BD (VF)

RAVEN

Conan le pirate

Après plusieurs albums de *Long John Silver* avec Xavier Dorison au scénario, Mathieu Lauffray a décidé de se lancer cette fois en étant seul maître à bord de son histoire de pirate. Et il y a du Robert E. Howard dans les nombreuses inspirations. Le héros Raven – à moins que la véritable héroïne du récit ne soit Lady Darksee, une capitaine pirate qui va lui donner bien du fil à retordre – est un marginal, intrépide, solitaire, bravache. Il rappelle beaucoup par certains aspects Conan le Cimmérien. La façon qu'a Lauffray de traiter la nature, la civilisation, la barbarie permet également de dresser des parallèles évidents entre les deux œuvres. Ce premier tome est très rythmé, punchy et on attend avec impatience les deux prochains. Au niveau visuel, c'est magnifique. Si vous cherchez de l'inspiration pour *Pavillon Noir*, *7^e mer* ou *Capitaine Vaudou*, n'hésitez pas.

Thomas Berjoan

Éditeur • Dargaud
Auteur • Mathieu Lauffray
Prix constaté • 15,00 €



BD (VF)

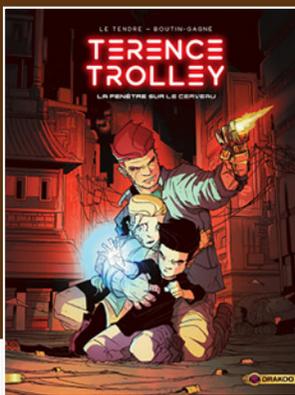
MICHEL FOURNIRET

L'ogre des Ardennes

Les éditions Glénat se lancent dans une collection sur les tueurs en série. Pour public averti. Les deux premiers volumes, sur Michel Fourniret et l'Américain Ted Bundy sont déjà sortis. D'autres, sur Edmund Kemper et Gerard Shaefer, sont attendus. Cette collection co-dirigée par Stéphane Bourgoïn, le spécialiste français de ces tueurs si particuliers, est très rigoureuse sur les faits, avec un cahier de documents complémentaires à la suite du récit, et ne tombe pas dans la stérilisation déplacée des criminels. Le volume sur Fourniret donne notamment longuement la parole à une survivante de l'ogre. Le BD permet rapidement de prendre connaissance de l'horreur totale de ces parcours. Et peut constituer une ressource précieuse pour un MJ qui voudrait préparer un scénario d'enquête d'horreur contemporain.

Thomas Berjoan

Éditeur • Glénat
Auteur • Jean-David Morvan
Prix constaté • 17,50 €



BD (VF)

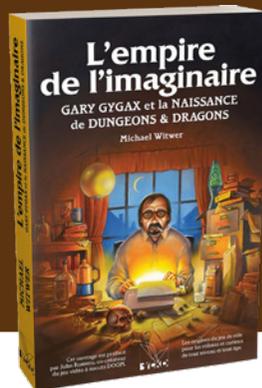
TERENCE TROLLEY

Des enfants prodiges, une corpo et un bad boy

Le pitch ne vous fera pas chavirer. Une multinationale louche recherche activement des enfants prodiges. Un repent, désormais vieil homme, les cache. Au moment où la corpo est sur le point de leur remettre la main dessus, l'ancien se résout à appeler son neveu, un certain Terence. Un type cramé, un dur. La force de cette BD, c'est son écriture. Les personnages sont supers, l'intrigue est très bien ficelée. Tout est parfaitement bien écrit par un maître du genre, Serge Le Tendre, 45 ans d'expérience au compteur qui feront toujours la différence. Les intrigues personnelles de chacun, secrets et traumatismes, se croisent et se percutent. On s'attache aux protagonistes, la sauce prend et l'ambiance se tend progressivement mais inexorablement. Une très belle réussite pour ce « Zorno-Dirna d'anticipation » dont on attend le deuxième tome.

Thomas Berjoan

Éditeur • Drakoo
Auteur • Serge Le Tendre et Patrick Boutin-Gagné
Prix constaté • 14,50 €



ESSAI

L'EMPIRE DE L'IMAGINAIRE

Gary Gygax et la naissance de D&D

Voici la traduction de 300 pages d'un ouvrage qui est aujourd'hui le document le plus complet et documenté sur la vie de Gary Gygax, co-créateur de *Dungeons & Dragons*, avec en filigrane évidemment les débuts du jeu de rôle aux États-Unis et l'histoire de TSR, son entreprise. Michael Witwer est rôliste, il a commencé ce travail au moment de son mémoire de Master. Il prend la liberté d'un récit qui ressemble à un roman, avec dialogues et description, appuyé toutefois sur une documentation solide, de nombreux entretiens, le tout référencé en fin d'ouvrage, et de nombreuses anecdotes. Le livre comprend également une bibliographie pour l'ouvrage et pour le travail de Gygax. Alors, l'auteur passe très rapidement sur les aspects les plus sulfureux de l'homme derrière l'icône – ils existent – pour se concentrer sur la trajectoire du grand-père de tous les geeks. *Must read*.

Thomas Berjoan

Éditeur • Sycko
Auteur • Michael Witwer
Prix constaté • 25 € en couverture souple, 35 € en rigide



LES SERVANTES CORNUES

Cette aventure est écrite pour le royaume d'Alarian. Vous pouvez vous emparer de ce scénario ou utiliser de façon indépendante les nombreux plans pour vos propres créations. Une grande aventure épique vous attend. Le premier opus a été publié dans Casus Belli 33. Voici la deuxième et dernière partie.

En quelques mots...

Les personnages vont devoir retrouver discrètement une relique maléfique qui vient d'être volée. Savoir qu'elle n'est plus en lieu sûr pourrait créer la panique. C'est en enquêtant sur les commanditaires de ce forfait que les PJ vont découvrir une nouvelle sororité de sorcières qui est en train de gangrener la région, concentrant entre ses griffes toutes les activités criminelles. En luttant contre cette organisation, les aventuriers révéleront son objectif final qui est de libérer une ancienne servante d'une déesse oubliée, afin de préparer son retour.

Fiche technique

TYPE • Action/Enquête
PJ • Niveau 8
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★☆☆
AMBIANCE ★★☆☆
INTERACTION ☆☆☆
INVESTIGATION ★★☆☆

Introduction

Suite au dernier scénario, n'hésitez pas à faire passer vos PJ au niveau supérieur. La difficulté va aller croissant.

Synopsis de la partie 2

Les PJ ont découvert l'identité du chef des sorcières et l'emplacement de leur repaire dans le bois des Ours-hiboux. Plusieurs options s'offrent à eux. Ils peuvent aller interroger la famille de chasseurs de trésors pour comprendre l'origine de tout cela. Ou aller dans leur repaire dans la forêt. Pour le situer, les PJ vont devoir s'allier à un druide qui a vu l'équilibre de sa forêt particulièrement perturbé par l'arrivée des sorcières.

Les PJ vont quoi qu'il arrive débarquer dans le repaire des sorcières en plein milieu de la cérémonie de divination. Ils réussiront ainsi à apprendre quel est l'objectif final de la sororité et l'identité de l'élue.

À partir de ce moment-là, une course contre la montre va s'engager. Les sorcières cornues abandonnent tout pour remonter le fleuve de l'Ikal jusqu'à Rundale et le château de l'aigle blanc, où un oracle a cloîtré

une jeune bibliothécaire qui peut devenir le réceptacle de l'antique sorcière. Elles parviennent à enlever la jeune fille et l'emmenent au sanctuaire-prison où l'attend l'esprit maléfique qui veut la posséder. Les PJ ont, espérons-le, déjà obtenu de la famille de chasseurs de trésors l'emplacement du sanctuaire-prison et arrivent à temps pour délivrer l'élue. Les héros peuvent même réussir à désenvoûter toutes les sorcières cornues au service de l'esprit maléfique. Mais tout cela pourrait bien se finir dans un bain de sang et l'avènement d'une nouvelle force maléfique au service de Dame Hiver ?

Le manoir VanGarak

Avant d'explorer le bois des Ours-hiboux qui se situe par la route ou par mer à plusieurs heures de la cité, les PJ peuvent se renseigner sur qui est Sérinia VanGarak. Ce sont des chasseurs de trésors connus en ville. Quelque soit la personne auprès de laquelle ils se renseignent, on leur parle de leur manoir au nord de la ville. Et c'est tout naturellement que les PJ vont s'y diriger.

« C'est probablement un ancien corps de ferme fortifiée »

qui a été remanié à de multiples reprises. Sa construction est de bonne facture bien qu'un brin hétéroclite avec sa tour en colombage. »

qui aujourd'hui trouve toutes les pistes pour leurs futures chasses au trésor. Pourtant, il n'a rien compris au changement de comportement de Sérinia.

Sérinia est la première fille de Sevarin. C'était une grande jeune fille de dix-neuf ans dont →

La famille VanGarak

Algaron VanGarak est le patriarche qui dirige la famille. C'est un vieil homme aux cheveux très courts, grisonnants et aux habits sobres et stricts. Il a la soixantaine. Il parle peu et vous foudroie du regard en permanence. Il n'est plus assez alerte pour courir la campagne, mais a une grande expérience de l'exploration de ruines.

Sevarin VanGarak est le premier fils de Algaron. Comme son père, il est veuf et il a trois enfants. Il arbore des habits bien plus luxueux que son père. Il a la quarantaine. Parle beaucoup plus facilement. Il a l'habitude de marchander leurs découvertes. Il est ferme dans son attitude, mais paraît aussi fatigué. Le fait que sa fille ait quitté la demeure familiale le peine.

Terence VanGarak est le second fils de Algaron. C'est un homme de grande stature à la musculature impressionnante avec de longs cheveux noirs. Il est juste un peu plus jeune que son frère. Habillé en cuir marron pour mieux courir les bois, il est aussi peu prolix que son père. Il est très protecteur envers son neveu et ses nièces. Il ne s'est jamais marié.

Thiviann est le premier fils de Sevarin. Il n'est pas vraiment l'archétype de l'aventurier. Il a une vingtaine d'années. Bedonnant, une barbe noire en collier mal taillé, manquant d'assurance, il n'est pas vraiment la fierté de son père. Il compense cela par une grande intelligence et c'est lui



Sérinia, maîtresse des servantes

l'allure faisait se retourner la plupart des hommes sur son passage. Elle avait une longue chevelure noire très épaisse. Elle portait une longue robe moulante marron et rouge coupée pour pouvoir se mouvoir facilement. Elle a toujours embobiné tout le monde pour obtenir les informations que Thiviann cherchait. Elle avait un grand sens de la famille.

Alicia est la deuxième fille de Sevarin. Elle détonne un peu dans la famille. Une fille aux cheveux blonds avec une coupe courte et très élaborée, cela change avec tout le reste de la famille qui n'est faite que de bruns. Elle est très athlétique et essaie d'attirer l'attention de son père pendant les missions en prenant des risques. Moins charmeuse que sa sœur, elle est quand même bavarde et aime se vanter. L'aventure que la famille a vécue au sanctuaire oublié du plateau de Lak Horim l'a beaucoup marquée. Elle est devenue bien plus prudente. Quand ils sont revenus, c'était chargés de trésors, ce qui les a un peu réconfortés et ils ont mis pratiquement un an pour écouler toutes leurs antiquités.

Sérinia ?

Sevarin, comme pratiquement tout le reste de la famille n'a pas remarqué les changements dans le comportement de Sérinia. C'était déjà une magicienne qui maîtrisait quelques sorts. Mais elle n'a pas montré aux autres sa brusque nouvelle puissance et s'est mise à fréquenter la pègre de Yohamlin sans rien dire à personne. C'est arrivé lentement pendant les trois mois qui ont suivi leur retour du sanctuaire. Elle a utilisé des illusions pour cacher ses changements physiques.

Pendant ce temps-là, les nouvelles sur l'apparition de sorcières étranges dans les rues de la ville commencent. Personne dans la famille ne

fit le lien à part Alicia. Les absences de la maison de Sérinia furent de plus en plus longues. Elle n'est pas revenue depuis trois mois. Son père est fataliste face à cette situation comme le reste de la famille. Ils sont un peu aveugles.

Discussion tendue

Quand les PJ vont venir interroger la famille sur Sérinia et dire qu'elle est le leader des sorcières cornues, son père surtout sera dans le déni. Mais pour d'autres cela sera un déclic. Alicia sera toute de suite convaincue que c'est vrai et se dira qu'elle a ramené quelque chose de mauvais du sanctuaire. Terence aussi se rendra à l'évidence et sera toujours dans la recherche d'une manière de sauver Sérinia. Avec beaucoup de diplomatie, les PJ apprennent que Sérinia était à la base quelqu'un de bon et découvrent aussi la position du sanctuaire oublié sur le plateau de Lak Horim au milieu des carrières noyées. Ces informations ne sont pas importantes pour les PJ aujourd'hui. Cela ne leur sert pas à retrouver la relique qu'ils cherchent.

Le bois des Ours-hiboux

Il y a deux manières d'y aller. La plus rapide est de prendre un bateau pour qu'il dépose les PJ de l'autre côté de l'estuaire. Il y a plein de petits bateaux dans le port de Yohamlin. Encore faut-il qu'un marin pêcheur veuille bien aller là-bas. Comme le brouillard de la nuit se forme de l'autre côté de l'estuaire à chaque crépuscule, le lieu a la réputation d'être maudit. Il va falloir beaucoup de diplomatie aux PJ pour convaincre quelqu'un de les emmener. Arrivé de l'autre côté, ils s'enfoncent dans l'inconnu et le bois est rempli de bêtes sauvages.



Le manoir VanGarak

La seconde manière, c'est par la route. Il faut passer la rivière à Pont Rouge et se renseigner sur le bois. Des paysans pourront indiquer aux PJ la maison d'un druide dans une partie marécageuse du nord du bois. Mais il n'est plus trop lui-même depuis quelques mois. Il se nomme Alkatrasse. Il a toujours veillé sur le bois. Si quelqu'un sait quelque chose, c'est bien lui.

Les abords nord du bois sont balisés par les pierres levées où l'on peut voir écrit de nombreuses runes et arabesques en tout genre. C'est une limite que les villageois du coin ne dépassent pas. Mais certains savent quelles pierres il faut suivre pour arriver chez le Druides. Il y a de fortes chances que les PJ l'apprennent en s'arrêtant à la première ferme venue.

Les autochtones seront trop contents d'envoyer des aventuriers vers le bois au cas où ils les débarrasseraient des choses maudites qui y rôdent.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

En suivant les runes gravées sur les pierres que l'on vous a indiquées, vous vous approchez du bois des Ours-hiboux sous un soleil puissant. Pourtant, le bois a l'air bien sombre et une petite brume recouvre le tapis d'humus des sous-bois. En y pénétrant, vous vous attendiez à une petite fraîcheur, mais c'est la chaleur qui vous saisit. Le chemin que vous suivez est bien balisé. À certains moments, vous croyez voir →



au loin une ombre aller d'un arbre à un autre. Vous suivez la piste, allant de pierre gravée en pierre gravée. La zone devient marécageuse et le sentier continue vers des parties plus rocailleuses qui surplombent les étendues d'eau au milieu des arbres. Le chant des oiseaux est remplacé par le coassement des grenouilles qui se fait

de plus en plus assourdissant. Vous finissez par apercevoir une bâtisse construite sur des piliers de pierre avec de grands toits d'ardoise verte.

La maison du druide

La maison du druide est faite de beaucoup moins de bois que ce que l'on pourrait attendre d'un tel personnage. De nombreuses plantes poussent dans des pots disséminés sur les abords de la maison. Aucune présence humaine n'est visible. Les PJ, même s'ils



appellent, n'auront pas de réponse. Ils sont obligés de rentrer dans la maison. Il y a plusieurs portes. La configuration intérieure est assez disparate. Il y a plusieurs niveaux avec de petits escaliers qui les relient sans vraiment y avoir de mur. C'est un grand bric-à-brac avec des plantes et des miroirs partout ainsi que de petits animaux qui se cachent sur les poutres en hauteur ou dans des trous de souris. L'aile sud de la maison est consacrée à ce que l'on pourrait appeler un laboratoire où l'on doit pouvoir préparer toutes sortes de potions. Il y a des réserves de plantes en tout genre sur trois niveaux. Dans l'aile ouest, on trouve une cuisine avec une grande table pour manger au premier niveau. Le niveau suivant est occupé par un salon avec une bibliothèque peu fournie en livres. C'est un des endroits les mieux rangés de la maison. Au dernier niveau, on trouve une chambre. Dans l'aile nord, une grande serre avec peu de fenêtres contient de grandes plantes qui poussent sur plusieurs niveaux. Au centre de tout cela, une tour avec un grand escalier à double révolution dessert tous les niveaux du bâtiment. Au sommet de celle-ci, il y a plusieurs ruches et une impressionnante réserve de pots de miel.

Huis clos avec le Cambium

Habituellement, Alkatrasse arpente la forêt en tous sens et calme les créatures les plus belliqueuses pour qu'elles protègent les autres. Quand les sorcières cornues sont venues remettre le temple ancien en fonction, cela a perturbé l'équilibre de la forêt. Les forces mauvaises qui y sommeillaient se sont senties plus fortes. Le druide a fini par comprendre d'où cela venait. Il a rassemblé quelques créatures puissantes de la forêt dans la ferme intention de chasser les sorcières. Mais ce fut un échec. Les

sorcières ont poursuivi le druide jusque chez lui et l'ont maudit. Elles ont attiré un Cambium dans sa demeure en le liant au miroir qui se trouve dans le salon. Depuis, cette créature terrorise le druide qui a perdu toute conscience de sa propre existence.

Cette créature cauchemardesque se déplace dans la maison en utilisant la multitude de miroirs qui s'y trouve. C'est un pouvoir supplémentaire qu'il a obtenu au moment où les sorcières l'ont attiré ici et lié aux miroirs. Il épuise lentement le druide jusqu'à ce qu'il meure. Quand les PJ arrivent, le druide est au bord de la folie. Il est très incohérent. Le Cambium se sent en confiance sous l'influence mauvaise du temple. Il va s'attaquer au PJ le plus isolé et commencer son travail de sape sur le groupe. Un véritable festin pour lui. Ce n'est que quand le Cambium est éliminé que Alkatrasse retrouve un tout petit peu de raison. Il peut ainsi indiquer aux PJ l'emplacement du temple, mais aussi les prévenir que les sorcières sont nombreuses.

Le Temple du Culte Cornu

En plein centre du bois des Ours-Hiboux, entre deux collines, dans un endroit particulièrement accidenté se trouve un cromlech devant une grotte. C'est l'entrée principale du Temple du Culte Cornu.

1 - Clairière du cromlech
Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Après plusieurs heures de marche à travers la forêt, vous atteignez le chaos de pierre que le druide vous avait indiqué. Il y a beaucoup moins de bruits d'animaux dans cette →

Cambium, profil technique : voir *Héros & Dragons, Livre des Monstres*, p. 52



partie de la forêt. Le tapis de brume qui recouvre les environs se fait plus dense. Vous finissez par tomber sur le cromlech que vous cherchez. Il est composé d'un cercle de six pierres levées entourant un disque de pierres gravées formé d'une quinzaine de dalles. Il est dressé devant l'entrée d'une grotte qui s'enfonce dans la falaise. D'un coup, vous vous apercevez qu'il n'y a plus aucun bruit d'animaux. Les poils de vos bras se hérissent.

Le lieu, qui semble totalement vide, est gardé par une troupe de Aridnis, des fées grises mauvaises invoquées par les sorcières cornues. Il y en a trois fois plus que de PJ.

Après s'être occupés des Aridnis, les PJ vont pouvoir pénétrer dans la grotte. S'ils ne foncent pas tête baissée dans le donjon, ils peuvent inspecter les alentours. Il y a de nombreuses entrées au temple du culte cornu. La plus facile à trouver est celle qui se trouve à une quarantaine de mètres sur la droite de la grotte. C'est une fissure qui mène au passage de la cheminée (2). Il y a bien aussi la rivière souterraine qui mène à la salle 19, mais elle débouche cinq kilomètres plus loin. Les PJ n'ont aucune idée de son existence. Encore moins des passages secrets qui partent des salles 21, 24, 26 et 27.

2 – Grotte de la porte

C'est une vaste grotte où coule une petite rivière souterraine. On y a construit un pont, une plate-forme et une massive porte à double battant en métal. L'atmosphère y est inquiétante, pourtant il n'y ici aucun danger.

Amanite Myconide, profil technique : voir *Héros & Dragons, Livre des Monstres*, p. 14

La grande porte est verrouillée par un verrou de magicien.

Si les PJ explorent la sortie de la rivière souterraine, ils peuvent voir qu'elle se sépare en deux. Le passage le plus large continue vers l'ouest mais finit en siphon au bout de deux cents mètres. Il y a un plus petit passage qui va vers le nord. Il serpente sur une trentaine de mètres et débouche sur un puits fait en maçonnerie, salle 16.

3 – Passage de la cheminée

Ce passage dans la roche a l'air presque naturel.

Au bout d'une vingtaine de mètres, il y a une échelle qui permet d'accéder au passage qui donne sur la salle 4.

4 – Salle des grandes marches

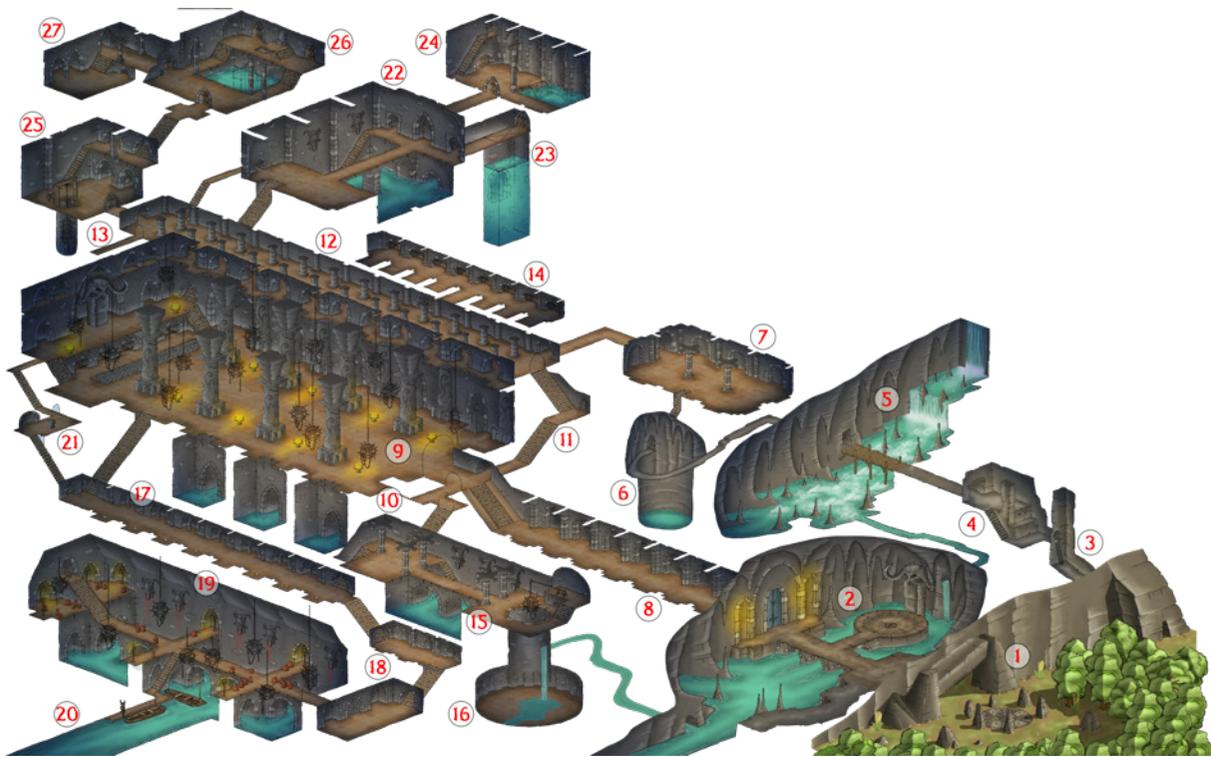
Cette salle taillée dans la roche est composée d'un escalier sur la gauche et de deux grandes marches.

Sur chacune des deux grandes marches a été placé un glyphe de protection. Ils déclenchent successivement deux boules de feu qui font 9d6 de dégât.

5 – Grotte des brumes maudites

Cette caverne, saturée d'humidité, est traversée par un cours d'eau qui s'élargit ici. On peut y entendre deux cascades que l'on voit sur la droite. Un pont de bois sommaire la traverse. Sur les abords de l'eau, de nombreux champignons de taille anormalement grande poussent.

Un brouillard irritant envahit la caverne. Si les PJ décident d'aller voir de plus près ces champignons géants, ils vont avoir une désagréable surprise. Une dizaine d'Amanite



Myconide y vivent. Et elles ne sont pas amicales.

6 – Le gouffre

Une corniche fait le tour de ce puits naturel qui est rempli d'eau.

7 – Salle des toiles noires

Après une volée de marches, vous arrivez dans une pièce faite en pierre de taille, comme pratiquement dans tout le reste du complexe. Elle est remplie de toiles d'araignées. Une chose est surprenante : la sorte de teinte noire qui compose les toiles.

Si on touche les toiles, elles sonnent comme les cordes d'un instrument

de musique émettant des sons sourds qui s'entendent de très loin. Ils avertiront les sorcières cornues de garde. Trois viendront voir ce qui a pu déclencher cela. Elles penseront à un petit rongeur des bois.

8 – Couloir des anciens

Après la lourde porte de métal de l'entrée par la grotte, un long couloir mène à un escalier qui monte vers la grande salle de cérémonie. De chaque côté, il y a huit alcôves.

Les alcôves contiennent des momies. Elles sont inanimées.

9 – Grande salle du culte cornu

C'est la salle principale du complexe et la plus grande. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant : →



Bien qu'une dizaine de brase-ros éclairent la salle, il est difficile d'en juger la grandeur. Vous avez rarement vu une pièce souterraine de cette taille. Beaucoup de coins sont plongés dans les ombres. Huit massives colonnes couvertes d'arabesques soutiennent le plafond et une galerie avec de nombreuses arches parcourt chaque côté de la salle à une dizaine de mètres de hauteur. Des cages vides, en métal et hérissées de pointes, pendent du plafond. Un cliquetis de chaînes se fait entendre en permanence.

Colonne possédée,
profil technique : voir
Héros&Dragons, Livre des
Monstres, p. 52

Il y a de nombreuses entrées dans le temple, quatre au niveau du sol et les onze arches en hauteur de chaque côté de la salle. Une scène importante va se passer ici. Voir après la description du complexe souterrain. La magie baigne la salle. De nombreux sortilèges et rituels ont été effectués ici. Sur la partie surélevée du fond de la salle se trouve un autel et une statue d'une femme-bouc de près d'une douzaine de mètres de haut. Ses yeux sont faits de rubis d'une taille que les PJ n'ont jamais vu. Devant cette partie surélevée se trouve une longue fosse fermée par une grille de métal. De nombreux zombies y sont enfermés.

Si l'on tente de voler les rubis de la grande statue, elle s'anime. C'est une colonne possédée.

10 – Escalier de la galerie ouest

Cet escalier monte à une galerie ouest pratiquement identique à la galerie est (12). Cette longue salle pleine de colonnes a, sur le côté est, onze arches donnant en hauteur sur la grande salle de la cornue. Au fond de la galerie, il y a un couloir (13) qui tourne et rejoint le fond de la galerie est.

11 – Escalier de la galerie est

Cet escalier monte à une galerie.

La galerie est pratiquement identique à la galerie ouest.

12 – Galerie Est

Vous ne pouvez pas distinguer le fond de cette salle longue où de nombreuses colonnes sont érigées.

La salle a, sur le côté ouest, onze arches donnant en hauteur sur la grande salle de la cornue. Au fond de la galerie, il y a un couloir (13) qui tourne et rejoint le fond de la galerie ouest. Il y a trois autres passages.

13 - Passage vers la galerie ouest

Vous entrez dans un couloir sombre...

Ce couloir relie les galeries ouest et est, qui donnent en hauteur sur la salle de la cornue.

14 – Cellules

Ce couloir contient une quinzaine de cellules.

On peut trouver dans les cellules des victimes des sorcières cornues. Quelques jeunes esclaves qui ont été livrées par le mage esclavagiste Hazoul Narsem. Ces pauvres filles n'auront rien à dire sur les sorcières cornues.

15 – Salle de sacrifice

Cette petite salle est remarquable par la grande cage pendue au-dessus d'un puits... L'endroit est sinistre. Le sol est couvert de sang autour du puits. Il y a des tas d'immondices un peu partout.

Cette salle a été dédiée à une guenaude sanglante qui a proposé ses services à Sérinia. On y trouve, après un pont, un puits dans lequel on peut descendre une cage grâce à un treuil. Le puits peut être rempli d'eau grâce à un levier au mur.

La guenaude débarrasse les sorcières cornues de toute personne dont elles ne veulent plus. Elle aime torturer les victimes qu'on lui apporte. Souvent elle les noie dans le puits quelle remplit d'eau qui se trouve en dessous de sa salle, en y plongeant une cage où elle a enfermé sa victime qui n'a souvent plus beaucoup de sang. Ou alors elle regarde le dévoreur d'âmes s'en occuper. La guenaude se cache dans les immondices quand elle voit d'autres personnes que des sorcières arriver.

16 – Puits noyé

Au fond de ce puits se trouve une plus grande salle ronde.

Sérinia a invoqué un dévoreur d'âmes qu'elle garde dans cette salle. Il a ordre de ne pas en sortir. Cela ne l'empêchera pas d'attaquer ceux qui arrivent à passer par là. Un cours d'eau se jette dans la salle venant de la grotte de l'entrée. Un mécanisme commandé de la salle du dessus permet de clore l'ouverture par laquelle l'eau s'évacue. À ce moment-là, l'eau monte dans la salle et, en dix rounds, est complètement noyée. Cela n'a pas d'effet sur le dévoreur d'âmes.

17 – Galerie des arches

Ce long couloir est très sombre. Il y a de chaque côté des arches donnant sur des alcôves vides.

18 – Statues de garde

Dans cette salle se trouve une lourde double porte en métal.

Dans des alcôves de chaque côté de la porte se dressent deux statues massives de guerrier.

On dirait presque qu'elles vont prendre vie, mais c'est une illusion. La porte est fermée par un verrou de magicien niveau 9.

19 – Salle de servitude

Cette salle est une des pièces préférées de Sérinia. Elle y arrive souvent en empruntant la rivière souterraine. C'est ici qu'elle réfléchit à ses prochaines actions quand elle n'est pas dans son laboratoire ou la chambre. Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Cette salle a une atmosphère humide désagréable. Elle est traversée par des ponts de pierre qui enjambent des bassins d'eau sombre. De massifs masques de pierre représentant un démon cornu sont accrochés aux murs. Du sang séché montre qu'il en a coulé de leurs gueules. Dans des alcôves est dressé un haut chandelier coiffé d'un cristal qui émet une lumière rayonnant dans toute la pièce. Partout sur les ponts, on trouve des pots de différentes tailles où poussent des herbes noires. Huit cages de métal pendent du plafond. On aperçoit dans certaines des silhouettes vêtues de haillons. On entend par intermittence des pleurs. Au fond de la pièce, à gauche d'un escalier qui semble mener à un trône à la décoration démoniaque, se trouvent trois personnes assises en tailleur formant un cercle. Elles semblent être des humanoïdes, mais leur teint rougeâtre n'est pas rassurant. →

Guenaude sanglante,
profil technique : voir
Héros&Dragons, Livre des
Monstres, p. 231

Dévoreur d'Âmes,
profil technique : voir
Héros&Dragons, Livre des
Monstres, p. 96



Guenaudé rouge,
profil technique : voir
*Héros&Dragons, Livre des
Monstres*, p. 230

Vidien, profil technique :
voir *Héros&Dragons, Livre des
Monstres*, p. 404

Fosse verrouillée,
profil technique : voir
*Héros&Dragons, Voir
Créatures & Opposition*,
p. 377

Élémentaire de l'eau,
profil technique : voir
*Héros&Dragons, Créatures &
Oppositions*, p. 135

Dans l'ancien temps, les sorcières cornues se servaient de cette pièce comme d'une salle d'audience pour les personnes venant de l'extérieur. C'est ici que Sérinia fait la même chose. Elle aime examiner les filles qu'on lui ramène avant de les tester lors d'un rituel dans la grande salle.

C'est dans ce lieu que trois guenaudes rouges ont élu domicile. Elles sont amusées par ce que Sérinia accomplit à Yohamlin et lui ont proposé leur aide. Dans une des cages est enfermée Kyrinia, une dryade qui a eu la malchance de ne pas plaire aux sorcières. Les guenaudes aiment la tourmenter. Si les PJ la secourent, elle ne pourra pas leur être d'un grand secours. Elle ne comprend rien à ce que fait Sérinia.

20 – Rivière souterraine

Ce tunnel naturel formé par un cours d'eau souterrain aboutit sur une rivière

Le cours d'eau traverse le bois des Ours-hiboux au bout de cinq kilomètres. Une barque à fond plat peut remonter ce courant jusqu'à la salle 19.

21 – Palier de la jarre

Cette petite salle a comme particularité de contenir un bassin hémisphérique en marbre rempli d'eau.

La salle se trouve entre le couloir 17 et la grande salle 9. Si l'on y fait tomber une goutte de sang, cela ouvre un passage secret sous l'arche de pierre qui permet de sortir du complexe souterrain. Cela aboutit deux kilomètres plus loin au nord dans les racines d'un vieil arbre.

22 – Pont de la réflexion

Une autre salle avec encore un pont qui enjambe un bassin.

Il n'y a rien de particulier par rapport aux autres salles du complexe souterrain. Pourtant, à l'entrée du pont, on trouve un sceau gravé dans la pierre. Malgré tous les symboles et signes cabalistiques qui y sont gravés, il n'est pas de nature magique. Mais n'hésitez pas à laisser transpirer vos joueurs.

En revanche, au fond du bassin repose une créature terrifiante qui attaque toute personne qui traverse le pont autre que les sorcières cornues et ceux qui les accompagnent. Elle est issue des nombreux entraînements d'invocation de Sérinia.

23 – Porte piégée

Ce couloir mène à une porte.

La porte est une fausse porte. Sur les quatre mètres avant la porte se trouve une fosse verrouillée. Si deux personnes sont dessus, elle s'ouvre puis se referme. Les victimes tombent dans un bassin d'eau où vit un élémentaire de l'eau qui n'aime pas du tout qu'on le perturbe.

24 – Laboratoire

On trouve ici deux grandes tables où sont posés un grand nombre de colifichets, poupées ou parchemins. Des outils en tout genre pour faire des potions. Un gros chaudron se trouve au-dessus d'un feu qui enfume toute la pièce. Il n'y a pas de cheminée.

Cette pièce est un lieu d'étude pour les sorcières. La fumée inconmode toutes les personnes qui entrent dans la pièce. Il y a une bibliothèque où l'on peut trouver toutes sortes de livres parlant de sorcellerie. Après de longues recherches, on y découvre une méthode d'exorcisme pour rompre la maléfice qui crée les

sorcières cornues. C'est un sort de désenvoûtement d'emplacement niveau 3 ou plus qui nécessite comme composante de sort une plume de harpie.

Il y a un bassin qui occupe une bonne partie de la pièce. Il est la source magique du brouillard qui envahit la ville de Yohamlin tous les soirs. Un symbole magique est gravé au fond. Si on le détruit, cela met fin au sortilège. On peut y voir le corps d'une femme flotter dans le bassin sur le ventre. Une personne s'y est noyée ? Non, c'est un mort-vivant que les sorcières ont attiré ici pour garder le bassin.

Il y a deux portes dans la salle. Sous un escalier, une porte mène à une cave renfermant une réserve de composantes de sorts. On peut après une longue recherche trouver un pot avec quatre plumes de harpies. L'escalier mène à une petite porte qui est fermée par un verrou de magicien 9. Derrière se trouve un souterrain qui mène à une fissure dans la pierre d'une petite falaise à trois kilomètres à l'Est.

25 – Salle du puits

Cette salle abrite un puits dans lequel on peut descendre une cage grâce à un treuil.

Cette salle n'est qu'un lieu de passage. Le puits est profond mais ne contient pas d'eau. On y descend des personnes pour provoquer le désespoir plus que la mort.

26 – Salle d'audience

Cette salle, qui abrite un trône sur une estrade surélevée.

La salle avait pour fonction dans le passé de recevoir des audiences privées. Maintenant, cela ressemble vaguement à un salon à cause des nombreux fauteuils, divans, tapis

ou coussins que l'on y trouve. C'est le lieu où Sérinia a reclus une sorte de garde personnelle composée de sept Fexts qu'elle a invoqués grâce à un parchemin qu'elle a trouvé dans le temple.

Dans cette salle, une porte mène à une chambre, mais deux autres sont barrées par un verrou de magicien et conduisent à un souterrain qui aboutit à une grotte, cinq kilomètres au Nord-est.

27 – Chambre des cordes

Comme dans le repaire des voleurs, un grand nombre de cordes ont été attachées au plafond, formant des boucles. Les sorcières s'y suspendent dans des positions aberrantes comme si elles étaient désarticulées. Le spectacle est toujours aussi dérangeant.

Dans cette chambre, le jour, les sorcières s'entassent pour dormir.

Une trentaine de sorcières cornues dorment ici le jour. La nuit, elles ne sont que cinq.

Que va-t-il se passer ?

L'objectif principal des PJ est toujours le même, retrouver la relique maléfique. Ils auront quand même appris que les sorcières cornues sont des jeunes filles victimes de maléfices comme Sérinia et qu'elles servent un but mystérieux mais bien précis.

Pourtant, pour que le scénario soit bien plus intéressant, nous allons dire que les PJ vont arriver forcément au moment du rituel où Sérinia et ses sorcières vont activer les pouvoirs de divination de la croix maudite de Hassann-Rak.

À ce moment-là, Sérinia a rassemblé la majorité des sorcières cornues qui sont dans le temple. Donc une trentaine de sorcières se trouvent →

Belle Noyée, profil technique : voir *Héros&Dragons, Livre des Monstres*, p. 39

Fext, profil technique : voir *Livre des Monstres*, p. 196



devant la grille de la grande salle (9) où sont enfermés les zombies. Les trois guenaudes rouges de la salle 19 sont venus y assister. Les autres créatures du complexe sont restées là où elles sont habituellement. Si les PJ arrivent par les ouvertures qui sont au niveau du sol de la grande salle, ils pourront observer le rituel, mais vont vite comprendre qu'ils ne sont pas de taille vu le nombre d'adversaires et le fait qu'ils pourraient vite être découverts. Mais ils peuvent voir la galerie avec les arches en hauteurs et se dire que c'est un poste d'observation idéal. Il faut donc les pousser à monter vers les galeries ouest ou est pour observer le rituel. Une fois qu'ils seront en position tout en restant discrets, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Alors que vous vous allongez à plat ventre sur la corniche qui surplombe la vaste salle de rituel, vous entendez les chants lugubres psalmodiés par les sorcières devenir de plus en plus forts et hystériques. Les odeurs d'encens montent jusqu'à vous. Quand vous voyez autant de sorcières pratiquer leurs mouvements étranges, la peur noue votre gorge. Une sorcière à la robe bien plus complexe que les autres se tient devant un autel où de nombreux parchemins sont déroulés et brûle de nombreuses bougies. Vous pensez que cela doit être Sérinia, la maîtresse de la Sororité dont on vous a parlé. Elle est encore plus inquiétante que les autres sorcières. Elle joue devant la statue géante de la femme-bouc avec des runes magiques qui flottent dans l'air. Trois autres sorcières qui se tiennent sur le côté sortent du lot. Elles ont la peau rouge et sont habillées de robes de cuir avec une épée à

la ceinture. Elles font penser à des démons.

Fendant la foule, deux sorcières tiennent fermement une jeune fille d'une grande beauté, vêtue d'une robe blanche dont la coupe ne dissimule que très peu son intimité, et la font progresser vers l'autel. Dans une parade grotesque qui ne donne pas du tout envie de rire, Sérinia présente la jeune fille à la statue. Elle lui saisit la main et l'entaille, faisant couler son sang sur l'autel, ce qui active des runes qui y sont gravées. Les runes rougeoient puis s'éteignent. Sérinia se retourne vers la jeune fille et s'exclame :

« La lune d'hiver ne nous est toujours pas favorable. Tu n'es pas le réceptacle pour notre grande maîtresse Hazen Jardia. »

Toute l'assemblée reprend le nom d'Hazen Jardia. Sérinia incante, ce qui force la jeune fille à se frapper le front de sa paume ensanglantée. À ce moment-là, elle jette sa tête en arrière et, dans un râle inhumain, ses yeux se révulsent, devenant d'un blanc laiteux. Sérinia s'écrit triomphante : « Mais tu seras une de ses fidèles servantes ».

Sérinia se retourne alors vers l'autel, y saisit un ciboire fumant et fait boire la jeune fille de force. Au bout de quelques secondes s'effectue une transformation inquiétante. Son teint pâlit, des traînées noires partent de ses yeux comme si du maquillage en coulait sans respecter les lois de la gravité. Sa robe noircit comme si elle avait brûlé et ses ongles s'allongent. Dans des mouvements irréels,

ses cheveux s'allongent également et forment une coiffure étrange en forme de cornes. Elle vient de se transformer en sorcière cornue. Plusieurs sorcières s'approchent d'elle. Elles lui donnent des bijoux pris parmi les nombreux qu'elles portent.

Toutes les sorcières se mettent à crier de manière joyeuse et obscène, ce qui vous décontenance.

À ce moment-là, vous pourriez demander à vos joueurs ce qu'ils font. Mais que faire face à une assemblée aussi nombreuse ? Les PJ doivent attendre leur heure.

La cérémonie n'est pas finie. Sérinia tend les bras et les sorcières se calment un peu. Juste un peu. Elle s'exclame : « Ce jour est celui où nous allons savoir où se trouve l'élue que nous cherchons depuis plus d'un an. Hazen Jardia m'a soufflé dans mes rêves un moyen de savoir où chercher. »

Sérinia sort de sous les parchemins une sorte de crucifix couronné d'au moins soixante centimètres, tout en or et gravé de nombreux motifs démoniaques. Elle le brandit au-dessus d'elle et le présente à l'assemblée.

« Cette relique peut anéantir par nombre nos ennemis, mais elle permet aussi de voir au-delà de ce qui est. De voir ce qui est caché et ce que nous convoitons. »

Sérinia se retourne, présente la croix à la statue et commence à psalmodier en invoquant des divinités mauvaises, lisant un parchemin qui est sur l'autel. Soudain, une distorsion de

lumière se forme devant la statue. Une image d'une réalité saisissante s'y forme. Vous voyez un lac, puis l'image se déplace comme si c'était le regard d'un grand rapace qui volerait à une vitesse vertigineuse. Vous voyez une ville sur le bord du lac puis, alors que la vision remonte vers le nord-ouest, le soleil faisant foi, vous arrivez près d'une autre cité aux abords d'une vaste forêt qui s'étend à l'ouest. Une voix démoniaque déchire votre esprit et couvre les chants des sorcières. « Rundale est votre destination. »

Faisant comme un virage, le voyage continue et aborde des petites collines avant de finir sur un château construit sur un éperon rocheux. L'image traverse le verre d'une fenêtre et arrive dans une grande bibliothèque à l'intérieur de laquelle on peut voir une jeune fille grimpee sur une échelle classer des livres. Dans la pièce pend une grande tapisserie où l'on voit les armoiries faites d'une tête d'aigle blanc. À une table, une vieille femme lit. Brusquement, elle tourne la tête vers l'image et celle-ci se dissipe.

« L'heure est venue mes sœurs. » Vocifère Sérinia. Elle désigne un groupe de sorcières. « Allez préparer le sanctuaire. » Puis elle désigne un autre groupe et dit « Préparons-nous et allons chercher notre dû. » La plupart des sorcières sortent de la salle par le grand escalier qui monte à l'est avec Sérinia, qui a emporté avec elle la relique. Les trois sorcières rouges partent par le petit couloir de l'ouest. Quatre sorcières sortent par la grande entrée. →

Les guenaudes rouges repartent dans la salle de servitude (19). Les sorcières en nombre se rassemblent dans la salle du pont de la réflexion (22) et attendent Sérinia qui va dans le laboratoire (24) pour y prendre quelques affaires. Puis elle revient désigner douze sorcières qui vont venir avec elle. Un autre groupe de dix sorcières va aller au sanctuaire-prison de Hazen Jardia. Les autres, c'est-à-dire neuf, vont rester là. Il y en a déjà quatre qui sont réparties pour monter la garde à des endroits stratégiques du complexe. Les deux groupes qui sortent prennent le passage du laboratoire et sortent de la forêt. Elles veulent rester discrètes. Elles utilisent des parchemins de monture fantôme pour prendre un peu d'avance puis utilisent des charmes et leurs pouvoirs pour se fournir des chevaux dans la première auberge-relais venue.

Plusieurs options s'offrent aux PJ. Il est clair que la difficulté rencontrée contre les sorcières à Yohamlin fait qu'ici, cela serait difficile de les vaincre, à moins que vos joueurs ne soient suicidaires. Donc ils ne doivent pas trahir leur présence. Ils peuvent attendre que le gros des troupes des sorcières soit parti du complexe pour l'explorer s'ils pensent trouver des choses intéressantes. Sérinia a-t-elle gardé ou pas la croix sur elle ? Y-a-t'il un moyen pour rompre le maléfice qui transforme en sorcières cornues ?

Ils peuvent suivre un des groupes de sorcières. Celui qui va au sanctuaire-prison ? Ils peuvent déjà comprendre ce que c'est après avoir questionné la famille VanGarak. Même savoir où il est.

Ils peuvent aussi suivre le groupe qui va à Rundale. Faire des recherches sur le château qu'ils ont vu et connaître sa position près

de Rundale. Cela va être un choix entre course contre la montre et recherche sur les nouvelles informations qu'ils ont obtenues. Qui est Hazen Jardia ? Quand ils apprendront qui elle est, ils sauront qu'une menace encore plus terrible que la relique peut apparaître. Et que les deux ensembles peuvent être fatals. Laissez les PJ faire leur choix dans leur recherche d'informations et la course contre la montre pour aller à Rundale.

La forteresse de l'Aigle Blanc

Rundale est une petite cité du nord-ouest du Yelin chargée d'histoire. C'est une place forte très ancienne qui gardait la région contre les incursions de morts-vivants venant des forêts du Talban. La citadelle de l'Aigle Blanc se trouve à cinq kilomètres au nord-est de la ville. Elle est isolée au milieu de quelques escarpements qui contrastent avec les grandes plaines agricoles qui composent la majorité du Yelin.

La citadelle de l'Aigle Blanc a été reconstruite à plusieurs reprises. Depuis que la région est calme, elle a été transformée par une Oracle, Ariana Souradhounn, en centre de conservation du savoir. On y trouve peut-être la plus grande bibliothèque du tout le Yelin. L'information est gardée confidentielle, mais des érudits de tout Alarian viennent y consulter ses ouvrages.

Ariana est surtout une grande savante. C'est une femme qui dépasse la soixantaine et a fait sa fortune sur la concentration de savoir dans l'ancienne forteresse. Elle est aidée en cela par la guilde des moulins qui est la plus philanthropique des organisations commerciales de la contrée. Toujours absorbée par ses lectures, elle semble en permanence dans la

lune. Pourtant, elle peut rapidement se concentrer sur une chose importante. Ses visions prophétiques sont rares, mais souvent exactes.

Gwendoline

C'est pour cela qu'elle a pris sous son aile la jeune Gwendoline Alkanthara. C'est la fille d'un membre pas très important de la guilde des moulins. Passionnée par la lecture et les ouvrages qui parlent d'horizons lointains, la chance d'avoir rencontré Ariana fut une opportunité extraordinaire. Le travail de bibliothécaire, bien que passionnant, a aussi ses côtés rébarbatifs. Elle rêve souvent de courir le monde.

Mais ce que Gwendoline ne sait pas, c'est que sa rencontre avec Ariana n'est pas due au hasard. Elle fut guidée par les visions de la vieille femme. Elle savait que la jeune fille allait jouer un rôle dans le retour potentiel d'un ancien mal. Et peut-être que les hauts murs de sa citadelle allaient la protéger ou mieux encore, la cacher aux horreurs qui la guettent.

Le bâtiment

La forteresse n'est pas grande. Construite sur un petit pignon rocheux, elle est difficilement accessible. Un grand pont la relie à un promontoire sur lequel une route monte.

La première partie après le pont se compose de bâtiments défensifs qui abritent une dizaine de gardes qui s'ennuient fermement. La cour intérieure est remplie d'arbres qui aujourd'hui sont de bonne taille. C'est un endroit agréable qui protège de la chaleur de la région. Le reste de la forteresse est composé d'un massif donjon dont la moitié

des pièces abritent la bibliothèque. Les autres pièces servent de logis très confortable pour recevoir les érudits venant de loin pour consulter la bibliothèque.

Les décisions que les joueurs ont prises après le rituel auquel ils ont assisté dans le temple de la cornue sont importantes pour savoir ce qu'il va se passer ici. Vous-même, en tant que MJ, allez le décider.

Poursuite ?

La plus haletante solution serait que les PJ se soient mis à la poursuite du groupe de sorcières de Sérinia. Pendant le voyage vers Rundale, qui prend dans les trois jours, les PJ peuvent les rattraper. Elles en prennent conscience et organisent un guet-apens dans un lieu bien choisi comme un pont ou au moment où la route longe un promontoire. Cela permettra peut-être de diminuer le nombre de sorcières.

Le plan de Sérinia

Quand les PJ arrivent à la forteresse, les sorcières ont déjà investi la place. Elles se sont débarrassées des gardes et luttent contre l'oracle qui a préparé une petite surprise car, dans ses nombreux livres, guidée par ses visions, elle avait trouvé un rituel rapide pour chasser le maléfice qui possède les sorcières. Mais une des composantes est rare, une plume de harpie. Et le sort n'est pas si facile à mettre en œuvre. Cela ne peut frapper qu'une sorcière à la fois.

L'objectif de Sérinia n'est pas de se débarrasser des PJ. Elle veut avant tout ramener la jeune fille qu'elle a vu pendant le rituel au sanctuaire-prison pour libérer sa maîtresse. Quand les PJ interviennent, elle va utiliser son passage dans les ombres pour atteindre Gwendoline →

Garde, profil technique : voir *Héros&Dragons, Créatures & Oppositions*, p. 335





et s'enfuir avec elle en sacrifiant autant de sorcières qu'il le faut. Il est fort à parier que seulement peu d'entre elles ne s'échapperont.

L'oracle

L'oracle est blessé et à bout de force quand les sorcières s'échappent. Les joueurs peuvent la soigner et dialoguer avec elle. Elle n'a pas grand-chose à leur apprendre. Elle sait seulement qu'elle devait soustraire la jeune fille aux forces du mal. Elle peut aussi apprendre le sort de désenvoûtement aux lanceurs de sort du groupe des joueurs. C'est un sort de désenvoûtement d'emplacement niveau 3 ou plus qui nécessite comme composante de sort une plume de harpie. Il ne lui en reste que six et elle peut les donner aux PJ. Les joueurs ont peut-être la chance d'en avoir trouvé quelques-unes de plus dans le laboratoire du temple du culte cornu.

À ce moment-là, la seule chose que les joueurs peuvent faire, c'est d'aller au sanctuaire-prison. Espérons qu'ils savent déjà où il est. C'est à deux jours de voyage. Si les joueurs doivent repasser par Yohamlin pour savoir où aller, Hazen Jardía aura déjà été libérée de sa prison et a investi le corps de Gwendoline. Avec Sérinia, qui lui fournit aussi la croix maudite de Hassann-Rak, les PJ n'auront aucune chance contre elle.

Mais les joueurs auront peut-être choisi d'aller directement au sanctuaire-prison et d'y attendre Sérinia. C'est un peu risqué. Il faut déjà se débarrasser de la dizaine de sorcières cornues qui sont arrivées avant eux puis attendre la troupe de Sérinia qui arrive trois jours plus tard en n'ayant perdu que trois de ses sœurs.

Le sanctuaire-prison

Le plateau de Lak Horim est connu pour être très aride. Il est composé de roches calcaires et peu de végétation y pousse. C'est de la rocaille blanche à perte de vue. À une certaine époque, de nombreuses carrières y ont été exploitées. On trouve une multitude de lieux remplis d'eau qui ont été taillés par la main de l'homme ou des nains. Perdu au milieu de tout cela se trouve le sanctuaire dont le nom a été oublié. Il a été taillé dans une falaise située au bord d'un des étangs d'eau.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Alors que vous progressez difficilement au milieu de la rocaille qui compose le plateau, vous arrivez sur le bord d'un des nombreux trous d'eau. Vous êtes bien sur le lieu que les VanGarak vous ont indiqué. De l'autre côté de la surface d'eau claire, dans un surplomb, vous voyez une statue géante taillée à même la roche et plusieurs aménagements. De l'eau en coule et se jette dans le lac. Le temps a érodé les détails de la statue. Un fin pont en pierre de taille traverse le lac jusqu'au sanctuaire que vous cherchez. Sous la surface, vous apercevez plusieurs structures noyées. L'une d'elles un peu plus haute que les autres émerge près du sanctuaire. Que faites-vous ?

Vous pouvez déjà montrer l'extérieur du sanctuaire-prison aux joueurs en cachant les souterrains. Cela les mettra dans l'ambiance blanchâtre du lieu. →



Serinia, maîtresse des sorcières cornues

Sérinia possède les mêmes caractéristiques qu'une sorcière cornue, mais est beaucoup plus puissante. Elle a subi directement l'envoûtement de Hazen Jardia.

Ses cheveux deviennent longs et lisses, formant une complexe coiffure ressemblant à des cornes de toutes couleurs (blanc, gris, argenté, rouge ou noir). Ses ongles deviennent anormalement longs. Son visage pâlit, ses yeux deviennent blancs, des traînées noires partant de leurs bords dessinent une inquiétante harmonie et ses lèvres noircissent. Puis elle s'habille de robes qui lui donnent un style féerique et macabre. Elle porte une multitude de bijoux et symboles magiques qui tintent au moindre de ses mouvements. D'une simple pensée de la sorcière, ils peuvent devenir totalement silencieux.



Humanoïde (humaine) de taille M, Neutre mauvais.

Classe d'armure 17 (20 avec peau maléfique)

Points de vie 98 (12d8+24)

Vitesse 10 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16(+3)	17(+3)	14(+2)	12(+1)	8 (-1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Int +9, Sag-1

Compétence Arcanes +9, Intimidation +12

Résistance aux dégâts contondants

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, terrorisé et empoisonné

Sens perception passive 13

Langues commun, abyssal

Dangerosité 10

Capacités

Résistance à la magie. Elle est avantagée pour les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Déplacement étrange. Son déplacement n'est pas du tout naturel quand elle ne veut pas se fondre dans la foule. Cela alterne entre des mouvements gracieux comme si elle dansait avec de grands gestes à des mouvements saccadés qui peuvent provoquer la peur. Quand elle ne se déplace pas, on peut la voir dans la pénombre et elle disparaît quand on éclaire l'endroit où elle est. Ce n'est plus vrai quand elle se déplace. C'est très surprenant.

Elle peut se déplacer dans les ombres sur de courtes distances. Cela lui permet de surgir là où l'on ne l'attend pas pour lacérer de ses griffes les ennemis qui ne sont pas tombés sous son charme surnaturel.

Quand elle se déplace de manière gracieuse, cela donne un désavantage au jet de sauvegarde de sa victime quand elle lance les sorts *charme-personne*, *illusion mineure*, *immobiliser un humanoïde*, *image majeure* ou *terrain hallucinatoire*.

Quand elle se déplace de manière saccadée en faisant des mouvements impossibles avec ses membres (tourner la tête à 180° ou plier ses bras ou jambe à l'inverse du normal), cela provoque la peur comme si elle lançait le sort.

Incantation. Sérinia est une lanceuse de sort de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est le charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +8 pour les touches avec les attaques de sort). Elle dispose des sorts suivants tel un sorcier :

Tours de magie (à volonté) : *explosion occulte*, *illusion mineure*, *prestidigitation*.

1^{er} niveau (4 emplacements) : *charme-personne*, *strangulation*.

2^e niveau (3 emplacements) : *envoûtement*, *toile d'araignée*, *modifier son apparence*.

3^e niveau (3 emplacements) : *colère des damnés*, *image majeure*, *vol*.

4^e niveau (3 emplacements) : *terrain hallucinatoire*

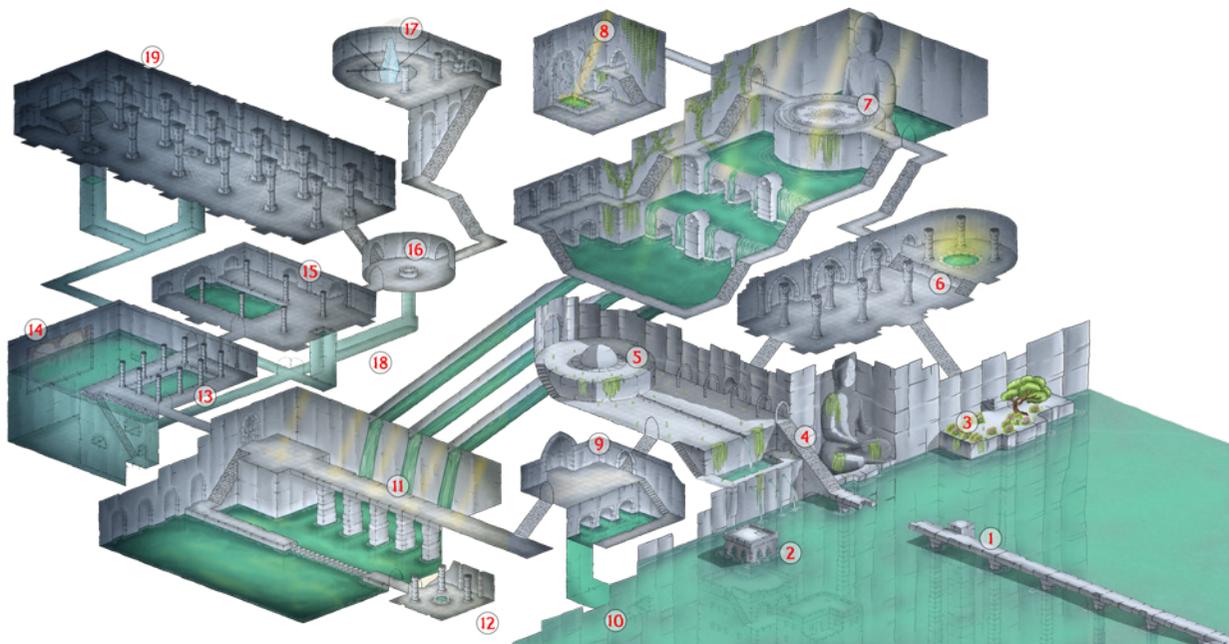
5^e niveau (2 emplacements) : *immobiliser un monstre*, *rêve*

6^e niveau (1 emplacement) : *création de morts-vivants*

Actions

Attaques multiples. Sérinia effectue deux attaques avec ses mains griffues.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (2d4+1) dégâts tranchants.



Le moyen le plus simple d'accéder au sanctuaire, c'est de prendre le pont. Il n'y a pas de piège. La portion arrivant au sanctuaire s'est écroulée, mais ce n'est pas très compliqué de passer cet obstacle. On peut aussi faire le tour du lac et descendre avec des cordes par la falaise jusqu'au sanctuaire. Mais est-ce utile ?

Si les PJ passent sur le dessus du sanctuaire, ils pourront remarquer une chose particulière. À de multiples endroits, il y a des fissures dans le sol, chose courante dans la région. Mais elles sont remplies de cristaux qui ont été disposés pour capter la lumière du soleil. Peut-être que les PJ pourront en déduire qu'ils composent un système amenant la lumière dans des salles souterraines ?

Même si les constructions sont en ruine, l'aridité du lieu n'a pas permis à la végétation de tout envahir. On perçoit encore que c'était un lieu de pureté et de recueillement

auparavant. On ne pense pas forcément à la prison d'une créature mauvaise.

1 – Le pont de pierre

C'est un fin pont de pierre fait de grandes dalles sur de hauts piliers qui s'enfoncent dans l'eau. Vers l'extrémité du pont, une zone s'est écroulée et seul un pilier se dresse, supportant une statue complètement usée par le temps.

2 – Les tours immergées

Sur le côté gauche du pont, quand on arrive au sanctuaire, on peut voir un certain nombre de constructions immergées. Il doit y avoir une vingtaine de mètres de profondeur. Une seule construction est assez haute pour dépasser de l'eau de quelques mètres. →

À moins que la famille VanGarak ne se soit étendue sur les fonctions antiques du sanctuaire, il paraît peu probable que les joueurs comprennent que les bâtiments sous l'eau étaient là pour loger les prêtres et moines qui entretenaient le sanctuaire ainsi que les pèlerins. Plonger en apnée pour visiter ces bâtiments est un défi intéressant, mais il n'y a rien à trouver dans ces structures.

3 – Promontoire des oliviers

Sur le côté droit de la falaise du sanctuaire se trouve une grosse corniche où pousse un peu de végétation dans ce désert de pierre. Il y a plusieurs oliviers et des buissons avec des baies.

Une sorcière cornue se dissimule ici pour surveiller si quelqu'un va venir les déranger. Il y a une chance sur six qu'elle dorme, harassée par le soleil, si Sérinia n'est pas encore arrivée au sanctuaire. Par contre, la sorcière est en alerte si le groupe parti pour la forteresse de l'Aigle Blanc est revenu de sa quête. Elle avertit ses sœurs de l'arrivée des PJ. Donc il est judicieux de passer par un autre endroit que le pont. Sur la corniche, il y a une ouverture qui permet d'aller à la salle des offrandes (6).

4 – L'escalier de la statue

Au bout du pont monte un escalier vers l'esplanade du dôme de pierre. Sur le côté droit sur trouve une immense statue. Elle a probablement été taillée à partir de la falaise. Elle ressemble à un personnage assis en tailleur tendant un bras vers l'avant.

Le bras de la statue est cassé. On peut trouver sa main au fond de

l'eau. La statue est tellement érodée que l'on peut même se demander si c'est une femme ou un homme. Les traits du visage ont presque totalement disparu. La pierre était trop tendre pour faire une statue. À gauche de l'escalier, il y a un bassin dans lequel se déverse de l'eau venant de l'esplanade. Le trop-plein du bassin se déverse lui-même dans le lac formé par la carrière.

5 – Esplanade du dôme de pierre

L'entrée du sanctuaire est formée par une vaste entaille dans la falaise qui a été façonnée de manière particulière. Les arcades de style gothique qui devaient jadis faire tout le tour sont encore debout du côté droit. Au fond, il y a une plate-forme de pierre ronde. En son centre se trouve un dôme de pierre dont la fonction reste inconnue.

Derrière, sur la paroi a été taillée une fausse porte de six mètres de hauteur. Au pied de la plate-forme, une source d'eau apparaît. Elle coule dans une rigole jusqu'à se jeter dans le bassin en contrebas. Sur la gauche, il y a une ouverture dans la paroi qui donne sur un escalier qui descend. Deux à trois mètres plus loin, il est éboulé. Il faudrait des semaines de travail pour le dégager. Sur la droite, une ouverture donne sur un escalier qui monte vers la salle des offrandes (6).

6 – Salle des offrandes

Comme la totalité des salles du complexe souterrain du sanctuaire, celle-ci est taillée directement dans la roche. Des arches de pierres ont été ajoutées à certains endroits pour consolider la structure souterraine.

L'ouvrage est simple mais d'une grande élégance.

Cette salle était celle où tous les fidèles venaient déposer leurs offrandes au dieu bon pour lequel le sanctuaire a été construit. Une aura bonne émane du bassin qui est au fond de la salle. Les sorcières n'aiment pas s'en approcher.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Quand on entre dans cette salle, la fraîcheur contraste tout de suite avec la chaleur de l'extérieur comme dans toute salle souterraine. Mais pourtant une étrange sensation vous saisit. Le froid de manière alternée vous rafraîchit puis vous agresse. L'architecture de la salle est simple, mais magnifique à regarder. Un nombre incroyable de débris de poterie s'amasse sur tout le pourtour de la salle. Au fond, une fissure dans le plafond permet à un rayon du soleil d'éclairer un bassin rond rempli d'une eau cristalline. Sur le mur droit, vous pouvez voir un escalier qui descend. Plus au fond, proche du bassin, vous apercevez sur la gauche un couloir. Que faites-vous ?

Le passage sur la droite est un escalier qui descend sur le promontoire des oliviers. Le passage sur la gauche est un couloir qui tourne à droite puis monte et tourne à gauche. Il est éboulé à plusieurs endroits, mais des passages ont été pratiqués, des pierres déplacées et des madriers mis en place. En rampant, on passe assez facilement.

7 – Temple inconnu

Une très grande salle. Très vaste, très belle. Vous arrivez

sur une sorte de plate-forme agrémentée d'une statue aussi monumentale que celles de l'extérieur, probablement d'un dieu oublié. Des rayons de soleil passent par des fissures du plafond, baignant la salle de lumière. L'eau coule à plusieurs endroits de manière lente, conférant une agréable atmosphère.

Vers le bas de la pièce, il y a trois écoulements d'eau. En rampant, on peut les emprunter et atteindre la salle du pont des pénitents (18). Attention, c'est glissant.

8 – La source sacrée

Cette salle est taillée de manière encore très précise avec le soin qu'on apporterait à un écrin. Des arabesques ont été taillées à même les parois. Un rayon de soleil passe par une fissure du plafond et éclaire le bassin d'une fontaine qui jaillit ici. La magie semble couler avec l'eau elle-même.

9 – Salle de garde

L'escalier venant de l'esplade du dôme de pierre est éboulé. Mais il y a ici un bassin.

Le bassin communique avec l'extérieur. Les VanGarak sont passés par là en apnée. Ils l'ont probablement expliqué aux PJ. Dans cette salle, il y a plusieurs statues brisées sur le sol. D'anciens golems de pierre détruits ?

10 – Tunnel sous-marin

C'est l'accès qui permet d'accéder à la partie prison du sanctuaire.

11 – Pont des pénitents

Cette salle est aussi grandiose que les autres. Les trois →

déversoirs sur le côté droit animent la pièce.

L'eau vient de la salle du temple inconnu (7). Une porte en métal entrouverte se trouve de l'autre côté d'un pont de pierre. Les VanGarak ont faussé ce mécanisme en forçant la porte. Un PJ pourrait chercher longtemps quel mécanisme déclenche les dalles qui permettent de traverser le grand bassin. Il n'y a pas de piège.

12 – Salle de purification

Cette petite salle contient une vasque de pierre recueillant une eau particulièrement limpide.

Une magie renouvelle l'eau dès qu'elle a été utilisée pour se laver les mains.

13 – Bassin de la révélation

Le bassin qui est entouré de colonnes est une sorte de bathysphère.

Cette salle, dans le passé, permettait de faire prendre conscience de leur engagement aux futurs moines qui voulaient se mettre au service du sanctuaire. Seuls les fidèles qui avaient vraiment l'esprit d'abnégation trouvaient le bain agréable. Les autres ressortaient la peau très irritée. On peut voir un escalier à chaque bout de la bathysphère. Le bassin fait deux mètres de profondeur. On peut descendre d'un côté puis remonter de l'autre. Une fois que l'on s'était baigné, on pouvait contempler la grande fresque murale à moitié immergée qui se trouve de l'autre côté du grand bassin. Et seulement pour ceux qui sont passés par la bathysphère, elle s'animait pour raconter l'histoire secrète du sanctuaire.

Pour les autres le dessin reste fixe. Si un des PJ est un serviteur d'un dieu bon, il aura vraiment envie de traverser le bassin en s'immergeant totalement.

14 – Fresque hypnotique

Cette fresque magique a deux fonctions. Il est expliqué plus haut comment voir l'histoire secrète quelle peut révéler. Si une personne mauvaise la regarde, elle doit faire immédiatement un jet de sauvegarde DD 15 de sagesse pour ne pas prendre peur et fuir le sanctuaire. Pour les autres personnes, elle ne fait que dissuader d'aller plus loin. Ceux qui effectuent le rituel du bassin peuvent voir l'histoire. La fresque s'anime et raconte l'histoire du sanctuaire.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Dans un dessin stylisé et naïf, elle montre un moine qui explore une grotte et trouve une fontaine magique. C'est une révélation. Plusieurs moines s'ajoutent et taillent les premières salles du sanctuaire. Des hommes viennent déjà déposer des offrandes. Puis un homme en armure rapporte avec lui un cristal géant arraché à une montagne en feu. Les moines construisent d'autres salles dans le sanctuaire. Des bâtiments sont construits devant le sanctuaire. Puis un autre homme en armures ramène une sorcière cornue enchaînée. Elle est conduite dans le sanctuaire et enfermée dans le mur d'un temple comme pétrifié par des mages. Puis l'on voit de nouveau des pèlerins qui viennent faire des offrandes et le cristal briller de plus en plus.

15 – Salle de l'ordre

Une grande salle rectangulaire, un bassin, des colonnes.

Les moines qui étaient jugés dignes de servir le sanctuaire étaient ordonnés ici après un rituel complexe.

16 – Salle du puits

Cette salle ronde mène à deux couloirs.

Elle permet d'aller à la salle du cristal ou au temple-prison.

17 – Salle du cristal de pouvoirs

Dans cette salle flotte un monumental cristal au-dessus d'un puits.

Il est là pour canaliser toute l'énergie positive des prières des pèlerins qui venaient au sanctuaire. Les moines s'en servaient après pour renforcer la prison magique. Cela fait longtemps que plus personne ne vient au sanctuaire. Et la clarté du cristal est presque éteinte. Bientôt, plus rien ne retiendra Hazen Jardia. Un prêtre particulièrement bon peut donner un coup de fouet au cristal en lui envoyant toute son énergie positive.

18 – Réseau immergé

Les salles 13, 15, 16 et 19 sont reliées par des tunnels qui sont immergés. On peut vraiment se demander à quoi cela pouvait bien servir ?

19 – Temple-prison

Cet ancien temple était une salle où l'on pratiquait des offices avant qu'elle ne devienne l'endroit où l'on a enfermé Hazen Jardia. Elle a été pétrifiée dans le mur au fond de la pièce par de puissants mages dans des temps très lointains. Un puissant rituel liait au mur l'âme et le

corps de la sorcière. Quand l'énergie du cristal est à son plein potentiel par les prières de fidèle, il empêche totalement Hazen de sortir du mur. Mais bien des siècles ont passé depuis que le sanctuaire a été déserté. Le cristal s'est lentement vidé de son énergie positive. Hazen a pu commencer, sous la forme d'un spectre, à sortir du mur puis de la salle. Mais il y a des défenses que la sorcière ne peut surmonter. Elle ne peut pas aller plus loin que la salle du bassin de révélation (13).

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Alors que vous montez l'escalier menant à cette salle, un froid intense et malsain vous saisit. Vous arrivez dans une longue pièce dont le plafond est soutenu par une série de colonnes carrées. Des fils de poussières très nombreux et étrangement longs pendent partout. Des murmures d'incantations venant de plusieurs directions à la fois vous désorientent. L'atmosphère poussiéreuse de la salle est étouffante. La salle semble aussi maudite qu'une maison bâtie sur un cimetière indien.

Vers le fond de la pièce, des lueurs incertaines vous permettent d'apercevoir un mur couvert de runes cabalistiques avec, fondue dedans, une personne grimaçante qui essaierait de passer à travers. Vous apercevez des silhouettes de sorcières cornues qui se cachent derrière des colonnes.

Que faites-vous ?

C'est ici que le grand final du scénario se déroule. Il peut y avoir deux situations. →



Hazen Jardia, sorcière cornue antique

Les joueurs sont amenés à combattre Hazen Jardia sous deux formes. Soit celle d'une incarnation en Gwendoline, auquel cas elle n'a pas encore retrouvé toute sa puissance passée. Soit celle d'un spectre particulièrement puissant.

On peut dire qu'elle est presque immortelle. Si elle est amenée à 0 PV, elle retourne à son corps vitrifié et peut revenir avec tous ses PV au bout d'une heure.

Hazen Jardia quand elle possède Gwendoline.

Humanoïde (humaine) de taille M, chaotique mauvais.

Classe d'armure 12 (16 avec peau maléfique)

Points de vie 56 (16d8+16) la possession a fortement affaibli le corps de Gwendoline

Vitesse 10 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12(+1)	17(+3)	12(+1)	19(+4)	12(+1)	17(+3)

Jets de sauvegarde Int +10, Sag+1

Compétence Arcanes +15, Intimidation +13

Résistance aux dégâts contondants

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre les états charmé, terrorisé et empoisonné

Sens perception passive 16

Langues commun, abyssal

Dangerosité 9

Capacités

Résistance à la magie. Elle est avantagée pour les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Déplacement étrange. Son déplacement n'est pas du tout naturel quand elle ne veut pas se fondre dans la foule. Cela alterne entre des mouvements gracieux comme si elle dansait avec de grands gestes et des mouvements saccadés qui peuvent provoquer la peur. Quand elle ne se déplace pas, on peut la voir dans la pénombre et elle disparaît quand on éclaire l'endroit où elle est. Ce n'est plus vrai quand elle se déplace. C'est très surprenant.

Elle peut se déplacer dans les ombres sur de courtes distances. Cela lui permet de surgir là où l'on ne l'attend pas pour lacérer de ses griffes les ennemis qui ne sont pas tombés sous son charme surnaturel. Quand elle se déplace manière gracieuse, cela donne un désavantage au jet de sauvegarde de sa victime quand elle lance les sorts *charme-personne*, *illusion mineure*, *immobiliser un humanoïde*, *image majeure* ou *terrain hallucinatoire*.

Quand elle se déplace de manière saccadée en faisant des mouvements impossibles avec ses membres (tourner la tête à 180° ou plier leur bras ou jambe à l'inverse du normal), cela provoque la peur comme si elle lançait le sort.

Incantation. Quand elle est sous la forme humaine de Gwendoline, elle n'a pas encore récupéré cette capacité et mettra plusieurs jours pour le faire.

Possession. Elle peut transformer au prix d'un effort inimaginable une personne capable de lancer des sorts en sorcière cornue et créer un lien télépathique très faible pour influencer ses actions. Dans sa situation, c'est un processus long et fragile.

Actions

Attaques multiples. Les sorcières effectuent deux attaques avec leurs mains griffues.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 6 (2d4+1) dégâts tranchants.

Hazen Jardia, spectre

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 18

Points de vie 97 (16d8+16)

Vitesse 0 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1(-5)	15(+2)	12(+1)	19(+4)	14(+2)	17(+3)

Jets de sauvegarde Int +10, Sag+1

Compétence Arcanes +15, Intimidation +13

Résistance aux dégâts acides, de froid, de feu, de foudre, de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques

Immunité contre les dégâts nécrotiques et de poison

Immunité contre les états à terre, charmé, entravé, empoigné, empoisonné, épuisé, inconscient, paralysé, pétrifié, terrorisé et empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, perception passive 16

Langues commun, abyssal

Dangerosité 12

Capacités

Résistance à la magie. Elle est avantagée pour les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Déplacement intangible. Elle peut traverser créatures et objets en les considérant comme un terrain difficile. Elle subit 5(1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Elle subit un désavantage lors des jets d'attaque et des tests de Sagesse (perception) basés sur la vue lorsqu'elle est exposée à la lumière du soleil.

Hantise. En tant que spectre, Hazen Jardia peut par intermittence apparaître et disparaître aux yeux de ses adversaires. Cela provoque une terreur qu'il est difficile de surmonter. Sa victime doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse avec désavantage pour ne pas lâcher tout ce qu'elle tient en main et être terrorisée pour 1d10 tour. Si le résultat du jet est un 1, la personne doit faire un jet de sauvegarde de constitution. En cas d'échec, elle meurt. Hazen Jardia peut utiliser cette capacité sur deux personnes à chaque tour en plus de son action normale.

Possession. Elle peut transformer, au prix d'un effort inimaginable, une personne capable de lancer des sorts en sorcière cornue et créer un lien télépathique très faible pour influencer ses actions. Dans sa situation, c'est un processus long et fragile.

Incantation. Elle n'a pas de capacité de lanceur de sort en tant que spectre.

Actions

Attaques multiples. Elle effectue deux attaques avec ses mains griffues.

Absorption de vie. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature.

Toucher : 14 (4d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas voir son total maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la créature termine une période de repos long. La cible meurt si cet effet réduit à 0 son total maximum de point de vie.



La première est que les joueurs ont suivi la route du groupe de sorcières venu au sanctuaire en premier. Défaire une dizaine de sorcières est ardu mais pas impossible. La difficulté augmente si elles ont l'aide de l'esprit de Hazen Jardia, suivant qu'elles sont plus ou moins enfoncées dans le sanctuaire. Après, les PJ attendront l'arrivée de Sérinia avec neuf autres sorcières. Cette option à l'avantage que les sorcières ne soient pas en contact avec l'esprit de Hazen Jardia si les PJ empêchent les sorcières d'entrer dans le sanctuaire. Dès que Sérinia voit qu'elle perdu trop de sœurs, elle utilise son passage des ombres pour aller seule avec Gwendoline au temple-prison pour la présenter à l'antique sorcière. Hazen Jardia prend beaucoup de temps pour prendre possession de la jeune fille et les PJ peuvent empêcher cela. Enfin, espérons-le.

La seconde situation est que Sérinia arrive avec les PJ sur ses talons. Là, il faut faire le compte des sorcières qui accompagnent Sérinia et les ajouter à celles qui sont déjà là. Sérinia emmène Gwendoline dans le temple-prison et lance le rituel déjà prêt pour réincarner Hazen Jardia. Elle laisse derrière elle presque toutes ses sorcières pour arrêter dans le complexe tous les importuns, donc les PJ. Suivant le temps que les PJ mettent pour atteindre la salle du temple-prison, Hazen Jardia a plus ou moins investi le corps de Gwendoline.

Quand le combat commence dans la salle, Hazen Jardia agit à travers la jeune fille. Mais par intermittence, comme si l'esprit fantomatique de la sorcière antique était arraché du corps de Gwendoline et attiré vers le mur vitrifié qui lui sert de cercueil. Les liens magiques qui la lient au mur ne sont pas encore totalement brisés par le rituel. Un renvoi par désenvoûtement peut fonctionner sur Gwendoline.

Mais une fois que le rituel sera interrompu, l'esprit de Hazen Jardia regagnera son mur vitrifié. Et au bout d'un round se servira de sa capacité de hantise pour essayer de tuer les PJ.

Sérinia est la personne qui porte la croix maudite de Hassann-Rak. Elle n'a pas assez de pouvoir pour utiliser son pouvoir de mort. Seule Hazen peut le faire, même si le corps de Gwendoline n'est pas encore en état. Sentant qu'elle va en perdre le contrôle du corps, elle peut demander la croix et faire une tentative. Aux PJ d'empêcher une chose qui leur serait fatale.

L'objectif des joueurs est d'interrompre le rituel et de ressortir du sanctuaire avec Gwendoline et la croix maudite de Hassann-Rak. S'ils ont réussi à détruire le symbole qui permettait à Hazen Jardia de créer des sorcières cornues, c'est encore mieux, sachant que cela libérerait toutes celles encore sous l'emprise de l'antique sorcière. Ce symbole est le crâne de la première victime de la sorcière antique, quand elle a commencé à sortir du mur. Avec le temps, elle put faire un peu de télékinésie et graver des symboles magiques dessus puis l'enchanter. Cela lui a pris plus d'un siècle.

Conclusion

Une fois que tout cela est fini. Les PJ peuvent raccompagner Gwendoline chez l'oracle et retourner voir les paladins du Noir-Sceau à la bastide de Sainte Restitue pour leur rendre la croix maudite. Ils seront largement récompensés après le débriefing. Les paladins informeront de l'existence du sanctuaire leur homologue du Talban. Ceux-là réinvestiront les lieux pour de nouveau en faire un lieu de pèlerinage, ce qui va permettre de renforcer la magie emprisonnant Hazen Jardia.

Textes et plans : Patrick Janniaud

Illustration : Benjamin Giletti



**POSIDONIA
JDR**

**LATE PLEDGE
EN COURS**

sur



GAME ON
TABLETOP



Les terres de Matnak, Emysfer, Ynn Pryddein et 2103 la fin d'un monde ont tous été financés avec succès sur Game on tabletop !

Profitez des avantages des futurs paliers à débloquer



Et retrouvez nos trois JDR déjà édités :

Chosen Ones
Gobelin qui s'en dédit
Les Apprentis Sorciers

Dans les boutiques ludiques et sur posidoniaeditions.fr



En quelques mots...

À Havéna, le cousin de l'un des PJ lui demande de l'aide pour retrouver sa fiancée, disparue depuis trois jours alors qu'ils étaient sur le point de se marier. Les héros partent à sa recherche dans la Ville-Basse, des ruines inondées et mal famées. C'est là que se cache Basilius, un voyou que le cousin soupçonne du méfait. Après un parcours périlleux, les PJ parviennent jusqu'au repaire du malfrat...

Fiche technique

TYPE • linéaire

PJ • débutants

MJ • débutant

Joueurs • débutants

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★★

RETROUVER SANNAH

Pour fêter le retour de l'Œil noir en France et renouer avec ce continent fantastique qu'est l'Aventurie, nous vous proposons un petit scénario d'initiation joué lors du Festival international des jeux de Cannes 2020, qui vous plongera dans les ruines inondées et embrumées de la ville mythique de Havéna.

L'histoire pour le MJ

Une soirée agitée

L'intrigue se déroule à l'automne, dans la grande ville portuaire de Havéna. Tandis que d'horribles meurtres ont lieu depuis quelques semaines, tous attribués à un vampire (cf. l'aventure *Le Vampire de Havéna*), le jeune Alrik, un cuisinier, s'apprête à se marier avec la jolie Sannah, qu'il aime depuis sa plus tendre enfance. Cependant, trois jours avant l'arrivée des PJ en ville, la jeune femme est importunée par Basilius le Rouge à la fin de son service à la taverne « *la Gabelle* ». Ce dernier est un mauvais garçon, un petit voyou qui lorgne également sur Sannah depuis des années. Il n'a jamais compris ce qu'elle pouvait trouver à un garçon aussi ordinaire qu'Alrik et, passablement aviné, il essaie une ultime fois de la séduire.

Ne supportant pas l'oppression physique qui lui est imposée par Basilius, Sannah lui décoche un coup de genou dans une partie sensible de son anatomie. Plié en deux de douleur, ridiculisé devant les autres clients, le mauvais garçon quitte les lieux sous les rires et les quolibets, soutenu par

son sbire, Jorgast le Crochet, et non sans avoir juré de se venger. Un peu plus tard, Alrik raccompagne Sannah jusqu'à l'entrée de sa rue, comme tous les soirs. Il la regarde se diriger vers la maison de ses parents, où elle habite encore, puis rejoint son logement dans la rue voisine.

Le vampire

Il ne voit pas la silhouette qui, à l'autre extrémité de la rue, surgit de la brume. Il s'agit de l'assassin que tout le monde désigne sous le nom de « *Vampire de Havéna* ». L'homme se glisse discrètement jusqu'à Sannah et parvient à l'enlever sans que personne s'en rende compte, pas même le pauvre Alrik, qui rentre chez lui tandis que sa fiancée est entraînée dans le repaire du vampire, dans la Ville-Basse. Quelques jours plus tard, au lendemain du scénario, on retrouvera son corps sans vie flottant, exsangue, dans les eaux du port. Mais ceci est une autre histoire, et vous pourrez la découvrir en jouant, seul, l'aventure *Le Vampire de Havéna*. Vous pourrez inviter vos joueurs à en faire de même, ou la leur faire jouer en l'adaptant pour en faire une suite directe de *Retrouver Sannah* (cf. marge « *Adapter Le Vampire de Havéna* »).

Sur la piste de Basilius

Toujours est-il qu'au lendemain de l'enlèvement de Sannah, Alrik s'inquiète immédiatement lorsqu'elle tarde à le rejoindre, comme chaque matin. Il se rend chez ses parents, qui sont dans tous leurs états en découvrant que Sannah n'est pas rentrée et qu'Alrik ne sait pas où elle est. Il repense aux paroles de Basilius, la veille au soir, et va trouver les autorités. La garde, sur les dents avec l'affaire du Vampire, n'a pas de temps à consacrer à des histoires de rivalité amoureuse. Alrik mène donc l'enquête seul pour savoir où trouver Basilius, en comptant fortement sur son cousin Géron (ou, si vous n'utilisez pas les PJ prétirés, l'un des PJ qui se trouve être le cousin ou la cousine d'Alrik) pour libérer Sannah. Car il était justement prévu que Géron arrive prochainement pour le mariage du couple...

Sannah a disparu !

Que les joueurs utilisent les prétirés de la boîte *Initiation au jeu d'aventure* ou pas, leurs PJ sont des apprentis héros, qui n'ont probablement vécu qu'une ou deux aventures, mais se distinguent d'un Alrik par leur posture, leur envie d'aller voir ce qu'il y a ailleurs, et le fait qu'ils n'aient pas froid aux yeux. C'est là-dessus que compte Alrik en attendant avec impatience l'arrivée de son cousin (Géron ou un autre PJ), qui avait promis d'être à ses côtés en tant que témoin à son mariage avec Sannah, prévu en comité restreint (Alrik et Sannah ne sont pas fortunés) sous quelques jours.

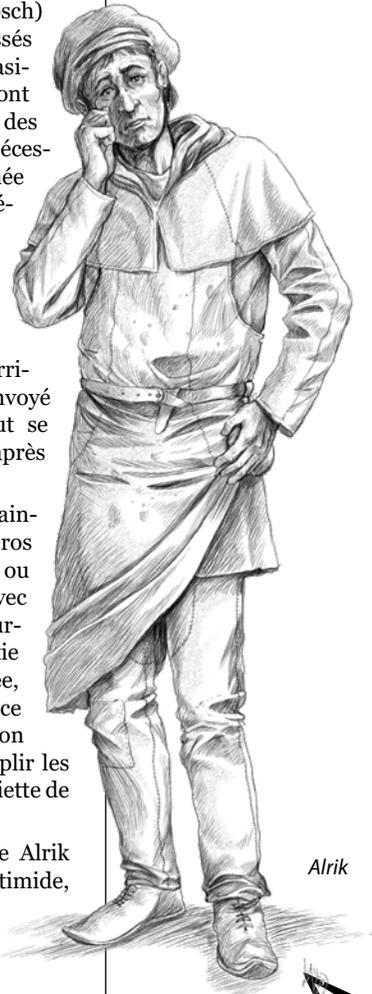
Au refuge des héros

Géron connaît un peu Havéna, en tout cas le quartier où vit son cousin, avec qui il a passé du temps dans sa

jeunesse. Contrairement à ses compagnons, il ne se laisse donc pas impressionner par cette grande ville portuaire qu'est Havéna. Venant du sud, le groupe franchit le Grand Fleuve sur l'impressionnant pont de la princesse Eimer avant de se diriger vers le quartier du port, plus à l'ouest, où se trouve l'auberge Au refuge des héros, dans laquelle Géron a prévu de descendre. Sur le chemin, une elfe ou un nain (comme les prétirés Layariel et Arbosch) pourront se sentir opprésés par la foule, composée quasi-exclusivement d'humains, dont certains peuvent leur lancer des regards curieux mais pas nécessairement hostiles. La journée touche à sa fin lorsque les héros peuvent poser leur paquetage à l'auberge et s'installer dans la salle principale pour déguster une chope de bière de Havéna ou un verre de jus de groseille. En attendant l'arrivée d'Alrik, à qui Géron a envoyé un messenger, le groupe peut se reposer quelques instants après un voyage harassant.

Une paire d'heures passent ainsi, pendant lesquelles les héros peuvent échanger entre eux ou discuter de tout et de rien avec des voisins de table, et pourquoi pas participer à une partie de dés. En cette fin de journée, la salle est pleine et l'ambiance chaleureuse. La fille du patron ne manque pas de venir remplir les chopes et de proposer une assiette de ragoût pour le dîner.

C'est à ce moment qu'arrive Alrik (22 ans, 1,70 pas, châtain, timide, regard fuyant, porte une tenue de cuisinier). Si Géron le repère immédiatement, Alrik en revanche parcourt la salle du regard, scrutant attentivement à la recherche de son →



Alrik

Scénario d'initiation

Retrouver Sannah a été conçu pour faire découvrir l'*Ceil noir* et, plus largement, le jeu de rôle, notamment à l'occasion de conventions et de festivals comme le FIJ de

Cannes, où il a été joué en février 2020 au moment de la sortie du jeu. S'il convient parfaitement à des rôlistes confirmés (et il y en a eu à nos tables), il a avant tout vocation à permettre aux joueurs (et pourquoi pas au MJ) de découvrir les règles en douceur.

Vous pourrez pour cela utiliser les personnages pré-tirés de la boîte *Initiation au jeu d'aventure*, comme nous l'avons fait à Cannes, où jouer avec des PJ créés pour l'occasion. Dans tous les cas, il est important pour l'intrigue que l'un des héros soit le cousin d'Alrik, le « *commanditaire* ». Par principe, nous considérerons dans le scénario que ce héros est Géron.

cousin. Lorsqu'il l'aperçoit enfin, son visage s'éclaire d'un sourire sans joie et il traverse la salle en direction de la table du groupe. Il serre brièvement Géron dans ses bras, salue rapidement les autres PJ, puis se laisse tomber sur une chaise. « *Ah mon cousin, je suis si heureux de te voir ! Depuis deux jours, j'attends ton arrivée avec impatience. J'ai besoin de ton aide : Sannah a disparu !* »

Trouver Basilius

Alrik explique alors que Sannah a été enlevée deux jours auparavant par Basilius le Rouge (25 ans, 1,77 pas, châtain aux yeux verts, allure de pirate, beau gosse, sûr de lui mais s'énerve facilement) et demande leur aide à Géron et à ses compagnons. Il est incapable d'affronter le malfrat et compte sur la vaillance de son cousin. Au besoin, pour les motiver, il est prêt à offrir au groupe ses maigres économies, qui étaient destinées au mariage (100 thalers d'argent).

Le jeune homme, bien qu'effondré, répond rapidement aux questions que le groupe ne manquera pas de lui poser :

- **Que s'est-il passé exactement ?** Alrik a assisté à une bonne partie de la scène, puisqu'il est sorti des cuisines dès qu'il a entendu sa fiancée élever la voix contre Basilius. Il peut donc décrire les informations évoquées ci-dessus (cf. *L'Histoire pour le MJ*, en particulier *Une Soirée agitée* et *Sur la piste de Basilius*).
- **Qui est Basilius ?** Géron peut se souvenir avoir régulièrement entendu son cousin lui parler de cet individu depuis plusieurs années (épreuve d'intelligence avec un bonus de +2). En tout cas, Alrik explique la situation (cf. *Une Soirée agitée*). Basilius le Rouge se voit depuis toujours en pirate flamboyant,

à la tête d'une vaste bande. La réalité, c'est qu'il est toujours resté un petit escroc, un gagne petit qui, malgré son bagout et son audace, est resté un moins que rien. Son bras droit, Jorgast le Crochet (28 ans, 1,69 pas, cheveux noirs et yeux bruns, taciturne, violent, crochet en guise de main gauche), est aussi le seul membre de sa bande. Ils vivent de petits larcins en attendant leur heure de gloire.

- **Où peut-on trouver Basilius ?** Selon les informations qu'il a obtenues en se renseignant au cours des deux derniers jours, Alrik a appris que le repaire de Basilius serait actuellement une petite tour en ruine au beau milieu de la Ville-Basse. Il indique plusieurs points de repère aux héros pour pouvoir y parvenir (dites simplement aux joueurs qu'Alrik leur dit comment s'y rendre).
- **À quoi ressemble Sannah ?** Bien entendu, Géron connaît un peu la fiancée de son cousin. Pour les autres, il s'agit d'une jolie rouquine, de taille moyenne et plutôt élancée, âgée d'une petite vingtaine d'années. Lorsqu'elle a disparu, elle portait une tenue de serveuse, c'est-à-dire un chemisier blanc à manche bouffante et une longue jupe marron.

En tout état de cause, n'hésitez pas à vous appuyer sur les éléments présentés ci-dessus (cf. *L'Histoire pour le MJ*) pour interagir avec les joueurs, en ne perdant pas de vue que pour Alrik, le temps presse : cela fait déjà deux jours que Sannah a disparu et il veut la libérer au plus vite des sales pattes de Basilius. Qui sait ce qu'il a bien pu lui faire durant tout ce temps ?

Alrik va donc rapidement les presser de se rendre dans la Ville-Basse, bien que la nuit soit en train de tomber. Insistez bien sur le désespoir d'Alrik,

pour que les PJ se sentent obligés de se mettre en route immédiatement. S'ils attendent le lendemain, Sannah sera retrouvée morte et l'aventure prend alors fin.

Dès que les héros sont prêts à partir, Alrik les accompagne jusqu'aux quais, où il retrouve Korras, un vieux pilote (57 ans, 1,73 pas, visage buriné, quelques mèches grises qui dépassent d'un bonnet bleu marine, vêtements de marin) qu'il a engagé la veille en prévision de cette expédition. L'homme salue les PJ laconiquement et les invite à prendre place dans son embarcation amarrée en contrebas, un radeau constitué de quelques gros rondins. Tandis que Korras jette les amarres, Alrik les supplie de lui ramener Sannah vivante et leur souhaite bonne chance. Puis l'embarcation s'éloigne du quai et file vers l'aval.

À travers la Ville-Basse

Le disque de Praïos a disparu depuis un moment et l'obscurité est en train de s'installer lorsque les héros descendent le Grand Fleuve sur l'embarcation de Korras. Mais surtout, la brume s'est levée. Derrière son voile, la marque de Mada est à peine visible mais sa lueur s'y reflète, donnant l'impression qu'un gigantesque drap flotte dans le ciel. Korras n'est pas bavard mais répond aux éventuelles questions des héros.

En attendant, il se tient prudemment à l'écart de l'île de Boron et, une fois les murailles de la cité passées, il guide son radeau hors du cours principal du fleuve et s'enfonce dans la Ville-Basse. Les lumières de Havéna disparaissent peu à peu et laissent la place à l'ambiance lugubre du marais que certains disent hanté. Au loin, les héros peuvent apercevoir la silhouette sinistre de la tour de Nahéma, dont la rumeur prétend qu'elle est maudite.

Si les PJ l'évoquent, Korras les mettra en garde, les invitant à ne jamais s'en approcher et, au grand jamais, y mettre les pieds. Dans le meilleur des cas, ils en ressortiraient avec l'esprit dérangé. Si les héros sentaient déjà le froid et l'humidité les pénétrer jusqu'à l'os, ils sentent à présent leurs poils se dresser sur les bras et un frisson leur parcourir l'échine.

Tandis que le radeau s'enfonce lentement dans la Ville-Basse, les silhouettes de ruines antiques se dessinent peu à peu. Parfois, un raclement sinistre se fait entendre sous l'embarcation tandis qu'elle est secouée en passant sur un vieux mur affleurant la surface de l'eau. La lueur blanchâtre de la marque de Mada permet aux héros d'apercevoir des toitures putréfiées immergées à quelques pas sur le côté, mais aussi la partie supérieure d'immeubles et de petites tours, qui sortent de l'eau ici et là.

Des chauves-souris volettent au travers du brouillard qui semble s'épaissir. Non loin des héros, des bulles remontent à la surface en émettant un gargouillement suspect. Par endroits, le radeau longe une île, ancienne colline sur laquelle se dressent certaines demeures ou bâtisses diverses, un peu mieux conservées qu'ailleurs. Aucune ne semble cependant intacte, mais leur forme, leurs dimensions ou une enseigne témoignent encore de leur ancienne fonction. Des lichens et des arbustes rabougris poussent sur des îlots ou des murs en ruine, silhouettes sinistres qui apparaissent au beau milieu de la brume.

Après de longues minutes passées à naviguer dans cet environnement hostile, Korras pousse le radeau vers l'un de ces petits îlots où il s'échoue avec bruit spongieux. C'est là qu'Alrik lui a demandé de déposer les héros, et il ne souhaite de toute façon pas aller plus loin. Il est prêt à attendre un peu les héros, mais pas plus d'une →



Jouer à Havéna

Ville mythique d'Aventurie, Havéna a été décrite en VF du temps de la première édition de *L'Œil noir* par une boîte non moins mythique. Depuis, elle a fait l'objet de plusieurs suppléments VO, dont le plus récent, *Havéna, Versunkene Geheimnisse*, sorti pour la v5 en 2018, n'a pas été traduit en français à ce jour. Cependant, si vous souhaitez obtenir quelques informations à son sujet pour enrichir vos descriptions au cours de la présente aventure, vous trouverez une description générale de la ville aux pages 58 et 59 de l'aventure solo *Le Vampire de Havéna*.

heure pour la somme qu'Alrik lui a versée. Pour une somme supplémentaire, il est prêt à attendre une heure de plus, mais n'ira pas au-delà quoi qu'il arrive.

C'est par où déjà ?

Les héros n'ont aucune difficulté à débarquer, mettant le pied sur un sol spongieux. Autour d'eux, des ombres inquiétantes se dressent. S'éloignant du radeau de Korras, ils peuvent deviner ici une ruine, là les restes d'une ancienne muraille ou un groupe d'arbres étranges et déformés qui surgissent soudainement de l'épais brouillard. Le hurlement du vent passant au travers de murs percés les fait sursauter tandis que le froid glacial les saisit jusqu'aux os. Examinant la façade d'une imposante bâtisse, ils réalisent que ses gouttières sont ornées de figures grotesques et inquiétantes qui les font frissonner. De jour, la Ville-Basse n'est déjà pas un endroit très réjouissant, mais de nuit, elle évoque aux héros leurs pires cauchemars.

Dans cet environnement atypique, ils se rendent compte qu'il n'est pas si évident de se repérer, malgré les repères bien spécifiques que leur a indiqués Alrik. Mais au fait, qu'a-t-il évoqué, le cousin, déjà ? Si les héros se souviennent bien qu'il leur a dit de passer devant le vieil arbre tout biscornu au milieu de la place et de longer le muret sur la droite, ils ont un doute sur la suite. Il est temps d'effectuer une épreuve d'*intelligence* pour évaluer la qualité de leurs souvenirs.

Quel que soit le résultat de cette épreuve, ils vont ensuite devoir trouver les différents repères tout en progressant dans les ruines humides, ce qui va se traduire par une épreuve cumulative de groupe d'*orientation* (maximum 6 tentatives, 5 minutes par tentative), qui subit un malus

de -2 si les héros n'ont pas prêté une oreille attentive aux indications d'Alrik (et ont échoué à l'épreuve d'*intelligence* ci-dessus). N'hésitez pas à intercaler la description de la recherche entre chaque jet de dés. Une épreuve cumulative n'est pas qu'une succession de jets, c'est aussi la traduction en règles d'un cheminement, d'une action longue. Il est important de l'accompagner de la description des événements, ne serait-ce que pour l'ambiance.

En cas d'échec, ils ont tourné en rond et reviennent à leur point de départ au bout d'une demi-heure. Comprenant qu'ils se sont perdus, Korras ne manquera pas de faire une remarque sarcastique, mais il les encourage à persévérer s'ils montrent le moindre doute. Ils peuvent alors tenter une nouvelle épreuve cumulative, dans les mêmes conditions, et ce jusqu'à ce qu'ils réussissent ou renoncent ; le seul impact est le temps passé par les héros à errer dans les ruines. S'ils ont obtenu une réussite partielle à la première tentative, ils bénéficient cette fois d'un bonus de +2.

Le tronc d'arbre

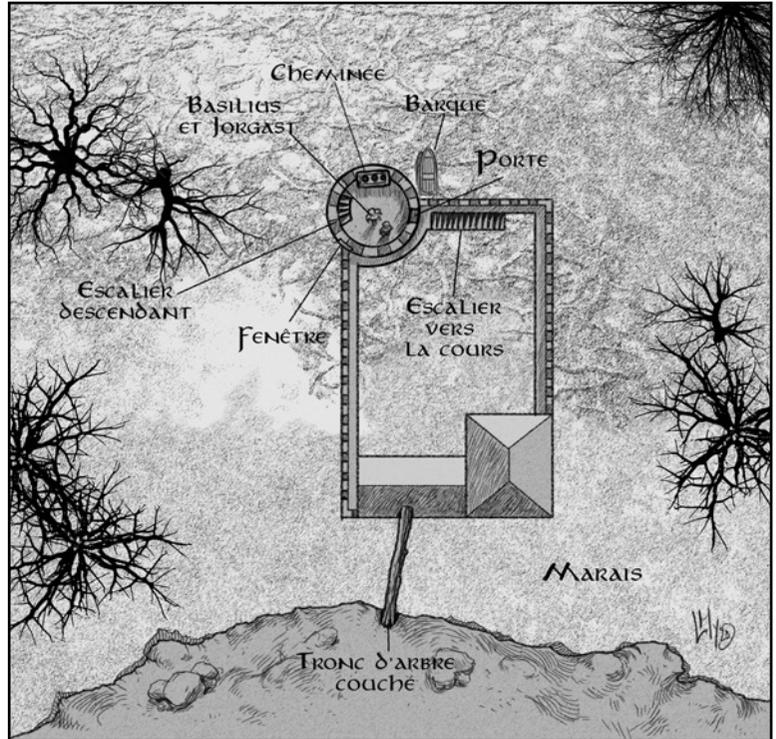
En réussissant l'épreuve cumulative d'*orientation*, les héros parviennent à retrouver un à un les différents repères donnés par Alrik et finissent par atteindre un petit chenal qu'ils vont devoir traverser. En effet, leur chemin se poursuit sur le toit d'une maison immergée qui se trouve à environ cinq pas de là, de l'autre côté du bras d'eau, puis sur un mur d'enceinte qui émerge tout juste de l'eau et aboutit à une vieille tour en ruine : le repère de Basilius et de Jorgast.

Mais pour y parvenir, il faut d'abord franchir le bras d'eau. *A priori*, deux solutions se présentent aux héros (mais si vos joueurs en imaginent d'autres, n'hésitez pas à vous adapter pour suivre leurs idées) :

- Entrer dans l'eau froide et sombre et franchir le chenal à la nage.
- Utiliser le grand tronc d'arbre couché non loin de là pour en faire un pont entre la rive et le toit situé de l'autre côté du chenal.

Tout cela serait probablement un peu trop simple sans un danger supplémentaire. Dès qu'un héros se retrouve à l'eau, il est susceptible d'attirer l'attention d'un requin tigré (Cf. *Bestiaire aventurien*, page 113) qui rôde dans les environs à la recherche de nourriture. Avant que les personnages ne se lancent dans la traversée (quelle que soit la solution choisie), demandez aux joueurs d'effectuer une épreuve d'*acuité sensorielle* (*percevoir*). En cas de réussite, les héros aperçoivent un aileron qui surgit de la brume, au loin. Cela devrait mettre un peu de tension. Le requin ne passe cependant à l'attaque que si son attention est attirée, ce qui arrive inmanquablement si un héros tombe à l'eau en essayant de traverser sur le tronc, ou s'il se débat dans l'eau parce qu'il est en train de se noyer. Par ailleurs, si le groupe choisit de traverser à la nage, il peut les repérer s'ils ne sont pas discrets, c'est-à-dire s'ils se mettent à l'eau tous ensemble ou s'ils passent beaucoup de temps dans l'eau (échec à l'épreuve de *natation*). Dans ces deux situations, faites une épreuve d'*acuité sensorielle* (*percevoir*) pour le requin.

Dès que le requin a repéré les héros, il fonce sur eux pour assouvir sa faim. Il met 3 Assauts pour les rejoindre. Il attaque la victime la plus proche et tente de l'emporter sous l'eau. Toutefois, si la proie s'avère résistante



et que le requin encaisse plus de deux ou trois coups (qu'ils le blessent ou pas), ce dernier bat en retraite, comprenant qu'il a affaire à trop forte partie pour lui.

Traverser à la nage

En soi, traverser à la nage est simple. Il suffit de réussir une épreuve de *natation* +1 pour franchir le chenal en quelques mouvements de brasse et parvenir jusqu'à la ruine de la maison immergée (2 Assauts pour un NR 1, 1 seul pour un NR supérieur). Un échec indique que le héros, saisi par le froid de l'eau, ne progresse que péniblement dans l'eau. Il met plus de temps pour parvenir jusqu'à la ruine (4 Assauts), ce qui l'expose au danger qui rôde (cf. ci-dessous). Bien entendu, en cas de maladresse, le héros, transi de froid, se tétanise, commence à couler et à se noyer (cf. *Livre* →

des règles page 341 pour les règles d'asphyxie).

Arrivé à la ruine, le héros doit encore se hisser hors de l'eau, grâce à une épreuve de *maîtrise corporelle* (*acrobatie*) ou de *tour de force* (*tirer & arracher*) avec un malus de -1 du fait du froid. S'il a obtenu un NR de 2 ou plus à l'épreuve de *natation*, le héros bénéficie d'un bonus égal à NR/2 à l'épreuve pour sortir de l'eau.

Franchir le tronc d'arbre

En s'y mettant à plusieurs, les héros peuvent essayer de déplacer le tronc d'arbre déraciné qui est couché au bord de l'eau, pour en faire une sorte de passerelle instable. Il est couvert de vase et de boue sur sa partie inférieure, et de mousse humide sur la partie supérieure, ce qui le rend glissant (malus de -1 pour marcher dessus). Pour déplacer le tronc, les héros vont devoir réussir une épreuve de groupe de *tour de force* (*lever et soulever*) -1 en cumulant 4 NR. En cas d'échec, ils ne parviennent pas à poser le tronc sur le toit de la ruine et le laissent tomber à moitié dans l'eau. Ils peuvent essayer de le récupérer une fois et de le repositionner avec la même épreuve, mais cette fois avec un malus de -2 car la manœuvre est plus difficile. En cas d'échec, le tronc tombe à l'eau et est emporté par le courant.

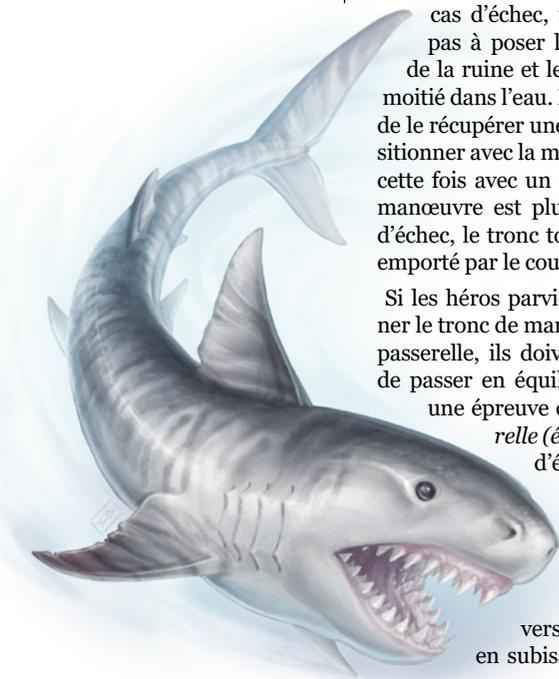
Si les héros parviennent à positionner le tronc de manière à en faire une passerelle, ils doivent ensuite tenter de passer en équilibre en effectuant une épreuve de *maîtrise corporelle* (*équilibre*) -1. En cas d'échec, le personnage perd l'équilibre ou glisse sur le tronc et tombe dans l'eau. Il doit alors finir la traversée à la nage, tout en subissant la menace du

requin (cf. ci-dessus). Si l'épreuve de *maîtrise corporelle* n'a échoué que de peu (de 1 à 2 points sur le dernier dé), vous pouvez éventuellement réduire le temps nécessaire pour rejoindre la ruine de 1 Assaut.

Se réchauffer

Les héros qui ont décidé de traverser à la nage ou qui ont perdu l'équilibre sur le tronc et sont tombés à l'eau sont rapidement transis de froid et se mettent à trembler et à claquer des dents en mettant le pied sur le toit de la ruine. Ils subissent immédiatement l'état *paralysie* (-1 à toutes les épreuves à venir). Pour sortir de cette situation délicate, il est nécessaire de faire un feu, ce qui ne va pas être évident dans l'environnement présent. En cherchant bien, les personnages peuvent récupérer des restes de la charpente pas trop humide, ou éventuellement du mobilier qui restera à l'étage de la maison voisine, accolée, qui a l'avantage d'être totalement émergé (on peut y entrer aisément par une fenêtre en mauvais état). Pour trouver le bois adéquat et parvenir à allumer le feu, il faut réussir une épreuve de *survie* (*faire du feu*). Un échec signifie que le personnage ne trouve pas le bois nécessaire (l'épreuve ne peut pas être tentée une seconde fois), et sur une maladresse, il traverse la toiture de la ruine et tombe à l'eau qui l'a inondée. Il va maintenant falloir le tirer de là... (épreuve de *tour de force* (*lever et soulever*), avec un bonus de +2 si les personnages disposent d'une corde ou d'un instrument pouvant les aider à tirer leur ami de ce mauvais pas).

Une fois le feu allumé, les héros mouillés vont pouvoir se réchauffer et, sinon se sécher, au moins se débarrasser de leur état *paralysie*. En revanche, n'hésitez pas à faire un jet de dé en secret pour Basilius et Jorgast qui, de leur tour située non



loin, pourraient remarquer la lueur (épreuve d'*acuité sensorielle* (*percevoir*)) -4 (-2 parce qu'ils ne sont pas vigilants et -2 car ils subissent le niveau II de l'état étourdissement). En cas de réussite, ils ne s'y intéressent pas particulièrement, mais seront sur leurs gardes et plus difficiles à surprendre (bonus de NR/2 à une éventuelle comparaison de perception contre la discrétion des héros).

La tour

Depuis le toit de la maison en ruine, il est désormais simple d'accéder au repaire de Basilius le Rouge, puisqu'il suffit pour cela de marcher au sommet d'un mur suffisamment large pour qu'une personne de taille humaine puisse s'y déplacer sans risquer de perdre l'équilibre. Ce mur servait probablement autrefois d'enceinte à la propriété incluant la maison et la tour, ce qui explique que les deux soient reliées. Le repaire de Basilius est en réalité constitué du dernier étage de la petite tour en ruine, la partie inférieure étant immergée. La toiture, couverte d'ardoises, semble en mauvais état. Sur la façade, une petite ouverture donne sur le mur, à une hauteur d'environ deux pas. Dans l'obscurité ambiante, les héros remarquent aisément la lueur qui émane de l'intérieur, dont l'intensité variable témoigne qu'elle provient probablement d'un feu de bois ou d'une lanterne.

Arrivé à la tour, on constate que le sommet du mur épouse la face intérieure de la bâtisse, tel un chemin de ronde, et se poursuit de l'autre côté, après un coude à angle droit. À cet endroit se trouve une porte (en fort mauvais état : bois pourri, loquet en métal et gonds rouillés) qui permet d'accéder à l'intérieur de la tour, et des marches s'enfoncent sous l'eau, rejoignant autrefois le jardin de la demeure.

Un chemin à découvert

Si la progression au sommet du mur est relativement simple, maintenez la pression sur les joueurs en insistant sur le clapotis de l'eau sombre qui les entoure, et dont le mur n'émerge que de quelques phalanges. S'ils n'ont pas eu à subir l'attaque du requin tigré, sa menace reste présente, ne serait-ce que par le biais de son aileron qui peut surgir de la brume et fendre les flots à quelques pas des héros.

Et si vous estimez que tout s'est passé trop aisément jusqu'ici, vous pouvez toujours décider que le requin est tellement téméraire et affamé qu'il peut se propulser hors de l'eau pour tenter de happer l'un des personnages, désigné au hasard (ou pas !). La fin de l'aventure et le combat final sont proches, il n'est donc pas question de mener ici un combat complet. Mais l'attaque surprise peut donner lieu au moins à une esquive après laquelle le requin retournera dans les profondeurs. S'il parvient à emporter sa proie, gérez le combat comme précédemment. Une fois le combat terminé, le héros n'a aucun mal à se hisser hors de l'eau, mais subira l'état *paralysie* en raison du froid, comme ci-dessus.

Par ailleurs, les héros avancent à terrain découvert et ils sont susceptibles d'être repérés par Basilius et Jorgast si ceux-ci sont aux aguets (notez qu'ils sont toujours en état d'ébriété, donc subissent le niveau II de l'état étourdissement). Ce n'est en réalité pas le cas, mais laissez aux joueurs penser le contraire, et demandez-leur de passer une épreuve de *furtivité* (*déplacement silencieux*) +1. À moins qu'ils ne commettent une maladresse, les deux vauriens ne remarquent cependant rien, trop occupés à boire et à établir leur plan pour un méfait qu'ils espèrent commettre le lendemain. →

Caractéristiques des PNJ

Basilius le Rouge et Jorgast le Crochet
CO 14 **IN** 12 **IU** 12 **CH** 12
DE 10 **AG** 15 **CN** 13 **FO** 13
PV 32 **PA** – **PK** – **INI** 14+1D6
ESQ 8 **TM** 2 **TP** -2 **VI** 7
Sabre : **AT** 13 **PRD** 7 **PI** 1D6+3 **AL** courte
Crochet* : **AT** 12 **PRD** 3 **PI** 1D6+2 **AL** courte
PR/ENC 1/0 (vêtements épais, inclus dans les caractéristiques)
Actions : 1
Avantages/désavantages : ambidextre, grande énergie vitale /faiblesse de caractère (envieux), mauvaise qualité (cupidité, irascibilité)
Capacités spéciales : attaque à outrance (crochet, sabre), combat à deux armes I-II (crochet, sabre), coup cinglant I (crochet, sabre), feinte I (crochet, sabre)
Talents : acuité sensorielle 4, intimidation 7, maîtrise corporelle 4, maîtrise de soi 5, nature humaine 4, persuasion 4, tour de force 6, volonté 4
Comportement au combat : Jorgast se bat avec un sabre et sa main en crochet, Basilius utilise deux sabres. Les deux n'ont pas froid aux yeux et sont de vils combattants. Ils se protègent mutuellement si c'est à leur avantage. Dans tous les cas, ils essaient de sauver leur propre vie.
Fuite : perte de 50 % des PV ou terreur II
+1 niveau de douleur
à : 24 PV, 16 PV, 8 PV, 5 PV ou moins

Adapter Le Vampire de Havéna

À la fin de l'aventure, les héros découvrent que Basilius n'a pas enlevé Sannah, dont le cadavre exsangue est retrouvé dans le port quelques heures plus tard. Pour connaître le fin mot de l'histoire, vos joueurs peuvent bien sûr jouer *Le Vampire de Havéna* individuellement. Toutefois, il est plus amusant de poursuivre l'aventure en groupe. Pour cela, il vous suffit de décortiquer les différents paragraphes de l'aventure en solitaire pour reconstituer ses différents événements. Une aventure en solitaire étant très structurée, il est assez facile d'en tirer un scénario qui permettra à vos joueurs, en trouvant l'assassin, de ne pas être frustrés à l'idée de n'avoir pas réussi à sauver Sannah. Il n'est pas nécessaire d'en conserver le début, qui n'aura pas de sens pour votre groupe. À vous de créer un lien entre la fin de *Retrouver Sannah* et les actions décrites dans *Le Vampire de Havéna*.

S'ils contournent la tour, les héros remarquent une petite barque amarée, qui ne peut que confirmer la présence de personnes à l'intérieur. Il ne leur reste plus qu'à déterminer s'ils vont entrer par la fenêtre ou par la porte, et de quelle manière.

Approche discrète

Les héros peuvent avoir envie de faire preuve de discrétion, ne serait-ce que pour effectuer une reconnaissance des lieux. L'ouverture (fenêtre sans carreau) à laquelle ils parviennent en premier est parfaite pour jeter un regard discret à l'intérieur (épreuve de *furtivité* +3, pas besoin d'épreuve d'*acuité sensorielle*). En revanche, étant légèrement en hauteur (2 pas) et relativement étroite, elle n'est pas le moyen le plus aisé pour se faufiler dans la tour (épreuve d'*escalade* -1, et même -3 pour un Nain).

La porte d'entrée est particulièrement vermoulue et recèle de nombreuses fentes au travers desquelles il est également possible d'observer ce qui se passe à l'intérieur (épreuve d'*acuité sensorielle* +/-0, pas besoin d'épreuve de *furtivité*). Pour ouvrir, il faut actionner un loquet situé à l'intérieur à l'aide d'une tirette. Pour y parvenir discrètement, il faut réussir successivement une épreuve de *crochetage* et une épreuve de *furtivité*, cette dernière recevant un bonus égal au NR de la première, ou un malus de -2 si l'épreuve de *crochetage* a échoué. Dans ce dernier cas, la porte n'est bien entendu pas ouverte, l'objet est simplement de ne pas attirer l'attention des malfrats.

Si les héros tentent de s'introduire discrètement, Basilius et Jorgast ont droit à une épreuve d'*acuité sensorielle* -4 (comme précédemment, -2 par manque d'attention et -2 car ils subissent le niveau II de l'état étourdissement).

Entrée en fanfare

Que ce soit d'entrée de jeu ou après avoir essayé d'observer ce qu'il se passe dans la tour, les héros peuvent essayer d'entrer en enfonçant la porte. Ils doivent pour cela tenter une épreuve de *tour de force*, qui peut être réalisée simultanément par deux personnages. Le loquet étant passablement rouillé, il suffit d'obtenir un NR de 1 pour réussir. Si le NR est supérieur, les personnages qui enfoncent la porte sont emportés par l'élan et s'avancent de (NR/2)-1 pas dans la pièce.

À l'intérieur de la tour

Le repaire de Basilius et de Jorgast est une pièce ronde unique de 6 pas de diamètre au plancher en bois vermoulu. Les deux malfrats sont assis au centre de la pièce, tournant le dos à la petite fenêtre. À leur droite se trouve la porte d'entrée et en face d'eux une cheminée en pierre dans laquelle brûle un feu. Avec un NR de 2 à l'épreuve d'*acuité sensorielle* (avant d'entrer dans la tour), on peut distinguer un escalier en pierre qui descend dans l'eau à la gauche des deux hommes.

Ceux-ci sont vêtus assez chichement, comme les petites frappes qu'ils sont. L'homme de droite a un crochet en guise de main gauche. Géron reconnaît aisément le second : il s'agit de Basilius. S'ils n'ont pas entendu les héros, ils sont tous deux plongés dans une vive discussion, une bouteille à la main.

La pièce est par ailleurs vide, il n'y a aucune trace de Sannah.

Confrontation

Les héros sont venus jusque-là pour retrouver Sannah. Ils n'ont donc pas intérêt à tuer Basilius et Jorgast qui, de leur côté, ne sont pas des tueurs, juste de simples voyous. Ivres, qui plus est ! La confrontation peut

bien entendu tourner au combat, et Basilius et Jorgast n'ont pas l'intention de se laisser faire. Dans un premier temps, ils dégainent leurs sabres et comptent bien repousser cet ennemi qui surgit soudainement. Néanmoins, l'un et l'autre se rendent dès qu'ils ont perdu plus de 50 % de leurs PV.

Si les personnages pénètrent dans le repaire en ayant plutôt en tête de discuter, Basilius commence par adopter un comportement agressif, menaçant les héros de les attaquer s'ils ne quittent pas immédiatement les lieux. Ces derniers vont devoir faire appel à leurs talents sociaux pour convaincre les malfrats de coopérer et de leur révéler où se trouve Sannah. Selon la méthode employée par les héros, ils peuvent faire appel à l'intimidation, à la persuasion ou encore à la séduction (cf. *Livre des règles* pages 196 à 198). Selon le résultat obtenu, Basilius se montre plus ou moins farouche, mais il coopère assez facilement.

Mais où est Sannah ?

Bien évidemment, si on lui demande où se trouve Sannah, il se montre étonné et répond qu'elle est probablement chez elle, à l'heure qu'il est. S'il est accusé de l'avoir enlevée ou comprend en tout cas qu'elle a disparu, il se montre inquiet et jure n'y être pour rien. Il reconnaît avoir été furieux du coup de genou qu'elle lui a porté, mais sa menace de vengeance n'était que des paroles sous le coup de la colère. Au cours de la conversation, tandis que les deux malfrats sont probablement harcelés de questions et mis sous pression, Jorgast se tourne vers son chef, le visage défait : « *Et si... c'était un coup du vampire ?* ».

Les héros venant d'arriver en ville, ils ne savent pas que, quelques jours auparavant, on a retrouvé le cadavre

d'une jeune Necker (ou Océanide) flottant dans le bassin portuaire. Basilius leur explique que le corps était exsangue et portait deux blessures circulaires au cou. Selon les autorités, il s'agirait de la morsure d'un animal exotique, mais la rumeur court déjà dans la rue qu'un vampire se cache dans les rues de Havéna. Le malfrat conclut, l'air sombre, que si Sannah a été enlevée par cette créature trois jours auparavant, elle est probablement morte à l'heure qu'il est.

Les héros peuvent constater assez facilement que Sannah n'est pas prisonnière dans la tour. Pour achever de les convaincre, Basilius propose spontanément son aide aux héros pour retrouver la jeune femme, s'ils ne la lui demandent pas au préalable. Il promet qu'avec ses contacts en ville, ils auront tôt fait de retrouver celui qui a osé s'attaquer à la jeune femme, vampire ou pas. Si les personnages l'acceptent, ils peuvent dès à présent retourner en ville avec la barque de Jorgast.

Malheureusement, le lendemain matin, Basilius apprend la triste nouvelle et en informe aussitôt les héros : le corps de Sannah vient d'être repêché dans le port. Il avait raison, le vampire a de nouveau frappé ! Alrik est bien entendu effondré par la nouvelle, mais, entre deux sanglots, il demande à ce que le coupable soit retrouvé. Mais ceci est une autre histoire, celle du *Vampire de Havéna* (Cf. « Adapter *Le Vampire de Havéna*, en marge).

Marc Sautriot, d'après une idée et une conception originale de Samuel Defaye

Illustrations : avec l'aimable autorisation de Ulisses

Plan et illustration d'Alrik : Laurent Miny



PJ prétirés

Mirhiban al'Orhima

Profession : magicienne

Peuple : Humain

Culture : Mhanadistan

CO 14 **IN** 15 **IU** 14 **CH** 14

DE 12 **AG** 12 **CN** 10 **FO** 9

PV 25 **PA** 35 **PK** – **INI** 13+1D6

ESQ 6 **DES** 2

Bâton : **AT** 9 **PRD** 7 **PI** 1D6+2 **AL** I

PR/ENC 0/0

Avantages : régénération améliorée (énergie astrale) I, pouvoir magique

Désavantages : faiblesse de caractère (vaniteux)

Capacités spéciales : connaissance locale (Fasar), lien (bâton de magicien)

Langues : langue maternelle tulamidy III, garethi III

Écritures : signes kusliks, signes tulamidy

Talents :

Physiques : acuité sensorielle 5

Sociaux : connaissance de la rue 3, nature humaine 2, persuasion 3, volonté 8

Connaissances : calcul 2, contes & légendes 6, dieux & cultes 5, géographie 6, histoire 7, jeux 8, magicologie 10

Savoir-faire : commerce 4, travail du tissu 7

Sorts : Ignifaxius 8, Vanitar visibili 5

Combat : armes d'hast 8 (6/5), bagarre 6 (8/4), boucliers 6 (8/3), dagues 6 (8/4), épées 6 (8/4), armes à deux mains 6 (8/3), haches & masses 6 (8/3), arbalètes 6 (7), arcs 6 (7), armes de jet 6 (7)

Équipement : amulette, bâton de magicien, collier, pochette à ceinture (2), robe de magicien, 14 thalers d'argent



Layariel Brillecime

Profession : arpeuse sauvage

Peuple : Elfe

Culture : Elfe des prairies

CO 11 **IN** 10 **IU** 15 **CH** 13

DE 14 **AG** 15 **CN** 11 **FO** 11

PV 24 **PA** 35 **PK** – **INI** 13+1D6

ESQ 8 **DES** 1

Dague : **AT** 9 **PRD** 6 **PI** 1D6+2 **AL** c

Arc elfique : **CD** 14 **DC** 2 **PI** 1D6+2 **PO** 50/100/200

PR/ENC 0/0

Avantages : beauté, nyctalopie, pouvoir magique, sens des distances, sens exceptionnel (vue), veilleur, voix agréable

Désavantages : faiblesse de caractère (étranger au monde de la religion), malchance I

Capacités spéciales : connaissance locale (Tonnerive)

Langues : langue maternelle isdira III, garethi I

Écritures : aucune

Talents :

Physiques : acuité sensorielle 8, chant 8, furtivité 5, maîtrise corporelle 10, maîtrise de soi 2, natation 4

Sociaux : séduction 1, volonté 2

Nature : botanique 6, orientation 5, pêche 3, pistage 10, survie 10, zoologie 6

Connaissances : magicologie 2

Savoir-faire : musique 6, navigation 1

Sorts : Balsamon salabunde 5, Protection armatura 6

Combat : armes d'hast 8 (7/5), bagarre 6 (7/5), boucliers 6 (7/4), dagues 8 (9/6), épées 6 (7/4), armes à deux mains 6 (7/4), haches & masses 6 (7/4), arbalètes 6 (8), arcs 12 (14), armes de jet 6 (8)

Équipement : arc elfique, carquois, dague, munitions (flèches, 20), vêtements (normaux), 2 thalers d'argent



Géron Faiseur d'orphelins

Profession : mercenaire

Peuple : Humain

Culture : Impérial

CO 15 IN 10 IU 13 CH 12

DE 12 AG 13 CN 12 FO 13

PV 29 PA - PK – INI 14+1D6

ESQ 7 DES 3

Dague : AT 12 PRD 6 PI 1D6+1 AL c

Épée : AT 14 PRD 7 PI 1D6+4 AL m

Arbalète légère : CD 13 DC 8 PI 1D6+6 PO 10/50/80

PR/ENC 3/1

Avantages : ambidextre, chance I, combattant né (épée)

Désavantages : aucun

Capacités spéciales : chef, combat à deux armes, connaissance locale (Gareth), coup cinglant I, feinte I, posture défensive, réflexes de combat I

Langues : langue maternelle garethi III, oloarkh II

Écritures : signes kusliks

Talents :

Physiques : acuité sensorielle 2, équitation 4, escalade 6, maîtrise corporelle 7, maîtrise de soi 6, natation 4

Sociaux : connaissance de la rue 5, étiquette 1, intimidation 1, nature humaine 6, persuasion 5, volonté 4

Nature : botanique 1, orientation 4, pistage 4, survie 5, zoologie 4

Connaissances : calcul 2, contes & légendes 5, dieux & cultes 3, géographie 3, jeux 4

Savoir-faire : commerce 5, soin des blessures 6, travail du métal 4, travail du tissu 7

Combat : armes d'hast 6 (8/4), bagarre 12 (14/7), boucliers 6 (8/4), dagues 10 (12/6), épées 12 (14/7), armes à deux mains 6 (8/4), haches & masses 6 (8/4), arbalètes 12 (13), arcs 6 (7), armes de jet 6 (7)

Équipement : arbalète légère, armure de cuir, dague, épée longue, munitions (carreaux, 10), 18 thalers d'argent



Arbosch, fils d'Angrax

Profession : Guerrier

Peuple : Nain

Culture : Nain de l'Enclume

CO 14 IN 10 IU 13 CH 9

DE 13 AG 11 CN 15 FO 15

PV 38 PA - PK – INI 13+1D6

ESQ 6 DES 1

Dague : AT 8 PRD 4 PI 1D6+1 AL c

Maillet nain : AT 14 PRD 7 PI 1D6+8 AL m

PR/ENC 4/2

Avantages : coriace, nyctalopie I, résistance à l'ensorcellement

Désavantages : inaptitude (natation), malchance I, mauvaise qualité (cupidité, irascibilité), personne de principe (honneur du guerrier Nain)

Capacités spéciales : connaissance locale (fontis natale), coup cinglant I+II, feinte I

Langues : langue maternelle rogolán III, garethi III

Écritures : runes rogolanes, signes kusliks

Talents :

Physiques : acuité sensorielle 7, équitation 4, furtivité 6, maîtrise corporelle 7, maîtrise de soi 8

Sociaux : étiquette 7, intimidation 6, nature humaine 3, persuasion 2, volonté 10

Nature : orientation 2, survie 2

Connaissances : calcul 5, contes & légendes 4, dieux & cultes 4, géographie 2, histoire 7, mécanique 5

Savoir-faire : commerce 1, travail du métal 10

Combat : armes d'hast 6 (8/5), bagarre 12 (14/8), boucliers 6 (8/5), dagues 6 (8/4), épées 6 (8/5), armes à deux mains 6 (8/5), haches & masses 12 (14/8), arbalètes 12 (13), arcs 6 (7), armes de jet 6 (7)

Équipement : cotte de mailles, dague, maillet Nain, 25 thalers d'argent.





En quelques mots...

Saison du Givre, un grand mariage va se tenir dans quelques jours chez les Pataches. L'occasion pour deux grandes familles de se réunir et de s'unir, les Taïchinis et les Tchars. Mais voilà, des dissensions au sein de la famille des Taïchinis vont lui masquer le fait qu'un (ou plusieurs ?) ennemi(s) foment(nt) la destruction des deux familles lors du mariage...

Fiche technique

TYPE • Bac à sable

PJ • Tous niveaux

MJ • Expérimenté

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

NUIT DE NOCE

Ce scénario conviendra à des joueurs ayant des notions dans l'univers des Oubliés. Ce scénario peut s'intercaler au milieu d'une campagne voir à la fin des convois du remords. Le maître du jeu devra maîtriser les voyages oniriques. Il est préférable de posséder les carnets fragmentés 3 « De Triklir et autres lieux mythiques » et carnets fragmentés 4 « Des Parjures et de leurs compagnies ». Scénario écrit par les deux co-auteurs du jeu.

Mise en place

Enjeux :

Sauver deux familles Pataches

Découvrir le puissant pouvoir de deux familles Pataches proche de la Chimère

Se faire des alliés durables chez les Pataches

Parcourir Triklir et découvrir des indices pour retrouver les passages ou la reine endormie

Quelques détails :



Sons : Le brouhaha des rassemblements Pataches et leurs musiques enivrantes. Le silence angoissant de Triklir troublé par des bruits d'éboulements et le grondement du Néant.

Odeurs : Les effluves d'épices des plats Pataches. L'odeur âcre de la

transpiration mêlée aux relents de fumées d'encens de Géants dans les pièces communes de la famille.

Toucher : Les plats brûlants et épicés des Pataches et l'eau de vie de Géant qui brûle la gorge.

Note Historique :

Lors de la trahison de la treizième tribu, la tribu des Pataches prit peur et quitta l'abri des demeures et des cités. Trop nombreux pour voyager discrètement sur la Terra, ils se scindèrent en huit familles. Les Taïchinis et les Tchars sont deux de ces huit familles. Leur statut de tribu itinérante rend très ardue leur localisation par les agents du cauchemar. Aussi ceux-ci donneraient-ils beaucoup pour des informations sur les itinéraires de ces fameux convois afin de massacrer ces tribus et réduire ainsi le pouvoir du Peuple des Songes.

Note des Auteurs :

Ce scénario a pour but de faire découvrir aux joueurs les voyages des grosses caravanes du Petit Peuple sur la Terra Incognita. L'intégralité du voyage se déroulera dans les hauteurs du Giganti, incluant des passages de toits en toits ou sur des corniches, ainsi qu'à travers chambres,

greniers, mansardes et combles. Ce scénario permettra aux personnages de découvrir une autre partie de l'univers des Oubliés, à savoir les voyages oniriques.

Le monde des songes et celui des Géants sont reliés par les treize passages. Cependant, grâce à certains Doux rêveurs (conteurs, poètes et chanteurs), il est possible de voyager, pendant une durée variable mais toujours courte, vers Triklir. Il est tout à fait possible de mourir durant ces voyages, ne laissant sur la Terra Incognita qu'un corps exsangue de l'oreille ou du coin de la bouche duquel s'écoule un mince filet de sang.

Quelques précisions :

Les Taïchinis sont l'une des huit familles nomades composées exclusivement de gnomes de la tribu des Pataches. Ils sont dirigés par une Grandvoyante. Cette gnome a pour rôle de gérer les déplacements et de rendre justice au sein du clan avec l'aide et les conseils des Zirims. Ces très vieilles gnomes sont très respectées au sein du clan. Cette société matriarcale est protégée par des guerrières farouches que l'on nomme les Fauves.

Il est de coutume dans ce clan lors d'un mariage important, de fêter chaque nuit l'heureux événement par un immense banquet. Ces fêtes rythmeront le scénario. Les Taïchinis sont connus pour leurs incroyables danseurs mâles les chichras taïchinis qui officient lors de ces réjouissances. Ceux-ci, à l'instar des derviches tourneurs de l'ordre des Mevelevi chez les musulmans, tournoient sur eux-mêmes telles des toupies. Leur dansent hypnotiques peuvent, sur les êtres les plus proches de la chimère, les conduire dans un bref voyage onirique, un voyage vers Triklir la cité du monde des songes, sur le dos

de la Chimère où vit, cachée, la reine endormie.

Prégénérique

Nous sommes en pleine saison du Givre sur la Terra, l'hiver est particulièrement mordant cette année. Le gel et la neige ont poussé les personnages à trouver refuge chez l'une des huit familles Patache en exil sur la Terra, les Taïchinis. Ils sont en route vers la Grange du relais de Compostelle, jadis lieu de rassemblement de Géants pèlerins. Les Taïchinis doivent y retrouver les Tchars, une autre famille de Pataches, afin de marier les aînés des Grandvoyants de ces deux familles. **Tous, hormis la Grandvoyante, ignorent tant le lieu de leur destination que le trajet qui y doit mener.**

Mais alors que les personnages assistent à une fête organisée en l'honneur du futur mariage, ils vont grâce aux chichras taïchinis (les danseurs mâles Taïchinis) pouvoir voyager sur Triklir et, surprenant un étrange rituel, découvrir ainsi que la cité n'est pas déserte ! En effet, une gnome Patache, dont ils ne parviennent pas à voir le visage, semble envoûtée par des Parjures très connus, les Soleils Noirs, l'une des plus puissantes compagnies Parjure.

Hélas, un bruit inattendu va éveiller l'attention des Soleils Noirs, compromettant ainsi la couverture des personnages...

Après un accrochage aussi soudain que violent, ces derniers se réveillent subitement au beau milieu d'une foule de gnomes festoyant, les bras





Ionné Synis la Fourbe, lutine (mage noire) : Mage noire réputée

Taille : 3

Point de vie : 12

Compétences : Corps à corps 5, Discrétion 7, Érudition 7, Esquive 7, Intellect 8, Magie 8, Subterfuge 6, Tir 7,

Rapidité 8, Sens 6, Volonté 8

Point de songes : 2

Point de Cauchemar : 8

Équipement : Sabre Sixt enchanté (3) (ignore les points d'armure), Dague de Songiam (2), Poignard (2) Serpes (2), Armure harnachée enchantée (2), 6 poisons, 300 écorces

Fils de cauchemar : 13

Sortilèges : Armure d'Obscurine / Lame de noirceur / Maître des ombres / Marche ombre / Ténèbres / Papillon d'Obsidienne (pages 149-150 livre 1)

hérissés par la chair de poule et le cœur battant la chamade. En sus de cette étrange aventure, de nombreux conflits et luttes intestines vont émerger au sein de la famille, pouvant distraire les personnages de cette incroyable et inquiétante péripétie.

Introduction des personnages dans la partie

Soirée douce au cœur de Triklir, un éboulement soudain réveille les personnages. Une rafale de vent envoie de la poussière dans leur gorge et leurs yeux. Ébahis, ils contemplent Triklir la cité des songes sur Edénia, plus précisément le quartier du Crépuscule. Comment sont-ils arrivés ici ? Au fond, quelle importance ! Ils sont dans le monde des songes. Peut-être est-ce la première fois qu'ils se rendent sur la Chimère. Ils

sont sur une vaste place décorée de fontaines vides représentant une ode à Dame nature. Le silence est rompu par le grondement du nuage noir qui s'étend à perte de vue sous la citadelle. Le Néant attend patiemment le réveil de la reine endormie.

C'est alors qu'ils entendent une mélodie, composée de murmures et de chants étranges dont les sonorités discordantes donnent froid dans le dos. En se dirigeant sans un bruit vers la source du son, ils découvrent, médusés, dans une bibliothèque sombre, un groupe de personnes, dos tournés, des éclairs noirs frappent tout autour d'eux et une lutine au visage dissimulé sous une robe capuchonnée fait ingérer des fils de cauchemar à une gnome allongée sur un autel !

Mais voilà qu'un éboulement soudain derrière eux révèle leur présence. Le groupe d'individus se retourne. Ce sont des Parjures, qui

Contexte « historique »

Lors d'un voyage onirique sur Triklir, Ionnéne Synis la fourbe, de la compagnie Parjure des Soleils Noirs, rencontra par le plus grand des hasards une certaine Elminis, benjamine des enfants de la Grandvoyante Chimine la Tenace. Elminis est une Oubliée en devenir, souvent tenue à l'écart, du fait de sa différence, par les autres gnomes de son âge. Ionnéne Synis la fourbe parvient à établir une relation amicale avec elle en se faisant passer pour une Lutine Doux Rêveur à la recherche de la reine endormie. Séduite, Elminis profite depuis plusieurs semaines des danses enivrantes de sa tribu pour retrouver sa nouvelle amie sans que personne ne le sache dans la famille Patache. Cette rencontre a ainsi permis à Ionnéne Synis d'en apprendre plus sur cette famille Patache car les deux jeunes femmes passent des heures entières à discuter. La jeune gnome Elminis finit par évoquer à sa nouvelle amie le futur mariage de l'une de ses sœurs, et sa grande excitation à l'idée de rencontrer une autre famille Patache et de la fête qui en découlera.

Pour Ionnéne Synis l'occasion ne se présentera pas une seconde fois, elle doit trouver une solution pour éliminer les deux familles lors du mariage. Elle suggère à Elminis de lui indiquer le lieu sur la Terra Incognita où se déroulera le mariage.

Mais alors qu'Elminis la benjamine tente de forcer la porte de la chambre de sa mère la Grandvoyante Chimine la Tenace, dans laquelle sont tenues sous clef les cartes de la Terra et l'itinéraire de leur voyage, elle surprend une étrange conversation entre une des Zirims et Grimine, des Fauves. Elles s'inquiètent de l'avenir de leur famille. Les protagonistes ont décidé de s'unir afin de destituer la Grandvoyante et d'empêcher cette union.

Par inadvertance, Elminis se fait repérer. Elle fuit précipitamment, laissant des traces visibles de tentative d'effraction. En réaction, Chimine la Tenace, la Grandvoyante, devient extrêmement méfiante. Récupérer les cartes du voyage est devenu impossible. Craignant que cet attentat ne soit en réalité dirigé contre l'union qu'elle envisage pour sa fille aînée, Chimine engage un groupe d'Oubliés rencontré au hasard de leur route pour veiller sur elle.

Ionnéne Synis la Fourbe élabore donc un second plan. Au cours d'un sombre rituel, elle va faire ingérer à Elminis des fils de cauchemar pour la transformer peu à peu en une aberration redoutable. La créature devrait se réveiller le jour du mariage, une véritable bombe à retardement.

se précipitent aussitôt sur les personnages, tandis que la gnome prend la fuite. Un blason apparaît sur les armoiries de la compagnie Parjure. Les personnages ne peuvent poursuivre la jeune gnome, les Parjures se tenant entre eux et elle. Celle-ci va rapidement disparaître dans une arrière salle. Le combat sera sans pitié mais heureusement interrompu au beau milieu !

En effet, les personnages vont brusquement revenir à eux et se verront entourés d'une centaine de gnomes Pataches qui festoient. La Grandvoyante Taïchinis est à leur côté. Un frisson leur parcourt l'échine à l'idée du danger auquel ils viennent d'échapper. Tout cela semblait si réel ! La Grandvoyante les regarde :

« Je vois que vous revenez d'un long voyage. Il eut fallu vous avertir, les danses des Chichras Taïchinis peuvent conduire à Triklir les personnes les plus proches de notre chimère. Tels sont les aléas du destin. Nous arrivons dans cinq jours dans un lieu tenu secret afin de célébrer le mariage de ma fille avec le fils du Grandvoyant de la famille des Tchars. Un mariage qui marquera à jamais notre tribu, je vous l'assure. Comme je vous l'ai indiqué, vous êtes les bienvenus ici tant que vous veillerez sur mon enfant. Plus que nos subordonnés, vous êtes nos invités. »





Elle marque un long silence en fixant longuement les personnages.

Il se dit chez les Pataches qu'il est de bon augure que leur route croise celle d'Oubliés... Que la Chimère veille sur nous. »

Les personnages

De nombreuses questions se posent maintenant à la compagnie : Comment vont-ils retrouver cette gnome accompagnée des Soleils Noirs ? Comment vont-ils protéger la fille de la Grandvoyante et de qui ? Trouveront-ils les groupes opposés à ce mariage ? Et pourquoi y sont-ils opposés ?

Quels sont les sombres projets des Soleils Noirs ? Et comment les personnages peuvent-ils les contrecarrer ?

Sur ces mots elle se lève et quitte la pièce avec sa cour. Les personnages regardent par les fenêtres et s'aperçoivent qu'ils sont dans une maison enchantée, fixée sur le dos d'un blaireau qui chemine lentement sur les poutres de la charpente d'un grenier de Géant.

Introduction pour le maître du jeu

Très vite, vos héros vont se retrouver pris dans un conflit quadripartite dans lesquels prennent part

les Soleils noirs, les opposants aux mariages et... une étrange gnome qui à la nuit tombée se transforme en aberration semant des cadavres tout au long du voyage...

Les Soleils Noirs doivent achever l'enchantement d'Elminis la benjamine. Les personnages les ont interrompus à un moment crucial et il leur faut absolument intervenir une dernière fois pour contrôler la bête qui sommeille en elle. La bête risque de s'éveiller définitivement avant le jour prévu, ruinant ainsi le plan élaboré par les Soleils Noirs.

Un petit groupe de Pataches, surnommé les Fauves, prépare un soulèvement dirigé par la guerrière Grimine. Leur projet est purement politique.

Un groupe de vieille sages Patache nommées les Zirims fustige

officieusement ce mariage. Elles sont à l'origine des rumeurs d'assujettissement de la tribu et manipulent secrètement les Fauves. Elles organisent également une série de sabotages.

Elminis est la benjamine de la famille de la Grandvoyante. C'est une puissante Oubliée en devenir mais la corruption de Ionéne Synis la Fourbe est en train de porter ses fruits... Elle commence à se transformer chaque nuit tombée en une terrible créature. Elle n'a aucun souvenir de ce qu'elle fait durant ces nuits.

Le convoi de la famille Taïchinis

La famille Taïchinis contient un peu plus d'une centaine de gnomes. Trois grandes roulettes enchantées tirées par des blaireaux composent l'ossature du convoi. Des gnomes montés sur des rongeurs sillonnent en permanence les environs afin de s'assurer qu'il n'y a aucun danger. Les trois grandes roulettes jouent un rôle bien particulier. C'est dans l'une d'entre elle que vos personnages sont hébergés. Elle accueille les invités de marque. Les gnomes la nomment *Liliis*, ce qui signifie « *accueillante* » en Patache. La deuxième constitue le lieu de vie commun où se déroulent les fêtes, ils la surnomment *l'Erinis*, ce qui signifie « *union clanique* ». Un puissant enchantement permet d'y faire tenir aisément l'ensemble de la famille ainsi que leurs invités sans que nul ne s'y sente à l'étroit. C'est dans celle-ci que les personnages voyageront vers Triklir grâce aux danseurs Taïchinis. Elle peut également servir de salle d'audience. Enfin, la dernière, située toujours au centre du convoi, héberge toute la famille de la Grandvoyante ainsi que les Zirims. Il la nomme *l'Arendit*, ce qui signifie

« *sacrée* » en gnome. Pénétrer dans ce lieu exposerait les personnages au bannissement. L'intérieur des roulettes est richement décoré.

Les Taïchinis forment une famille guerrière redoutable, réputée pour ses gnomes amazones. On surnomme ces guerrières les Fauves. La famille des Taïchinis est la seule famille Patache dirigée par une femme, qu'ils nomment la Grandvoyante, Chimine la Tenace. C'est elle qui a toujours le dernier mot dans les décisions importantes liées aux clans. Chaque décision doit être discutée avec un groupe de vieilles Pataches surnommées *les Zirims*, « *celles qui savent* » en gnome. Ce sont les gardiennes de la mémoire des Pataches.

Les Chichras Taïchinis sont des danseurs mâles vêtus de tissus bariolés de mille couleurs. Ils dansent en tournoyant sur eux-mêmes comme des derviches. Mais certains membres du Petit Peuple, dont l'esprit est resté proche de la reine endormie ou dont le désir serait de se rendre à Triklir, finissent par voyager dans le monde des songes. C'est ainsi que les personnages ont fait leur premier voyage sur Triklir. Afin de fêter le futur mariage, les Chichras danseront chaque soir.

Note au MJ : *Un convoi aussi grand et composé d'autant d'individus est très compliqué à cacher aux yeux des Géants. Une organisation extrêmement minutieuse est vitale lors de chaque déplacement.*

Si vos personnages se renseignent auprès de la Grandvoyante ou auprès des Zirims, ils apprendront qu'un enchantement permet pendant quelques heures de dissimuler les blaireaux aux yeux des Géants. En effet, le Géant verra flou, sans plus distinguer le convoi. Mais cet enchantement coûte extrêmement cher en fils de songe. →

Le sortilège nocturne

Les Soleils Noirs ont pratiqué un sortilège nocturne sur la jeune Elminis. La victime est plongée dans un demi-sommeil pendant que le mage noir lui fait ingérer des fils de cauchemar tout en prononçant un rituel ancien du cauchemar. Durant le rituel, il est possible d'ordonner précisément le moment où la créature prendra le dessus sur son hôte, constituant ainsi une véritable bombe à retardement vivante !

Le convoi et le voyage

Afin de rendre réaliste ce voyage, une liste d'événements auxquels pourrait participer la compagnie pour aider leurs hôtes Pataches rythmeront ce scénario. Les personnages sont les seuls dont les actes peuvent avoir un impact sur les différents protagonistes et donc perturber tous les événements et peut-être sauver ce mariage et réconcilier les membres de cette famille...



**Grimine des Fauves****Taille :** 2**Point de vie :** 8

Compétences : Athlétisme 4, Commandement 6, Corps à corps 7, Érudition (Faune et flore, Géants, Lettres, Terra Incognita) 2, Esquive 8, Langue Gnome 9, Mêlée 8, Monture 8, Tir 9, Rapidité 8, Sens 8

Point de songes : 1**Point de Cauchemar :** 2

Chimine la Grandvoyante est tout à fait consciente qu'il s'agit du talon d'Achille de son clan.

Les PNJ

Les Soleils Noirs :

Les Soleils noirs sont au nombre de sept. On dit qu'il est de mauvais augure de croiser leur chemin ! Ils ont pactisé avec Smarra et sont les plus méprisés de tous les Parjures.

Figures de la famille Taichinis :

Les Zirims : Ce sont un groupe de sept très vieilles Pataches. Les Zirims ne forment qu'une seule entité, pensant toutes la même chose.

Grimine, des Fauves : Cette guerrière *Taichinis* est connue et respectée de tous les Pataches. Elle est chargée de la protection du clan.

Chimine la Tenace la Grandvoyante : Elle est la voix de la famille *Taichinis*. Elle a des yeux et des oreilles partout. C'est elle qui doit choisir la route à prendre, normalement avec le consentement des Zirims. Cependant, elle a décidé cette fois d'agir autrement car cela fait quelques temps déjà que la confiance qu'elle portait aux Zirims s'est amoindrie. Elle espère beaucoup de ce mariage avec les Tchars.

Elminis la benjamine de la famille de la Grandvoyante : Elminis est la plus jeune des sept enfants de la Grandvoyante. C'est une future Oubliée. S'ils posent des questions à la Grandvoyante, aux Zirims ou à Grimine, des Fauves, ceux-ci leurs avoueront très vite qu'elle est, comme les personnages, une Oublié, et qu'elle rêve souvent de la reine endormie.

Les enfants gnomes, surnommés les garnements : Ce groupe de six enfants travaille pour les Zirims. Ils sont leurs yeux, leurs bras

et leurs oreilles. Ils sont friands de noisettes que les Zirims se chargent de leurs donner.

Erias : Fille ainée de Chimine, la future mariée, très hautaine, ne sera guère agréable avec les personnages. Cependant, malgré ses airs de pim-bêche, cette gnome très mature a compris la lourde tâche qui repose sur ses épaules. Si vos personnages réussissent à combler le moindre de ses caprices, elle leur viendra en aide au sujet des Zirims et pourra leur divulguer des informations concernant les vieilles du clan. Car l'un des garnements se confie également à elle.

Le voyage

Les personnages auront l'occasion de voyager sur le Terra Incognita en subissant les péripéties de la caravane.

Les lieux de campements :

Première nuit : Le convoi se faufile par une fenêtre mal fermée dans un grenier abandonné, vaste pièce laissée à l'abandon. Le campement est situé autour du conduit de la cheminée. Les gnomes ont scellé la serrure par un enchantement, celle-ci conduisant aux quartiers des Géants.

Deuxième nuit : Le convoi se réfugie dans un presbytère servant de salle de stockage d'objets religieux. La caravane est dissimulée entre plusieurs meubles.

Troisième nuit : Campement dans le cabinet d'un riche notable. La caravane est passée par une fenêtre entrebâillée. Ils ont enchanté tout le convoi afin qu'il soit invisible aux yeux des Géants jusqu'au petit matin.

Quatrième nuit : Les voyageurs trouvent refuge dans l'entrepôt d'un drapier qui ravira toute la communauté. Durant quelques heures,

toute la famille s'éparpille dans la pièce pour récupérer des pièces de tissus et des outils de couture.

Cinquième nuit : La Grange du relais de Compostelle est tout simplement gigantesque. L'endroit est très accueillant. L'odeur de la paille et du foin emplit l'espace.

Intrigues durant le voyage sur la Terra Incognita

Durant leur voyage, les personnages devront faire face à une série d'événements faisant partie du quotidien d'un convoi sur la Terra. Le voyage durera cinq jours, il s'effectue par les hauteurs du Giganti. Le convoi longe les corniches, s'achemine sur les charpentes, sur les toits glissants en tuile de terre cuite, au creux des gouttières ou des chéneaux comme à travers les combles et les greniers.

• **Premier jour, matin :** Alors que le convoi passe à découvert sur une immense corniche, il est surpris par une pluie glaçante et violente. D'énormes grêlons commencent à fondre du ciel sur la caravane, menaçant le convoi.

◇ **Si les personnages réussissent à éviter le danger,** Grimine, des Fauves, les remerciera en personne. Les personnages pourraient remarquer que les Zirims les observent. Test Empathie /+2 pour remarquer qu'elles ne semblent guère les apprécier.

◇ **Si les personnages ne réussissent pas à éviter la menace,** le convoi perdra quelques heures dans les réparations. Il y a une dizaine de blessés légers. Un des personnages pourra entendre des messes basses de la part de guerrières fauves sur l'inutilité

de Oubliés dans le convoi. Grimine des Fauves fera une remarque désobligeante à la Grandvoyante devant toute l'assistance. « *Je voulais remercier notre Chimère pour avoir empêché que cet accident ne fasse plus de victime. J'espère, ma chère Chimine la Tenace, que votre route sera plus sûre pour la suite de notre périple...* ». Elminis la benjamine viendra voir les personnages en leur signalant que la situation n'a jamais été aussi tendue dans le clan et qu'elle trouve l'attitude de Grimine des Fauves incompréhensible.

Sabotages de la part des Zirims :

Au cours de cette nuit, un de vos personnages pourrait entendre des bruits à l'extérieur de la caravane. Il apercevra dans l'obscurité plusieurs gnomes sciant une partie de l'essieu de la roue du chariot principal. Ceux-ci prendront la fuite lorsqu'ils seront repérés. Un personnage remarquera qu'ils sciaient à un endroit bien précis (car des traces de craie ou de calcaire ont marqué l'endroit où la scie devait tailler l'essieu). Test sens / +2 pour remarquer que de nombreux morceaux de noisettes gisent au sol sur les lieux du méfait.

• **Deuxième jour :** Alors que le convoi traverse un pont entre deux bâtisses de Géant, un test de Sens / +1 permet à un personnage d'apercevoir qu'une Géante (une servante) vient d'entrer dans les combles où le convoi comptait se rendre. Les éclaireurs se sont fait surprendre. Elle étend du linge dans les combles. Impossible de faire demi-tour, en effet l'Arendit est sur le pont. Les premières dissensions apparaîtront suite à cet événement. →



Elminis la benjamine de la famille de la Grandvoyant

Taille : 2

Point de vie : 8

Compétences : Artisanat (Cartographie) 2, Chimérite 6, Discrétion 6, Empathie 2, Érudition (Faune et Flore, Géants, Lettres, Terra Incognita) 6, Esquive 5, Intellect 7, Langue Gnome 9, Rapidité 6, Sens 6, Volonté 7

Point de songes : 2

Point de Cauchemar : 4

Chimine la Tenace la Grandvoyant

Taille : 2

Point de vie : 8

Compétences : Artisanat (Cartographie) 8, Discrétion 10, Empathie 9, Érudition (Faune et Flore, Géants, Lettres, Terra Incognita) 8, Esquive 2, Intellect 7, Langue Gnome 9, Rapidité 8, Sens 9, Soins 4, Volonté 9

Point de songes : 2

Point de Cauchemar : 2





Les Zirims

Taille : 2

Point de vie : 8

Compétences : Art

(conteur) 8, Artisanat

(Apothicaire) 9, Artisanat

(Cartographie) 7,

Chimérite 3, Discrétion 2,

Empathie 4, Érudition

(Faune et Flore) 7, Intellect 6,

Langue Gnome 9, Survie 6,

Sens 7, Soins 9

Point de songes : 2

Point de Cauchemar : 2

Sortilège : Voyage onirique

Grimine des Fauves annonce publiquement qu'elle souhaite connaître l'itinéraire et leur lieu de destination. La Grandvoyante refuse catégoriquement cette requête et lâchera une phrase qui pourra provoquer un silence pesant dans l'assistance : « Depuis quand une simple guerrière se veut également le guide de notre famille ? » Grimine, des Fauves, quittera la salle et ne participera pas aux festivités ce soir-là... Les Zirims jettent des regards noirs vers la Grandvoyante.

- ◇ Il est possible pour les personnages de la suivre pour discuter avec Grimine. Elle leur confiera avoir peur de cette union entre les deux clans.
- ◇ Si les personnages décident de l'espionner, ils découvriront qu'elle part s'entretenir avec l'une des Zirims. Les personnages seront trop loin pour entendre la discussion.
- ◇ Si vos personnages cherchent Elminis la benjamine, elle arrivera bien plus tard en prétextant des douleurs au ventre.
- ◇ Les personnages remarqueront qu'Elminis la benjamine s'entretient avec les Zirims et que l'une d'elle lui donne des feuilles de Thym qu'Elminis infuse dans de l'eau chaude. (Remède mineur contre le mal de ventre)
- ◇ Si les personnages s'entretiennent avec Elminis la benjamine, elle leur révélera souffrir de violents maux de ventre. Elle acceptera d'être auscultée par l'un des personnages s'il lui propose. Il ne trouvera rien d'anormal. Elle se confiera également sur l'étrange discussion entendue

dans l'Arendit entre les Zirims et Grimine, des Fauves. Elle restituera précisément les mots qu'elle a entendus, notamment sur les peurs que les Zirims nourrissent pour l'avenir de leur famille. Les protagonistes ont décidé de s'unir afin d'empêcher cette union qu'elles jugent désastreuse pour l'avenir des Taichinis. Elle fera promettre au personnage de ne rien dire.

Sabotages de la part des Zirims :

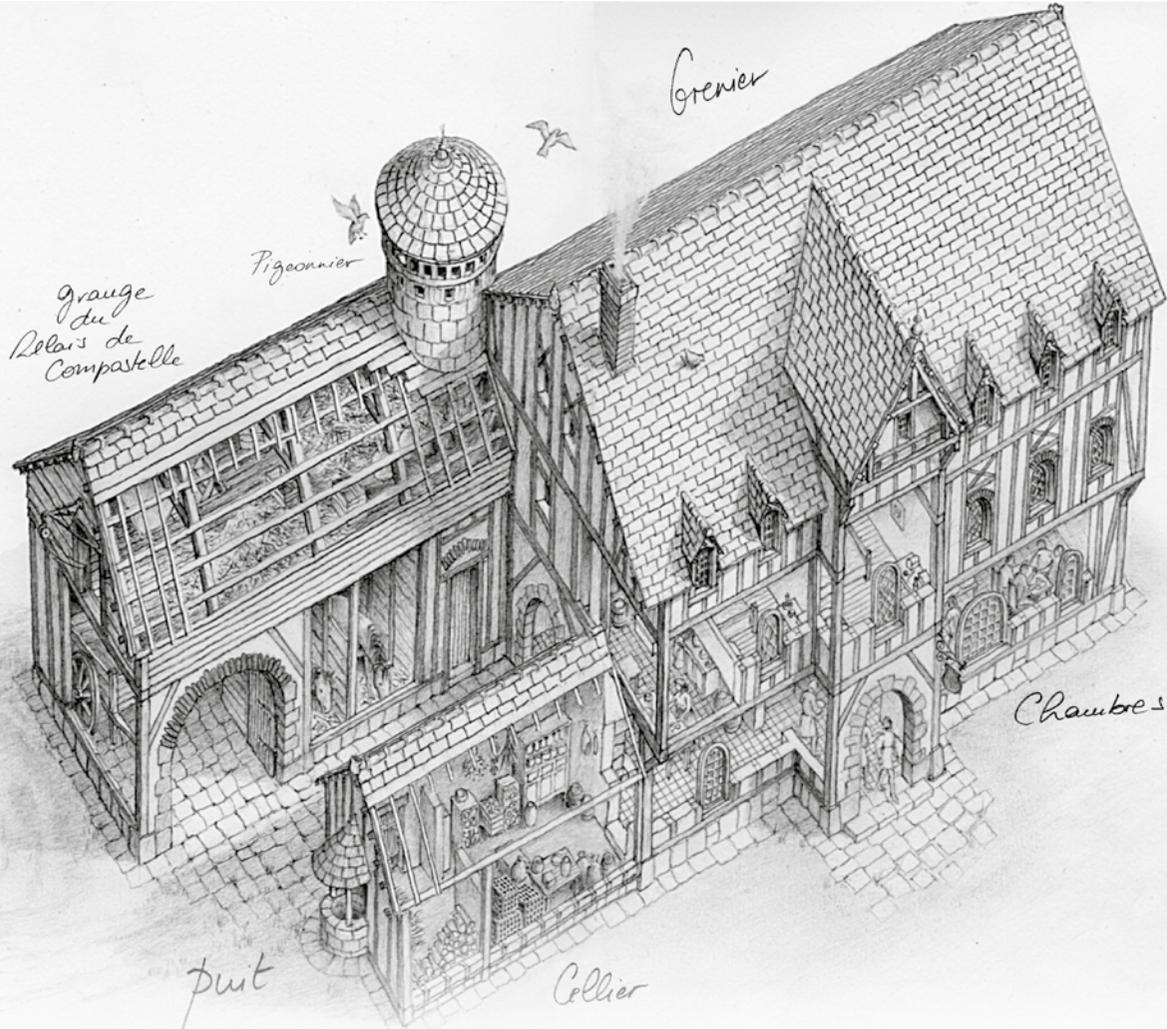
Vos personnages remarqueront que quelqu'un a fouillé dans leurs affaires. Un test de Sens permettra de découvrir encore des morceaux de noisettes. Pendant la fête, un des enfants gnome porte un objet appartenant à l'un des personnages. Il dira l'avoir trouvé par terre. Il sera très compliqué de lui reprendre l'objet

S'ils osent s'introduire dans l'Arendit, ils découvriront dans les quartiers des Zirims les objets qui leur ont été dérobés, à l'exception d'un seul, caché dans la couche de l'un des garnements (cf. troisième jour le réveille du Sicaire)

- **Troisième jour :** Une plaque de neige pourrait se désolidariser d'un toit et entraîner dans sa chute toute une cordée de Gnomes.
- ◇ Si la cordée tombe, la fête n'aura alors pas lieu le soir, le deuil sera de mise.

Grimine, des Fauves, demandera un conseil exceptionnel. Cette réunion est tout simplement un procès à l'encontre de la Grandvoyante ! L'ambiance est pesante dans la caravane, tout le monde ou presque ne parle que de cet événement.

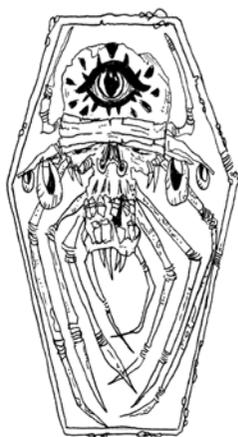
Un à un, les pisteurs et Grimine, des Fauves, passeront à la barre pour indiquer qu'ils ne connaissent pas la route choisie par la Grandvoyante et qu'il est très curieux de pousser la



famille à emprunter un tel chemin. Les Zirims siègent à l'opposé de la Grandvoyante. Test +2 Stratégie afin de comprendre que ce positionnement durant ce conseil exceptionnel montre clairement qu'elles s'opposent, elles aussi, à la Grandvoyante. Personne ne prendra sa défense.

Les personnages pourront tenter de prendre la défense de la Grandvoyante. Leur argumentaire doit être cohérent afin de convaincre l'assistance. S'ils indiquent les connivences entre les Zirims et Grimine, des Fauves, et parviennent à convaincre

la foule, celle-ci prendra le parti de la Grandvoyante. Les Zirims restées dans le silence changeront immédiatement de défense en prétextant qu'elles tentaient d'éteindre la colère de Grimine, des Fauves, vis-à-vis de ce mariage et qu'elles commençaient à peine à comprendre que cette dernière voulait destituer Chimine la Tenace, la Grandvoyante. Grimine, des Fauves, détestant la politique et se sentant trahie, acceptera avec résignation les attaques des Zirims. Lasse, elle mettra genou à terre sous le regard furieux de certaines de ses guerrières. →



**Tyrrhène Mivos le Roc,
belgfolk (mercenaire) :**
Chef des soleils noirs

Taille : 2

Point de vie : 8

Compétences : Athlétisme 5,
Corps à corps 9, Discrétion 5,
Esquive 7, Intellect 6,
Mêlée 11, Rapidité 9, Sens 7,
Volonté 5

Point de songes : 1

Point de Cauchemar : 7

Équipement : Masse
sertie de clous de Géant
enchantée (4) (ignore les
points d'armure), armure
bardée enchantée (4),
poignard (1), lame coup-de-
poing (2),

◇ **Si vos personnages ne tentent pas d'aider Grimine, des Fauves :** Chimine la Tenace, la Grandvoyante, condamnera Grimine, des Fauves, au bannissement de la famille. Elle et ses guerrières devront quitter immédiatement le clan.

◇ **Si vos personnages tentent d'aider également Grimine, des Fauves :** Ils devront à nouveau faire montre d'un argumentaire serré. Si vos personnages convainquent la communauté que les Zirims ont eu de mauvaises intentions, elles seront arrêtées sur ordre de la Grandvoyante.

• **Quatrième jour :** Une vague de froid sans précédent s'abat sur le convoi. Les températures chutent d'un seul coup. Si les Fauves ont quitté le convoi, les membres de la caravane attendront les ordres des personnages, élevés temporairement par la Grandvoyante au rang de capitaines de convoi. Plus ils mettront de temps à réagir, plus nombreuses seront les victimes du froid. Une fois le convoi à l'abri, une immense fête sera organisée à la nuit tombée si les personnages ont bien réagi. Dans le cas contraire, l'ambiance sera morose, voir sinistre si le deuil a frappé la famille.

• **Cinquième jour :** Le convoi est stationné dans le grenier de la Grange du relais de Compostelle, au même niveau que le grenier de l'écurie. Les personnages sont invités à participer – ou à conduire en cas d'absence des Fauves – ce que les Pataches nomment « *les razzias* ». Il est en effet de coutume chez les Pataches de se présenter à une réunion des familles avec le plus de denrées possibles. Les éclaireurs donneront aux

personnages un descriptif très complet de la bâtisse.

Note MJ : *Cet évènement a pour but de « sortir » les personnages de cette enquête, bien qu'il soit important de demeurer vigilant, une erreur même minime pouvant entraîner la mort de nombreux gnomes. Certains aiment à dire que « Après que les Pataches aient pillé les Géants, le Néant lui-même trouve les lieux bien vides... »*

Songe vers Edénia et piège des soleils noirs

Triklir : Les personnages peuvent, s'ils le souhaitent, profiter des festivités pour voyager par épisodes dans la ville des songes. Les possibilités de connexion entre le monde des songes et la Terra Incognita sont peu fréquentes.

La cité des songes est un véritable labyrinthe. Cependant, les personnages s'éveilleront chaque soir au même endroit situé dans les bas quartiers du Crépuscule. Il s'agit d'un amoncellement de demeures entourant une petite place avec une fontaine asséchée.

Les Soleils noirs reviennent régulièrement en Triklir, dans l'espoir de retrouver Elminis la benjamine. En effet, le sortilège ayant été interrompu, la bête qui sommeille en elle est en passe de devenir incontrôlable. S'ils ne parviennent pas à achever l'enchantement le second soir du voyage par la faute des personnages, la bête qui sommeille en Elminis s'éveillera les soirs suivants et prendra peu à peu le contrôle sur elle. Dès cet instant, les Soleils Noirs n'auront d'autre choix qu'attendre.

Si les Soleils noirs parviennent à terminer l'enchantement sans nouvelle interruption des personnages,

ignorez les jours 1, 2 et 3 du Réveil du Sicaire. En effet, Elminis la benjamine sera alors sous contrôle des Soleils noirs.

- **Premier soir :** Si vos personnages retournent sur Triklir. Les Soleils noirs ne souhaitent pas prendre de risque, leur seule priorité étant que la benjamine ne soit pas démasquée par les personnages. Les Soleils noirs réveilleront Elminis et la pousseront à quitter Triklir au plus vite.
- **Deuxième soir :** Que les Soleils noirs soient ou non parvenus à achever l'enchantement, ils imaginent que les personnages reviendront dans le monde des songes, ne serait-ce que parce que cette possibilité est très rare sur Terra Incognita. C'est pourquoi ils ont mis au point un piège pour les personnages, avec l'aide d'une créature des temps anciens qui vit dans cette partie de Triklir.

Le piège peut sembler simpliste. Ils ont déposé volontairement des traces de pas et des gouttes de sang menant vers le grand bâtiment au nord de la place. Un escalier central plonge dans les entrailles de la terre, donnant accès à un immense couloir desservant une succession de salles abandonnées servant de thermes. Les bassins sont parfois vides, parfois remplis d'eau croupie. Un test de Sens/+2 indiquera la présence de traces de sang sur le sol.

Un Gundbail sommeille dans les eaux croupies. Il bondira sur les personnages dès leur entrée dans la salle en essayant de leur barrer le passage.

- **Troisième soir :** Si les personnages terrassent le Gundbail, les Soleils Noirs deviendront très méfiants vis-à-vis d'eux. A leur retour sur Triklir, les personnages trouveront un simple mot écrit à l'aide

d'une encre noire qui dévore le papier à mesure que l'on déchiffre les lignes :

« *Retrouvons-nous demain soir à minuit dans la grande bibliothèque. Dans le sang et la peur, au nom des Soleils noirs, vous allez périr. Smarra seul guidera votre dernière nuit... »*

Tyrrhénne Mivos le Roc

- **Quatrième soir :** Les Soleils noirs attendront de pied ferme les personnages dans la bibliothèque pour un duel. Imaginez une immense salle dans laquelle des pans entiers d'armoires sont renversés, vomissant des tombereaux de livres répandus au sol. Attention, les Soleils noirs ont bien entendu triché et piégé la salle en différents endroits.

Note MJ : *Si vous sentez que vos personnages ne sont pas à la hauteur de l'affrontement, n'hésitez pas à l'interrompre au moment opportun. Les danseurs Chichras Taichinis peuvent s'arrêter de danser et de chanter, brisant ainsi le voyage onirique.*

Le réveil du Sicaire

Durant leur voyage, les personnages seront les spectateurs de faits étranges révélateurs de la présence d'une créature dans le convoi. Si, trop obnubilés par les luttes intestines, ils ignorent ces signaux, ils ne découvriront l'aberration que lors du mariage. Celle-ci est issue du sortilège Nocturne que les Soleils Noirs ont lancé sur Elminis la benjamine.

- **Première nuit :** Elminis a le contrôle sur la créature.

Si les personnages interrogent les membres du clan au sujet d'Elminis, ils découvriront que la benjamine y a un statut bien particulier. →

Le Gundbail

Cette créature semi-aquatique possède de nombreux tentacules semés de dards phosphorescents. Son corps est bardé d'écailles translucides aux reflets arc en ciel.

Taille : 5

Point de vie : 20

Compétences :

Athlétisme : 2, Corps à corps : 3, Sens : 3

Test Volonté/+3 face à cette créature : Si échec le personnage est tétanisé par la peur et ne peut rien faire durant le tour de jeu. Ce test est à effectuer une seule fois lors de la confrontation.





Gund Casse-Crâne, velu nuton (cartographe)

Taille : 4

Point de vie : 16

Compétences : Athlétisme 8, Corps à corps 8, Discrétion 4, Esquive 6, Force de la nature 8, Intellect 4, Mêlée 9, Survie 5, Tir 2, Rapidité 2, Sens 5, Soins 1

Point de songes : 1

Point de Cauchemar : 7

Équipement : Marteau de Géant enchanté (3) (il ignore les points d'armure), Hymalamort (4), Poignard (3), Armure harnachée enchantée (4).

Presque tous savent qu'elle est une Oubliée en devenir.

- **Second nuit :** Alors que les personnages quittent l'*Erinis* après les festivités, ils aperçoivent les enfants gnomes impliqués dans le sabotage du premier jour. Ceux qu'on surnomme « *les garnements* » paraissent totalement terrifiés. Ils ne cessent de répéter un mot, *Ouyana*, qui signifie « *l'ombre malsaine* » en gnome. Une bête gigantesque a brusquement bondi de l'obscurité et s'est jetée sur eux en poussant un hurlement déchirant.

Si les personnages veulent se renseigner auprès des gnomes sur ce que peut bien être cet « *Ouyana* », ils n'auront d'autre choix que de demander aux Zirims. Elles leur expliqueront que ce terme provient d'une ancienne légende Patache. *Ouyana* est le nom d'une aberration qui attaque, dit-on, il y a près de soixante ans, un groupe de gnomes Taïchinois. Ils furent découverts exsangues et sans vie, comme si une chose monstrueuse les avait vidés de leur sang jusqu'à la dernière goutte.

Elminis ne s'aventure pas à Triklir ce soir-là. La bête se réveille un bref moment en fin de la soirée sous forme d'ombre. Elle s'est nourrie de la peur des gnomes garnements. On peut également remarquer le corps sans vie d'une souris. Il est vidé de son sang.

- **Troisième journée :** Elminis semble malade. La Grandvoyante est inquiète pour sa fille. Les personnages peuvent aider à prodiguer des soins pour la jeune Oubliée. Test Sens /+2

Lors d'un arrêt, un des personnages découvrira que plusieurs souris présentent de nombreuses morsures. Les bêtes sont affaiblies.

(L'aberration prélève chaque nuit du sang sur les bêtes)

Test Empathie /+3 afin de remarquer que les garnements sont sur le qui-vive et qu'ils ne cessent de parler de l'*Ouyana* !

- **Troisième nuit :** Au beau milieu de la nuit, après le « *procès* », les personnages sont réveillés par des lumières à l'extérieur du campement. L'un des garnements a disparu, ses parents sont absolument paniqués.

Si les personnages fouillent, ils pourront découvrir un objet leur appartenant. Le sol est lacéré comme par d'immenses griffes. L'enfant ne réparait plus jamais. Les personnages découvriront également que la porte en bois de leur chambre est littéralement labourée de griffures.

- **Quatrième nuit :** Alors que les personnages partent se coucher, ils découvrent des traces de sang menant hors du campement. Le sang est encore chaud. C'est un piège de l'aberration. C'est la première rencontre des personnages avec l'aberration *Ouyana*, sous sa forme d'ombre. Elle a traîné un garde gnome. Cet accrochage a avant tout pour but d'estimer les forces des personnages. La bête est sous sa forme ombre et ne peut donc pas mourir.

- **Cinquième jour :** Alors que les personnages participent – ou gèrent – la *razzia*, la bête s'éveille en pleine journée et attaque une Zirims qui se trouvait au chevet de la jeune Elminis. Elle est retrouvée morte. La Grandvoyante leur demande de taire l'affaire. Le mariage doit avoir lieu. Ils doivent faire disparaître le corps et les traces de l'affrontement.

◇ Si les personnages tentent d'empêcher ce mariage, la Grandvoyante cherchera



Ouyana

Taille : 4

Point de vie : 16

Compétences :

Athlétisme 7, Corps à corps 7, Discrétion 4, Esquive 6, Force de la nature 8, Intellect 4, Mêlée 8, Rapidité 6, Sens 6

Point de songes : 0

Point de Cauchemar : 10

Marque du cauchemar :

Œil de la nuit (+1 à tous les tests face aux personnages), Crocs aiguisés (Dégât taille +2), Six Bras (peut porter jusqu'à 6 attaques avec une pénalité cumulable de -1 par attaque), griffes tranchantes (Dégât taille +1)

Ouyana possède une gueule béante bardée de dents aiguisées et six bras. Ses griffes sont tranchantes comme des lames de couteaux de Géants

dans un premier temps à les convaincre de sa nécessité.

- ◊ Si les personnages souhaitent empêcher le mariage en dépit de tout argumentaire, la Grandvoyante les fera arrêter juste après la razzia.

Le mariage

À leur arrivée à la grange du relais de Compostelle, vos personnages découvrent un spectacle auquel fort peu de membres du Petit Peuple ont eu l'occasion d'assister. Fait rarissime, deux familles Pataches se retrouvent. Le brouillard dissimule

tout l'étage supérieur de la grange.

Les Tchars sont déjà sur place lorsque les Taichinis arrivent. Ils font presque froid dans le dos. D'aspect très primitifs, ils arborent fièrement leurs peintures de guerre. Des femmes gnomes aux visages cachés par un voile noire entonnent un chant d'une infinie tristesse, celui de l'exode.

La cérémonie du mariage est de toute beauté. Le futur époux est paré d'une coiffe taillée dans le crâne d'un mulot et ornée de mille plumes et colifichets. Il porte un étrange bâton de bois figurant un empiement →



Guntab Maliuisi, gnome (trouvetout)**Taille :** 2**Point de vie :** 8**Compétences :** Athlétisme 2, Corps à corps 7, Discrétion 10, Esquive 8, Intellect 5, langue Gnome 9, Mêlée 8, Subterfuge 6, Tir 9, Rapidité 8, Sens 8, Soins 9**Point de songes :** 2**Point de Cauchemar :** 6**Équipement :** Javelot (3) portée Taille x5 cm, Lance plume enchantée (3) (ignore les points d'armure), Poignard (1), Pièges en tout genre (5), 100 écorces
Tatouages enchantés : Lui permet d'obtenir un dé supplémentaire pour se camoufler**Moch le Hardi, lutin (chevalier sombre)****Taille :** 3**Point de vie :** 12**Compétences :** Athlétisme 6, Corps à corps 9, Discrétion 9, Érudition 11, Esquive 8, Intellect 6, Langues latin 7, langue vieux Lutin 9, Mêlée 11, Monture 12, Rapidité 8, Sens 7, Soins 3**Point de songes :** 0**Point de Cauchemar :** 8**Équipement :** Aiguille à tricoter (5) (elle ignore les points d'armure), armure enchantée (4), clou (4), épée (3), pièges en tout genre (5), poignard (2)

de cranes. Test Intellect /+2 ou Érudition /+3 pour identifier l'un des bâtons des Myzirs, un objet provenant d'Edénia qui permet à un clan entier de disparaître en un instant derrière un épais brouillard. Il en existerait, paraît-il, seulement trois sur la Terra, tous apparemment en possession des Tchars.

Elminis la benjamine est également là (sauf si vos personnages sont parvenus auparavant à démasquer la bête). Elle est pâle et souffreteuse mais garde son éternel sourire.

L'alcool coule à flot, il y a de la nourriture à profusion et la musique bat son plein. Les danseurs ne sont pas encore entrés dans la salle. Le silence s'abat brusquement dans l'immense salle de l'Erinis lorsque s'avancent les Grandvoyants des deux clans. Chimine la Tenace prend la parole la première.

« C'est un immense honneur de voir nos enfants s'unir sous nos yeux. Ma fille Erias va quitter notre douce tribu pour vivre sa vie de femme et peut-être de future Grandvoyante dans le clan des Tchars. Je leur souhaite le bonheur éternel et puisse notre chimère guider les pas de ces amoureux. »

Elle se retourne alors et jette un regard au Grandvoyant des Tchars, qui se lève, révélant de nombreux tatouages et cicatrices.

« Nous ne pouvons imaginer la douleur d'une enfant gnome de devoir quitter son clan. Nous t'accueillons comme si tu étais notre fille. Bien qu'il nous soit impossible de remplacer tes êtres chers, ni d'atténuer la douleur de Chimine et des Taïchinois à ta perte, nous, Tchars offrons aux Taïchinois le bâton

des Myzirs. Il saura protéger votre clan face aux créatures de la Terra Incognita. Puissiez-vous en faire bon usage. Que la chimère veille sur nos deux êtres chers, symboles de notre tribu Patache ! »

À ces mots, le marié offre à Chimine son bâton. Chimine la Grandvoyante le lève bien haut et jette un regard aux personnages. Un morceau de tissu posé puis noué autour des mains des deux mariés scelle l'union des promis.

Note au MJ : *Cet objet va permettre de protéger tout le clan Taïchinois en levant une voile de brouillard lors de ses déplacements. Chimine a toujours su qu'en offrant son bien le plus précieux, c'est à dire son enfant, le Grandvoyant Tchars se sentirait dans l'obligation d'offrir son bien le plus précieux après son fils, sa relique. Elle ne souhaitait pas en parler aux Zirims car elle n'avait aucune garantie de recevoir ce présent en retour et elle ne voulait en aucun cas perdre la face devant son clan.*

Les chichras taïchinois font alors leur apparition dans la salle. Ils se mettent à danser au moment même où les femmes des Tchars entonnent leur chant lancinant. L'association de ces deux formes d'art va créer une altération très forte de la réalité vers le monde des songes. C'est à ce moment que tout va basculer, avec l'apparition de l'aberration Ouyana !

L'issue du mariage dépendra des actions de vos personnages durant toute cette aventure. Cependant, la confusion et l'agitation seront importantes dans tous les cas de figure. Ouyana détruira le corps d'Elminis la benjamine lors de sa transformation finale.

La créature bondira dans la foule, projetant des corps à travers la salle. La terreur provoquée par Ouyana provoque un reflux de la foule dans lequel de nombreux gnomes succombent, étouffés ou piétinés par leurs congénères.

Sortir de la foule nécessitera un test d'Athlétisme/+2 à chaque coup porté.

• **Si les personnages ont interrompu le rituel des Soleils Noirs sur Triklir :**

Ouyana ne pourra contrôler le moment de sa transformation. Elle apparaîtra au beau milieu de la danse des chichras taïchinis. Le pouvoir onirique de la danse est si fort qu'une partie de l'assistance se retrouvera sur Triklir, dans la bibliothèque. Ouyana également, ce qui réduira le nombre des victimes.

◇ **Si les personnages n'ont pas réussi à convaincre les Fauves de rester parmi eux :**

Ils ne devront compter que sur l'aide de huit gardes Tchars. Le combat sera plus ardu.

◇ **S'ils ont réussi à convaincre les Fauves de rester parmi eux :** Plusieurs guerrières, y compris Grimine, viendront en aide aux personnages.

◇ **S'ils ont fait condamner les Zirims :** Ils devront combattre jusqu'à la mort de Ouyana. En effet, les Zirims ne pourront intervenir, ignorant le déroulement des événements dans leur enfermement.

◇ **S'ils se sont attirés les faveurs des Zirims :** Après quelques minutes de combat, les Zirims viendront en aide aux personnages ; elles interrompent le voyage onirique des gnomes et des personnages sur Edenia en y abandonnant la créature.

• **Si les personnages n'ont pas réussi à interrompre le rituel des Soleils Noirs :**

Ouyana apparaîtra à la fin de la danse des chichras taïchinis au moment le plus opportun. Les gnomes sont épuisés par ce voyage dans le monde des songes. Certains seront mêmes encore à Triklir alors que la créature s'abat sur la foule.

◇ **Si les personnages n'ont pas réussi à convaincre les Fauves de rester parmi eux :**

Ce sera une véritable hécatombe, les gardes présents étant sous le choc d'une telle apparition.

◇ **S'ils ont réussi à convaincre les Fauves de rester parmi eux :**

Plusieurs guerrières, y compris Grimine, viendront en aide aux mariés et aux Grandvoyants.

◇ **S'ils ont fait condamner les Zirims :** Elles ne leur seront d'aucune aide.

◇ **S'ils se sont attirés les faveurs des Zirims :**

Elles chercheront par leur magie à empêcher la créature de faire plus de victimes.

• **Si les personnages réussissent à démasquer la créature dans le corps de la jeune Benjamine bien avant le mariage :**

Ils parviendront, grâce à un puissant enchantement et avec les instructions des Zirims, à repousser la bête et à interrompre le sortilège. La créature sortira de la bouche de la jeune gnome sous une forme éthérée et disparaîtra dans un hurlement lointain.

Les frères Tchass Vidir, kobolds (sangfous)

Taille : 3

Point de vie : 12

Compétences :

Athlétisme 2, Corps à corps 6, Discrétion 7, Esquive 6, Intellect 4, Mêleé 8, Onirologie 6, Subterfuge 5, Tir 7, Rapidité 8, Sens 6, Soins 1

Point de songes : 2

Point de Cauchemar : 7

Équipement : Hymalamort enchantée (3) (ignore les points d'armure), Arbalète (4), Arc long (3), Poignard (2) Griffes (2), Armureharnachée (2), 50 écorces

Tatouages enchantés :

Leur permettent d'obtenir un dé supplémentaire pour se camoufler

3 sortilèges Rêvirines

pour un des frères : Bête noire / Brume scélérate / Contamination Ténébreuse (Page 155 livre 1)



Geoffroy Hassoun
Samia Aci-Sèche

Illustrations : Geoffroy Hassoun



CB



40 ANS

En quelques mots...

Georgina d'Urfé est une actrice qui monte au sein de la troupe du Grand-Guignol.

Sa prestation dans *Le Mariage de l'horreur* a attiré l'attention d'un admirateur inquiétant. Elle disparaît, et ses proches sont assassinés quelques jours plus tard.

Au terme d'une première enquête, les investigateurs la sauvent, mais l'ont-ils vraiment sauvée, ou est-ce un simple artifice de mise en scène ?

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • Débutants

MJ • Expérimenté

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

LE MARIAGE DE L'HORREUR

Ce scénario années 20, situé en France, conviendra à des investigateurs peu ou pas expérimentés, des joueurs ayant un peu de bouteille et un Gardien des arcanes capable d'un peu de grandiloquence. Il s'agit surtout du cadeau d'anniversaire pour Casus de l'immense auteur Tristan Lhomme, maître incontesté du poule french touch. Merci à lui !

Introduction

Avant le début

Le Mariage de l'horreur est une pièce en quatre tableaux, sans nom d'auteur, représentée au théâtre du Grand-Guignol les 2, 3 et 4 février 192*. Les journaux ne consacrent que quelques lignes à « *cette fantaisie macabre* » mais saluent la qualité du jeu de sa vedette féminine, Georgina d'Urfé.

Dans la soirée du 5, Georgina fait la fête avec une bande d'amis. Elle les quitte aux Halles, vers 2 heures du matin. Elle n'est jamais rentrée. La police est avertie dans la soirée du 6 par Marcel Marcellin, le riche industriel qui paye le loyer de l'actrice, inquiet de ne pas la trouver chez elle. Les journaux s'emparent de l'affaire dès le matin du 7. Cette fois, Georgina fait les gros titres, la presse se divisant en deux camps : ceux qui redoutent une tragédie et ceux qui soupçonnent un coup de pub.

Les investigateurs entrent en scène peu après.

L'introduction des PJ

• **Le groupe d'amis.** Auteurs ou acteurs connaissaient peut-être

Georgina, qui fréquentait aussi des peintres d'avant-garde, des dilettantes, des Américains profitant de la faiblesse du franc pour vivre à Paris, etc. Si ça se trouve, ils ont même assisté à son dernier dîner.

- **Le groupe d'enquêteurs.** La police est une possibilité, tout comme des « *privés* » engagés par la Direction du théâtre.
- **Les fouineurs.** La disparition de Georgina intéresse bien entendu les journalistes, sans parler d'une tourbe d'enquêteurs amateurs, de médiums hallucinés, etc.

L'histoire pour le Gardien

Dans une autre vie, Charles-Victor Hurel était un poète que les critiques traitaient de « *médiocre imitateur de Baudelaire* ». En 1868, Hurel a découvert sa nature de goule et rejoint sa vraie famille sous le cimetière de Montmartre. Cependant, il a conservé un intérêt pour le monde de la surface, se tenant au courant des dernières tendances artistiques via ses descendants mortels.

Voici quelques mois, Charles-Victor a décidé de reprendre sa carrière d'auteur. Par l'intermédiaire de →



Georgina d'Urfé devant le théâtre

son petit-neveu Louis, il a envoyé le manuscrit du *Mariage de l'horreur* au Grand-Guignol. La Direction a jugé la pièce verbeuse, mais elle avait le mérite d'être gratuite, l'auteur demandant simplement qu'on lui réserve une loge grillagée le soir de la première.

Hurel a été ravi de voir son œuvre représentée et il est tombé sous le charme de Mlle d'Urfé. Avec l'aide de Louis, il s'est emparé de la jeune fille, qu'il séquestre dans le caveau familial du cimetière de Montmartre. Il a eu la joie de la trouver réceptive à ses avances. Georgina est une survivante...

Hurel n'a plus qu'une poignée de complications à régler. Georgina a un protecteur, Marcel Marcellin, et un amant de cœur, Bastien Antoine, que la goule perçoit comme des « rivaux » à éliminer. Les investigateurs représenteront certainement un tracas plus sérieux. Pire, les liens de la famille avec les goules remontent loin en arrière, à Philippe, un ami du comte d'Erlette qui a abandonné la surface vers 1700. Philippe fait partie de cette minorité de goules qui ne cessent jamais de grandir. Charles-Victor va devoir gérer cet ancêtre encombrant, qui a très faim.

Notes de mise en scène

En un mot ? « *Grandguignolesque* ». Ne lésinez pas sur les personnages non-joueurs un peu décalés, les coïncidences bizarres, l'emphase et, surtout, le sang. Edgar Poe a inventé un type de fantastique que Baudelaire décrivait comme « grotesque », autrement dit quelque chose qui va au-delà du ridicule et du mauvais goût pour déboucher sur l'irréel et le malaise. Oubliez Lovecraft et pillez Poe !

Dans ce genre d'histoire, les clichés sont les bienvenus, mais ils ne doivent pas empêcher les joueurs de réfléchir un peu sur la morale de l'histoire. La Georgina du premier tableau est une demoiselle en détresse, mais qu'est-elle devenue lors du second ? Une garce, une ennemie ou juste une survivante qui fait son possible pour se tirer d'une situation qu'elle n'a pas choisie ?

Distribution

Les premiers rôles

- Georgina d'Urfé, née Georgette Legris, actrice
- Louis Hurel, mutilé suspect
- Charles-Victor Hurel, goule et poète maudit
- Philippe Hurel, vieille goule

Premier tableau

- Louise Villebon, amie de Georgina
- Paul Carret, ami de Georgina
- Jeanne Bolbec, amie de Georgina
- Auguste Lenormand, ami de Georgina
- Bastien Antoine, amant de cœur
- Marcel Marcellin, industriel et financier de Mlle d'Urfé
- Camille Choisy*, directeur artistique du Grand-Guignol
- Jack Jouvin*, administrateur du Grand-Guignol
- Mlle Véra Tancrede, doublure promue
- Donatien Deleffroi, acteur
- Giorgio Comelli, régisseur intimidant
- Jane Poupelet*, créatrice de visages
- Albert, domestique alcoolique

Second tableau

- Henriette Changy, sectatrice
- Diane Lenoir, sectatrice
- Igor Kazmin, sectateur



Philippe Hurel

- Amélie Hurel, sœur de Louis
- Valentin Valence, prête-plume de Charles-Victor
(* personnages réels.)

Premier tableau : la disparue

Les convives

Les journaux des années 20 n'ayant pas les pudeurs de la presse moderne, les noms des dernières personnes à avoir rencontré Georgina s'étalent dans les journaux : **Louise Villebon**, costumière ; **Paul Carret**, auteur dramatique ; **Jeanne Bolbec**, sans profession ; **Auguste Lenormand**, étudiant.

Tous les quatre sont de braves jeunes gens aimant la fête, qui connaissaient Louise depuis environ deux ans. Aucun d'eux n'a de contact direct avec le Grand-Guignol. Louise travaille au théâtre Fontaine ; Paul écrit des drames sociaux dont personne ne veut ; Jeanne est une riche héritière qui abuse de l'alcool ; et Auguste termine son droit en attendant de reprendre l'entreprise paternelle. Louise et Paul couchaient ensemble, Auguste a eu une brève histoire avec Georgina et tente en vain d'ajouter Jeanne à son tableau de chasse.

Déjà été interrogés par la police et harcelés par les journalistes, ils se montrent plus ou moins accueillants envers les investigateurs, selon la nature de leur implication.

- Le programme de la soirée était tout à fait classique : un dîner léger dans un petit restaurant du côté de Saint-Philippe-du-Roule, trois heures au *Bœuf sur le toit* à boire et danser, suivies d'une petite marche jusqu'à la Concorde pour dissiper le gros des vapeurs d'alcool. Là, ils ont attrapé deux

taxis pour aller consommer une soupe à l'oignon aux Halles, où des bouis-bouis en servent à toute heure.

- Georgina était en pleine forme. Elle fêtait sa première tête d'affiche, et même si elle trouvait la pièce assez nulle, elle considérait que c'était un grand pas dans sa carrière.
- Elle a payé le dîner et la plupart des consommations, ce qui n'a étonné personne : ses amis savaient qu'elle avait un protecteur cousu d'or. Jeanne est la seule à connaître son nom : il s'appelle Marcel Marcellin, un ami de son père. Elle le décrit comme « un gros porc, et je suis polie ».
- Bastien Antoine, son amant de cœur, était absent, « *mais ces deux-là passent leur temps à se fâcher, et il ne lui a pas manqué* ».
- Quand toute la bande s'est séparée, Georgina est partie à pied. Là encore, rien d'inhabituel, « *elle aimait marcher* ».

Georgina d'Urfé, sa vie, son œuvre

Les investigateurs peuvent obtenir les informations suivantes de diverses manières, selon leur point d'entrée dans l'aventure.

- Georgina est née Georgette Legris à Caen, où ses parents et ses deux frères vivent toujours de petites vies obscures. Ils n'ont pas entendu parler de la disparition de Georgina, et ne savent pas que c'est Georgette sous un pseudonyme. Si les investigateurs les contactent, ils entendent l'histoire bien connue de la jeune fille persuadée qu'elle deviendra riche et célèbre à Paris.
- Elle est arrivée à Paris il y a un peu plus de deux ans. Après →

Variations

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

Le Grand-Guignol existe déjà dans les années 1890, et il persistera vaillamment jusqu'aux années 60 avant de disparaître, victime du cinéma et de la télévision. Une résurrection à l'époque moderne, avec tout ce que la technologie permet d'effets scéniques à grand spectacle est tout à fait envisageable, sous la forme d'une performance éphémère, limitée à quelques représentations pour *happy few*. Hurel a contacté les producteurs par mail et la loge grillagée est remplacée par un lien vidéo.

Et si... je n'ai pas envie de jouer en France ?

Rien ne vous empêche de transposer l'intrigue dans une autre grande ville, pour peu qu'elle abrite un public de connaisseurs en pièces de théâtre « *limite* ». Londres, New York ou San Francisco pourraient faire l'affaire, avec une censure beaucoup plus sourcilieuse et peut-être des représentations clandestines dans des bâtiments attenants à des *speakeasies*. Le Berlin désorbité des années 20 serait également parfait, avec probablement plus de scènes de nu que dans le Grand-Guignol originel.



quelques tours de chants peu concluants dans des boîtes de Montmartre, elle s'est tournée vers le théâtre. Elle a rejoint la troupe de Grand-Guignol l'année précédente. Sa prestation dans *Le Mariage de l'horreur* devait lui ouvrir d'autres premiers rôles.

- La véritable Mme d'Urfé était une marquise du XVIIIe siècle qui croyait à l'alchimie, aux esprits, à la réincarnation et aux sciences occultes, entre beaucoup d'autres choses... Selon les auteurs, c'était une redoutable magicienne ou une vieille folle qui se faisait plumer par une foule d'escrocs, dont le comte de Saint-Germain et Cagliostro. Lorsque Camille Choisy, le directeur artistique du Grand-Guignol, a suggéré à Georgette de prendre un pseudonyme, elle a trouvé que son nom « *avait quelque chose* » et se l'est approprié.
- Une visite dans son petit appartement du IXe arrondissement, un peu au-dessus de la gare Saint-Lazare, permet de faire la connaissance d'Hélène, sa bonne, une quinquagénaire revêche qui n'aimait pas du tout « cette petite gourde ». Comme l'appartement et la plupart des meubles, elle a été fournie à l'actrice par Marcel Marcellin. La visite domiciliaire permet de repérer une correspondance amoureuse fournie avec Bastien Antoine, mais rien de plus.

Au Grand-Guignol

Le théâtre est une salle modeste d'un peu moins de 300 places, située au fond de la cité Chaptal, une petite impasse pavée trop étroite pour les voitures, qui débouche au 20 de la rue Chaptal, dans le nord du IXe arrondissement.

La représentation du soir est *La Vengeance du guillotiné*, une sombre

histoire d'assassin qui, réduit à l'état de tête sans corps, trouve quand même le moyen de liquider ses juges. Tout le monde est très occupé aux derniers réglages.

- **Jack Jouvin**, l'administrateur. Cet acteur vieillissant devenu gestionnaire s'inquiète sincèrement du sort de Georgina, mais ne peut pas s'empêcher de penser qu'un peu de publicité gratuite pour le théâtre sera la bienvenue. Il connaissait à peine l'actrice et ne participe plus guère au choix des pièces.
- **Camille Choisy**, le directeur artistique. Choisy a également été acteur, avant-guerre. Depuis, il s'épanouit dans la mise en scène, la programmation, la direction de la troupe... Bref, il exerce un métier d'homme-orchestre épuisant et ingrat. Ses relations avec Jouvin sont notoirement houleuses. Il a engagé Georgina, sait pas mal de choses à son sujet, et parle volontiers du *Mariage de l'horreur* (voir encadré).
- **Mlle Véra Tancrède**, actrice. Une jolie brune dotée d'un nez retroussé et d'une pointe d'accent faubourien quand elle ne se surveille pas (le reste du temps, elle travaille une diction très « *Comédie-Française* »). En dehors de quelques ragots sur Marcel Marcellin et Bastien Antoine, elle n'a rien de passionnant à dire. Elle a récupéré les rôles que Georgina aurait dû jouer au cours des prochaines semaines, ce qui lui donne un vague mobile, mais n'est pour rien dans l'histoire.
- **Donatien Deleffroi**, acteur. De son vrai nom Jean-Marie Martin, Donatien jouait le monstre dans *Le Mariage de l'horreur*. Il est mince, avec un physique d'acrobate, un visage mobile et un sens de l'humour discutable. Il aime

La pièce

Le *Mariage de l'horreur* est une pièce en quatre tableaux d'un auteur anonyme, où une pure jeune fille est « courtisée » par une grande Ombre dotée d'immenses griffes.

- **Premier tableau** : Berthe est heureuse, dotée de parents adorables et d'un fiancé charmant. Hélas, un soir, lors d'une promenade près d'un cimetière, elle attire l'attention de l'Ombre.
- **Second tableau** : L'Ombre massacre les parents, puis égorge le fiancé dans de grandes éclaboussures de faux sang, avant de voler son cadavre pour le réanimer.
- **Troisième tableau** : Le fiancé-zombie rôde autour de son ex-bien aimée, étranglant quelques personnages secondaires avant de l'enlever.
- **Quatrième tableau** : Berthe est la vedette de noces sataniques célébrées par un prêtre défroqué dans le cimetière, avec une assistance de sorcières (judicieusement vêtues de collants couleur chair qui donnent une illusion de nudité).

Personne au théâtre ne pense grand-chose de ce *Mariage*. Le Grand-Guignol représente près d'une centaine de pièces par an, et elle n'était ni pire, ni meilleure que la plupart. « *Peut-être un peu plus grandiloquente, que la moyenne, dans un style un peu vieillot, mais ça allait bien avec le propos* »

résume Camille Choisy. « *Elle ne sera certainement pas rejouée, sauf si on a besoin d'un bouche-trou.* »

notamment bizuter les nouveaux acteurs. Il n'est pour rien dans la disparition de Georgina, mais fait un suspect acceptable dans un premier temps.

- **Georgio Comelli**, régisseur. Le titre de ce grand escogriffe balaféré et boiteux est trompeur. En pratique, il est à la fois le machiniste, l'éclairagiste, l'ouvreur, le vendeur de billets et l'homme de ménage du théâtre, selon les moments. Authentique héros de guerre couvert de médailles italiennes et françaises, il boit peu mais a l'alcool mauvais. Il éprouve une affection intense et platonique pour toutes les jeunes actrices de la troupe. Certaines le trouvent « *malsain* », d'autres le traitent comme une sorte d'oncle honoraire.

Georgio témoin

Georgio était à la caisse le jour de la première du *Mariage de l'horreur*. Une « *gueule cassée* » a retiré les billets mis de côté pour l'auteur. Non, il n'a pas donné de nom, mais un mot de passe convenu avec la Direction du théâtre. C'était « *Désolation de l'âme* ».

Ces places correspondent à la loge grillagée C, d'où l'on peut voir sans être vu. Après une seconde de réflexion, Gregor ajoute que le lendemain, les femmes de ménage se sont plaintes de l'état de la loge. « *Elles ont dit que ça puait comme trente-six diables, là-dedans* ».

Sa description de la « *gueule cassée* » est malheureusement assez floue : « *un grand type un peu voûté, bien habillé, avec un masque de cuir qui cachait presque toute sa figure, des sourcils au menton.* »

Par défaut, Georgio reste sagement au théâtre. Si vous le souhaitez, il peut vous servir de joker, intervenant pour sortir les investigateurs d'une situation difficile ; de complication s'il précède les investigateurs et effraie les témoins ; voire d'avertissement si vous décidez de le faire tuer par les Hurel.

La concurrence des PJ

- **La police**. La police parisienne est représentée par *l'inspecteur Vidal*, un jeune enquêteur moderne au profil aigu, qui croit aux empreintes digitales, aux →



théories du Pr Locard et aux actrices qui mettent leur disparition en scène pour se faire de la publicité. Il enquête sans conviction, convaincu que M^{lle} d'Urfé refera surface dans quelques jours et peu désireux d'être tourné en ridicule. Il change d'avis quand les cadavres commencent à s'accumuler, mais reste fermé jusqu'au bout à toute idée de surnaturel.

- **MM. de la presse.** *Ludovic Leroux* est un vieux de la vieille qui colle à la roue de l'inspecteur Vidal et déterre tout ce qu'il y a à savoir sur la disparue. *Jean Laflamme* est un étudiant en sciences politiques défroqué qui croit à l'enlèvement et veut bien croire au surnaturel si ça fait monter les ventes de son journal. S'il repère les investigateurs, il s'accroche à eux.

La piste de l'auteur

Camille Choisy a conservé le manuscrit et la lettre d'accompagnement de l'auteur du *Mariage*, ainsi que la très courte correspondance qui s'en est suivi : une lettre d'acceptation du théâtre accompagnée d'un projet de contrat, et une réponse fixant comme unique rémunération la fameuse loge grillagée, le soir de la première.

Rien de ce qui vient de l'auteur n'est signé. Il se sert d'une machine à écrire récente. Un spécialiste peut déterminer que c'est une Underwood, et que ses « a » sont légèrement encrassés. L'adresse indiquée est « *L. H. Poste restante, 47 boulevard de Clichy* ».

« Désolation de l'âme »

Moyennant un test majeur de Bibliothèque, il est possible de découvrir que le mot de passe choisi par l'auteur pour récupérer les billets au contrôle est le titre d'une

plaquette de vers. *Désolation de l'âme et autres lamentations mystiques* a été publiée en 1863 par un certain Charles-Victor Hurel. Né en Sologne en 1830, Hurel a fait une courte carrière littéraire à Paris. Il n'a guère attiré l'attention des critiques, qui le classent parmi les « *disciples de Baudelaire* ». Il n'a pas laissé d'autres traces, pas même une notice nécrologique.

Ses poèmes regorgent d'images macabres à souhait, et sont juste assez dérangeants pour justifier une perte de 0/1 SAN.

Des investigateurs déterminés à remonter cette piste peuvent retrouver quelques survivants des cercles littéraires que fréquentait Hurel. Largement septuagénaires, ces anciens décadents se souviennent d'un jeune homme doué mais maladif et qui « *prenait nos jeux littéraires trop au sérieux* ».

Le bureau de poste de la rue de Clichy

Un gros bureau de poste parisien, perpétuellement plein de monde, où des employés revêches et débordés ne font aucun effort pour faciliter l'enquête. Sans une raison officielle, les investigateurs auront du mal à en apprendre davantage sur la boîte postale au nom de « *L. H.* ». L'obstacle n'est pas insurmontable, mais il faut réussir un test d'une compétence sociale au choix pour le franchir.

Les employés ignorent le nom de son propriétaire – les années 1920 sont moins obsédées par les preuves d'identité que les années 2020. En revanche, ils peuvent le décrire comme un gaillard élégant, un peu voûté, qui porte un masque de « *gueule cassée* ». Non, pas un masque de cuir, « *un beau masque, très réaliste, couleur chair, qui imite un visage. Mais*

bon, ça se voit quand même que c'est un masque... »

L.H. n'a pas reçu de courrier depuis un mois, autrement dit depuis la réception du contrat, et n'est pas passé relever sa boîte depuis une semaine.

Intermède : mort d'un industriel

Si les personnages ont le temps de rencontrer M. Marcellin avant qu'il ne lui arrive malheur, ils tombent sur un gros porc moustachu, doté de trois mentons, d'une grosse montre en or et d'une fortune aussi récente qu'indécente.

Il n'a pas grand-chose à dire : il entretenait Georgina depuis huit mois, lui rendait une visite hebdomadaire et s'en faisait accompagner au théâtre ou à des dîners avec des clients de province qu'il souhaitait impressionner. Il savait qu'elle avait un amant de cœur, s'en fichait un peu et ne connaît même pas son nom.

Marcellin a très peur du scandale. Une garçonne et entretenir des actrices, soit, mais avoir son nom dans les journaux... « *Si tout ça s'ébruite, ma femme va me faire une vie infernale pendant des mois, alors s'il vous plaît, silence !* » **Gertrude Marcellin** est une grande perche sèche, méchante et mesquine, mais son mari a un ennemi plus sérieux : un jour ou deux après le début de l'enquête des investigateurs, il trépassa.

Son corps est retrouvé à deux pas de chez lui, près de la place des Ternes. Il est suspendu à un réverbère par ses propres tripes. Les deux hironnelles (deux agents cyclistes dans l'argot de l'époque) qui le découvrent préviennent le commissariat du quartier, qui effectue les premières constatations. L'inspecteur Vidal prend le relais lorsque ses supérieurs font le lien avec Mlle d'Urfé.

Le **Dr Paul**, le médecin légiste qui se charge de l'autopsie, mentionne dans son rapport « *quatre couteaux mal aiguisés, sans doute fixés sur une barre transversale afin de donner des découpes parallèles* ». En privé et avec des gens en qui il a confiance, il parle plus simplement de « *griffes* »...

La piste du masque

Contrairement aux masques de cuir, les masques réalistes ne courent pas les rues : quelques centaines pour vingt mille « *gueules cassées* ». Un test de Connaissance suffit pour savoir que la plupart ont été fabriqués par le Studio for Portrait Masks, une émanation de la Croix-Rouge américaine, qui a fermé en 1920. Des trois sculpteurs qui y travaillaient, seule **Jane Poupelet** vit encore à Paris. Ses deux collègues sont rentrés aux États-Unis.

Mme Poupelet est une artiste reconnue, qui a travaillé avec Rodin et contribué à lancer Maillol. Les deux années qu'elle a passées à réaliser des masques à partir de photos d'avant-guerre l'ont marquée. Elle a conservé des notes sur ses « *clients* ». Il n'y a qu'un seul « *L. H.* » parmi eux, le lieutenant Louis Hurel. Jane Poupelet le décrit comme un « *type profondément abattu, qui pensait au suicide. C'est pour cela qu'il nous a été adressé par le ministère.* » Elle n'est pas restée contact avec lui. « *Pour quoi faire ? Nos masques sont en cuivre émaillé. À part une retouche de peinture de temps en temps, que n'importe quel artiste peut réaliser, ils n'ont pas besoin d'entretien.* »

Un passage au ministère

Depuis 1917, le ministère de la Guerre est lesté d'un →





Louis Hurel

volumineux département des Pensions, qui ne tardera pas à devenir un ministère de plein droit, celui des Anciens combattants.

À moins d'y disposer d'excellents contacts, explorer ses archives à la recherche d'une gueule cassée dont les initiales pourraient être « L. H. » prend des jours et des jours. Avec son nom complet, il ne faut qu'une poignée d'heures.

Louis Hurel est un héros, titulaire d'une collection de citations, d'une Médaille militaire et d'une Légion d'honneur. La guerre s'est terminée pour lui en décembre 1916, du côté de Verdun, quand il a eu le visage arraché par un éclat d'obus. Il a bénéficié des meilleurs soins disponibles. À la fin de sa longue convalescence, il a été admis au programme pilote des « *masques portraits* », puis a été rendu à la vie civile.

Intermède : un bien-aimé sans cœur

Les investigateurs ont peut-être eu le temps de parler à Bastien Antoine. C'est un beau jeune homme athlétique et très inquiet pour Georgina. S'il connaissait des membres du groupe, il ne manquait pas de s'informer de leurs démarches, pestait parce qu'ils n'allaient pas assez vite, et ainsi de suite.

Il disparaît à peu près à ce stade de l'enquête, victime des attentions de Charles-Victor.

Si vous avez besoin de relancer l'action, il refait surface à Saint-Cloud. Avant de le jeter dans la Seine, quelqu'un lui a arraché le cœur, à l'aide de la même arme qui a tué Marcel Marcellin...

Louis Hurel

M. Hurel n'est pas dans l'annuaire, mais les ministères de la Guerre et

des Finances savent où le trouver, et il est inscrit sur les listes électorales du XVIII^e arrondissement. Les informations suivantes prennent du temps à rassembler, et il est probable que les PJ n'aurent pas le tableau complet avant d'être contraints d'agir.

- Louis est né en 1895. Il a une sœur jumelle, Amélie.
- Ce sont les seuls enfants de Joseph Hurel, et les petits-enfants d'Antonin Hurel.
- Antonin et Joseph étaient des industriels qui ont développé une modeste fabrique de charrettes pour en faire un fournisseur de pièces automobiles.
- Louis aurait dû prendre la succession, mais après la guerre, il a cédé son usine aux frères Peugeot. Il a également vendu son hôtel particulier du XVI^e arrondissement.
- Depuis 1918, il est propriétaire d'une maison au 22 rue Carpeaux, juste à côté de l'hôpital Bretonneau et à deux pas du cimetière de Montmartre. Sportif et sociable avant-guerre, il s'est changé en ermite.
- Amélie vit dans la propriété familiale, en Sologne.
- Antonin Hurel était le frère aîné de Charles-Victor, le poète.
- La seule autre possession des Hurel à Paris est la chapelle familiale où sont enterrés Joseph, Antonin et leurs épouses, au cimetière de Montmartre.

22 rue Carpeaux

Louis Hurel habite une maison modeste construite vers 1850. Façade blanche, toit d'ardoises, un étage et deux fenêtres en façade, c'est peu pour un homme riche et suffisant pour un ermite. Les commerçants du quartier confirment que Louis vit en reclus. Les courses sont faites

par Albert, son domestique, un autre mutilé de guerre, « *beaucoup moins abîmé que son maître, mais quand même, le pauvre bougre...* » Lorsque Louis se montre en public, il porte toujours son masque réaliste.

- **Albert** le domestique est facile à repérer : il lui manque une oreille, et une affreuse balafre court sur sa joue droite et coupe son nez en deux. Ancienne ordonnance de Louis, il n'aime pas être abordé par les inconnus et joue les imbéciles s'ils posent des questions trop précises sur son patron. Il a congé le jeudi, et passe la journée à s'enivrer dans un bordel de Montmartre.
- **Louis** ne sort de chez lui qu'une ou deux fois par semaine, à la nuit tombée, pour faire une heure de promenade dans le quartier. Il évite les becs de gaz et les lumières de l'hôpital Bretonneau. L'obscurité ne semble pas le gêner.

Si les investigateurs tentent une visite domiciliaire, ils peuvent profiter d'une absence de Louis. Même si Albert est dans sa chambre, il est souvent ivre mort à partir de 21 heures. La maison est dans un ordre militaire, d'une propreté impeccable, et confortablement meublée. Malheureusement, les murs de toutes les pièces sont décorés de dizaines de photos de grands mutilés ou d'opération de chirurgie faciale, dont l'accumulation provoque une perte de 1/1D4 de SAN. Il n'y a pas trace de l'actrice disparue, mais trois éléments devraient intéresser les personnages.

- Un masque de cuir d'un modèle banal, fourré dans un tiroir de la commode de la chambre d'Antoine. Il ne le porte jamais. Louis le lui a « *emprunté* » pour sa soirée au théâtre.

- Dans le bureau, ils peuvent trouver une facture pour une machine à écrire Underwood, achetée deux mois avant le début de la correspondance avec le Grand-Guignol. La machine elle-même reste introuvable.
- À la cave, une porte solidement fermée à clef donne sur un escalier, qui débouche sur un couloir maçonné, puis sur une série de salles creusées dans la roche. L'ensemble ne tarde pas à ressembler aux carrières souterraines de la rive gauche, sans squelettes, mais avec le même côté labyrinthe. Des investigateurs dotés d'une boussole peuvent s'orienter au sud-ouest, dans la direction du cimetière. Sinon, il y a assez de traces de pas dans la poussière pour qu'ils les suivent.

Sous le cimetière

Le groupe bute sur une porte verrouillée. Elle débouche sur une vaste salle obscure. Georgina, vêtue de la robe de cocktail qu'elle portait le soir de son enlèvement, est recroquevillée dans un coin, le plus loin possible d'un cœur humain, celui de Bastien.

Les sorties possibles ne manquent pas : cinq tunnels en partent, plus une échelle dans un angle. Comme elle leur expliquera entre deux sanglots, sans lumière, elle n'a pas osé se risquer dans les tunnels et, en haut de l'échelle, il y a une dalle qu'elle n'est pas parvenue à soulever (deux hommes robustes perchés en équilibre instable en haut de l'échelle peinent à y parvenir... les investigateurs ne seront sans doute pas surpris de déboucher dans la chapelle des Hurel).

Georgina identifie son ravisseur comme Louis, et explique qu'il est venu à plusieurs reprises pour tenter de la séduire. Bien entendu, elle →

Louis Hurel, vétérans défigurés

FOR	70
CON	45
TAI	60
DEX	55
APP	10
INT	65
POU	50
ÉDU	80

Points de vie : 10

Impact : 1D4

Carrure : +1

Mouvement : 8

Santé mentale : 25

Combat

- Pistolet 50 % (25/10)
- 1D10 points de dégâts

Compétences :

- Crédit 40 %, Conduite 40 %, Intimidation 60 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Pister 50 %



Un petit cadeau

Quelques jours après l'arrestation ou la mort de Louis, les personnages reçoivent deux bouteilles de champagne Pol-Roger, cuvée Édouard-VII, le genre de nectar d'avant-guerre qui coûte une fortune dans les grands restaurants, quand on en trouve. Un bristol portant un simple « merci » les accompagne. L'écriture est féminine, mais ce n'est pas celle de Georgina. Le commissionnaire peut juste dire que la dame qui lui a donné la course était en grand deuil et portait une épaisse voilette. Le champagne est excellent, mais d'où vient-il ?

a repoussé ses avances ! Ah, et il n'est pas seul, elle a entendu des pas dans les tunnels...

S'il n'est pas déjà présent, Louis arrive sur ces entrefaites, armé de son revolver d'ordonnance et bien décidé à abattre les personnages. Il y voit mieux qu'eux dans le noir, mais ils sont plus nombreux, et l'issue du combat ne fait guère de doute : l'abominable ravisseur est vaincu, l'infortunée victime retrouve sa liberté, et les investigateurs sont encensés par la presse.

Bref, le Bien triomphe.

Entracte !

Ce scénario se termine certes bien, mais les joueurs auront sans doute l'impression qu'il s'achève en queue de poisson. De fait, il n'est pas terminé.

- Louis est peut-être mort, auquel cas les investigateurs sont entendus par un juge d'instruction qui conclut benoîtement à la légitime défense. S'il a survécu, il ne sera jamais jugé, car les aliénistes le réclament. Une cellule l'attend à Charenton. Il avoue les meurtres de Marcellin et de Bastien, ce qui peut faire tiquer les investigateurs s'ils le surveillaient déjà lorsque Bastien a disparu...
- Et au fait, si Louis est l'auteur du *Mariage de l'horreur*, où est cette fichue machine à écrire ?
- Si les personnages tentent d'explorer les tunnels qui s'étendent sous le cimetière de Montmartre, ils s'aventurent dans un nid de goules... mais Charles-Victor a persuadé ses congénères de ne leur faire aucun mal. Ils entendront des rires hideux, déformés par l'écho, entendront des galopades dans les ténèbres et apercevront peut-être des yeux phosphorescents, sans rien trouver de substantiel.

- Georgina se montre infiniment reconnaissante envers les investigateurs. Au cours des semaines suivante, elle les invite dans tous les lieux chics de la capitale et leur présente ses amis. Elle leur fait offrir des abonnements à l'année au Grand-Guignol. La mort de Bastien la peine, celle de Marcellin nettement moins. Elle décide de ne pas reprendre de protecteur, et engage un « publiciste » pour s'occuper de sa carrière.

Vous avez le temps d'insérer un ou deux scénarios de votre cru avant que les événements ne s'emballent à nouveau.

Second tableau : terreur au Grand-Guignol !

Quelques mois plus tard, Camille Choisy vient voir les investigateurs. Il a une tâche à leur proposer.

« Nous avons un problème au théâtre. Les spectateurs ont peur. Je sais, je sais... ils sont là pour ça, en théorie, et nous leur en donnons pour leur argent. Mais depuis quelques jours, il plane... je ne sais pas comment le dire... une atmosphère anormale. Les gens blêmissent au lieu de sursauter, certains partent avant la fin de la représentation. Pourtant, nous n'avons rien changé, ni le programme, ni la troupe. Accepteriez-vous d'assister au spectacle de ce soir, pour me donner votre avis d'experts ? »

Que se passe-t-il ?

Louis a bien enlevé et séquestré Georgina, mais c'est Charles-Victor qui l'a séduite, et elle ne lui a pas tellement résisté. Entre se faire dévorer vivante ou vivre des moments désagréables dans les bras de la

monstruosité révoltante qui venait de lui offrir le cœur de son bien-aimé, le choix était vite fait, et « *de vous à moi, il sentait à peine plus mauvais que Marcel* ».

Georgina a installé Charles-Victor dans les combles du théâtre. Il l'a dirigée vers le culte des goules parisien, qui a traversé les siècles depuis l'époque du comte d'Erlette. Elle n'a pas eu beaucoup de mal à faire recruter des « *amis à elle* » à des postes subalternes. Mieux, elle a « *découvert* » Valentin Valence, un « *jeune auteur dramatique prometteur* »... qui a proposé plusieurs pièces, toutes rédigées par Charles-Victor. Choisy a refusé les premières, mais dans quelques jours, le théâtre va représenter l'une de ses œuvres, *La Mort d'Orphée*, que Charles-Victor compte détourner à son profit. Il a un ancêtre exigeant à nourrir, et les spectateurs du Grand-Guignol seraient une offrande tout à fait adaptée. Les bouffées de peur qui ont alerté Camille Choisy sont une tentative de contre-offensive, orchestrée par Amélie Hurel, la sœur de Louis.

Au théâtre ce soir...

La pièce du jour s'intitule *Les Malheurs d'un boucher*, la triste histoire d'un tueur aux abattoirs de La Villette qui se met à voir tous ses proches sous les traits de cochons et de bœufs bien gras. C'est une farce grinçante avec un supplément d'hémoglobine, où les spectateurs sont censés rire – un peu jaune par moments, mais quand même.

Or, quelque chose ne fonctionne pas. La salle est apathique, et le public sursaute au lieu de s'esclaffer. Demandez deux jets de SAN aux investigateurs. Une réussite induit un simple sentiment de malaise ou un frisson, qui passe en quelques instants. Un échec se traduit par une authentique bouffée de peur, avec

sueurs froides et tremblements. Si les deux tests sont ratés, le personnage doit réussir un test de POU pour combattre l'envie de se lever et de quitter la salle aussi vite que possible. (Dans tous les cas, la perte est de 0 SAN).

Des personnages observateurs noteront cela se produit pendant la pièce, mais pas en même temps pour tous les spectateurs. Ce n'est donc pas lié à une réplique ou à un jeu de scène. Autre information intéressante, les acteurs n'ont pas l'air affectés, en tout cas pas plus que des comédiens qui sentent que leur public leur échappe.

Retrouvailles

- **Choisy** demande aux investigateurs de poursuivre les recherches après la représentation. Le théâtre leur est ouvert, et il se tient à leur disposition.
- Selon la manière dont les personnages se sont comportés lors du premier tableau, **la troupe** les accueille plus ou moins chaleureusement. La seule exception est **Jack Jouvin**, dont le conflit avec Camille Choisy traverse une phase aiguë : comme leur intervention est une idée de Choisy, il leur fait la gueule.
- **Georgina**, qui ne jouait pas dans *Les Malheurs d'un boucher*, est présente le lendemain matin pour des répétitions. Elle fait bonne figure aux personnages, sans plus. En fait, leur présence ne l'emballa pas tellement. Elle arrive en même temps que Valentin Valence, un jeune homme mince aux cheveux blonds gominés qui se présente comme « *auteur dramatique et metteur en scène* ». Visiblement, ces deux-là sont ensemble.
- **Valentin Valence** est un petit tyran avec les acteurs et plutôt →

La presse

« *Terreur au Grand-Guignol!* » est un trop beau titre pour rester confiné entre les pages de ce *Casus Belli*. Un jour ou deux après l'intervention des personnages, l'un des membres du personnel se confie à un journaliste. À partir de ce moment, la presse investit le théâtre et se met dans les jambes des personnages... mais aussi de celles de Charles-Victor, qui peut tout à fait aller au plus simple et en faire disparaître quelques-uns « *pour décourager les autres* ». Plus subtilement, il peut ordonner aux agents du culte de pointer les pisse-copie vers « *ces drôles d'enquêteurs qui ne viennent que quand il y a des problèmes bizarres* ». La nécessité d'échapper à des journalistes collants peut rajouter une touche de comédie au tableau.

lâche dans la vie réelle. Si les investigateurs fréquentent les milieux artistiques, ils ne tardent pas à apprendre que ce nom ne dit rien à personne. Sa photo, en revanche, est reconnue par des agents artistiques. C'est un certain Valentin Garnier, un acteur de troisième zone qui n'a jamais rien écrit.

Un spectre hante le théâtre !

Si les investigateurs interrogent les « *petites mains* », costumières, accessoiristes, pompier de service et autres postes aussi indispensables qu'invisibles, ils découvrent que la plupart ont eu « *de drôles d'impressions* » depuis la fin du premier tableau. Beaucoup se sont sentis observés. Quelques-uns ont senti une odeur pestilentielle dans les combles. D'autres ont entendu de drôles de bruits de pas dans des pièces théoriquement désertes – des tapotements secs, comme si celui qui marchait portait des sabots en bois. Le veilleur de nuit a entendu « *un rire à glacer le sang* », vers trois heures du matin, alors qu'il aurait juré être seul dans le bâtiment. Depuis, il ne fait plus ses rondes et passe ses gardes dans un coin de la salle, avec un thermos de café.

Trois des employés les plus récents appartiennent au culte des goules et n'hésitent pas à désinformer les investigateurs. Toutefois, cette tactique peut se retourner contre eux : nos héros risquent de trouver bizarre que leurs histoires sont trop détaillées alors qu'il sont là depuis peu.

- **Henriette Changy**, une ouvreuse, prétend avoir vu un fantôme, un vrai de vrai, translucide et tout, qui lui a fait « *un geste pas poli* » avant de s'effacer. Si on lui montre des photos d'acteurs, elle

en reconnaît un... qui n'a jamais joué au Grand-Guignol.

- **Diane Lenoir**, qui sert d'habileuse et un peu d'attachée de presse, parle d'odeurs de soufre, de rires diaboliques, et suggère d'appeler un exorciste.
- **Igor Kamzin**, un réfugié russe à la carrure imposante qui apparaît presque tous les soirs comme figurant – il ne parle pas assez français pour tenir un vrai rôle, mais sait mourir de plein de manières convaincantes – leur sert quant à lui une histoire compliquée de malédiction et de vengeance posthume. Un test de Connaissance extrême permet de reconnaître le canevas d'une nouvelle de Pouchkine.

Fouiller le théâtre

- Le Grand-Guignol proprement dit est petit : une fois passé le foyer, **la salle** compte vingt rangées de douze fauteuils, plus sept loges pouvant abriter chacune trois personnes. Sa dernière rénovation remonte à l'avant-guerre, il y a donc beaucoup de velours rouge et de dorures, qui cohabitent avec un système d'éclairage ultramoderne. La scène est dotée de trappes (et d'un trou pour le souffleur), et les cintres sont un labyrinthe de passerelles branlantes et de décors accrochés à des poulies.
- **Les coulisses** comptent une demi-douzaine de loges, des espaces de stockage pour les accessoires, plusieurs bouteilles de faux sang, et les escaliers qui conduisent à la cave et aux étages.
- **La cave** compte un petit espace dégagé sous la scène pour le souffleur et les acteurs qui empruntent les trappes. Sinon, elle est pleine à craquer de malles de costumes

mités et de décors endommagés par l'humidité.

- **Le premier étage** est le domaine des costumières, des décorateurs et des accessoiristes. Ça sent la peinture et le café chaud. En temps normal, l'ambiance est bonne mais, en ce moment, tout le monde est sur les nerfs sans bien savoir pourquoi. La grande affaire est la réalisation du décor de la tête de Cerbère qui conclut le premier tableau de *La Mort d'Orphée*.
- **Le second étage** est le territoire de Choisy et Jouvin. Le premier occupe un grand bureau lumineux, où il fait passer des auditions, reçoit des auteurs et donne des interviews. Le second occupe un espace plus petit et plus sombre, où il broie du noir en regardant les comptes. Les deux hommes partagent une secrétaire, **Berthe Donnat**, qui doit son poste à un abord revêche et un talent pour faire fuir les auteurs importuns.
- Enfin, **les combles** sont occupés par deux grandes pièces. Les accessoires et costumes « *qui pourraient resservir* » peuplent l'espace principal. Il est plein de malles et de portants, mais aussi d'objets moins ordinaires, comme une table d'opération munie de sangles, plusieurs « *machines de savant fou* » en carton et papier mâché, des morceaux de cadavre en cire, etc. Le second renferme les archives du théâtre : trente ans de livres de compte, de contrats et de programmes poussiéreux.

Les lieux

Explorer l'ensemble du bâtiment de la cave au grenier ne donne rien de probant. Les investigateurs trouvent des éléments qui corroborent les témoignages des employés : une pièce où plane un remugle de viande pourrie, des éraflures fraîches sur

les parquets des étages (elles n'ont alarmé personne, les accessoiristes passent leur temps à traîner des objets lourds d'un étage à l'autre) et autour de certaines poignées de porte... bref, les traces d'une présence, mais rien de plus.

Charles-Victor a un talent surnaturel pour passer inaperçu, et s'amuse beaucoup à « *hanter* » les lieux. Il consacre quelques heures par nuit à travailler sur la tête de Cerbère. Ses manipulations sont subtiles : il ne touche pas à la toile, mais coud quelques lignes surnuméraires le long du tunnel en tissu qui servira d'œsophage au monstre. Il laisse des traces derrière lui : du matériel déplacé, une machine à coudre bloquée ou une odeur persistante (pas forcément de pourriture, il peut aussi opter pour une eau de Cologne trop forte).

Charles-Victor n'est pas sur place en permanence : il passe la plupart des ses journées sous le cimetière de Montmartre, à préparer sa propre fin à *La Mort d'Orphée*. S'il est présent en même temps que les investigateurs, il tente d'en isoler un et de lui faire très peur. Il lui suffit de se montrer pendant une fraction de seconde avant de disparaître dans l'ombre pour causer une perte de SAN. Il n'a envie de tuer personne à ce stade, mais s'y résigne si les investigateurs s'avèrent contrariants.

L'inconnue de la loge C

Si les investigateurs se renseignent à la billetterie, ils découvrent que depuis une dizaine de jours, la loge C est louée par une femme seule, en deuil, qui porte une épaisse voilette noire et un volumineux sac à main. Elle a payé un abonnement d'un mois en pièces d'or à l'effigie de Napoléon III. Elle vient toujours seule et, si elle n'assiste pas à toutes les représentations, →



elle est là au moins quatre soirs par semaine. Si les personnages sont minutieux au point d'aller voir rue Carpeaux si quelqu'un occupe la maison de Louis Hurel, ils apprennent que depuis une dizaine de jours, une femme en noir s'y est installée.

Il s'agit bien entendu d'Amélie Hurel, la sœur de Louis. Sa voilette dissimule un visage atrocement défiguré (SAN 0/1). « *Lorsque Louis est revenu de la guerre, il ne supportait plus de me voir. Je ressemblais trop à ce qu'il était avant. Alors un jour, il m'a mis le visage sur la cuisinière, et ensuite, il a pris un couteau...* »

Amélie sait que :

- Louis n'est pas coupable de tout ce dont il est accusé.
- Le vrai responsable est leur grand-oncle Charles-Victor, qui est « *une sorte de vampire* ». Amélie ignore presque tout des goules, et son interprétation mélange Bram Stocker et Gaston Leroux.
- Charles-Victor n'est pas le seul « *vampire* » à vivre à Paris, ils sont même très nombreux à hanter les cimetières. Pire, ils ont des agents humains, comme Louis.
- Louis l'a appelée d'un café, une nuit, peu avant d'être neutralisé par les investigateurs. Il n'était pas très cohérent, mais elle a cru comprendre que ces créatures sont fascinées par le Grand-Guignol, et sur le point de faire du mal au public.
- En conséquence, elle a entrepris de faire fuir les spectateurs, à l'aide d'un objet qui appartient à la famille depuis plusieurs générations. « *Mieux vaut faire fermer le théâtre que de laisser ces monstres aller au bout de leurs projets* ».

Pan

Amélie est en possession d'une statuette en bronze du dieu Pan, haute

d'une vingtaine de centimètres. À première vue, en dehors d'un sourire un peu sournois, elle n'a rien d'angoissant. Mais lorsqu'un membre de la famille Hurel lui sacrifie 3 PM en chuchotant une courte prière en grec classique, des vagues de terreur frappent toutes les personnes présentes, en dehors des Hurel. Le lanceur de sorts peut exclure une partie des personnes présentes s'il le désire. Amélie sait qu'une exposition répétée « *peut faire beaucoup de mal* », et elle a donc délibérément ciblé le public plutôt que les acteurs. Il est possible d'amplifier l'effet si plusieurs personnes dépensent des PM en même temps que le lanceur de sort. Si la dépense est supérieure à 10 PM, les cibles sont frappées d'une panique aveugle et fuient immédiatement.

Les trois premières expositions au « *champ de panique* » ont l'effet indiqué plus haut. À partir de la quatrième, les victimes perdent 1/1D4 points de SAN et souffrent de cauchemars atroces où intervient le Grand Dieu Pan, qui consomment 1D6 PM/nuit. Ils s'effacent au bout d'une semaine, mais le compteur ne se remet jamais à zéro.

Valentin Valence, suspect parfait

Valence est antipathique et, si les investigateurs se renseignent sur son compte, ils vont vite le trouver louche. Qu'est-ce qui peut changer du jour au lendemain un acteur de troisième zone en auteur dramatique ?

Interrogé, Camille Choisy hausse les épaules. « *Ce n'est pas le premier acteur qui tente cette mue-là, vous savez. Et j'ai refusé ses premiers projets, trop corsés, même pour le Grand-Guignol. En revanche, La Mort d'Orphée n'est pas mal* ».

Choisy ne voit aucun inconvénient à laisser les personnages consulter ces « premiers projets ». *Fleur de cimetière* raconte le grand amour d'un nécrophile et d'une cataleptique. *Le Rire dans le caveau* traite d'une malediction familiale.

Deux détails sont de nature à faire sursauter nos héros :

- Ils ont été tapés sur une Underwood dont les « a » sont légèrement encrassés.
- Un test majeur d'Arts et métiers (Littérature) permet de retrouver dans ces textes des tournures de phrases similaires à celle du Mariage de l'horreur. Toutefois, alors que cette pièce employait un vocabulaire et un phrasé très « romantique tardif », ces deux ébauches jouent la carte de la modernité, comme si l'auteur essayait de se mettre à la page.

La Mort d'Orphée

Le manuscrit de cette courte pièce a également été tapé sur l'Underwood, et une analyse textuelle permet d'y retrouver la même « patte » que dans *Le Mariage de l'enfer*, *Fleur de cimetière* et *Le Rire dans le caveau*.

Cette version insiste sur le triangle amoureux formé par Orphée, Eurydice et le dieu Aristée. Orphée tue Aristée. Eurydice, qui l'aime, se laisse mordre par un serpent pour le rejoindre. Orphée, plus furieux qu'amoureux, invoque Cerbère et laisse le molosse le dévorer pour descendre aux Enfers. Là, il comparait devant Charon, retue Aristée dans une parodie de duel judiciaire, puis part avec Eurydice, qui fait tout son possible pour pousser Orphée à se retourner. Lorsqu'il la regarde, juste avant de rejoindre le monde des mortels, elle disparaît. Et lorsqu'Orphée arrive à la surface, il est déchiqueté par les ménades, outragées par

la mort d'Aristée. Tout cela tient en un peu moins d'une heure.

- Si les investigateurs s'enquière de la **production**, Choisy leur explique que « Cerbère » a été le plus gros investissement. Un décor crépusculaire avec un chaos rocheux et deux têtes, plus une tête centrale en papier-mâché assez grande pour « dévorer » un acteur. Les autres paysages existaient déjà, tout comme les rochers en carton-pâte qui représenteront l'enfer.
- Côté **distribution**, Georgina joue Eurydice. Valence sera Orphée, et Donatien Deleffroi incarnera Aristée. Les autres rôles sont occupés par des membres de la troupe que les investigateurs n'ont pas encore croisé.
- Les **morceaux de bravoure** seront l'assassinat d'Aristée, tué à coups de lyre par Orphée, Cerbère et la visite des enfers, le duel et, bien entendu, la mort d'Orphée. Le boucher de la rue Cadet fournira quelques kilos d'abats qui voleront un peu partout sur la scène.
- La **représentation** a lieu dans quelques jours, à une date qu'il vous appartient de fixer selon le tempo que vous souhaitez donner au scénario. Choisy et Jouvin, pour une fois d'accord, refusent de l'annuler : les billets se sont très bien vendus.

Veillée d'armes

Que peuvent faire les investigateurs ?

- **Continuer la campagne de sabotage d'Amélie.** Elle serait certainement efficace à moyen terme, mais *La Mort d'Orphée* est trop proche pour qu'un bouche-à-oreille défavorable vide le théâtre.
- **Empêcher la représentation de se tenir.** Un petit incendie dans les coulisses suffit à fermer le théâtre pour quelques jours, →

Un instant de métajeu

Le titre de la pièce et sa description insistent sur la mort d'Orphée, alors que l'événement qui fera tout déraiper se produira bien plus tôt. C'est un choix délibéré de la part de Charles-Victor, qui espère que les investigateurs resteront assis sagement jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

mais elle n'est que repoussée d'une semaine.

- **Neutraliser Valence.** Il est parfaitement possible de le menacer ou de le brutaliser pour qu'il parle. L'ennui est que Valence est adossé au culte des goules parisiens, qui dispose lui-même de protecteurs peu commodes. Il contre les menaces par des « *vous êtes seuls, moi pas, alors c'est plutôt à vous de faire gaffe à votre peau* ».
- **Remonter au culte par Valence.** Bon calcul qui pourrait s'avérer payant, mais qui sort du cadre de ce scénario.

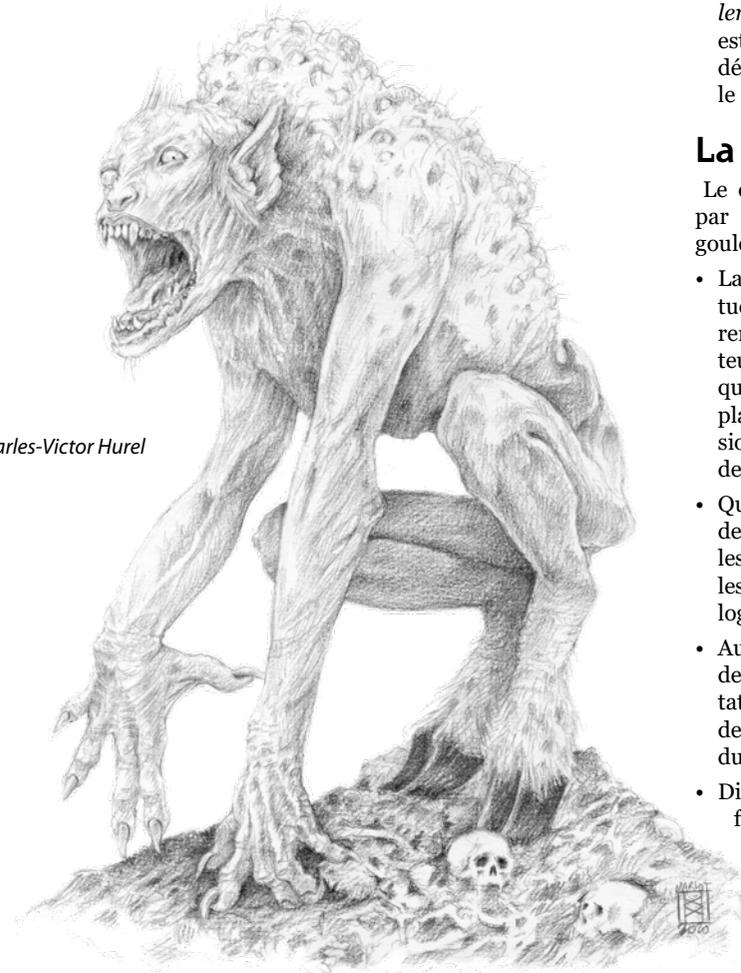
- **Aller balancer des bâtons de dynamite dans les tunnels sous le cimetière de Montmartre.** Pour que ce soit efficace, il faudrait descendre loin sous la surface, dans des coins *très* mal fréquentés.
- **S'intéresser à la production.** Les répétitions se déroulent normalement. Même les dernières, en costumes, ne présentent rien de particulier. Le texte fourni aux acteurs correspond à celui du manuscrit. Avec ses lampes rouges en guise d'yeux et le passage qui s'ouvre dans la gueule centrale pour qu'il puisse « *avaler* » Orphée, le décor de Cerbère est impressionnant, mais reste un décor de théâtre... du moins pour le moment.

La représentation

Le déroulement par défaut espéré par Charles-Victor et le culte des goules est le suivant.

- La salle se remplit comme d'habitude. Les investigateurs peuvent remarquer un groupe de spectateurs, aux deux derniers rangs, qui n'ont pas l'air tellement à leur place – trop habillés pour l'occasion, un peu empruntés... Il s'agit des membres du culte des goules.
- Quelques minutes après le début de la pièce, Henriette et Diane, les sectatrices infiltrées, bloquent les accès de la salle et ferment les loges.
- Au moment où le décor de Cerbère descend des cintres, l'un des sectateurs du dernier rang donne deux coups de poing sur la porte du foyer.
- Diane et Henriette allument des fumigènes dans le foyer et commencent à hurler « *au feu !* »
- Les sectateurs du dernier rang tambourinent

Charles-Victor Hurel



« vainement » contre les portes. De la fumée s'insinue dans la salle.

- Charles-Victor apparaît dans les coulisses et active le portail de la tête de Cerbère avant de disparaître.
- Sur scène, Georgina s'écrie « vite, par les coulisses ! » et Valence se précipite dans la gueule de Cerbère.
- Les spectateurs paniqués montent sur scène et suivent le mouvement. Pensant se retrouver à proximité de la sortie des artistes, ils atterrissent dans l'ancre de la goule qui fut Philippe Hurel, qui les démembre et les dévore.
- Au bout d'une trentaine de victimes, Charles-Victor coupe la communication avec les tunnels. Les spectateurs suivants évacuent sans problème par l'arrière du théâtre.
- Diane et Henriette font disparaître les fumigènes et débloquent les portes.

Les investigateurs à la manœuvre !

Bien entendu, les investigateurs peuvent le faire dérailler d'une foule de manières.

- La méthode la plus simple est de combattre le feu par le feu, en déclenchant une panique dès le début de la représentation.
- Ils peuvent aussi neutraliser Charles-Victor en amont, peut-être en lui tendant une embuscade à l'atelier ou dans les coulisses, ou repérer les broderies « surnuméraires » sur l'œsophage de Cerbère et les défaire.
- Forcer les portes de la salle pendant « l'incendie » et faire sortir tout le monde par le passage Chaptal est simple de l'extérieur,

mais plus compliqué de l'intérieur, car les sectateurs font barrage.

Conclusion : rideau !

Si les investigateurs ont évité le massacre, ils se sont fait deux amis : Jack Jouvin et Camille Choisy. Ce dernier ne tardera pas à quitter le Grand-Guignol pour fonder son propre théâtre, et pourrait contribuer à lancer la carrière d'auteurs ou d'acteurs. Amélie leur est aussi reconnaissante.

Malheureusement, ils se sont aussi fait un ennemi en la personne de Charles-Victor, et il est très rancunier. Son premier mouvement sera de faire évader Louis.

La position de Georgina est un peu plus ambiguë : elle a flirté avec les forces des ténèbres, mais en était venue à considérer Charles-Victor comme un second Marcel Marcellin. Elle continuera sans doute sa carrière sans trop de casse, à moins que les investigateurs ne la coincent (elle a recommandé Diane, Henriette et Valentin).

À plus long terme, le culte des goules parisien les a repérés mais, depuis des siècles, son *modus operandi* est de faire profil bas quand quelque chose foire.

Enfin, le véritable monstre de la pièce est resté dans l'ombre : Philippe Hurel, l'ancêtre de la famille, l'ami du comte d'Erlette. Privée de spectateurs dodus, une hyène humanoïde grosse comme un autobus remâche sa rancune contre les investigateurs, quelque part dans les profondeurs où rêve et réalité se mélangent.

Tristan Lhomme

Merci à Muriel Beaume et Anne Vétillard pour le coup de main

Illustrations : Mathilde Marlot

Charles-Victor Hurel, goule lettrée

FOR	80
CON	70
TAI	55
DEX	70
INT	80
POU	80
ÉDU	65

Points de vie : 12

Impact : +1D4

Carrure : 1

Mouvement : 9

Combat

• Combat rapproché 50 % (25/10)

1D6 points de dégâts + 1D4

• Morsure 40 % (20/8)

1D4 points de dégâts

Compétences : Arts et métier (littérature) 60 %, Discrétion 80 %, Grimper 75 %, Trouver investigateur caché 60 %

Sorts : Création de portail, Invisibilité (coûte 1 PM/ dé de bonus aux tests de Discrétion par heure, à concurrence de deux dés. Les victimes perçoivent le sorcier comme un élément de décor ou un PNJ qui a des raisons d'être là).

SAN : 0/1D6

CB



40 ans

UN JEU DE RÔLE COMPLET

FUNtasy

Exceptionnel document dans ce numéro anniversaire. Un véritable jeu de rôle complet de fantasy. Fun, fast an furious. Il s'agit s'il vous plaît de la dernière création de Laurent « Kegrone » Bernasconi, le game designer principal de Chroniques Oubliées. La version Beta de ce jeu a été offerte en PDF pendant le confinement. Voici la version de base.

Ces règles sont très librement inspirées du plus ancien des jeux de rôle, de *Pits & Perils* de James & Robyn George (traduit en Français et illustré par John Grümph) et d'*Épées & Sorcellerie* de Nicolas Dessaux. Bien que très simples, elles n'ont pas été rédigées pour un MJ débutant, car leur présentation répond à un objectif de concision plutôt que de pédagogie. Dans le doute, le MJ devra choisir et arbitrer.

Système

Tous les tests sont réalisés en lançant 2d6 auquel on ajoute une valeur de Talent de +0 à +4 (ou un bonus pour les créatures). Les héros sont définis par quatre **Talents** : Action, Combat, Savoir et Social, dont la valeur est déterminée par la Classe et le niveau. Les tests ne sont effectués que pour les actions un peu difficiles, tout ce qui est facile est automatiquement réussi.

Relance : Sur un résultat de 7 ou 8, un test Peu Difficile est une réussite immédiate. Toutefois, si la difficulté est supérieure, le test n'est pas un échec, mais il est prolongé au tour suivant (ou toute autre unité de temps : minute, heure, jour, etc.) et le Héros obtient +2 au résultat des

Résultat des dés	Résultat du test
3-6	Raté
7-8	« Relance à +2 » Peu Difficile (PD)
9-10	1 succès Assez Difficile (AD)
11-12	2 succès Difficile (D)
13	3 succès Très Difficile (AD)
14	4 succès Extrême (E)
+1	+1

dés sur cette « relance ». Dans certains cas, ce bonus de « relance » peut être différent selon l'équipement utilisé.

Test sec : Dans les cas où le test est réalisé en durée limitée, le personnage a droit à une seule relance, on appelle cela un test sec. Si le second test est à nouveau une relance, il est considéré comme un échec. Par exemple, cela concerne les tests de groupe où tout le monde a droit à la même durée pour réussir le test. C'est aussi le cas des tests de Sauvegarde.

Test de sauvegarde : Un test qui permet au Héros d'utiliser le Talent de son choix (généralement le plus haut !). Il s'agit de tests secs (une seule relance possible). →

Lysette veut escalader un mur (Difficile), elle lance 2d6 et obtient 7 et ajoute sa valeur de Talent Action de +1 pour un total de 8. Bloquée à mi-hauteur, elle ne réussit pas à progresser mais ne chute pas, elle doit relancer au tour suivant. Si elle fait 9 aux dés, elle obtient un résultat final de 12 (+1 en Action, +2 en relance) pour un total de 2 succès. Si Lysette avait utilisé des griffes d'escalade qui procurent un bonus de relance de +4, elle aurait atteint 4 succès.



Exemple : Il pleut et la falaise est mouillée, le MJ estime que ces conditions défavorables valent un dé malus. Lisette lance donc 3d6 et garde les 2 plus faibles résultats. Si elle obtient 6, 1 et 3, son résultat est de 4. Un échec !

Les joueurs doivent prendre conscience que la durée de 5 minutes relativise l'importance du Trait en combat, où il ne pourra généralement être utilisé qu'une fois tandis qu'un Trait en CHA ou en CON, par exemple, sera bien plus régulièrement disponible pour être utile au moment opportun. À prendre en compte avant de choisir...

► **Résultat supérieur à 12** : Chaque point obtenu au-delà de 12 permet d'ajouter un succès supplémentaire. Par exemple un résultat de 15 vaut 5 succès : il suffit de compter les points au-dessus de 10. Cette règle est particulièrement importante pour déterminer les DM d'une attaque.

Échec critique : Un double 1 est toujours un échec, même si le bonus ajouté indique un succès, même sur une relance. Dans le cas d'un test de magie, un double 1 peut avoir des conséquences néfastes pour le mage (voir les règles de magie). Cela peut aussi être le cas pour un autre type de test, à la discrétion du MJ.

Réussite critique : Un double 6 est une réussite critique. Le test est réussi même si le nombre de succès obtenus n'est pas suffisant. Une règle optionnelle propose des effets spéciaux en combat.

Dé bonus / Dé malus : Un *dé bonus* consiste à lancer un d6 supplémentaire et garder les 2 meilleurs résultats, un *dé malus* consiste à garder les 2 plus faibles résultats.

Personnages

La valeur de chacun des quatre Talents (Action, Combat, Savoir, Social) est déterminée par la Classe et le Niveau du personnage (voir les tables de progression par Classe).

Traits

Chaque joueur doit choisir un **Trait** pour son Héros parmi : *Force (FOR)*, *Dextérité (DEX)*, *Constitution (CON)*, *Intelligence (INT)*, *Perception (PER)* et *Charisme (CHA)*.

Une fois toutes les **5 minutes** (en jeu), le Héros obtient un *dé bonus* sur un test pour lequel il peut justifier ce Trait. Si le test donne lieu à une ou plusieurs relances, il bénéficie aussi du *dé bonus* sur celles-ci,

tant que le test ne se termine pas par un échec ou une réussite.

Par exemple, FOR peut donner un *dé bonus* pour un test de combat (mais pas avec une rapière !). C'est au joueur de faire la démarche de proposer l'utilisation du Trait.

Tous les personnages font l'acquisition d'un second *Trait* au niveau 7.

Points de chance

Chaque Héros possède un nombre de points de Chance égal à son plus haut score de Talent (soit 1 à 4 points). 1 point de Chance permet d'ajouter 1d6 au résultat du test (Par exemple si le résultat du test est 4 et 5 plus 3 au dé de Chance, cela fait 12 au total). L'utilisation d'un point de Chance peut être annoncée après avoir vu le résultat des dés lors d'un test, ce qui permet d'en optimiser l'utilisation. Un point de Chance peut être utilisé sur une relance, mais il n'affecte qu'un seul lancer de dé.

Les points de Chance sont récupérés à la fin de chaque aventure.

Race

Vous avez le choix entre 4 races, Chacune d'elle apporte une capacité spéciale et peut limiter certains multi-classages.

- **Humain** : Chance +1.
- **Elfe** : Vision nocturne en extérieur. *Dé bonus* à tous les tests de détection. Pas de *Trait* en FOR.
- **Nain** : Infravision à 20 mètres. Pas de *Trait* en DEX. *Dé bonus* à tous les tests en rapport avec la forge, les mines et les ouvrages de pierre.
- **Halfelin** : Chance +1, -1 aux relances sur les tests de Combat, *dé bonus* à tous les tests de discrétion. Pas de *Trait* en FOR.
- **Semi-elfe** : -10 % sur l'expérience requise par niveau (par

exemple 8 100 XP au lieu de 9 000 XP pour un guerrier de niveau 7). Le semi-elfe est aussi la seule race à pouvoir se tri-classer.

Classes

Voici la description des capacités spéciales de chaque classe. Elles sont acquises aux niveaux 1, 3, 5 et 9.

Classes de base

Guerrier. *Attaque rapide* (N1) : Permet de répartir les dommages (DM) des attaques au contact entre plusieurs cibles. Par exemple, si le guerrier obtient 4 succès, il peut tuer 4 kobolds avec 1 PV en un seul jet de dé qui représente plusieurs attaques réussies. *Riposte* (N3) : Si une créature rate une attaque contre lui, il lui inflige 1 point de DM (une fois par round et par attaque du guerrier). Le guerrier obtient 2 attaques par tour au niveau 5 et 3 au niveau 9.

Voleur. *Furtif* (N1) : Le voleur obtient un *dé bonus* au test de Combat lors d'un *backstab*, c'est-à-dire une attaque de dos, par surprise ou en tenaille sur une attaque par tour. Il obtient aussi un *dé bonus* à tous les tests destinés à se cacher ou à se déplacer discrètement. *Mécanismes* (N3) : *dé bonus* pour détecter et neutraliser tous les mécanismes (crocheter, pièges, passages secrets). Au niveau 5, il multiplie les DM de *backstab* par 2 et par 3 au niveau 9 (toujours sur une seule attaque par tour).

Mage. *Tours mineurs* (N1) : Des sorts faibles à volonté (voir la section *Magie*) et *Magie mineure* : il connaît 3 sorts mineurs. Il apprend 2 sorts de plus lorsqu'il atteint le niveau 2. *Concentration* (N3) : Le mage peut prendre un tour supplémentaire pour se concentrer sur un sort, il obtient un *dé bonus* au test de Savoir. Au niveau 5, il accède aux

sorts majeurs et au niveau 9 aux sorts épiques.

Prêtre. *Premiers soins* (N1) : Le prêtre peut soigner un personnage à 3 PV ou moins, il fait un test de Savoir pour déterminer le nombre de PV soignés. Il lui faut 10 minutes et il peut renouveler l'opération après un repos court. *Miracles mineur* (N1) : Le prêtre peut lancer des miracles mineurs. Il connaît tous les miracles qu'il est capable de lancer. *Vade-Retro* (N3) : Le prêtre peut faire fuir les morts-vivants par un test de Savoir une fois par scène (5 min) (possibilité d'utiliser le Trait CHA). Le nombre de succès obtenus indique le nombre de niveaux de Morts-vivants qu'il fait fuir pour 1 minute. S'il obtient le double de succès du niveau du mort-vivant qu'il essaye d'affecter, il le détruit au lieu de le faire fuir. *Exemple* : un prêtre obtient 6 succès au test, il peut faire fuir 6 niveaux de M-V ou en détruire 3 niveaux. Au niveau 5, il accède aux miracles majeurs et au niveau 9 aux miracles épiques.

Classes avancées

Rôdeur. *Survie* (N1) : Le rôdeur obtient un *dé bonus* aux tests en rapport avec le milieu naturel (discretion, vigilance, chasse, escalade, natation, etc.). *Archer* (N1) : Le Rôdeur utilise sa valeur d'Action au lieu de Combat lorsqu'il tire à l'arc. *Tir rapide* (niveau 3) : Le rôdeur peut répartir les DM de ses attaques à distance sur 2 cibles qui lui font face. Au niveau 5, il obtient un *Compagnon animal* (voir ci-dessous). À partir du niveau 9, il peut lancer 2 miracles mineurs par jour et tirer à l'arc 2 fois par tour.

Druide. *Survie* (N1, voir Rôdeur). *Phénomènes mineurs* (N1) : Le druide peut lancer des phénomènes mineurs. Il connaît tous les phénomènes qu'il est capable de →

lancer. *Compagnon animal* (N3) : PV 5+Savoir. Combat et Action = Savoir du Héros. Le compagnon récupère 1 PV par heure. Au niveau 5, il accède aux phénomènes majeurs et au niveau 9 aux phénomènes épiques. Le druide ne peut utiliser d'armure ou d'arme métallique (lance en bois durci, dague en os sont des armes simples).

Moine. *Combat à mains nues* (N1) : Le moine utilise son score d'Action pour combattre à mains nues et inflige les DM d'une *arme de guerre*, il peut répartir les DM sur plusieurs cibles. *Course du vent* (N3) : Le moine peut se déplacer 2 fois par tour. Il peut courir sur l'eau, le feuillage ou les surfaces verticales, mais pas s'y arrêter. *Mains de feu* (N5) : Le moine inflige des DM magiques à mains nues et il obtient 2 attaques. *Corps de pierre* (N9) : Le moine est immunisé aux maladies et aux poisons, il ne vieillit plus et n'a plus besoin de manger ou de dormir. Il divise par 2 (arr. à l'inférieur) les DM élémentaires (feu, froid, foudre, acide) qu'il subit.

Barde. *Inspiration bardique* (N1) : Le barde obtient l'inspiration bardique. Il accorde un *dé bonus* à un test d'un allié de son choix à chaque tour (portée 10 mètres). Il doit pouvoir chanter ou jouer d'un instrument pour obtenir cet effet. *Magie polyvalente* (N3) : Le barde apprend un sort mineur, un miracle ou un phénomène mineur de son choix. Il apprend un nouveau sort, miracle ou phénomène à chaque fois qu'il gagne 1 Point de Magie. Au niveau 5, il peut désormais utiliser son inspiration bardique 2 fois par tour sur deux cibles différentes, dont lui-même. Il passe à 3 cibles différentes par tour au niveau 9.

Variantes de classes

Barbare est une variante de Guerrier : il ne peut pas porter

d'armure métallique mais il obtient la possibilité d'entrer en rage une fois par combat. Il gagne un *dé bonus* aux tests de Combat et il perd 1d6 PV à la fin du combat. Si cela le mène à 0 PV, il perd conscience 1d6 minutes puis récupère 1 PV.

Paladin est une variante de Guerrier. Au niveau 3, *Riposte* est remplacé par *Seconde peau* : il ignore le *dé malus* lorsqu'il porte une armure lourde (elle compte comme une armure intermédiaire). De plus, il obtient un *dé bonus* lorsqu'il attaque à dos de monture. Au niveau 5, il ne gagne pas de seconde attaque, mais un nombre de PM égal à sa valeur d'Action et l'accès aux *miracles mineurs* ainsi que la capacité *premiers soins* de prêtre. Au niveau 9, il gagne une seconde attaque.

Multi-classage

Seules les classes de base sont éligibles au multi-classage. Le joueur doit diviser par deux tous les XP gagnés et en investir la moitié dans chaque classe séparément. Il passe de niveau indépendamment. Le PJ obtient la moyenne des PV, des PM et des scores de Talents arrondis à l'inférieur, ainsi que toutes les capacités spéciales. Il obtient un seul *trait bonus* lorsque les deux classes ont atteint le niveau 7.

Le personnage doit respecter les restrictions d'armure pour bénéficier des capacités spéciales : par exemple, un Guerrier/voleur doit porter une armure de cuir au maximum pour utiliser *Furtif* et ainsi bénéficier d'un *dé bonus*.

Le multi-classage des non-humains est limité. *Nain* : Multi-classages de Guerrier. *Elfe* : Multi-classages de Mage. *Halfelin* : Multi-classages de Voleur. Seul le *semi-elfe* peut se triple-classer. →

Classes de base

Guerrier	XP	PV	Action	Combat	Savoir	Social	Spécial
1	0	6	-	+1	-	-	Attaque rapide
2	400	8	-	+2	-	-	
3	1000	10	-	+2	-	-	Riposte
4	2 000	12	+1	+2	-	-	
5	3 500	14	+1	+2	-	-	2 attaques
6	6 000	16	+1	+3	-	+1	
7	9 000	17	+1	+3	-	+1	Trait bonus
8	13 000	18	+2	+3	-	+1	
9	18 000	19	+2	+3	-	+1	3 attaques
10	25 000	20	+2	+4	-	+1	

Voleur	XP	PV	Action	Combat	Savoir	Social	Spécial
1	0	4	+1	-	-	+1	Furtif (dé bonus)
2	300	6	+2	-	-	+2	
3	800	7	+2	-	-	+2	Mécanismes
4	1 600	8	+2	+1	-	+2	
5	3 000	9	+2	+1	-	+2	Backstab x2
6	5 000	10	+3	+1	+1	+3	
7	7 500	11	+3	+1	+1	+3	Trait bonus
8	11 000	12	+3	+2	+1	+3	
9	15 000	13	+3	+2	+1	+3	Backstab x3
10	20 000	14	+4	+2	+1	+4	

Mage	XP	PV	PM	Action	Combat	Savoir	Social	Magie
1	0	4	3	-	-	+1	-	Tours mineurs & Magie mineure
2	500	5	4	-	-	+2	-	
3	1 200	6	5	-	-	+2	-	Concentration
4	2 400	7	6	-	-	+2	+1	
5	4 800	8	7	-	-	+2	+1	Sorts majeurs
6	8 000	9	8	-	+1	+3	+1	
7	12 000	9	9	-	+1	+3	+1	Trait bonus
8	17 500	10	10	-	+1	+3	+2	
9	25 000	10	11	-	+1	+3	+2	Sorts épiques
10	35 000	11	12	-	+1	+4	+2	

Prêtre	XP	PV	PM	Action	Combat	Savoir	Social	Magie
1	0	5	2	-	-	+1	-	Premiers soins & miracles mineurs
2	400	7	2	-	+1	+2	-	
3	1000	9	3	-	+1	+2	-	Vade-Retro
4	2 000	10	3	-	+1	+2	+1	
5	3 500	11	4	-	+1	+2	+1	Miracles majeurs
6	6 000	12	4	+1	+2	+3	+1	
7	9 000	13	5	+1	+2	+3	+1	Trait bonus
8	13 000	14	5	+1	+2	+3	+2	
9	18 000	15	6	+1	+2	+3	+2	Miracles épiques
10	25 000	16	7	+1	+3	+4	+2	

Classes optionnelles

Rôdeur	XP	PV	Action	Combat	Savoir	Social	Spécial
1	0	5	+1	-	-	-	Survie, Archer
2	400	7	+2	+1	-	-	
3	1000	9	+2	+1	-	-	Tir rapide
4	2 000	10	+2	+1	+1	-	
5	3 500	11	+2	+1	+1	-	Compagnon animal
6	6 000	12	+3	+2	+1	+1	
7	9 000	13	+3	+2	+1	+1	Trait bonus
8	13 000	14	+3	+2	+2	+1	
9	18 000	15	+3	+2	+2	+1	Miracles mineurs, Tir double
10	25 000	16	+4	+3	+2	+1	

Druide	XP	PV	PM	Action	Combat	Savoir	Social	Magie
1	0	4	2	+1	-	+1	-	Survie, Phénomènes mineurs
2	500	6	2	+2	-	+2	-	
3	1 200	7	3	+2	-	+2	-	Compagnon animal
4	2 400	8	4	+2	+1	+2	-	
5	4 800	9	5	+2	+1	+2	-	Phénomènes majeurs
6	8 000	10	6	+3	+1	+3	+1	
7	12 000	11	7	+3	+1	+3	+1	Trait bonus
8	17 500	12	8	+3	+2	+3	+1	
9	25 000	13	8	+3	+2	+3	+1	Phénomènes épiques
10	35 000	14	9	+4	+2	+4	+1	

Moine	XP	PV	Action	Combat	Savoir	Social	Spécial
1	0	5	+1	-	-	-	Combat mains nues
2	500	7	+2	-	+1	-	
3	1 200	9	+2	-	+1	-	Course du vent
4	2 400	10	+2	+1	+2	-	
5	4 800	11	+2	+1	+2	-	Mains de feu
6	8 000	12	+3	+1	+2	+1	
7	12 000	13	+3	+1	+2	+1	Trait bonus
8	17 500	14	+3	+2	+2	+1	
9	25 000	15	+3	+2	+2	+1	Corps de pierre
10	35 000	16	+4	+2	+2	+1	

Barde	XP	PV	PM	Action	Combat	Savoir	Social	Magie
1	0	4		-	-	+1	+1	Inspiration bardique
2	400	6		-	-	+2	+2	
3	1000	7	1	-	-	+2	+2	Magie polyvalente
4	2 000	8	1	+1	+1	+2	+2	
5	3 500	9	2	+1	+1	+2	+2	Inspiration x2
6	6 000	10	2	+1	+1	+3	+3	
7	9 000	11	3	+1	+1	+3	+3	Trait bonus
8	13 000	12	3	+2	+2	+3	+3	
9	18 000	13	4	+2	+2	+3	+3	Inspiration x3
10	25 000	14	4	+2	+2	+4	+4	

Combat

Initiative : 2d6 + Combat avec d'éventuels dés de malus pour l'armure. Le Héros peut dépenser son *Dé bonus* de PER ou de DEX s'il le souhaite. Un point de Chance peut être dépensé et le résultat du dé ajouté. En cas d'égalité, le plus haut niveau agit en premier. Si l'égalité perdure, le Héros choisit d'agir en premier ou en second (deux Héros se mettent d'accord).

Surprise : Une cible surprise n'agit pas au premier tour de combat et ses adversaires bénéficient d'un *dé bonus* sur leur première attaque.

Tour : Un tour dure 10 secondes. Il y a 6 tours par minute.

Actions : Un personnage peut se déplacer de 20 mètres puis faire une attaque ou une autre action (ouvrir une porte, boire une potion, etc.). Mais pas l'inverse.

Terrain encombré : Si le terrain est encombré (meubles, végétations ou adversaires), le déplacement est divisé par 2. Une créature qui se déplace à reculons divise aussi son déplacement par 2 (par exemple, quitter le contact d'un adversaire puis lui tirer dessus signifie que le Héros recule).

Course : Remplace l'attaque du Héros, il se déplace de 10 m supplémentaires par succès d'un test d'Action.

Attaque : Faire un test de Combat, le nombre de succès obtenus indique les DM infligés.

Attaque à distance : La portée longue double la portée de l'arme mais avec un *dé malus*. Utiliser une arme à distance en étant au contact impose aussi un *dé malus*.

États préjudiciables.

Immobilisé : Pas de déplacement.

Affaibli : *Dé malus* aux actions.

Paralysé : Pas d'action, *dé bonus* pour attaquer la victime.

Renversé : Utilise son action pour se relever sauf moine.

Luminosité.

Pénombre : *Dé malus* à distance.

Noir total : *Dé malus* au contact, combat à distance impossible.

Armes

Mains nues : -1 en Combat (un personnage avec +1 en Combat attaque à +0).

Arme simple : Dague, bâton, gourdin, fronde, etc. Toutes les classes peuvent les utiliser, mais ce sont les seules armes autorisées aux mages, aux druides et aux moines. Ces armes sont peu efficaces, elles annulent le bonus en cas de relance (relance +0 au lieu de +2).

Armes de guerre : Épée courte ou longue, hache, masse, mais aussi les arcs courts et les arbalètes légères (portée 20 mètres), les armes de lancer (portée 10 m). Classes autorisées : toutes sauf Mage.

Armes lourdes (à 2 mains) : Hache à 2 mains, merlin, épée à 2 mains, lance, etc. Réservées aux Guerriers. Donne un bonus de +1 aux tests de combat (un Guerrier avec +2 en Combat attaque à +3).

Armes de trait lourdes : Arbalètes lourdes et arc long (portée 30 mètres). Réservé aux Guerriers et aux Rôdeurs. +1 en combat à distance.

Combat à 2 armes : Permet de faire une attaque de chaque main. Chaque attaque impose un *dé malus* et réduit le bonus de Relance à +0 (au lieu de +2, mais il peut être augmenté *via* des armes magiques). Ce style de Combat est réservé aux Voleurs, aux Rôdeurs et aux Guerriers (et variantes). →

Armes magiques : Une arme magique ajoute son bonus aux relances (et seulement aux relances). Une arme de trait voit aussi sa portée augmenter de 10 m par point de bonus.

Armures

Les armures et les boucliers ajoutent des PV à chaque scène de combat (5 minutes). Les armures donnent aussi un *dé bonus* pour ne pas mourir lorsque le Héros tombe à 0 PV.

Bouclier (Guerriers et prêtres) : Le bouclier donne 1 PV d'armure ou un nombre de PV égal au Talent de Combat (le plus haut des deux). Plus tu es compétent, plus il te protège.

Armure simple (cuir) : +1 PV par combat. Interdit au Mage et au Moine. Armure maximum pour les Barbares, Druides, Rôdeurs et Bardes. Cette armure annule le bonus de relance (relance +0 au lieu de +2) aux tests d'Action pour la natation, l'escalade est la discrétion et aux tests de Savoir pour les sorts de mage (Héros multi-classé). Une armure de cuir magique ajoute son bonus aux relances.

Armure intermédiaire (maille) : +2 PV par combat. *Dé malus* aux tests d'Action pour la natation, l'escalade et la discrétion et aux tests de Savoir pour les sorts de mage (Héros multi-classé), ainsi qu'en Initiative. Armure maximum pour le Prêtre. Une armure intermédiaire magique ajoute son bonus aux PV gagnés (maximum +2 pour un total de 4).

Armure lourde (plaque) : +3 PV par combat. *Dé malus* à tous les tests d'Action (notamment les tests de voyage) et aux tests de Savoir pour les sorts de mage (Héros multi-classé), ainsi qu'en Initiative. Autorisé seulement aux Guerriers. Une armure lourde magique ajoute son bonus aux PV gagnés (maximum +3 pour un total de 6).

Blessures

Lorsqu'il reste 1 PV ou 0 PV à un Héros, il est gravement blessé : cochez la **blessure**. Une blessure

inflige un *dé malus* à tous les tests **sauf aux tests de Sauvegarde** tant qu'elle est cochée. Il faut une nuit de repos et réussir un test de Sauvegarde assez difficile (*dé malus* si les conditions sont mauvaises) pour effacer une blessure même si le personnage a récupéré tous ses PV.

Mourir sur le coup : Un personnage à 0 PV doit faire un test de Sauvegarde (possibilité d'utiliser le Trait CON) Peu Difficile (0) pour ne pas mourir sur le coup. Il peut sacrifier son armure (elle devient inutilisable) pour obtenir un *dé bonus* sur le test. Un personnage qui devrait mourir peut **sacrifier 1 point de Chance** (perte de 1 point sur le maximum) pour survivre. S'il survit, il reprend conscience au bout de 1d6 minutes avec 1 PV. À chaque fois qu'il tombe à 0 PV dans la même journée, la difficulté augmente d'un niveau .

Repos court : Après 30 minutes de repos (prolongé en cas de relance) un Héros peut faire un test de Combat (CON) pour récupérer 1 PV/succès et un mage peut faire un test de Savoir (PER) pour 1 PM / Succès (mais pas un prêtre ou un druide). Un héros peut prendre un repos court toutes les 3 heures.

Repos long : Une fois par jour, après une nuit de repos de 8 h (prolongée de 4 h par relance), le Héros fait un test de Combat (CON) pour récupérer 1d6 +1/Succès PV et un test de Savoir (PER) pour récupérer 1d6 +1/Succès PM.

Équipement & Services

La taille d'une agglomération détermine la rareté des objets qu'on peut s'y procurer : Village : Peu rare, Bourg : Assez Rare, Ville : Rare, Cité : Très rare, Capitale : Extrême.

Les PV représentent les capacités défensives des créatures. C'est pourquoi un cheval de selle possède moins de PV qu'un Guerrier.

Une créature attaquée durant son sommeil subit +1d6 DM et l'attaque se fait avec un *dé bonus*.

DM de chute : 1d6 tous les 5 mètres. 4d6 maximum.

Le Héros doit faire un test Social pour se procurer la marchandise (un test par demi-journée) avec un coût de 1 po par test (frais divers : payer des coups à boire, soudoyer, etc.). La rareté détermine la difficulté du test : Peu rare correspond à Peu difficile, Assez rare correspond à Assez difficile, Rare à Difficile, etc. Un article courant ne demande pas de test.

Les bonus de relance indiqués pour le matériel de qualité ou magique s'ajoutent au bonus habituel de +2. Par exemple, une Torche éternelle +2 en relance donne un bonus total de +4 en cas de relance sur un test de détection.

À l'auberge

- Nuit en taudis : -2 en relance aux tests de repos long – Courant – 1 pa
- Nuit auberge ordinaire : Courant – 1 po
- Nuit auberge de qualité : +2 en relance aux tests de repos long – Peu rare – 2 po
- Nuit auberge de luxe : +4 en relance aux tests de repos long – Assez rare – 5 po

Les repas ont le même coût et ils influent sur le test de repos court suivant.

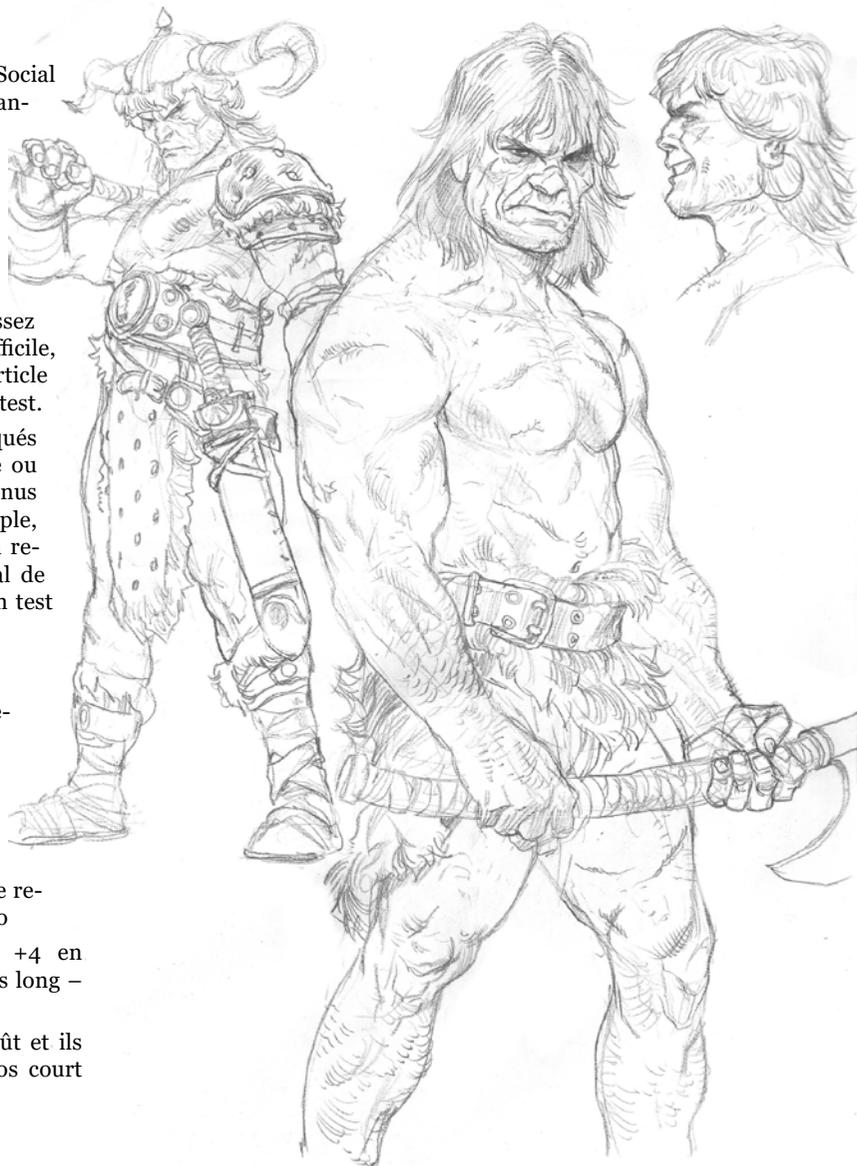
Montures

- Cheval ordinaire (4 PV) : *Dé malus* si combat à dos de cheval – Peu rare – 30 po
- Cheval de guerre (8 PV) : Assez rare – 100 po
- Cheval de guerre lourd (10 PV) : Les piétons de taille M ou inférieure subissent un *dé malus* pour attaquer au contact le cavalier – Rare – 300 po

Éclairage

- Torche (5 m de rayon) : Courant – 10 pour 1 po
- Lanterne (10 m de rayon) : Peu rare – 1 po
- Lanterne tempête (20 m de rayon) : Assez Rare – 10 po →

Chaque PJ démarre le jeu avec 3d6 po.



- Torche éternelle (10 m, magique) : +2 en relance aux tests de détection – Très rare – 100 po
- Lanterne solaire (20 m, magique) : +3 en relance aux tests de détection – Extrêmement rare – 250 po

Vêtements

- Vêtements de citadin : +1 en relance, discrétion en ville – Courant – 1 po
- Vêtement de chasse : +1 en relance, discrétion en nature – Courant – 1 po
- Vêtements de qualité : +1 en relance en Social – Peu rare – 10 po
- Vêtement de luxe : +2 en relance en Social – Assez rare – 50 po
- Vêtements d'assassin : +2 en relance, discrétion – Rare – 50 po
- Vêtements d'elfe : +3 en relance, discrétion en nature – Très rare – 300 po

Divers

- Corde et grappin : Test d'Action pour l'accrocher. La difficulté dépend de la hauteur (4 mètres = PD, +1 succès/4 mètres) – Peu rare – 4 po
- Griffes de grimpe : +2 en relance en escalade – Assez rare – 8 po

Alimentation

- Nourriture 1 jour, ordinaire : Courant – 1 po
- Nourriture 1 jour, qualité : +1 en relance, aux tests de repos long – Peu rare – 2 po
- Nourriture 1 jour, luxe : +2 en relance aux tests de repos long – Assez rare – 3 po
- Pain de voyage des halfelins (1 jour) : +3 en relance aux tests de repos long – Rare – 5 po
- Pain de voyage des elfes (1 jour) : +4 en relance aux tests de repos long – Rare – 10 po

Kit de premiers soins et bandages

- Bandages (5 utilisations) : +1 en relance, test de repos court – Courant – 1 po
- Trousse de secours (10 utilisations) : +2 en relance, test de repos court – Assez rare – 10 po
- Fortifiant (1 utilisation) : +3 en relance, test de repos court – Rare – 5 po
- Trousse de chirurgien : *Dé bonus* sur les tests de repos court – Rare – 200 po

Voyage

- Bottes de qualité : +1 en relance aux tests de marche (Voyage) – Assez rare – 3 po
- Bottes elfiques : +2 en relance aux tests de marche (Voyage) – Rare – 50 po
- Bottes de sept lieues : +4 en relance aux tests de marche (Voyage) – Très rare – 200 po
- Équipement de randonnée : +2 en relance aux tests de danger (Voyage) – Assez rare – 10 po
- Équipement de trekking : +3 en relance aux tests de danger (Voyage) – Assez rare – 50 po
- Équipement d'explorateur : +4 en relance aux tests de danger (Voyage) – Rare – 200 po

Les équipements de voyage (randonnée, trekking, explorateur) se dégradent, ils perdent +1 par semaine d'utilisation ou à chaque fois que l'utilisateur obtient un échec critique (double 1).

Potions de Soins

- Attention : Si un PJ boit plus d'une fois par jour la même de potion, le buveur devient *Affaibli*.
- Cataplasme de soins : 1d6 PV après 1 h – Assez rare – 3 po

Encombrement (Optionnel)

Encombrement maximum : 10 + Combat + 3 si Trait FOR

Armes	Armures	Objets vaut 1	Objets vaut 2
Arme simple : 1 Arme de guerre : 2 Arme à 2 mains : 3	Cuir : 1 Maille : 2 Plaque : 3 Bouclier : 1	Éclairage 2 potions Nourriture ordinaire pour 1 jour* Griffes d'escalade	Corde et grappin Équipement de voyage

*La nourriture de qualité est moins encombrante : ajoutez le bonus de relance aux nombres de jours de nourriture contenu dans une unité d'encombrement. Par exemple le pain elfique +4 permet de se nourrir 5 jours pour 1 encombrement.

- Potion de soins : 1d6 PV après 1 minute – Rare – 10 po
- Élixir de soins : 1d6 PV instantané – Très rare – 50 po
- Élixir de guérison : 1d6+3 PV – Très rare – 150 po

Autres potions

- Élixir de puissance : Au choix FOR, DEX... 1 utilisation du Trait – Assez rare – 3 po
- Vision dans le noir : Comme un nain, 1 heure – Rare – 20 po
- Antipoison : Ni plus, ni moins – Rare – 15 po
- Vitesse : +10 mètres de déplacement pendant 5 minutes – Très Rare – 50 po
- Élixir de Combat : Relance les 1 aux tests de Combat, 1 minute – Très Rare – 150 po

Armes

Ce bonus s'ajoute à celui normalement offert par l'arme (+0 pour une arme simple, +2 pour une autre arme).

- Qualité : +1 en relance – Assez rare – 200 po
- Métal exotique : +2 en relance – Rare – 1 000 po
- Enchantée : +3 en relance – Très rare – 5 000 po
- Légendaire : +4 en relance – Extrêmement rare – 25 000 po

Armure & Bouclier

- Qualité : +1 PV – Assez rare – 200 po
- Métal exotique : +2 PV – Rare – 1 000 po
- Enchantée : +3 PV – Très rare – 5 000 po
- Légendaire : +4 PV – Extrêmement rare – 25 000 po

Sels de magie

Ces sels magiques permettent aux lanceurs de sorts d'améliorer un test de magie puis ils s'évaporent.

- Mineur : +1 en relance – Assez rare – 3 po
- Majeur : +2 en relance – Rare – 15 po
- Supérieur : +3 en relance – Très rare – 50 po
- Légendaire : +4 en relance – Extrêmement rare – 100 po

Focus de sort

Ces objets sont conçus pour donner un bonus d'incantation sur un unique sort (par exemple projectile de feu). Ils ont généralement une forme qui correspond à leur fonction (par exemple un cristal de soufre pour le projectile de feu).

- Mineur : +1 en relance – Assez rare – 20 po
- Majeur : +2 en relance – Rare – 100 po

- Supérieur : +3 en relance – Très rare – 500 po
- Légendaire : +4 en relance – Extrêmement rare – 2 500 po

Bâtons de mage

Ils ont une rareté, une valeur et un effet similaire aux armes pour les tests de magie.

Gemme de pouvoir

Une gemme de pouvoir donne des PM supplémentaires qui permettent de lancer des sorts de mage seulement.

- Mineur : +1 PM – Assez rare – 200 po
- Majeur : +2 PM – Rare – 1 000 po
- Supérieur : +3 PM – Très rare – 5 000 po
- Légendaire : +4 PM – Extrêmement rare – 25 000 po

L'utilisation d'une gemme de pouvoir n'est pas sans risque, le lanceur de sort obtient un échec critique sur 3 ou moins au test lorsqu'il utilise 1 PM de la gemme.

Relique

Une relique donne des PM supplémentaires pour lancer des miracles.

- Mineure : +1 PM – Rare – 1 000 po
- Majeure : +2 PM – Très Rare – 5 000 po
- Légendaire : +3 PM – Extrêmement rare – 25 000 po

Le Voyage

« *Seul on va plus vite, à plusieurs on va plus loin.* »

Un Héros équipé franchit 10 km en 4 heures, le double sur une route carrossable. Pour aller plus vite, il doit faire un test d'Action (dé malus pour les armures lourdes, *Dé bonus* si CON) et parcourt 1 km de plus par succès. Rôdeurs et druides bénéficient de leur *dé bonus* de *Survie*.

Une journée de marche comporte 2 périodes de marche. Il est possible de faire une 3^{ème} période de marche forcée, mais les Héros sont *Affaiblis* jusqu'à ce qu'ils terminent une période de repos long.

Terrains difficiles : Divisez par 2 la distance parcourue (forêt dense, montagnes, marécage, etc.).

Les dangers

Suivre cette procédure pour chaque journée.

A/ Déterminer la dangerosité de la région, elle fixe la difficulté des tests

- Zone civilisée : Pas de tests
- Zone sauvage ou frontalière : Assez difficile (1)
- Zone reculée ou livrée à l'anarchie : Difficile (2)
- Zone dangereuse ou zone de guerre : Très difficile (3)
- Zone maudite ou maléfique : Extrême (4)
- Voyage de nuit : *Dé malus*

B/ Demander à chaque Héros un test d'Action (test sec)

Chaque Héros qui a raté son test perd 1 PV sur son maximum de PV, mais aucun Héros ne peut descendre sous la moitié de ses PV max de cette façon. Les PV perdus de cette façon ne sont récupérés que lorsque le personnage est dans un bon lit en sécurité dans une demeure (auberge, relais, chez lui, etc.), au rythme de 1d6 PV par nuit.

Équipement inadapté : Selon les conditions, si le personnage ne porte pas une tenue adaptée (par exemple, grand froid), la difficulté du test d'Action est augmentée de 1 à 2 niveaux et le personnage perd 1 PV de plus durant la nuit (toujours appliqué au score au maximum). Cette règle est aussi valable si le

Monture : Une monture couvre une distance de 12 km par période, en cas de marche forcée c'est la monture qui est *affaiblie*.

Toutefois, elle ne va pas plus vite qu'un humain en terrain difficile.

Dé/ Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	1/2	1/2	1	1	2	2	3	3	4	4
3	1/2	1	1	2	2	3	3	4	4	5
4	1/2	1	2	2	3	3	4	4	5	5
5	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6
6	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6
7	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7
8	2	3	4	4	5	6	6	7	7	8
9	3	4	4	5	6	7	7	8	8	9
10	3	4	5	6	7	8	8	9	9	10

personnage n'a pas d'eau dans un désert brûlant.

C/ Événement

Ajoutez les succès de tous les héros. Multipliez la difficulté précédente par le nombre de Héros. Ainsi, un Héros doué en survie peut en aider un autre. En cas d'échec, **la troupe divise son déplacement par 2**. De plus lancez un d6 :

1 Accident naturel : (avalanche, sables mouvants, chute d'arbre ou de pierres, chute, maladie, poison, etc.). Vous pouvez détailler cet événement, sinon les Héros qui ont raté leur test subissent la Difficulté de la zone en DM.

2-3 Obstacle infranchissable : (précipice, falaise, tempête de sable, puissant cours d'eau, etc. ou tout simplement le groupe c'est perdu) : le groupe doit rebrousser chemin et perd cette période de marche.

4-6 Rencontre : Déterminez une rencontre aléatoire. Lancez 1d6 et ajoutez la difficulté de la zone pour déterminer le niveau de la créature. Vous pouvez décomposer le niveau obtenu en multiples petites créatures.

Seules les rencontres dignes d'intérêts sont jouées, c'est pourquoi les Héros rencontrent des créatures de plus en plus puissantes selon leur niveau. Les péripéties sans conséquences ne sont pas jouées, mais rien ne vous empêche de les narrer (« Vous avez dispersé une bande de

gobelins qui a tenté de vous rançonner ») ou même de les jouer pour le fun.

Magie

Tous les sorts (miracles et phénomènes inclus) ne nécessitent pas de test de Savoir, seuls ceux dont le résultat dépend du nombre de succès appellent à un test. Tous les tests de magie sont des tests de Savoir. Les tests de Savoir destinés à lancer des sorts de Mage peuvent bénéficier du Trait INT, les miracles du Trait CHA et enfin les phénomènes peuvent bénéficier du Trait PER.

En cas de relance, l'incantation continue au tour suivant sans interruption. En cas d'échec, le sort est tout de même lancé (avec son effet minimum), sauf en cas d'échec critique. Dans ce cas, le sort n'est pas lancé et les PM sont perdus. Si le MJ le souhaite, il peut utiliser la table optionnelle des échecs critiques de sorts.

Coût des sorts, miracles et phénomènes **mineurs** : 1 PM. **Majeurs** : 2 PM. **Épiques** : 4 PM.

Durée des sorts : 1d6+Savoir minutes. **Portée** : 30 mètres. **Rituel (R)** : Il est possible (mais pas obligatoire) de lancer le sort, miracle ou phénomène sur 1 heure, en échange le sort a alors un effet en heures, sauf précision contraire.

Tour mineur de Mage : Un tour mineur permet des ➔

Description des sorts : Le style d'écriture est quelque peu télégraphique : c'est assumé, le MJ doit trancher en cas de doute.

effets comme produire de la lumière (jusqu'à 10 mètres de rayon), détection de la magie, chute ralentie sur le lanceur, faire claquer une porte, produire un bruit à distance. Il permet aussi de lancer à chaque tour un **Projectile magique** : Un test de Savoir permet d'infliger autant de DM que de succès obtenus. Les DM peuvent être répartis sur plusieurs cibles.

Sorts mineurs de mage

1-2

1. *Arme magique* : Rend une arme magique (affecte certaines créatures) et donne +1 aux DM.

2. *Armure de mage* : Le Mage gagne 3 +1/succès PV. Ces PV disparaissent à la fin du sort. Non cumulable.

3. *Charme* : Une cible de niveau inférieur au Mage devient son ami. Test de sauvegarde Difficile pour résister.

4. *Compréhension des langues* : Comprend et parle toutes les langues.

5. *Déguisement (R)* : Prendre l'apparence d'une créature humanoïde de taille moyenne mais pas un individu précis.

6. *Familier* : Invoque le familier du Mage pour 24 heures. Le Mage peut utiliser les sens du familier et gagne un *dé bonus* aux tests en rapport avec la perception. Le Familier possède Savoir PV. Il n'attaque pas, sa valeur d'Action est égale au Savoir du Mage.

3-4

1. *Illusion mineure (R)* : Une illusion visuelle et sonore d'un volume maximum de 6 mètres de côté.

2. *Invisibilité* : Ne peut plus être vu tant qu'il ne commet pas d'action offensive.

3. *Lévitiation* : Déplacement vertical de 10 m par tour. Si le sort est

dissipé, le mage tombe au sol en chute ralentie.

4. *Main brûlantes* : 1d6 +1/Succès DM sur chaque cible au contact, produit des DM de feu.

5. *Main de mage* : Manipule un objet à distance. Permet d'attaquer avec une arme sur le Talent Savoir (utilise l'action d'attaque du Mage).

6. *Malédiction* : La cible subit un *dé malus* pendant un nombre de tours égal à 1d6 +1/succès.

5-6

1. *Pattes d'araignée* : Adhérer aux murs et même au plafond. Immunisé au poison.

2. *Projectiles de feu* : 1d6 +1/Succès DM, possibilité de répartir les DM entre plusieurs cibles.

3. *Protection contre les éléments* : La cible divise par 2 tous les DM élémentaires subis.

4. *Respiration aquatique (R)* : Affecte le magicien plus un allié par succès.

5. *Sommeil* : Endort 1d6 +1/Succès créatures dont le niveau est inférieur au Savoir du Mage.

6. *Télépathie* : Avec toutes les créatures intelligentes de même langue. *Dé bonus* aux tests de Talent Social.

Miracles mineurs

Le prêtre connaît tous les miracles mineurs.

1. *Bénédictio* : La cible obtient un *dé bonus* à toutes ses actions. Durée en tours.

2. *Destruction des morts-vivants* : 1d6 +1/Succès DM aux M-V et démons. Les DM peuvent être répartis.

3. *Injonction* : La cible obéit un tour. Test de Savoir contre test sauvegarde si son niveau est supérieur ou égal au prêtre.

4. *Protection contre le mal (R)* : Protège contre tous les sorts d'influence mentale et la possession.

5. *Sanctuaire* : On ne peut plus vous attaquer pendant la durée du sort. Toute action offensive met fin au sort.

6. *Soins mineurs* : Soigne un nombre de PV égal à 1d6 +1/Succès en 1 minute.

Phénomènes mineurs

Le druide connaît tous les phénomènes mineurs.

1. *Baies magiques* : Fait pousser 1 + 1/succès baies magiques, chacune soigne 1 PV et vaut 1 repas.

2. *Enchevêtrement* : Une cible de taille M est immobilisée (pas de déplacement) pendant 1d6 +1/succès tours. Les cibles avec le Trait FOR divisent cette durée par 2.

3. *Langage des animaux* : Parler et comprendre les animaux et *dé bonus* aux tests d'interaction.

4. *Marche sylvestre* : Le druide se déplace de 10 km par heure pendant 1d6 + 1/succès heures.

5. *Nuée d'insecte* : La cible subit 1 DM/tour et un *dé malus* pendant 1d6+1/succès tours. La nuée est détruite par les DM de zone.

6. *Peau d'écorce* : Le druide gagne 3 + 1/succès PV pour le combat. Ces PV disparaissent à la fin du sort.

Sorts majeurs

1-2

1. *Animation des morts* : Permet de créer un zombi au service du mage à partir d'un corps. Durée en heures.

2. *Boule de feu* : Inflige 2d6 +1/Succès DM sur 10 m de diamètre. Test de sauvegarde Difficile pour 1/2 DM.

3. *Clairvoyance* : Le Mage peut observer à distance un lieu dans lequel il a déposé un petit objet de son choix. Cet objet est positif à un test de détection de la magie.

4. *Confusion* : Test de Savoir opposé à un test de sauvegarde. La victime agit aléatoirement : 1-2 normal. 3-4 n'agit pas. 5-6 attaque un allié. Durée en tours.

5. *Doigt de mort* : Tue instantanément une créature de niveau inférieur ou égal à la valeur de Savoir du Mage.

6. *Forme gazeuse* : Le Mage ne peut ni infliger ni subir de DM (sauf de foudre). Vol 10 m par tour et passe dans les interstices.

3-4

1. *Foudre* : Inflige 2d6 +1/Succès DM sur une ligne de 10 mètres de long. Test de Sauvegarde Difficile pour 1/2 DM.

2. *Invocation d'élémentaire* : Invoque un élémentaire de taille M (Taille G au niveau 9) au service du Mage.

3. *Mur de feu* : 3 m de haut, long 10 m +3m/Succès. Inflige 1d6 DM aux créatures qui le traversent.

4. *Mur de pierre* : 3 m de haut, long 10 m +3 m/Succès. Fusionne avec les parois. Durée en heures. Peut faire un pont.

5. *Passe-muraille* : Permet de passer à travers les murs (épaisseur max 2 m.) 1/tour pendant la durée du sort.

6. *Peau de pierre* : Permet de retrancher la valeur de [Savoir-1] à tous les DM subis. Durée en tours.

5-6

1. *Rapidité* : Permet de faire 2 actions par tour. Durée en tours. Fatigue à la fin du sort : *dé malus* pour 1d6 tours. →

2. *Polymorphe (R)* : Permet de se transformer en créature du bestiaire de niveau inférieur à la valeur de Savoir. Le Mage prend toutes les capacités mais garde ses propres PV.

3. *Télékinésie* : Permet de déplacer à distance une charge de Savoir x 100 kg de 5 m/tour. Une cible peut résister par un test de sauvegarde Assez Difficile. Permet de produire des DM de chute (1d6 tous les 5 m. 4d6 maximum).

4. *Vision vraie* : Voir à travers les illusions, les changements de forme et l'invisible. Détecte tous les pièges.

5. *Vol* : Vol de 20 mètres par tour. Course : test de Savoir +20m/Succès.

6. *Téléportation* : Transport instantané vers un point en vue ou vers un **unique** pentacle prévu à cet effet.

Miracles majeurs

Le prêtre connaît tous les miracles majeurs.

1. *Augure* : Le prêtre pose une question sur l'avenir et obtient une réponse parmi : oui, non, incertain. 1/jour max.

2. *Délivrance* : Annule sur une cible tous les états préjudiciables, poison, maladie, pétrification, malédiction, etc.

3. *Marteau spirituel* : Une arme de force file vers la cible et inflige 2d6 +1/Succès DM et renverse la cible.

4. *Résistance aux éléments (R)* : La cible divise par 2 tous les DM élémentaires subis.

5. *Paralysie* : La cible ne peut ni agir ni se déplacer et ses adversaires ont un *dé bonus* pour l'attaquer durant 1 tour + 1 tour/Succès. Si la cible est de niveau supérieur ou égal au prêtre, elle fait un test de Sauvegarde Difficile pour résister après chaque tour de paralysie.

6. *Soins majeurs* : Soigne un nombre de PV égal à 3d6 +1/Succès en 1 minute.

Phénomènes majeurs

Le druide connaît tous les phénomènes majeurs.

1. *Forme animale* : Prendre la forme de n'importe quel animal de niveau 2 ou inférieur. Le druide conserve seulement ses propres PV. Durée en heures.

2. *Forme d'arbre* : Le druide voit, écoute, mais ne peut pas agir. Récupère 1d6 PV par heure. Durée en heure.

3. *Instinct du prédateur* : Le druide obtient un *dé bonus* en Combat et 2 attaques au contact par action.

4. *Passage par les arbres* : Entre dans un arbre et ressort par un autre arbre de la même forêt.

5. *Régénération* : La cible récupère 2 PV par minute pendant la durée du sort. Fait repousser les membres.

6. *Résistance aux éléments (R)* : La cible divise par 2 tous les DM élémentaires subis.

Sorts épiques

1. *Arrêt du temps* : Stoppe le temps pour 1 tour + 1 tour/Succès. Seul le Mage agit, s'il blesse ou interagit directement avec un être vivant, le temps reprend son cours normal.

2. *Désintégration* : Supprime 1 m cube de matière ou inflige 2d6 + 2/Succès DM. *Armure de mage* absorbe totalement un sort de *Désintégration* mais elle est dissipée.

3. *Mur de force* : Un mur invisible et indestructible (sauf désintégration) de 3 x 10 m ou un dôme de 3 m de rayon.

4. *Nuée de météores* : Inflige 2d6 + 1/Succès DM dans un rayon de 10 m. Portée 100 m. Extérieur seulement.

5. *Pétrification* : Test de sauvegarde Difficile ou la cible est pétrifiée (permanent)

6. *Projection astrale* : L'esprit translucide et invulnérable du Mage quitte son corps et se déplace librement à travers les murs et en volant à une vitesse de 50 m par tour. Il peut communiquer par télépathie à 20 m. Il est possible de remonter au mage en suivant le fil d'argent qui le relie à son corps.

Miracles épiques

Le prêtre connaît tous les miracles épiques.

1. *Communion* : Le prêtre pose une question à une entité supérieure et reçoit la réponse (qui peut être cryptique mais vraie). Il doit faire un test de sauvegarde Difficile ou être choqué pour 24 h (*dé malus*). 1/mois max.

2. *Foudres divines* : Inflige 2d6 + 1/Succès DM à un maximum de 10 créatures au choix à portée (30 m).

3. *Guérison* : La cible est instantanément soignée de tous ses maux et elle récupère l'intégralité de ses PV. Une créature ne peut pas bénéficier de ce miracle plus d'une fois par mois !

4. *Intervention divine* : Le prêtre change le résultat d'un dé et lui donne la valeur de son choix. Ce miracle ne compte pas comme une action.

5. *Mot de pouvoir* : Le prêtre parle avec la voix d'un dieu. Toutes les créatures dans un rayon de 20 m sont *paralysées* pendant 1 tour + 1 tour par succès. Test de Combat Difficile après chaque tour pour mettre fin à la paralysie.

6. *Rappel à la vie* : Rappelle à la vie un personnage mort depuis moins de 1 minute. Rituel : jusqu'à 1 jour. Ne peut pas rappeler un personnage sans tête ou mort de vieillesse. Le personnage se réveille avec 3d6 PV.

Phénomènes épiques

Le druide connaît tous les phénomènes épiques.

1. *Contrôle du climat* : Change la météo dans une zone de 3 km de rayon. Durée en heures. Rituel : zone de 30 km.

2. *Mur d'épines (R)* : Un mur infranchissable de 6 mètres de haut pour 500 m de long.

3. *Séisme* : Un terrible tremblement de terre détruit les bâtiments les plus fragiles et inflige 1d6 DM à toutes les créatures dans des bâtiments. Zone de 100 m de rayon. En cas de rituel, le rayon passe à 1 km.

4. *Tempête* : Une tempête de vent et de glace inflige 1 DM par minute à toutes les créatures à l'extérieur pendant 1d6 + 1/Succès minutes dans 1 km de rayon. En cas de rituel, durée en heure. Le vol est impossible et les déplacements terrestres sont divisés par 2. Peut être remplacé par une tempête de sable.

5. *Transformation vraie* : Prend la forme d'un animal même géant de niveau 4 ou inférieur. 5 PV par niveau. Le druide retrouve sa forme humaine et ses PV d'origine s'il est réduit à 0 PV sous forme animale. Durée en heures.

6. *Tsunami* : Une vague immense qui coule les navires sur sa trajectoire et rase les maisons côtières. 2d6 DM aux créatures sur son passage sur une largeur de 100 mètres et autant de profondeur. En cas de rituel : 1 km de large.

Expérience

Expérience pour monstres tués ou mis en fuite. Ajoutez une prime par attaque supplémentaire au-delà de la première. Une prime supplémentaire est comptabilisée si →

le monstre bénéficie d'une capacité spéciale puissante (par exemple un souffle, mais juste un Trait de FOR).

Niveau	XP	Prime
½	40	20
1	80	40
2	160	80
3	250	100
4	350	120
5	500	160
6	700	200
7	900	250
8	1 100	300
9	1 300	450
10	1 500	400

Les XP sont divisés de façon égale entre chaque Héros qui a participé au combat.

Vous pouvez aussi assigner un niveau à un piège, à la découverte d'un lieu ou à la résolution d'une énigme. Une aventure terminée et réussie vaut généralement un bonus égal à un monstre du niveau de l'aventure.

Vous pouvez aussi totalement ignorer les règles et assigner 2 à 3 fois les XP d'un niveau donné à chaque PJ pour chaque aventure terminée.

Expérience maximum

En fin de carrière, aucun Héros ne peut dépasser **35 000 XP**. Si un Héros a atteint le niveau 10 et qu'il peut encore gagner des XP, il peut devenir un Expert. Expert : il gagne +1 dans un Talent de son choix par tranche de 5 000 XP dépensés, sans

Triple-classé : Seul le semi-elfe peut être triple-classé. Faites bien attention lorsque vous calculez les PM, il faut bien diviser par 3 la sommes des PM acquis dans les classes (et pas par 2. Par exemple Guerrier 0, prêtre 3 et Mage 5 donne 2 PM seulement).

jamais dépasser +3. Un voleur pourra donc gagner trois compétences d'expert afin d'avoir autant d'XP qu'un Mage de niveau 10.

Niveau de vie

Entre deux aventures, un Héros doit dépenser de l'argent pour sa vie quotidienne : il dépense sa paye ou les trésors qu'il a trouvés. Le niveau de vie permet d'améliorer ou au contraire de minorer l'expérience (XP) gagnée (un haut niveau de vie permet de profiter de temps pour s'entraîner ou encore de louer les services de maîtres de renom) et pour les niveaux de vie les plus extrêmes il a aussi une influence sur les points de chance (PC).

Le coût indiqué dans le tableau est à dépenser après chaque aventure et il permet d'appliquer le bonus ou le malus d'expérience sur les XP gagnés lors de l'aventure qui vient de se terminer. Le bonus ou le malus sur les points de chance est acquis une fois pour l'aventure suivante.

Bestiaire

Tests de combat des créatures : Afin de simplifier la tâche du MJ, les créatures ne font pas de relance. En revanche, elles infligent 1 DM dès un résultat de 8 aux dés.

3-7	8-10	11-12	13	14	+1
Raté	1 DM	2 DM	3 DM	4 DM	+1

Niv. La valeur de Combat de la créature est déterminée pas son niveau selon la table ci-dessous :

Niveau de vie	Coût	XP	PC
Pauvre/mendiant	-	-20%	-1
Modeste/journalier	1 po / niveau	-10%	-
Aisé/Artisan	10 po / niveau	-	-
Riche/Marchand	50 po / niveau	+10%	-
Dispendieux/Princier	300 po / niveau	+20%	+1

Niveau	Combat
1/2	+0
1	+1
2	+2
3-4	+3
5-6	+4
7-8	+5
9-10	+6

Cette valeur de Combat est aussi utilisée pour tous les tests de sauvegarde du monstre.

Att. Le nombre d'attaques de la créature. La plupart des créatures ont 2 attaques dès le niveau 2, ou alors une autre capacité spéciale pour compenser.

PV : Les créatures possèdent 4 à 6 PV par niveau. Les créatures de niveau 1/2 ont 1 à 3 PV.

Taille : La taille de la créature n'a pas d'influence technique sur le combat sauf lorsque le J le décide (bousculade, espace occupé, etc.). **TP :** très petite. **P :** petite. **M :** moyenne. **G :** grande. **E :** énorme. **C :** colossale.

Spécial : Toutes les capacités spéciales.

Boss

Les boss sont des PNJ majeurs et important. Les Boss ont 7 à 8 PV par niveau et ils ont un nombre de points de Chance égal à leur valeur de combat. S'il le souhaite, le MJ peut utiliser la table de résolution des PJ pour les boss.

Un boss vaut une prime d'expérience supplémentaire.

Évaluer un adversaire

Évaluer la puissance d'un adversaire peut être une compétence salvatrice pour éviter les actions suicidaires ou prévoir un repli au moment opportun. Un Héros (et un seul dans le groupe) peut faire un test de Social

(INT) pour tenter de déterminer la puissance d'une créature ou d'un PNJ rencontré. Les renseignements obtenus augmentent en fonction du niveau de difficulté atteint.

- Assez difficile : Déterminer si la créature est de niveau supérieur ou inférieur au PJ.
- Difficile : Déterminer si la créature est un boss
- Très difficile : Déterminer le niveau exact de la créature

Le test souffre d'un *dé malus* si les PJ n'ont ni engagé la conversation ni vu la créature combattre.

Il bénéficie d'un *dé bonus* après deux tours de combat.

Un adversaire incognito ou sous déguisement peut camoufler son véritable niveau s'il est de niveau supérieur aux Héros.

Règles optionnelles

Échecs critiques en magie

En cas d'échec critique (double 1 aux dés) : lancer 2d6 sur la table ci-dessous.

2. Le mage devient sensible à la lumière du soleil, dans ces conditions il perd son bonus de relance.
3. Les cheveux du mage blanchissent d'un coup.
4. La peau du mage devient froide ou au contraire brûlante (au choix).
5. Affaibli : Le mage subit un *dé malus* aux tests de magie pour le reste de la scène (5 minutes).
6. Le sort affecte la plus mauvaise cible possible (un allié si le sort inflige des DM et inversement).
7. Le mage ne peut plus lancer ce sort pendant 24 heures.
8. Épuisement : Le mage perd 2 PM supplémentaires. →

Jouer les créatures nombreuses

Lorsque plusieurs créatures similaires attaquent une cible, faites une seule attaque en ajoutant un bonus égal à leur nombre. Si vous jouer 3 kobolds faites une seule attaque à +3.

9. Retour de flamme. Le mage subi 1d6 DM par PM dépensé pour lancer le sort. 1 DM pour un tour mineur (projectile magique).

10. Le mage développe un tic facial, une phobie ou une allergie au choix.

11. Les yeux du mage deviennent rouges. Il voit dans le noir à 10 mètres (+10 m pour un nain).

12. Le mage subit une mutation au choix du MJ : des écailles ou de la fourrure sur une partie du corps, une queue fourchue, un sabot en guise de pied, une main griffue, une langue bifide, etc.

Coup Critique en combat au contact

Un coup critique survient lorsqu'une créature obtient un double 6 aux dés.

2. Assommé : Inconscience 1d6 min si cible de niveau inférieur à l'attaquant. Sinon elle est paralysée 1 tour.

3. Hémorragie : 1 DM/tour jusqu'à la fin du combat.

4. Aveuglé : *Dé malus* en attaque et *Dé bonus* aux adversaires pour l'attaquer durant 1d6 tours.

5. Estropié : Déplacement divisé par 2 pour le reste de la scène (5 minutes).

6. Renversé : Perd sa prochaine action à se relever.

7. Déséquilibré : Recule de 1d6 mètres et subit un *dé malus* à sa prochaine action.

8. Désarmé : L'arme de l'adversaire est brisée ou inutilisable (arme magique) pour le reste du combat. Pour les armes naturelles, l'adversaire ne peut pas attaquer au prochain tour.

9. Brise-genoux : L'adversaire est immobilisé pour 1d6 tours.

10. Sonné : Pas d'action au prochain tour et *dé bonus* pour attaquer la cible.

11. Affaibli : *Dé malus* à tous les tests de Combat jusqu'à la fin de la scène (5 minutes).

12. Couic : Si elle est de niveau inférieur à l'attaquant, la cible est réduite à 0 PV. Sinon les DM sont doublés.

Manœuvres de combat

La table de coup critique est aussi utilisée pour réaliser des manœuvres de combat. Le Héros annonce la manœuvre visée sur la table de coup critique et fait son attaque normalement. En cas de réussite de son attaque, il retranche 2 points aux DM qu'il inflige et il peut lancer les dés sur la table. S'il obtient le résultat qu'il a annoncé alors celui-ci est appliqué.

Si le Héros a infligé plus de 2 points de DM, il peut choisir de sacrifier pour lancer davantage de dés sur la table au prorata d'un dé supplémentaire par point de DM sacrifié. Par exemple si l'attaque d'un héros devrait infliger 4 points de DM, alors il peut lancer 4 dés (ou lancer 3 dés et choisir d'infliger 1 DM). Lorsqu'il lance les dés sur la table, il garde toute combinaison de 2 résultats de son choix, ce qui augmente ses probabilités d'obtenir la manœuvre qu'il vise.

Alternativement, si la cible est de niveau inférieur au Héros, celui-ci peut dépenser 1 point de Chance sur une attaque réussie et lancer les dés sur la table : le résultat déterminé aléatoirement est appliqué.

Battre en retraite: attaque d'opportunité

Si une créature veut quitter le contact d'un adversaire, elle doit utiliser son action pour sortir du combat. Sinon, l'adversaire peut éventuellement lui porter une attaque d'opportunité gratuite. Un adversaire peut porter une attaque d'opportunité par point de combat.

Exemple : Lisette veut aveugler son adversaire (4 sur la table).

Elle réussit son attaque avec un magnifique 14, soit 4 DM et elle choisit de sacrifier l'ensemble de ceux-ci pour lancer 4 dés. Elle obtient 5, 3, 2 et 1. Elle peut donc garder 3+1=4 et elle réussit à aveugler son adversaire.

Table des Succès

	Test d'action	Test de savoir	Test social
Peu Difficile Relance suffit	<ul style="list-style-type: none"> Grimper à une corde (FOR ou DEX)* Sauter 3 mètres (DEX)* S'orienter en milieu urbain (INT) Grimper à un arbre de petite taille (DEX)* 	<ul style="list-style-type: none"> Situer approximativement une nation (INT) Connaître une information courante (INT) Lire une lettre simple (INT) Faire des calculs simples (INT) 	<ul style="list-style-type: none"> Obtenir un renseignement de base (CHA) Tromper un quidam (CHA) Se faire passer pour un quidam (CHA) Intimider un quidam (FOR ou CHA)
Assez Difficile 1 Succès	<ul style="list-style-type: none"> Grimper à un arbre de grande taille Nager dans une eau calme (FOR ou CON)* Pister un groupe en terrain meuble (PER) Sauter 4 mètres* Se cacher en forêt (DEX ou PER)* S'orienter en milieu naturel (PER ou INT) 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître l'histoire d'une nation Connaître une information générale ou la trouver dans une bibliothèque Écrire une lettre, lire un texte complexe Reconnaître un monstre, une plante ou une substance commune (INT ou PER) 	<ul style="list-style-type: none"> Obtenir un renseignement précis Intimider un costaud Faire les poches d'un quidam (DEX) Séduire un quidam (CHA) Sentir l'humeur (PER) Déterminer la puissance d'un adversaire (INT)°
Difficile 2 Succès	<ul style="list-style-type: none"> Escalader une façade* Nager avec du courant* Pister une seule créature en terrain meuble Sauter 5 mètres* Se cacher en ville ou en montagne* Détecter un piège naturel Trouver un passage secret 	<ul style="list-style-type: none"> Situer une ville ou une région étrangère et connaître son histoire. Connaître une information précise ou la trouver dans une bibliothèque Déchiffrer une langue vivante Reconnaître un monstre, une plante ou une substance peu commune 	<ul style="list-style-type: none"> Obtenir un renseignement peu connu Intimider un marchand Tromper un aubergiste Séduire une dame Se faire passer pour un garde, un marchand Sentir une émotion Déterminer si l'adversaire est un Boss°
Très Difficile 3 Succès	<ul style="list-style-type: none"> Grimper une falaise ou un mur* Nager dans des rapides ou une tempête* Pister une créature en terrain sec Sauter 6 mètres* Se cacher en plaine* Détecter un piège mécanique Crocheter une porte 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître une information d'expert ou la trouver dans une bibliothèque Connaître une légende locale Déchiffre une langue morte Reconnaître un monstre, une plante ou une substance rare Reconnaître un magicien 	<ul style="list-style-type: none"> Obtenir un renseignement confidentiel Intimider un garde Tromper un politicien Séduire une épouse Se faire passer pour un gradé, un noble Sentir un non-dit Déterminer le niveau d'un adversaire°
Extrême 4 Succès	<ul style="list-style-type: none"> Escalader une falaise ou un mur, lisses* Pister une créature qui camoufle ses traces Sauter 7 mètres* Se cacher dans un désert* Détecter un piège magique Trouver un passage secret magique 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître une légende oubliée Connaître une information secrète Déchiffrer une langue occulte Reconnaître un monstre, une plante ou une substance très rare Reconnaître un démon 	<ul style="list-style-type: none"> Obtenir un secret d'état Intimider un dirigeant Tromper un espion Séduire une religieuse Se faire passer pour un prince, un chef Sentir un secret, un mensonge

Les Traits qui permettent d'accorder un *dé bonus* sont précisés entre parenthèses (ils ne sont pas précisés pour les difficultés supérieures mais s'appliquent comme pour les tests plus faciles de même type). **Dé malus* pour armure intermédiaire ou lourde. °Voir les règles dans le bestiaire.

120 Monstres classés par ordre alphabétique

Nom	Niv.	Att.	T	Spécial
Aigle géant	3	2	G	Emporter dans les airs : test opposé de combat. Chute dangereuse. Vol.
Aigle géant, Roc	8	2	C	Emporter dans les airs : test opposé de combat avec <i>dé bonus</i> . Chute dangereuse. Vol.
Ange	5	2	M	Capable d'utiliser tous les Miracles mineurs de prêtre. 4 PM. Vol.
Ange, Archange	9	3	G	Capable d'utiliser tous les Miracles de prêtre. 8 PM. Télépathie. Vol.
Ankheg	3	2	G	Jet d'acide : 1d6+ 1/Succès DM (1/scène). Test d'Action pour réduire les DM du nombre de succès. Creuser 10 m par tour.
Araignée géante	1	1	P	Poison : test d'Action assez difficile ou <i>dé malus</i> pour 1 heure.
Araignée géante	3	1	M	Poison : test d'Action assez difficile ou <i>dé malus</i> pour 1 heure.
Araignée géante	5	1	G	Poison : test d'Action difficile ou <i>dé malus</i> pour 1d6 heure.
Araignée géante	7	2	E	Poison : test d'Action difficile ou <i>dé malus</i> pour 12 heures.
Araignée géante	9	2	C	Poison : test de Combat très difficile ou <i>dé malus</i> pour 24 heures.
Bandits	½	1	M	Backstab : dé bonus en attaque de dos, par surprise ou en tenaille.
Bandit, chef	2	2	M	Backstab : dé bonus et DM x2
Basilic	3	1	G	Regard pétrifiant : test de sauvegarde Assez Difficile chaque tour ou pétrifié 1d6 minutes.
Béhir	7	2	E	Éclair : 2d6+ 1/Succès sur une ligne de 10 mètres. Test d'Action pour réduire les DM du nombre de succès. Une fois par rencontre.
Bulette	5	2	G	Creuser 10 m par tour. Surgir : Test d'Action Très difficile pour ne pas être surpris : pas d'attaque
Centaure	2	2	G	Charge : dé bonus après un déplacement en ligne droite.
Chauve-souris géante	2	1	G	Morsure anesthésiante : test d'action assez difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Vol.
Cheval de cauchemar	3	2	G	Course des airs. Aura de feu : toutes les créatures au contact subissent 1 DM de feu par tour.
Chien infernal	1	1	M	Hurllement : jet de sauvegarde Assez difficile ou fuite pendant 1d6 tours (1/ combat).
Chimère	7	4	G	Queue serpent (poison) : test d'action assez difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Tête de dragon (souffle 1/combat) : 2d6+ 1/Succès sur un cône de 10 mètres. Test d'Action pour réduire les DM du nombre de succès.
Cockatrice	2	1	P	Attaque pétrifiante : test de sauvegarde Assez difficile ou pétrifié 1d6 minutes. Vol.
Crocodile	2	1	M	Saisir : si l'attaque est réussie, la cible doit faire un test d'Action Assez Difficile ou être immobilisée (pas de déplacement) à son prochain tour.
Crocodile géant	5	2	E	Saisir : si l'attaque est réussie, la cible doit faire un test d'Action Difficile ou être immobilisée (pas de déplacement) à son prochain tour.
Cube gélatineux	5	1	E	Absorber : si l'attaque est réussie, la cible doit faire un test d'Action Assez difficile ou être absorbée. Elle est immobilisée et subit un dé malus à toutes ses actions et 1 DM par tour tant que le cube n'est pas détruit.
Démon (Quasit)	1	1	P	Venin : test de Combat assez difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Métamorphose en animal. Vol.
Démon (Succube)	3	1	M	Drain de vie : la succube récupère autant de PV qu'elle inflige de DM.
Démon (Marilith)	6	6	G	Résistance aux DM élémentaires : ½ DM.
Démon (Balor)	10	4	E	Aura de feu : toutes les créatures dans un rayon de 3 m subissent 1 DM de feu par tour. Une attaque de fouet réussie <i>immobilise</i> la cible et lui inflige un <i>dé malus</i> à son prochain tour. Le Balor fait 1 attaque de fouet par tour. Vol.
Dinosaure, Diplodocus	8	1	C	
Dinosaure, Deinonychus	½	1	P	Attaque en meute : s'ils sont au moins 3, ils obtiennent un <i>dé bonus</i> en attaque.

Nom	Niv.	Att.	T	Spécial
Dinosaure, Ptéranodon	4	2	E	Emporter dans les airs : test opposé de combat. Chute dangereuse. Vol.
Dinosaure, Triceratops	6	1	E	Charge brutale : dé bonus en attaque et +1d6 DM après un déplacement.
Dinosaure, Tyrannosaure	7	1	E	Mâchoire brutale : le tyrannosaure ajoute +1d6 DM à une attaque réussie.
Doppelganger	3	1	M	Imitation : peut prendre l'apparence d'un Héros ou d'un PNJ.
Dragonnet	2	1	M	Souffle : 1d6 DM dans un cône de 5 m, test d'Action Assez Difficile pour DM/2. Vol. Immunisé à son élément (Feu, froid, foudre, acide, poison).
Dragon jeune	5	2	G	Souffle : 2d6 DM dans un cône de 10 m, test d'Action Difficile pour DM/2. Vol. Immunisé à son élément (Feu, froid, foudre, acide, poison).
Dragon adulte	8	3	E	Souffle : 4d6 DM dans un cône de 15 m, test d'Action Difficile pour DM/2. Vol. Immunisé à son élément (Feu, froid, foudre, acide, poison). Emporter dans les airs : test opposé de combat. Sorts mineurs (4 PM).
Dragon ancien	10	4	C	Souffle : 6d6 DM dans un cône de 20 m, test d'Action Très Difficile pour DM/2. Vol. Immunisé à son élément (Feu, froid, foudre, acide, poison). Emporter dans les airs : test opposé de combat avec <i>dé bonus</i> . Sorts majeurs (8 PM).
Drider	4	2	G	Sorts mineurs (3 PM). Résistance à la magie : 1-2 sur 1d6.
Dryade	3	1	M	Survie (voir Rôdeur). Phénomènes mineurs et majeurs (5 PM). Téléportation par les arbres (jusqu'à 20 km par PM).
Élémentaire moyen	2	1	M	Eau +5 PV, Feu +1 DM, Terre enfouissement, Air vol. Résistance : ½ DM des armes non-magiques.
Élémentaire grand	4	2	G	Eau +5 PV, Feu +1 DM, Terre enfouissement, Air vol. Résistance : ½ DM des armes non-magiques.
Élémentaire énorme	6	3	E	Eau +5 PV, Feu +1 DM, Terre enfouissement, Air vol. Résistance : ½ DM des armes non-magiques.
Éléphant	5	2	E	Charge : dé bonus en attaque après un déplacement.
Elfe noir guerrière	2	2	M	Poison : test de Combat difficile ou <i>dé malus</i> pour 10 minutes.
Elfe noir mage	4	1	M	Sorts mineurs et majeurs (5 PM)
Elfe noir prêtresse	6	2	M	Miracles mineurs et majeurs, sorts mineurs (8 PM)
Ettin	4	2	G	Trait bonus : FOR et CON.
Fantôme	3	1	M	Drain de vie : jet de sauvegarde Difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Vol, passe-muraille. Résistance : ½ DM des armes non-magiques. Ignore les armures.
Gargouille	2	2	M	Vol
Géant des collines	5	2	E	Chaque attaque réussie demande un test de Combat assez difficile ou la cible est <i>renversée</i> .
Géant de pierre	6	2	E	Chaque attaque réussie demande un test de Combat difficile ou la cible est <i>renversée</i> .
Géant de givre	7	2	E	Chaque attaque réussie demande un test de Combat difficile ou la cible est projetée à 1d6 mètres. Elle est <i>renversée</i> et subit +1 DM.
Géant de feu	8	2	E	Chaque attaque réussie demande un test de Combat difficile ou la cible est projetée à 1d6 mètres. Elle est <i>renversée</i> et subit +1 DM.
Géant des nuages	9	2	E	Chaque attaque réussie demande un test de Combat très difficile ou la cible est projetée à 1d6 mètres. Elle est <i>renversée</i> et subit +1 DM. Sorts mineurs (4 PM)
Géant des tempêtes	10	2	E	Chaque attaque réussie demande un test de Combat très difficile ou la cible est projetée à 1d6 mètres. Elle est <i>renversée</i> et subit +1 DM. Sorts majeurs (8 PM)
Génie Efruit	7	2	G	Connait tous les sorts en rapport avec le feu (5 PM), immunisé au feu. Vol.
Gnoll	1	1	M	Trait Bonus : PER
Gnoll, chef	3	2	M	Chair à canon : peut transférer les DM reçus sur des gnolls à son contact.
Gobelin	½	1	P	Attaque en meute : dé bonus à partir de 2 gobelins sur la même cible.
Gobelin, chef	2	2	P	Attaque en meute : dé bonus à partir de 2 gobelins sur la même cible.
Gobelours	2	2	M	Arme à 2 mains : inflige une blessure sur 7+ aux tests de combat
Golem de pierre	5	2	G	Divise par 2 tous les DM élémentaires ainsi que tous les DM des armes non magiques.

Nom	Niv.	Att.	T	Spécial
Golem de fer	8	2	G	Divise par 2 tous les DM élémentaires ainsi que tous les DM des armes non magiques.
Gorille	2	2	G	Charge : d6 bonus après un déplacement. Grimpe aux arbres.
Gorille géant	6	3	E	Charge : d6 bonus après un déplacement.
Goule	2	1	M	Paralysie : test de sauvegarde Assez difficile ou <i>paralysé</i> pour 1d6 tours.
Guenaude	4	2	M	Sorts et phénomènes mineurs et majeurs (4 PM). INT
Griffon	3	3	G	Vol
Harpie	2	1	M	Chant : test Social assez difficile ou n'agit pas pendant pour 1d6 tours. Vol.
Hippogriffe	2	2	G	Vol
Hobgobelin	1	1	M	Trait bonus DEX
Homme-lézard	1	2	M	Trait bonus CON
Hydre à 5 têtes	5	5	G	À chaque fois qu'elle perd 5 PV, une tête est coupée (-1 attaque).
Kobold	½	1	P	DEX et PER en Trait bonus.
Liche	10	2	M	Sorts mineurs, majeurs et épiques. 15 PM. Divise par 2 tous les DM des armes non magiques.
Licorne	3	2	G	Immunisée au poison. Rapide : deux déplacements de 10 m par tour.
Lion	2	2	G	Embuscade : test d'Action Difficile ou cible surprise au premier tour. PER & DEX
Loup	½	1	M	Attaque en meute : dé bonus à partir de 2 loups sur la même cible.
Loup-garou	4	2	M	Subit ½ DM de toutes les attaques sauf des armes en argent.
Manticore	4	2	G	Une attaque par projection de piquants (20 m). Vol.
Méduse	5	2	M	Regard pétrifiant : test de Savoir Assez Difficile chaque tour ou pétrifié 1d6 minutes. Sorts mineurs (4 PM).
Mimique	3	1	M	Passer pour un objet : test d'Action Extrême ou cible surprise au premier tour.
Minotaure	4	2	G	Charge : d6 bonus après un déplacement.
Molosse satanique	2	1	M	Souffle de feu : 1d6+ 1/Succès sur un cône de 10 mètres. Test d'Action pour réduire les DM du nombre de succès
Momie	6	2	M	Putréfaction : 1 DM supplémentaire par tour après une attaque réussie. Un test de sauvegarde Très difficile pour mettre fin à la maladie à chaque tour.
Nuée de rats	2	1	-	Nuée : fait une attaque à chaque créature au contact. Occupe 5 x 5 m.
Nuée de gobelins	4	1	-	Nuée : fait une attaque à chaque créature au contact. Occupe 10 x 10 m.
Nuée d'orcs	6	1	-	Nuée : fait une attaque à chaque créature au contact. Occupe 10 x 10 m.
Nuée de gobelours	8	2	-	Nuée : fait 2 attaques à chaque créature au contact. Occupe 10 x 10 m.
Nuée d'ogres	9	2	-	Nuée : fait 2 attaques à chaque créature au contact. Occupe 10 x 10 m.
Ogre	3	1	G	Trait Bonus FOR
Ogre mage	5	2	G	Sorts mineurs et majeurs (5 PM).
Ombre	2	1	M	Drain de vie : test de sauvegarde Assez difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Résistance : ½ DM des armes non-magiques. Camouflage : <i>dé bonus</i> en discrétion. Ignore les armures.
Orc	1	1	M	Trait Bonus FOR
Orc noir	2	2	M	Trait Bonus FOR et CON
Shaman orc	3	2	M	Miracles et sorts mineurs (3 PM), Trait INT.
Chef orc	4	2	M	Trait FOR et CON. Rage : gagne un <i>dé bonus</i> en Combat lorsqu'il est réduit à la moitié de ses PV.
Ours noir	2	2	M	Trait FOR et CON.
Ours brun	3	2	G	Trait FOR et CON.
Ours blanc	4	3	G	Trait FOR et CON.
Ours-hibou	5	3	G	Trait FOR et CON. Rage : gagne un <i>dé bonus</i> en Combat lorsqu'il est réduit à la moitié de ses PV.
Panthère	1	2	M	Rapide : se déplace deux fois (10 m à chaque fois). Trait bonus PER. Embuscade : test d'Action Très Difficile ou cible surprise au premier tour.

Nom	Niv.	Att.	T	Spécial
Pégase	3	1	G	Vol
Pixie	1	1	P	Arc (10 m) : si l'attaque porte, test de sauvegarde Très difficile ou paralysé 1d6 tours.
Spectre	5	2	M	Drain de vie : jet de sauvegarde Très difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Vol, passe-muraille. Résistance : ½ DM des armes non-magiques. Ignore les armures.
Squelette	½	1	M	½ DM des armes tranchantes et perçante.
Sphinx	7	3	G	Vol, sorts et miracles mineurs et majeurs (7 PM).
Stirge	½	1	P	Reste accroché et inflige 1 DM supplémentaire par tour pendant 3 tours. Frapper et rater une stirge accrochée inflige 1 DM à la victime.
Sylvanien	7	2	E	Peut passer pour un arbre. Résistance (1/2 DM aux armes perçantes et contondantes).
Tigre à dents de sabre	5	3	G	Embuscade : test d'Action Difficile ou cible surprise au premier tour.
Titan	10	2	C	Frappe du titan : chaque attaque réussie demande un test de Combat Extrême ou la cible est projetée à 2d6 mètres. Elle est <i>renversée</i> et subit +2 DM. Sorts jusqu'à épiques (10 PM)
Troll	4	2	G	Régénère 2 PV par tour sauf les DM de feu ou d'acide.
Vampire	7	2	M	Régénère autant de PV qu'il inflige de DM. Sorts mineurs et majeurs (4 PM).
Vase grise	2	1	M	Apparence de l'eau : test d'Action Très difficile ou cible surprise au premier tour. Corrosion : chaque tour de combat 1 sur 1d6 un objet métallique détruit.
Ver pourpre	8	3	C	Sort du sol : test d'Action Difficile ou cible surprise au premier tour. Gober : si les DM > Combat de la cible, elle avalée (1d6 DM/tour, <i>Affaibli, immobilisé</i>).
Wiverne	4	2	G	Attaque de dard : test d'Action Difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Vol.
Worg	3	1	G	Embuscade : test d'Action Difficile ou cible surprise au premier tour.
Zombi	1	1	M	½ DM des armes perçante et contondantes.

120 Monstres classés par niveau

Nom	Niv.	Att.	T	Spécial
Bandits	½	1	M	Backstab : dé bonus en attaque de dos, par surprise ou en tenaille.
Dinosaure, Deinonychus	½	1	P	Attaque en meute : s'ils sont au moins 3, ils obtiennent un <i>dé bonus</i> en attaque.
Gobelin	½	1	P	Attaque en meute : dé bonus à partir de 2 gobelins sur la même cible.
Kobold	½	1	P	DEX et PER en Trait bonus.
Loup	½	1	M	Attaque en meute : dé bonus à partir de 2 loups sur la même cible.
Squelette	½	1	M	½ DM des armes tranchantes et perçante.
Stirge	½	1	P	Reste accroché et inflige 1 DM supplémentaire par tour pendant 3 tours. Frapper et rater une stirge accrochée inflige 1 DM à la victime.
Araignée géante	1	1	P	Poison : test d'Action assez difficile ou <i>dé malus</i> pour 1 heure.
Chien infernal	1	1	M	Hurllement : jet de sauvegarde Assez difficile ou fuite pendant 1d6 tours (1/combat).
Démon (Quasit)	1	1	P	Venin : test de Combat assez difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Métamorphose en animal. Vol.
Gnoll	1	1	M	Trait Bonus : PER
Hobgobelin	1	1	M	Trait bonus DEX
Homme-lézard	1	2	M	Trait bonus CON
Orc	1	1	M	Trait Bonus FOR
Panthère	1	2	M	Rapide : se déplace deux fois (10 m à chaque fois). Trait bonus PER. Embuscade : test d'Action Très Difficile ou cible surprise au premier tour.
Pixie	1	1	P	Arc (10 m) : si l'attaque porte, test de sauvegarde Très difficile ou paralysé 1d6 tours.
Zombi	1	1	M	½ DM des armes perçante et contondantes.
Bandit, chef	2	2	M	Backstab : dé bonus et DM x2
Centaure	2	2	G	Charge : dé bonus après un déplacement en ligne droite.
Chauve-souris géante	2	1	G	Morsure anesthésiante : test d'action assez difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Vol.

Nom	Niv.	Att.	Att.	Spécial
Cockatrice	2	1	P	Attaque pétrifiante : test de sauvegarde Assez difficile ou pétrifié 1d6 minutes. Vol.
Crocodile	2	1	M	Saisir : si l'attaque est réussie, la cible doit faire un test d'Action Assez Difficile ou être immobilisée (pas de déplacement) à son prochain tour.
Dragonnet	2	1	M	Souffle : 1d6 DM dans un cône de 5 m, test d'Action Assez Difficile pour DM/2. Vol. Immunisé à son élément (Feu, froid, foudre, acide, poison).
Élémentaire moyen	2	1	M	Eau +5 PV, Feu +1 DM, Terre enfouissement, Air vol. Résistance : ½ DM des armes non-magiques.
Elfe noir guerrière	2	2	M	Poison : test de Combat difficile ou <i>dé malus</i> pour 10 minutes.
Gargouille	2	2	M	Vol
Gobelin, chef	2	2	P	Attaque en meute : dé bonus à partir de 3 gobelins sur la même cible.
Gobelours	2	2	M	Arme à 2 mains : inflige une blessure sur 7+ aux tests de combat
Gorille	2	2	G	Charge : d6 bonus après un déplacement. Grimpe aux arbres.
Goule	2	1	M	Paralysie : test de sauvegarde ou <i>paralysé</i> pour 1d6 tours.
Harpie	2	1	M	Chant : test Social assez difficile ou n'agit pas pendant pour 1d6 tours. Vol.
Hippogriffe	2	2	G	Vol
Lion	2	2	G	Embuscade : test d'Action Difficile ou cible surprise au premier tour. PER & DEX
Molosse satanique	2	1	M	Souffle de feu : 1d6+ 1/Succès sur un cône de 10 mètres. Test d'Action pour réduire les DM du nombre de succès
Nuée de rats	2	1	-	Nuée : fait une attaque à chaque créature au contact. Occupe 5 x 5 m.
Ombre	2	1	M	Drain de vie : test de sauvegarde Assez difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Résistance : ½ DM des armes non-magiques. Camouflage : <i>dé bonus</i> en discrétion. Ignore les armures.
Orc noir	2	2	M	Trait Bonus FOR et CON
Ours noir	2	2	M	Trait FOR et CON.
Vase grise	2	1	M	Apparence de l'eau : test d'Action Très difficile ou cible surprise au premier tour. Corrosion : chaque tour de combat 1 sur 1d6 un objet métallique détruit.
Aigle géant	3	2	G	Emporter dans les airs : test opposé de combat. Chute dangereuse. Vol.
Ankheg	3	2	G	Jet d'acide : 1d6+ 1/Succès DM (1/scène). Test d'Action pour réduire les DM du nombre de succès. Creuser 10 m par tour.
Araignée géante	3	1	M	Poison : test d'Action assez difficile ou <i>dé malus</i> pour 1 heure.
Basilic	3	1	G	Regard pétrifiant : test de sauvegarde Assez Difficile chaque tour ou pétrifié 1d6 minutes.
Démon (Succube)	3	1	M	Drain de vie : la succube récupère autant de PV qu'elle inflige de DM.
Cheval de cauchemar	3	2	G	Course des airs. Aura de feu : toutes les créatures au contact subissent 1 DM de feu par tour.
Doppelganger	3	1	M	Imitation : peut prendre l'apparence d'un Héros ou d'un PNJ.
Dryade	3	1	M	Survie (voir Rôdeur). Phénomènes mineurs et majeurs (5 PM). Téléportation par les arbres (jusqu'à 20 km par PM).
Fantôme	3	1	M	Drain de vie : jet de sauvegarde Difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Vol, passe-muraille. Résistance : ½ DM des armes non-magiques. Ignore les armures.
Gnoll, chef	3	2	M	Chair à canon : peut transférer les DM reçus sur des gnolls à son contact.
Griffon	3	3	G	Vol
Licorne	3	2	G	Immunisée au poison. Rapide : deux déplacements de 10 m par tour.
Mimique	3	1	M	Passe pour un objet : test d'Action Extrême ou cible surprise au premier tour.
Ogre	3	1	G	Trait Bonus FOR
Shaman orc	3	2	M	Miracles et sorts mineurs (3 PM), Trait INT.
Ours brun	3	2	G	Trait FOR et CON.
Pégase	3	1	G	Vol

Nom	Niv.	Att.	Att.	Spécial
Worg	3	1	G	Embuscade : test d'Action Difficile ou cible surprise au premier tour.
Dinosaure, Ptéranodon	4	2	E	Emporter dans les airs : test opposé de combat. Chute dangereuse. Vol.
Dridr	4	2	G	Sorts mineurs (3 PM). Résistance à la magie : 1-2 sur 1d6.
Élémentaire grand	4	2	G	Eau +5 PV, Feu +1 DM, Terre enfouissement, Air vol. Résistance : ½ DM des armes non-magiques.
Elfe noir mage	4	1	M	Sorts mineurs et majeurs (5 PM)
Ettin	4	2	G	Trait bonus : FOR et CON.
Guenaude	4	2	M	Sorts et phénomènes mineurs et majeurs (4 PM). INT
Loup-garou	4	2	M	Subi ½ DM de toutes les attaques sauf des armes en argent.
Manticore	4	2	G	Une attaque par projection de piquants (20 m). Vol.
Minotaure	4	2	G	Charge : d6 bonus après un déplacement.
Nuée de gobelins	4	1	-	Nuée : fait une attaque à chaque créature au contact. Occupe 10 x 10 m.
Chef orc	4	2	M	Trait FOR et CON. Rage : gagne un <i>dé bonus</i> en Combat lorsqu'il est réduit à la moitié de ses PV.
Ours blanc	4	3	G	Trait FOR et CON.
Troll	4	2	G	Régénère 2 PV par tour sauf les DM de feu ou d'acide.
Wiverne	4	2	G	Attaque de dard : test d'Action Difficile ou dé malus pour le combat. Vol.
Ange	5	2	M	Capable d'utiliser tous les Miracles mineurs de prêtre. 4 PM. Vol.
Araignée géante	5	1	G	Poison : test d'Action difficile ou <i>dé malus</i> pour 1d6 heures.
Bulette	5	2	G	Creuser 10 m par tour. Surgir : Test d'Action Très difficile pour ne pas être surpris : pas d'attaque
Crocodile géant	5	2	E	Saisir : si l'attaque est réussie, la cible doit faire un test d'Action Difficile ou être immobilisée (pas de déplacement) à son prochain tour.
Cube gélatineux	5	1	E	Absorber : si l'attaque est réussie, la cible doit faire un test d'Action Assez difficile ou être absorbée. Elle est immobilisée et subit un dé malus à toutes ses actions et 1 DM par tour tant que le cube n'est pas détruit.
Dragon jeune	5	2	G	Souffle : 2d6 DM dans un cône de 10 m, test d'Action Assez Difficile pour DM/2. Vol. Immunisé à son élément (Feu, froid, foudre, acide, poison).
Éléphant	5	2	E	Charge : dé bonus en attaque après un déplacement.
Géant des collines	5	2	E	Chaque attaque réussie demande un test de Combat assez difficile ou la cible est <i>renversée</i> .
Golem de pierre	5	2	G	Divise par 2 tous les DM élémentaires ainsi que tous les DM des armes non magiques.
Hydre à 5 têtes	5	5	G	À chaque fois qu'elle perd 5 PV, une tête est coupée (-1 attaque).
Méduse	5	2	M	Regard pétrifiant : test de Savoir Assez Difficile chaque tour ou pétrifié 1d6 minutes. Sorts mineurs (4 PM).
Ogre mage	5	2	G	Sorts mineurs et majeurs (5 PM).
Ours hibou	5	3	G	Trait FOR et CON. Rage : gagne un <i>dé bonus</i> en Combat lorsqu'il est réduit à la moitié de ses PV.
Spectre	5	2	M	Drain de vie : jet de sauvegarde Très difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Vol, passe-muraille. Résistance : ½ DM des armes non-magiques. Ignore les armures.
Tigre à dents de sabre	5	3	G	Embuscade : test d'Action Difficile ou cible surprise au premier tour.
Démon (Marilith)	6	6	G	Résistance aux DM élémentaires : ½ DM.
Dinosaure, Triceratops	6	1	E	Charge brutale : dé bonus en attaque et +1d6 DM après un déplacement.
Élémentaire énorme	6	3	E	Eau +5 PV, Feu +1 DM, Terre enfouissement, Air vol. Résistance : ½ DM des armes non-magiques.
Elfe noir prêtresse	6	2	M	Miracles mineurs et majeurs, sorts mineurs (8 PM)
Géant de pierre	6	2	E	Chaque attaque réussie demande un test de Combat difficile ou la cible est <i>renversée</i> .
Gorille géant	6	3	E	Charge : d6 bonus après un déplacement.

Nom	Niv.	Att.	Att.	Spécial
Momie	6	2	M	Putréfaction : 1 DM supplémentaire par tour après une attaque réussie. Un test de sauvegarde Très difficile pour mettre fin à la maladie à chaque tour.
Nuée d'orcs	6	1	-	Nuée : fait une attaque à chaque créature au contact. Occupe 10 x 10 m.
Araignée géante	7	2	E	Poison : test d'Action difficile ou <i>dé malus</i> pour 12 heures.
Béhir	7	2	E	Éclair : 2d6+ 1/Succès sur une ligne de 10 mètres. Test d'Action pour réduire les DM du nombre de succès. Une fois par rencontre.
Chimère	7	4	G	Queue serpent (poison) : test d'action assez difficile ou <i>dé malus</i> pour le combat. Tête de dragon (souffle 1/combat) : 2d6+ 1/Succès sur un cône de 10 mètres. Test d'Action pour réduire les DM du nombre de succès.
Dinosaure, Tyrannosaure	7	1	E	Mâchoire brutale : le tyrannosaure ajoute +1d6 DM à une attaque réussie.
Géant de givre	7	2	E	Chaque attaque réussie demande un test de Combat difficile ou la cible est projetée à 1d6 mètres. Elle est <i>renversée</i> et subit +1 DM.
Génie Efrit	7	2	G	Connait tous les sorts en rapport avec le feu (5 PM), immunisé au feu. Vol.
Sphinx	7	3	G	Vol, sorts et miracles mineurs et majeurs (7 PM).
Sylvanien	7	2	E	Peut passer pour un arbre. Résistance (1/2 DM aux armes perçantes et contondantes).
Vampire	7	2	M	Régénère autant de PV qu'il inflige de DM. Sorts mineurs et majeurs (4 PM).
Aigle géant, Roc	8	2	C	Emporter dans les airs : test opposé de combat avec <i>dé bonus</i> . Chute dangereuse. Vol.
Dinosaure, Diplodocus	8	1	C	
Dragon adulte	8	3	E	Souffle : 4d6 DM dans un cône de 15 m, test d'Action Difficile pour DM/2. Vol. Immunisé à son élément (Feu, froid, foudre, acide, poison). Emporter dans les airs : test opposé de combat. Sorts mineurs (4 PM).
Géant de feu	8	2	E	Chaque attaque réussie demande un test de Combat difficile ou la cible est projetée à 1d6 mètres. Elle est <i>renversée</i> et subit +1 DM.
Golem de fer	8	2	G	Divise par 2 tous les DM élémentaires ainsi que tous les DM des armes non magiques.
Nuée de gobelours	8	2	-	Nuée : fait 2 attaques à chaque créature au contact. Occupe 10 x 10 m.
Ver pourpre	8	3	C	Sort du sol : test d'Action Difficile ou cible surprise au premier tour. Gober : si les DM > Combat de la cible, elle avalée (1d6 DM/tour, <i>Affaibli, immobilisé</i>).
Ange, Archange	9	3	G	Capable d'utiliser tous les Miracles de prêtre. 8 PM. Télépathie. Vol.
Araignée géante	9	2	C	Poison : test de Combat très difficile ou <i>dé malus</i> pour 24 h.
Géant des nuages	9	2	E	Chaque attaque réussie demande un test de Combat très difficile ou la cible est projetée à 1d6 mètres. Elle est <i>renversée</i> et subit +1 DM. Sorts mineurs (4 PM)
Nuée d'ogres	9	2	-	Nuée : fait 2 attaques à chaque créature au contact. Occupe 10 x 10 m.
Démon (Balor)	10	4	E	Aura de feu : toutes les créatures dans un rayon de 3 m subissent 1 DM de feu par tour. Une attaque de fouet réussie <i>immobilise</i> la cible et lui inflige un <i>dé malus</i> à son prochain tour. Le Balor fait 1 attaque de fouet par tour. Vol.
Dragon ancien	10	4	C	Souffle : 6d6 DM dans un cône de 20 m, test d'Action Très Difficile pour DM/2. Vol. Immunisé à son élément (Feu, froid, foudre, acide, poison). Emporter dans les airs : test opposé de combat avec <i>dé bonus</i> . Sorts majeurs (8 PM).
Géant des tempêtes	10	2	E	Chaque attaque réussie demande un test de Combat très difficile ou la cible est projetée à 1d6 mètres. Elle est <i>renversée</i> et subit +1 DM. Sorts majeurs (8 PM)
Liche	10	2	M	Sorts mineurs, majeurs et épiques. 15 PM. Divise par 2 tous les DM des armes non magiques.
Titan	10	2	C	Frappe du titan : chaque attaque réussie demande un test de Combat Extrême ou la cible est projetée à 2d6 mètres. Elle est <i>renversée</i> et subit +2 DM. Sorts jusqu'à épiques (10 PM)

Funtasy

Description & Notes

Race

Classe

Niveau XP /

Classe

Niveau XP /

Points de Vie – Blessure

●○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ 15

○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ 30

Armure ____ ○○○○○○ ○○○○○○

Points de Magie

○○○○○ ○○○○○○ ○○○○○○ 15

Chance ____ ○○○○○○

1 Dé bonus / Scène

Force

Dextérité

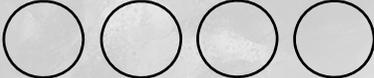
Constitution

Intelligence

Perception

Charisme

Action Combat Savoir Social



Malus

Capacités & Sorts

Équipement & Trésor

3-6	7-8	9-10	11-12	13	14	etc. +1
Raté	+2 au jet suivant (Arme simple +0)	1 succès	2 succès	3 succès	4 succès	+1 succès

Bonus / Malus : lancer 3d6 et garder les 2 meilleurs ou les 2 plus faibles.



BÂTISSSES & ARTIFICES

Bâtisses & Artifices n°29

LA MAISON DE COMMERCE DE MAÎTRE BULO

S'il est une maison de commerce à Laelith dont la réputation n'est plus à faire, c'est bien la Maison Bulo. Tout le monde a entendu parler de cette boutique et de sa capacité à subvenir à tous vos besoins, tant qu'ils restent matériels ! Bulo, le marchand qui lui donne son nom, est un halfelin au passé plein de surprises. Nul doute que ce bâtiment nous en réserve quelques-unes...

1 - Une boutique à la sobre façade

Une autre entrée ?

La boutique est la seule entrée publique de la Maison de commerce. Bien évidemment, il existe une autre ouverture, plus large, qui donne sur le quai des Contrebandiers. Les habitués du port la connaissent très bien. Il existe aussi une porte discrète dans une ruelle couverte qui est peu utilisée. Mais une rumeur persistante dit que le réseau de Maître Bulo est en fait peu sûr. Comment surveiller un dédale si grand sans oublier une faille ? De fait, il se pourrait que les PJ découvrent, en suivant un courant d'air dans leur logis inconfortable, un conduit ancien qui aboutirait sur un corridor ou un entrepôt de la Maison. Une découverte qui pourrait attiser les convoitises d'une guilde de voleurs à la recherche d'un des nombreux trésors de Bulo...

Coïncée au fond de l'impasse du Dédale, elle-même perpendiculaire à la rue du Premier pont non loin de Quai des contrebandiers, la Maison de commerce Bulo présente un fronton sévère, comme tous les immeubles alentour. Seule une vitrine fournie le distingue. Codex, candélabres, carafe, outils de maçon, maillet du tailleur de pierres, loupe, écorché humanoïde, luth, bijoux, bracelets utruz : c'est un assortiment incroyable que le badaud peut découvrir. Cela intimide souvent les plus frileux, qui semblent l'oublier aussi vite qu'ils l'ont découvert.

Les plus curieux, et ils sont peu nombreux (il est rare que deux clients se croisent) seront récompensés par une expérience étonnante. Car la boutique se révèle de manière complètement différente à chacun. Elle ressemble à un cabinet de curiosités pour le collectionneur ou à la plus somptueuse maison de couture pour la baronne de la Haute-terrace fraîchement anoblie...

Il semblerait en fait que Maître Bulo joue avec finesse de l'architecture du lieu pour donner à voir ce que le client souhaite. Cet effet est obtenu grâce à un savant agencement de la pièce : au milieu des boccas d'herbes, des vitrines de bijoux, des tableaux de toutes tailles, des outils d'artisan ou de savant, des livres et autres coffres et serrures, les clients ne distinguent que la partie qui les intéresse et vers laquelle Bulo les a instinctivement guidés.

Il est en effet surprenant de voir comment le boutiquier parvient à cerner sa clientèle avant même qu'elle n'ait formulé la moindre demande.

Un boutiquier hors norme

Bulo n'est pas le genre de personne que l'on baratine facilement. Ce halfelin grand-sabot a en effet eu plus d'une vie. Quand il était jeune marin, son capitaine ne tarda pas à voir l'aisance avec laquelle il lisait sur les eaux du lac. Il gagna donc rapidement ses galons de pilote. Humble et silencieux, sa réputation grandit au point que les plus grands marchands louèrent ses services. Après une première vie de voyages, Bulo

Privilèges accordés au sieur Bulo concernant sa boutique, impasse du dédale, Chaussée du Lac

Nous, Willam, Fleuve du Temple du Poisson d'argent, questeur pour le Cénacle des négoce, prêtre d'Orbis, faisons savoir à tous ceux qui ces présentes lettres liront qu'il nous plaît et qu'il est de notre volonté et que nous avons consenti et consentons que Maître Leurens Bulo, pilote, commerçant et marchand puisse demeurer en notre Sainte cité de Laelith comme il lui plaira du jour de la fête du roi-Dieu en l'Année Royale Divine mil dix et pour une durée de trente ans sans avoir à faire nouvelle demande quant à la tenue de son commerce.

Nous avons octroyé et octroyons que le sieur Bulo et sa compagnie puissent en notre dite ville acheter, vendre et marchander en toutes manières qu'ils voudront et qu'ils feront leur avantage en toute honnêteté envers nous. (...)

Nous avons libéré et libérons de toute obligation d'allégeance aux guildes de la ville le sieur Bulo et sa compagnie qui pourront donc mener commerce, échange et marchandage sans rien devoir aux dites guildes, et ce quel que soit le bien en négoce. (...)

Et que pour que toutes choses devant dites soient fermes et bien tenues, nous avons donné au dit marchand, Leurens Bulo, ces présentes lettres cachetées et marquées de notre seau en l'Année Royale divine mil dix, pour faire valoir ce que de droit.



mit définitivement pied à terre. Il avait en effet toujours su se préserver une vie dans le port. Là aussi, il multipliait les relations de manière discrète.

Cette habitude lui permit d'envisager facilement sa reconversion. Elle se fit le plus naturellement du monde. D'ailleurs, pour lui, ce n'était que le simple prolongement du chemin où il avançait. Accaparé par ses projets de plus en plus nombreux, Bulo retarda son retour sur le lac. Il le retarda encore.

Car c'est un autre univers qu'il explore alors : celui de la société laelithienne. À son entrée dans l'âge mur, Bulo prit l'habitude de s'habiller conformément à sa place parmi ses clients. Il adopta la chemise du boutiquier qu'il rehausse toujours d'un gilet confortable. Ses longs favoris et ses lunettes rondes achèvent le portrait. Celui d'un intermédiaire effacé mais efficace, capable de tout vous trouver, à un prix acceptable de surcroît !

Depuis, l'entreprise de Bulo n'a cessé de prospérer. Dans un premier temps, il ouvrit sa boutique pour des

raisons de commodité. Puis il racheta les entrepôts qui l'entouraient. Mais ils se remplirent si vite que le maître halfelin dût en acquérir de nouveaux. Il négocia dans le même temps la propriété de corridors, l'usage de droits de passage, l'installation de passerelles, afin de relier son réseau de succursales. C'est que le boutiquier devint fameux. Il était invité partout et partout on le recevait avec égard. Il faut dire que Bulo savait s'y prendre. Jamais présomptueux, toujours amical, l'esprit ouvert et fin, il n'en restait pas moins invisible. Pas de tapage ni de blâme, rien n'obscurcissait sa personnalité. N'allez pas croire pour autant que Bulo n'est qu'un faible serviteur. Derrière le visage du boutiquier se cache un fin bretteur, un halfelin athlétique, bien qu'un peu vieillissant, et un talentueux négociateur. Au point que ses clients disent de lui qu'il leur ferait acheter n'importe quoi s'il en avait le temps...

Ses connaissances sur le Lac et ses provinces en font aussi un conseiller précieux pour bon nombre de maisons marchandes. →

Mais ce qui fait son succès, c'est avant tout la boutique elle-même. Véritable corne d'abondance, une légende naquit rapidement après son ouverture dans les milieux autorisés. Car ce n'est pas le quidam qui franchit son seuil, mais le client averti à la bourse bien remplie...

2 - L'arrière-boutique

Si le client est averti, Bulo n'en est pas moins un commerçant prévoyant. Ses entrepôts couvrent en effet plus de vingt fois la surface de sa boutique ! Il a en sa possession un tel éventail d'objets qu'il est bien difficile de lui demander une chose qu'il n'a pas. En cas de requête particulière ou inattendue, Bulo disparaît derrière la grande porte à double battant et au bois verni qui ferme le mur du fond de la boutique (une porte que seuls quelques privilégiés franchissent) et revient avec l'objet tant convoité.

Un souffle animal

Derrière les vantaux de la porte se cache une grande pièce cathédrale. Un escalier modeste (en comparaison de la taille de la pièce) monte au premier étage au-dessus de la boutique. Bulo est presque l'unique personne à le gravir car il mène à ses **appartements privés (3)** et qu'il n'y reçoit jamais personne. Seule Rissette a l'autorisation d'y entrer pour s'acquitter des tâches ménagères. Ils se composent de deux pièces simples, l'une servant de chambre, l'autre de bureau. Elles sont toutes les deux très désordonnées et renferment un vrai capharnaüm. Bulo a effectivement amassé une collection hétéroclite d'objets venus du monde entier.

Cordes et ficelles de Damandur, poudre de Perlim de Macronie, cornes d'azur des monts Géants,

humérus de dragon rouge, billes de métal d'Alceimida, tablettes runiques d'Alarian côtoient ici les bibelots sans valeur que Bulo conserve en souvenir de ses rencontres.

Les autres ouvertures de la pièce cathédrale ne sont pas fermées. Il s'y faufile un courant d'air qui semble murmurer à l'oreille des plus attentifs. Bulo ne dit-il pas à ses nouveaux employés perdus dans le dédale des entrepôts qu'il faut « *écouter les murs pour trouver ce que l'on cherche* » ?

De fait, pas moins de cinq ouvertures situées à différentes hauteurs ventilent ce poumon empli d'étagères garnies. Si l'on suit la brise comme le Saghiann à travers la cité, on découvrira l'une après l'autre les réserves de la maison de commerce. Reliées par des corridors sombres, des ponts suspendus au-dessus des ruelles, d'étroits escaliers de pierre, éclairées par des bougies, des torches ou une superbe verrière, ses pièces sont chacune consacrées aux objets appartenant à l'activité d'une des terrasses de la ville.

Les bâtiments du dédale

4- L'entrepôt du Port

Depuis la boutique, on accède à cet entrepôt, le plus grand de tous, par un large passage légèrement descendant qui traverse une courrette aveugle. Il s'ouvre sur le quai des Contrebandiers grâce à un vantail posé sur des glissières et permet à la compagnie de Bulo de mettre à l'abri les objets les plus encombrants. Deux petites pièces mitoyennes contiennent les objets affairant respectivement au Poisson d'argent et au Crâne. Cette dernière dispose d'une cave voûtée à la température idéale pour les grands crus. Caché par un casier de bouteilles et

Collier de contrainte

Il se compose de deux éléments : un anneau gris à la texture de métal et une pierre volcanique noire. L'anneau, une fois autour du cou d'une créature, s'adapte à lui et ne peut plus être retiré sauf si on relâche la pierre de commande. Il inflige à son porteur 1 niveau de fatigue (pour COF, la victime est *affaiblie*) Si une pression est exercée sur la pierre, l'emprise de l'anneau se resserre, causant 1d6 points de dommage et un niveau de fatigue supplémentaire (la victime est en plus *ralentie* pour COF). Si la pression est maintenue plus d'un round, la pierre de commande commence à chauffer. La victime subit à nouveau un niveau de fatigue supplémentaire (pour COF, la victime est *étourdie* puis *paralysée* au tour suivant). La chaleur devient si intense après deux rounds, qu'il faut cesser d'appuyer ou encaisser 1d4 dommage et réussir un jet de sauvegarde Constitution ou Sagesse (au choix) DD 20 pour ne pas laisser tomber la pierre. La victime voit alors son niveau de fatigue diminuer aussitôt d'un niveau (supprimez le dernier état préjudiciable subi à COF).

Le vieil Anselme

« Je travaille pour M'sieur Bulo depuis trois ans. Et ce qui m'épate le plus chez le bonhomme, c'est sa veine ! La dernière fois, il m'a envoyé quêrir à prix d'or une caisse de coquillages du lac, de ceux qu'on concasse pour construire des maisons. Il me l'a fait vider devant lui et à peine les coquilles et autres trompes dispersées sur le sol, il a commencé à fouiller. Au bout de cinq minutes, il s'est relevé, satisfait. Dans sa main, il tenait une conque assez fine qu'il leva vers le ciel comme pour en admirer le contour.

Il me remercia et me demanda de jeter le reste tandis qu'il allait exposer sa trouvaille dans la vitrine. J'avoue, je me suis encore dit qu'il avait une belle araignée azilianaïse au plafond le Maître !

Mais quelques jours plus tard entre un élégant dans la boutique. Dame Risette qui s'occupe du ménage dans la boutique me glissa à l'oreille son identité : c'était le grand chef d'orchestre Flaminien qui dirigeait en ce moment un opéra au grand théâtre de la ville. Ils parlèrent quelques minutes puis Baldo présenta la conque au musicien. Un sourire ébahi envahit le visage de ce dernier. Comme Baldo, il la tint sous le soleil pour l'examiner. L'halfelin resta silencieux et confiant. Le maestro elfe porta alors ses lèvres contre la nacre et souffla doucement. Un son mélodieux en sortit. Il se retourna alors vers le commerçant et vanta la qualité de l'objet.

Dix minutes plus tard, il franchissait la porte de la boutique avec sous son bras un petit coffre de bois contenant son acquisition. Baldo venait de lui vendre à trois fois son prix d'achat... »

protégé par une lourde grille, un couloir s'enfonce vers les profondeurs (voir **le monte-charge (9)** plus loin).

L'entrepôt a la particularité d'abriter un grand bassin entouré d'aquariums en eau dure où Bulo conserve un nombre important de spécimens de la faune du lac. Ilderia, une utruz au regard envoûtant, s'occupe de l'entretien du bassin et de la survie de ses pensionnaires. Silencieuse la plupart du temps, il n'est jamais bon signe qu'elle commence une phrase.

Une petite salle attenante est réservée aux gardes que Bulo emploie pour la protection de sa maison. Il y en a toujours un le jour et au moins trois la nuit qui effectuent des rondes régulières.

5- La réserve des thermes

Un passage vers l'ouest quitte l'entrepôt du port pour conduire, après quelques méandres et une haute passerelle enjambant une large rue commerçante, à la réserve dédiée à la Main qui travaille. L'air y est sec et chaud, peut-être en raison de la présence des thermes voisin, mais la réserve a une autre particularité.

Les soubassements de cette large salle semblent plus anciens : ils sont constitués de pierres de grande dimension taillées dans du granit vermeil des montagnes du nord. Quand la température est élevée (à cause de l'activité thermale ou lors des périodes de grandes chaleurs), les veines écarlates de la roche paraissent s'animer comme de vraies flammes, projetant une légère lueur qui fait danser les ombres.

Ici, aucune étagère ne touche les murs. Bulo a depuis longtemps constaté qu'un contact prolongé avec le granit vermeil provoquait des brûlures insidieuses qui pouvaient gâter définitivement la marchandise. Sans parler des effets dévastateurs sur des biens facilement inflammables, tel le papier ou le tissu. Aussi ont-ils été placés ailleurs dans le dédale. Une unique alcôve est dédiée aux objets des cultes liés à l'Oiseau de feu : encensoirs, candélabres et statuettes en métal essentiellement.

Les lourds rayonnages sont donc réunis au centre de la pièce. Taillés dans une pierre plus commune de couleur grise, ils supportent de →

Le personnel de la boutique

Risette, la domestique de Leurens Bulo,
Le vieil Anselme et ses huit commis souvent cantonnés à l'entrepôt du Port
Quatre gardes (dont un chef)
L'utruz Ilderia
La gnome Fligia Dariophaire
Julo l'innocent
Le félys Miaark (qui n'est pas vraiment un employé)
Tem Valère, le guide des profondeurs

nombreux outils d'artisan, parfois si anciens que l'usage en est inconnu. C'est dans cette réserve aussi que Bulo conserve tous ses objets en verre : alambic, carafe, lunette astronomique, loupe et autre vase. Certains peuvent atteindre une hauteur d'homme et sont le chef-d'œuvre de quelque artisan fameux. Comme par exemple la clepsydre de Fevoli, un maître verrier qui vécut sous le règne des princes étrangers. Plusieurs membres éminents du Collège de la grande datation du Temple du Nuage sont venus autrefois l'examiner sans jamais comprendre l'unité de mesure qui gouverne l'horloge, ni les six signes cabalistiques qui la décorent. Le mois dernier cependant, une jeune prêtresse nommée Hypatie Théone émit une hypothèse audacieuse après avoir visité l'endroit en compagnie de son maître et confrère Ostabal Lafret : elle suggéra que l'horloge ne mesurait pas le temps lui-même mais qu'elle cherchait un temps en particulier. Quand elle l'aurait trouvé, elle s'arrêterait et qui sait alors ce qui pourrait se produire...

6- La verrière

Pas moins de quatre couloirs mènent à ce bâtiment : le plus large conduit à l'arrière-boutique ; deux autres le relie respectivement à l'entrepôt du lac et à la réserve des thermes ; un dernier est accessible par un escalier qui s'ouvre sur la longue arcade qui décore à mi-hauteur le mur nord et s'enfonce dans un étroit passage sombre vers l'hôtellerie (voir ci-dessous).

C'est une large place, presque aussi grande que l'entrepôt du lac, surmonté d'une verrière colorée de toute beauté, culminant à presque dix mètres. Un ingénieux système d'engrenages permet d'ouvrir la partie centrale de la coupole pour rafraîchir le lieu. Fligia Dariophaire est chargée de son entretien. Cette savante gnome l'a remise en état après que Leurens Bulo a acheté le bâtiment. Elle est depuis restée à son service, captivée par toutes les machines que le halfelin avait accumulées. Elle a même construit un golem mécanique grâce à ce bric-à-brac, qui l'assiste dans ses tâches quotidiennes.

Inventaire

Spécimens vivants : une oreille du lac de deux pans de diamètre ; trois sortes d'éponges naissantes ou en fleur ; un petit banc de mélonipes dont un est âgé d'au moins 30 ans ; un couple de tortues orientales ; trois torpilles, poisson rare qui engourdit la main du pêcheur et dont la chair est amère ; un traniec de trois pans dont les pincés sont plus grosses que les deux poings ; une étoile du lac conservée dans un cube d'eau dure et dont la couleur varie en fonction des courant tellurique du lac ; trois rémores, poisson-oiseau qui vit dans l'eau fluide.

Squelettes et fossiles : une peau de Chien marin, imperméable et résistante ; l'ossature d'un poisson dragon de trois aunes de long, avec sa mâchoire complète ; un tentacule de poulpe géant conservé dans un lourd bocal de verre emplis d'eau formolique ; un ongle de souris des mers ; divers fossiles de zoophytes ; une griffe de dragon-tortue ; une mèche de cheveux de nymphe.

Matériel de navigation : cent coudées de câble de jonc pour amarrer les caisses en fond de cale ; autant de gripe de lac (une corde pour ancre très résistante) ; divers cordages pour les mâts et les voiles ; toile d'Osgild pour voile carrée ; dix aunes de bois oriental clair ; bitume de Malicot ; une carte des courants du lac ; un plan d'une galie (navire à rames) ancienne ; un compas astronomique.

Extrait du *Catalogue des curiosités de Maître Leurens Bulo insérées dans ses antiquités, choses rares, plantes, minéraux et autres choses considérables de la ville de Laelith*, A.R.D. 1014.

Le cube mécalithe

Cet étrange objet est posé sur un socle de pierre au centre d'une petite cave voûtée située sous la grande salle de la verrière. Il s'agit d'un cube ouvert (les six façades qui le fermaient à l'origine ont été retirées et Bulo les conserve dans son petit palais ; voir plus loin) qui laisse voir un ensemble complexe d'engrenages et de ressorts taillés directement dans ce qui semble être de la pierre. Le mécanisme est figé et rien ne semble pouvoir le mettre en mouvement. À quoi sert-il ? Comment l'actionner ? Nul ne le sait. Fligia l'a découvert au moment de sa première visite et elle s'évertue depuis à percer son mystère. Mais l'objet reste une énigme.

L'artefact a néanmoins joué un rôle primordial dans la jeune histoire de la boutique. Lorsque Bulo voulut clarifier sa situation auprès de l'administration, il a évoqué sa découverte et des prêtres des quatre temples sont venus l'examiner. Aucun d'entre eux n'apporta de réponses satisfaisantes et la nouvelle de l'existence du cube finit par arriver aux oreilles d'un des grand-prêtres, Mitrias. Le futur Roi-Dieu intervint pour que le Temple du Poisson d'argent octroie un statut tout à fait particulier à la maison de commerce Bulo. Statut qui ne manqua pas d'interpeller les dirigeants des différentes guildes de Laelith. De nombreux recours furent déposés auprès de la Haute-Gilde mais aucun n'aboutit. Certains murmurent aujourd'hui que ce fut là le premier acte de l'accession du grand-prêtre à la plus haute magistrature. Une rumeur sans fondement aucun, cela ne fait pas de doute...

Bulo a beaucoup d'estime pour elle et lui a accordé un logement sous l'arcade. Fligia sort peu et passe ses journées à réparer toute sorte de mécanismes. Elle s'évertue aussi à percer le mystère d'un certain nombre d'engins à l'usage obscur, comme la clepsydre de Fevoli ou le cube mécalithe. Elle se rend néanmoins régulièrement à l'Université ou dans les différentes bibliothèques de la ville pour ses recherches.

La verrière est le miroir de la terasse de la Prospérité. Elle concentre les objets les plus insolites du monde connu : un souffleur de pétales (pour égayer vos fêtes) ; une pelle à air (capable de nettoyer l'atmosphère de toutes ses impuretés) ; un carrosse de pégases (sans les pégases, malheureusement) ; une caisse de froid (très froide) ; un traqueur de termites (qui attire aussi de nombreux parasites) ; une table de massage à dix mains ; une paire de télégraveurs (après avoir enfilé l'engin autour de son bras, le message écrit avec le stylet sur une tablette d'argile se reproduit à l'identique grâce au second télégraveur ; les messages doivent cependant rester brefs et sa portée

est minime (une dizaine de mètres) ce qui contribua à l'échec de l'invention) ; un enregistreur de parfums (mais Fligia n'arrive pas à effacer le dernier parfum en mémoire : celui d'une bouse d'ookhab)...

On y trouve aussi des œuvres d'art en nombre dont une statue taille réelle de Mansour le Magnifique et une reproduction fidèle de la tenture de la Dernière Vague (l'original se trouve au palais et reste inaccessible).

7- L'hôtellerie du Nuage

Pour accéder à ce bâtiment depuis l'arrière-boutique, il n'existe qu'un seul chemin qui aboutit au premier étage de cette ancienne pension. Dans ses pièces (environ quatre par étages) à l'agencement biscornu, Bulo a entreposé le matériel scientifique et de nombreux instruments de musique. Le troisième étage est consacré aux livres. Les ouvrages y sont entassés sans logique apparente et seul le gardien des lieux, Julo, est capable de s'y retrouver. Un étroit corridor est dissimulé par une pile de codex et conduit au petit palais (voir ci-dessous). →

La Maison de commerce et son complexe





Réunion nocturne

Fligia et Julio partagent un secret : le rez-de-chaussée de l'hôtellerie n'abrite pas que les sommaires appartements du garçon taciturne.

Julio laisse en effet à la disposition de Fligia une pièce austère et poussiéreuse (et qui possède encore sa porte !) meublée d'une grande table et de quelques chaises pour qu'elle y reçoive ses « amis ». Fligia appartient à un « cercle de réflexion »

qui se réunit une fois par mois environ pour échanger en toute discrétion. Julio s'amuse beaucoup des codes que la gnome imagine pour assurer la quiétude de ses conversations, mais sans jamais percevoir la nature clandestine de celle-ci.

Car Fligia appartient à la Sous-Quintessence ! Pour l'instant, les réunions ne sont que l'occasion d'échanges savants (durant lesquels le mécalithe est souvent cité) qui parfois aboutissent à un jugement sévère sur les institutions de la ville. Mais parfois, des voix s'élèvent pour appeler à des actions plus radicales.

Ce que tous ignorent, c'est que ces réunions font l'objet d'un compte rendu précis aux plus hautes autorités.

Un agent de la Parole du Roi-Dieu a depuis plusieurs mois infiltré le groupe des habitués...

Toutes les portes ont été dégonflées et rassemblées au rez-de-chaussée, trop humide pour être exploité. C'est là que vit Julio. Il tient un inventaire précis des biens de l'hôtellerie, mais son système de classement est mystérieux même pour le maître de la maison. Le jeune homme paraît simple d'esprit au premier abord, mais sa mémoire est phénoménale. Il pense satisfaire le personnel de la maison en crayonnant de sa minuscule écriture sur les portes un relevé précis de ce que chaque pièce contient. Il est cependant le seul à se comprendre et ne se rend pas compte que les listes qu'il met régulièrement à jour n'apparaissent aux autres que comme des gribouillis sibyllins. D'autant que personne d'autres que lui ne sait à quelle pièce correspond chaque porte !

S'exprimant peu, ponctuant ses phrases de nombreux silences, il est capable de rester immobile plusieurs minutes sans rien dire. Ses interlocuteurs peuvent même croire qu'il cesse de respirer. Ce comportement pour le moins étrange le rend antipathique auprès de tous les employés. Seule Fligia l'apprécie et prend sa défense en cas de conflit, comme la fois où il a abandonné le vieil Anselme au milieu d'un escalier avec une lourde caisse de marchandises. Ce dernier a bien failli se briser le dos et traite depuis le garçon avec dédain. Il ne cesse de se moquer de sa lenteur et ne l'appelle plus que « *simplet* » avec un ton plein de morgue et de rancune, crachant de rage quand il est contraint de travailler avec lui.

8- Le petit palais

Cette petite réserve est située sur un toit terrasse difficilement accessible par l'extérieur. Un étroit corridor du dédale se conclut par un escalier en colimaçon en pierre qui permet d'accéder à une trappe. Celle-ci s'ouvre

sur le toit-terrasse qui s'avère être le repaire d'une troupe de félys ! Miaark et son clan servent les Maaz. Et un arrangement a été conclu avec Leurens Bullo : Miaark assure la sécurité de la terrasse et interdit toute intrusion dans le dédale. Bullo fournit en échange divers produits rares aux membres de la cour. Des ventes privées sont donc organisées régulièrement sur le toit-terrasse pour la clientèle de félidés.

Lorsqu'un membre de la famille princière se déplace, Bullo lui fait même les honneurs d'une visite des différentes réserves de sa maison de commerce, comme à tous les autres clients d'importance. Le passant attentif des ruelles peut alors remarquer une abondance de flambeaux et de bannières colorées au sommet de l'édifice sans jamais se douter de la présence d'un des personnages les plus influents de la ville.

La réserve elle-même est une petite pièce ronde fermée par une lourde porte dont seul Bullo possède la clef (il la porte toujours autour de son cou ; de plus, la porte est protégée par un *verrou magique*). Bullo conserve ici ses objets de plus haute valeur, dont certains sont magiques. Ainsi le cambrioleur téméraire qui aura surmonté tous les obstacles pourra s'emparer d'un masque royal-divin ayant appartenu à Hetelred III l'Éphémère (le seul qu'il ait jamais porté... La légende veut que le masque ait enregistré ses dernières paroles !), d'une corne à dissiper la brume du lac ou encore des chausses du couvreur qui permettent de se déplacer en toute sécurité sur les toits pentus, qu'ils soient d'ardoise ou de tuile.

Secret du mécalithe

Parmi les objets du petit palais, les six plaques qui à l'origine enfermaient le mécalithe semblent

abandonnées dans un coin, couvertes de poussière. Un examen attentif de ces fines tablettes de pierres révélera leur nature extraordinaire : elles sont en effet incassables. Nul coup ne les ébrèche ! Une fois qu'elles auront été soigneusement nettoyées, d'étranges gravures apparaîtront. Chaque façade est ornée d'un symbole mystérieux. Bulo sait qu'ils sont identiques à ceux qu'il a pu lire sur la clepsydre de Fevoli.

Le mécalithe semble donc être une relique des temps anciens. Bulo a immédiatement compris son importance, bien que la finalité de l'objet lui échappe encore. Aussi il ne confia l'existence de ces glyphes étranges qu'à un seul ami : l'érulithe professeur Harex. Ils convinrent ensemble que l'objet détenait un grand pouvoir et qu'il ne fallait en aucun cas attirer l'attention sur lui ni révéler le lien qui existait entre le mécalithe et la clepsydre.

Ces derniers temps cependant, Bulo n'est plus sûr de rien. L'horloge de Fevoli a brusquement empli deux des réservoirs gravés. Et si l'horloge ne mesurait pas moins que la fin des temps ? Cette perspective plonge le boutiquier dans de sombres pensées...

9- Le monte-charge

Tem Valère est un personnage taciturne, peu apprécié des autres employés. Le teint pâle, le visage fermé, le pas pressé, il disparaît pour de longues périodes et s'adresse en priorité à Bulo. On ne sait jamais d'où il vient quand il réapparaît. Il surgit dans l'entrepôt du port à la nuit tombée, réveillant un garde qui sommeille, reprenant un commis à la peine. Seule Risetete semble l'apprécier : difficile de rester insensible à sa beauté, il faut bien l'admettre. Et ce grand homme aux yeux marron

lui rend bien. Il est toujours aimable avec elle. Fligia, elle, est intriguée : il faut dire que les mystères, elle aime les percer.

Valère occupe effectivement un terrain que nul ne soupçonne : son domaine gît sous la ville. C'est en effet dans le cloaque qu'il passe le plus clair de son temps. Empruntant la lourde grille dissimulée dans la cave du Crâne, il s'enfonce dans les ténèbres le long d'un couloir sécurisé mais humide vers un puits ancien maçonné en granit vermeil. Des marches escarpées permettent de descendre au fond du gouffre, une quinzaine de mètres plus bas. Là, il retrouve son compagnon de longue date, Thornil Sorg, un nain des laves qui n'a pas vu la lumière du jour depuis des années. Ensemble, ils ont créé une petite place forte interdisant l'accès du puits aux créatures malfaisantes des profondeurs.

Car les activités de la maison de commerce de Bulo ne se limitent pas à la ville. Valère négocie en son nom au grand marché, au cœur du cloaque. Le transit des marchandises s'effectue par un monte-charge aménagé dans le puits. Deux lézards géants, dressé par le nain, tirent un treuil relié à un palan qui autorise le levage de lourde charge. Thornil a beaucoup d'affection pour les reptiles qui lui servent parfois de monture. La puissance des deux bêtes est bien utile en combat !

Mais la plupart du temps, c'est seul que Valère s'avance dans l'immense complexe sous la ville. Une torche à la main, il s'y est fait une réputation solide d'homme de confiance mais aussi de redoutable adversaire.

De l'architecture au temps de Tanith-Lenath

Parmi les monuments antiques dont divers ouvrages gardent →

Tentative d'assassinat

La maison de commerce est en ébullition : dans trois jours, un important représentant des Maaz, une noble famille des félidés du nord de la ville, doit venir. Fligia a été chargée de recruter de bons mercenaires. Les rumeurs font état d'un danger imminent : les relations avec les Tiirrk (une autre famille princière) se sont en effet récemment dégradées.

*Stats H&D et COF***Bulo****H&D**

Voir l'espion, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 334

Il possède en outre les aptitudes de **Réseau de guilde** (*Héros & Dragons, Manuel des Règles*, page 95) et **De la haute** (*Héros & Dragons, Manuel des Règles*, page 103)

COF

Voir le spadassin, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

Ajoutez-lui la **Voie de l'expert** Rang 4 (*Chroniques Oubliées Fantasy*, page 153)

Les gardes**H&D**

Voir le garde, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 335

COF

Voir le soldat, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278

Chef des gardes**H&D**

Voir le vétéran, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 338

COF

Voir le capitaine, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

Miaark**H&D**

Voir le capitaine bandit, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 331

COF

Voir le spadassin, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

Thornil Sorg**H&D**

Voir le gladiateur, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 335

COF

Voir le garde d'élite, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279

Lézard géant**H&D**

Voir *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 310

COF**NC 2**

FOR +4 **DEX** +1 **CON** +3 **INT** -4 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 13 **PV** 25 **INIT** 11

Morsure +5 **DM** 1d6+4

Voie de prédateur rang 1

Fligia**H&D**

Voir le noble, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 337

Le golem mécanique qu'elle a fabriqué possède les statistiques d'une armure animée, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 232

COF

Voir le marchand, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 278

Ajoutez-lui la **Voie du métal** Rang 1 (*Chroniques Oubliées Fantasy*, page 45) ainsi que la **Voie du golem** rang 2

Considérez-la comme un forgesort niveau 2, **NC** 1

Tem Valère**H&D**

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 16 (cuir cloutée)

Points de vie 91 (13d8+26)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12(+1)	18(+4)	14(+2)	12(+1)	12(+1)	15(+2)

Sauvegardes Force +5 Dextérité +8

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +8, Dressage +5, Intimidation +6, Perception +5, Persuasion +6, Supercherie +6, Survie +5

Sens Perception passive 15

Langues Commun, Nain, Orque, Gobelin

Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Incantation. Valère est un lanceur de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est

la Sagesse (Att +5 ; DD de sauvegarde contre les sorts 13). Voici ses sorts de rôdeur :

1^{er} niveau (4 emplacements) : *alarme, baie nourricières, saut*

2^{ème} niveau (3 emplacements) : *compagnon animal, croissance d'épines, localiser un objet*

3^{ème} niveau (3 emplacements) : *non-détection*

Camouflage naturel. Voir l'aptitude de rôdeur (*Héros & Dragons, Manuel des Règles, page 197*)

Action

Attaques multiples. Valère effectue 2 attaques à l'épée longue et une attaque à la torche

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8+4) dégâts tranchants

Torche. *Attaque d'arme au corps à corps* : +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 9 (1d8+4) dégâts de feu

Réaction

Torche éblouissante. Valère peut utiliser sa torche pour éblouir un adversaire. Il ajoute 3 à sa CA contre une attaque de corps à corps qui devrait le toucher.

COF

NC 6

FOR +5 DEX +3 CON +2 INT +0 SAG +2 CHA +3

DEF 16 PV 94 INIT 15

Arc court +15 DM 2d6+4

Épée longue +17 DM 1d8+5 (+1d8+3 dégât de feu avec sa torche)

Voie de l'archer rang 3

Voie de l'escarmouche rang 3

Voie de la survie rang 3

Voie du traqueur rang 3

Voie du rôdeur des cités rang 4 (voir *Laelith, règles, p 18*)

Les autres employés (Risette, Julo, Anselme, les commis et Ildéria)

H&D

Voir le roturier, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions, page 338*

COF

Voir le passant, *Chroniques Oubliées Fantasy, page 278*

la trace, il en est un singulier : il s'agirait d'un temple ou d'un sanctuaire. Les croquis qui sont parvenus jusqu'à nous montrent sa forme cubique (qui n'est pas sans rappeler notre actuelle Bibliothèque de la foi) et dessinent sur ses parois des reflets flamboyants. C'était à l'évidence un haut lieu des sciences à l'époque de Tanith-Lenath car plusieurs enluminures détaillent un mécanisme complexe en son sein, sans qu'on puisse véritablement en déterminer la nature.

Ce bâtiment est aussi décrit dans l'ouvrage impie « *De la non-existence de la profondeur* ». L'auteur, anonyme, l'utilise comme preuve de sa théorie : il existerait selon lui des univers plats où des créatures aussi mystérieuses que dangereuses régneraient. Correctement manipulé,

le mécanisme ouvrirait notre monde sur ces espaces à deux uniques dimensions. Les arêtes du cube se nimberaient alors d'un feu froid qui, condensé en son milieu, créerait un portail défiant les lois de notre géométrie. Une telle singularité est bien évidemment inenvisageable.

Heureusement, les Dieux ont, avec leur Châtiment, effacé toutes traces de ces superstitions anciennes.

Légendes, fables et autres fadaises d'avant la Vérité par les frères Godenough, section 27b, 3^{ème} sous-sol de la Bibliothèque de la foi.

Thomas Le Goareguer

Merci à Kegron pour la relecture des statistiques ainsi qu'à Jean-Marie Noël pour ses conseils amicaux

Plan : Josselin Grange



MJ ONLY

UN COMBAT COMME AU CINÉMA, ÉPISODE 3

Troisième et dernier épisode de notre série d'aides pour le MJ pour préparer et mettre en scène des combats mémorables.

Reprenons. La rubrique des Casus #32 et #33 vous ont permis de préparer un combat trépidant. Grâce à un peu de théorie sur la structure d'une scène dramatique et à la réponse aux questions « qui ? », « pourquoi ? » et « où ? », **vous avez les cartes maîtresses en main. C'était un travail de scénariste. Mais cette fois, c'est du concret : la partie est lancée, vous êtes autour de la table et vos joueurs tiennent leurs dés nerveusement.** Le combat commence, c'est le moment de tirer bénéfice de votre préparation. De passer du rôle de scénariste à celui de réalisateur !

De scénariste à réalisateur

Comme tout bon réalisateur, vous vous devez de garder votre scénario en tête à tout moment pendant que vous menez votre combat. Ce scénario tient en trois éléments que vous avez déterminé pendant votre préparation : votre connaissance des **capacités** des adversaires, la **raison** qui les pousse à se battre contre les PJ et l'**enjeu** de votre combat. À chaque fois que vous devez prendre une décision (en général décider de ce que fais chaque PNJ), ces trois éléments sont vos guides pour décider. Même si vous improvisez, gardez-les à l'esprit à chaque instant. Sinon vous serez comme Steven Spielberg avec le

scénario d'*Indiana Jones et la dernière croisade* qui se mettrait à réaliser *La Liste de Schindler*...

Pour vous permettre de vous souvenir de votre scénario, créez-vous un pense-bête. Si vous notez les initiatives des combattant sur une feuille, placez-y quelques mots-clés. Comme vous jetez un œil à cette feuille régulièrement, vous ne risquez plus de les oublier.

- Un pouvoir ou un sort emblématique à ne pas oublier (*asservir* pour un Aboleth ; *immunité aux sorts de niveau 1 à 6* pour un Rakshasa).
- La raison pour laquelle le monstre combat (protéger ses petits pour une course, surveiller une entrée vers l'outreterre pour un groupe de drows).
- L'enjeu de votre combat (tenir une position, empêcher un rituel)
- Ça sera également utile pour trouver le bon moment pour terminer le combat. Nous y reviendrons.

Un peu chef décorateur aussi...

Rappelez-vous, lors de votre préparation, vous avez répondu à la question « où combattent-ils » et vous avez pensé à des éléments de décor pour pimenter le combat. Reste que pour que ce soit utile, il faut que les joueurs se les approprient, sinon cela restera des éléments de carton-pâte.

Pour que les joueurs s'approprient les éléments du décor, il faut que vous les fassiez aussi de votre côté. Ça passe par deux choses : vos adversaires doivent les utiliser et leur utilisation doit être au moins aussi intéressante qu'une simple attaque.

Adaptez votre description pour inclure les éléments de décor. Personne ne pensera à mettre le feu aux rideaux si vous ne les décrivez pas d'abord. Personne ne fera s'écrouler la cheminée branlante si vous ne l'avez pas mentionnée auparavant. Assurez-vous également que vos PNJ utilisent ces éléments. Dès qu'un goblin se sera mis à l'abri en descendant d'un étage à l'aide des rideaux, ça allumera l'étincelle dans l'esprit de vos joueurs et ils commenceront à intégrer l'existence des rideaux dans leur réflexion.

Vous devez aussi donner un intérêt tactique conséquent à vos éléments de décor. Si un PJ s'acharne pendant deux tours à tirer sur la cheminée pour quelle s'effondre, lorsque ce sera le cas, il faut qu'elle élimine plusieurs adversaires d'un coup afin que l'investissement du joueur soit rentable. Pourquoi prendre deux tours pour faire écrouler une cheminée et blesser deux ennemis si le résultat était identique, voire meilleur, si le joueur avait réalisé deux simples attaques ? L'utilisation du décor doit être plus intéressante qu'une action basique que le perso peut réaliser à chaque tour. Mais n'allez pas trop loin non plus. Si la cheminée tue 15 adversaires, ça diminue l'impact du joueur qui possède le lance-roquettes.

Agir en tant que chef décorateur donne vie au monde. Quelques mots de plus dans votre description et hop, votre auberge n'est plus l'auberge lambda comme il y en 17 dans chaque ville mais « l'auberge du coq vacillant » qui devait son nom à la girouette branlante qui ornait son toit. « Tu te souviens quand j'ai fait tomber la girouette et que la flèche a délogé trois gobelins d'un coup ? Ouais, ils l'ont renommé l'auberge du coq tueur de gobelins après ça ».

SI SI ! PUISQU'IL Y A UNE MAQUETTE, JE PEUX TE MONTRER L'EFFET DE MON SORT DE DÉSTRUCTION TOTALE



Twist !

Revenons à votre scénario. Vous avez aussi envisagé un retournement de situation pour relancer le combat avant sa conclusion. Un peu comme quand les montagnes russes remontent une dernière pente abrupte avant de tout lâcher pour le climax. Mais quand faire intervenir ce twist ? Trois options :

- Au **feeling**. Vous sentez que la tension redescend. Malgré vos efforts, le combat tombe dans une routine « *attaque/défense/dégâts* ». Si deux joueurs de suite choisissent une action sans grand intérêt, n'attendez pas, lancez votre retournement de situation.
- Grâce à **l'histoire**. Souvenez-vous, votre combat est une scène dramatique qui raconte une histoire. Si le déroulement de la scène dicte que quelque chose doit se passer, saisissez l'occasion et balancez votre retournement de situation. Vous vous souvenez de l'exemple du Casus #32 ? Les survivants dans une pharmacie. Imaginons un PJ qui tire une rafale à l'arme lourde et qui se plante dans les grandes largeurs. Cet →

Un peu d'inspiration

Différents jeux offrent des mécaniques utiles pour pimenter vos combats :

- **Index Card RPG** parle du minuteur, mais possède aussi un ingénieur système de création de rencontres. ICRPG est un *must read* !
 - **Fate** vous expliquera parfaitement la manière de déterminer le prix à payer pour une réussite et la différence entre payer le prix moindre et payer le prix fort.
- **Apocalypse World** tourne autour du concept des réussites avec un prix et des actions du MJ. Vous voulez tout savoir des actions méchantes, n'est-ce pas ?

échec retentissant est une occasion de modifier la situation. Vous aviez prévu une panne de courant ? Une balle perdue dans le générateur qui plonge tout le monde dans le noir est plus intéressante, non ? Vous vouliez une inondation ? C'est une balle dans le système d'incendie qui déclenche les arroseurs automatiques. Vous pensiez à l'arrivée d'un monstre ? Et si la rafale avait endommagé un mur creux, ce qui libère une horde de blattes anthropophages ?

- Grâce à un **minuteur**. Nous l'avons évoqué rapidement dans le Casus #32. Un *timer* prend la forme d'un d4 que vous placez à la vue de tous sur la table sur le chiffre 4. À chaque fois que c'est le tour du MJ, réduisez le chiffre de 1. Lorsque le dé devrait tomber à 0, c'est le moment pour votre retournement de situation. Vous pouvez aussi lancer ce d4, ou lancer 1d2+2. En tout cas, n'allez pas plus loin que 4 rounds sinon votre retournement de situation arrivera trop tard. S'il ne reste qu'un ennemi, c'est un peu tard pour que le combat se finisse dans le noir, ce retournement n'apporte plus assez de tension pour être utile.

Terminer le combat

Rappelez-vous votre théorie, le combat sert l'un des objectifs suivants : résoudre un conflit (quelqu'un veut quelque chose et quelqu'un veut l'en empêcher) et/ou faire passer des informations à vos joueurs. Lorsque le conflit est résolu et que toutes les informations ont été transmises aux joueurs, il est grand temps de mettre un terme au combat. Genre maintenant, tout de suite. Pas dans trois rounds.

- Les PJ veulent traverser une zone occupée par une ourse qui protège ses petits : dès que les PJ ont atteint l'autre côté de la zone et qu'ils ne représentent plus un danger pour les oursins, c'est le moment.

- Les PJ repoussent des hordes de zombies pendant que l'un d'eux scelle le passage vers le monde des ombres. Dès que le passage est scellé, terminez le combat.
- Le dinosaure mécanique qui assaille les enfants porte le logo d'une filiale de Riksenergi. Dès que les joueurs ont reçu l'info, ils en savent assez, mettez fin à l'affrontement.

Mais comment terminer le combat rapidement ? Deux techniques très simples :

- Mettez fin à l'affrontement en une phrase : « Une fois que vous dépassez le grand chêne, l'ourse recule de quelques pas sans vous tourner le dos. Elle ne semble plus menaçante, vous quittez l'endroit sans encombre ». « vous éliminez rapidement les quelques derniers zombies et vous constatez avec soulagement que le portail vers le monde des ombres est scellé ».
- Désormais, chaque attaque réussie sur un adversaire le met au tapis. Ça ne devrait plus durer...

Faites suer vos joueurs

Voici pour terminer deux techniques faciles à mettre en œuvre qui vous permettront de provoquer des sueurs froides chez vos joueurs.

1. Lancez les dés à la vue de tous

C'est une chose que nous avons tous faite un jour : les joueurs ont enchaîné les mauvais choix et les jets pourris et nous nous sommes sentis obligés de tricher sur nos résultats pour leur sauver la peau. Ça peut marcher une fois, bien sûr, mais si ça devient une habitude, les joueurs repéreront l'astuce et perdront ce sentiment de risque qui les maintient engagés dans le combat. La parade est simple : lancez les dés devant tout le monde !

Vous provoquerez des sueurs froides aux joueurs qui savent que le d20 qui roule pourrait sonner le glas de leur personnage. Ils seront bien plus attentifs. Les autres aussi, qui auront cette curiosité morbide de voir les autres personnages « *prendre cher* ». Ça les forcera aussi à réfléchir et ils pourront enfin envisager la fuite ou la discrétion plutôt que les *mawashi geri*. Vous perdrez aussi cette mauvaise habitude de sauver la mise à vos joueurs. Ça vous forcera à enfin considérer une défaite comme un élément narratif et pas comme la fin de la partie. Les adversaires gagnent ? Envisagez qu'ils n'achèvent pas les PJ mais les prennent en otages, ou qu'ils les laissent pour morts en ayant emporté tout leur matériel (et la stase de leur compagnon Nephilim, cet anneau qu'ils doivent conduire à la colline maudite ou ce message officiel qu'ils doivent remettre à Belial).

Attention cependant... Pensez bien à informer vos joueurs que vous changez de méthode. Commencez par un combat facile pour qu'ils s'adaptent. Eux aussi doivent intégrer qu'ils doivent maintenant composer avec leurs mauvais choix, leur malchance (ou votre chance) et les aléas du destin. Sachez aussi que cette façon de faire donne quelques indices sur les capacités de l'adversaire. À *Héros & Dragons*, les joueurs déduiront rapidement que le monstre attaque à +7, qu'il réalise trois attaques par round et que chacune fait 9 dégâts. Mais pensez-y, est-ce si grave ?

2. Soyez méchant

Lorgnons un peu du côté de *Dungeon World*. Dans ce jeu, le MJ peut faire des actions *gentilles* et des actions *méchantes* (le terme *hard move* en anglais est plus parlant). Le MJ joue une action méchante quand les joueurs lui laissent une ouverture, c'est-à-dire quand ils ignorent une menace ou qu'ils ratent complètement un jet. Faites pareil à votre table. S'ils ratent complètement un jet (une marge d'échec de plus de 10, un 1 sur un d20,

quatre dés « - » à Fate) ou qu'ils ignorent une menace évidente (Ils affrontent un dragon bleu et se déplacent bien alignés en ignorant le souffle rectiligne du bestiau ; ils font face à un groupe paramilitaire et se déplacent à découvert en ignorant les snipers), c'est le moment de sortir une action méchante. Frappez fort, soyez sans pitié. Dans le cas de la menace ignorée, la réponse évidente est la réalisation de cette menace (le dragon souffle, les snipers font feu). Pour les jets ratés, appliquez une réponse plus méchante que d'habitude, faites-leur payer le prix fort de leur incompétence et de leur malchance. Le barde rate son jet de perception en faisant 1 sur son dé ? Non seulement il ne repère pas les adversaires cachés, mais surtout, *il y a* des adversaires cachés (alors qu'à la base vous prévoyiez simplement de dire qu'il n'y avait rien à repérer dans ce coin sombre). Le roublard tente de contourner le camp des gnolls en passant par les arbres mais il foire complètement son jet d'escalade ? Non seulement il tombe, mais en plus il tombe au beau milieu du camp, directement encerclé par des adversaires en nombre.

Lâchez-vous, mais sachez jusqu'où aller trop loin. Si votre combat est déjà excitant et riche en rebondissements, inutile de frapper trop fort en cas d'échec retentissant. L'action méchante est avant tout un outil pour relancer un combat qui s'engourdit.

Clap de fin

Voilà, nous sommes arrivés au terme de cette série de trois *MJ Only* destinés à faire de vos combats de vraies bastons de cinéma. Les trois éléments à retenir : un combat est une scène dramatique ; préparez-les en répondant au « *qui* », au « *pourquoi* » et au « *où* » et gardez votre préparation en tête à chaque instant pendant la partie. À vous de jouer maintenant !

Etienne Goos

Crapous : Didier Guiserix

SI VIS PACEM
PARABELLUM...

SI TU VEUX
LA PAIX,
PRÉPARE
LA GUERRE



SI TU PRÉPARES
LA GUERRE,
PRÉPARE
TES FICHES



ENRICHIR UN PERSONNAGE

Comment on construit son personnage ? Quelle est l'étincelle au départ du processus ? Un héros de série ou de roman en tête ? Un présumé ? Une illustration ? Une envie de cogner, ou d'avoir un personnage malin ? Voici un guide qui tente de sortir des sentiers battus.

S'INSPIRER OUI, MAIS COMMENT ?

Suivant le type d'univers dans lequel va évoluer votre équipe, vous pouvez tout naturellement aller chercher un personnage de roman, de film, de série... qui convient au même genre d'ambiance. Il peut sembler naturel d'aller piocher dans *Conan* ou *Elic* pour du fantasy mais, dans l'absolu, étant donné que nous cherchons surtout des traits de caractère, des univers plus réalistes pourraient tout à fait convenir.

Connaissez-vous des personnages de fiction qui vous auront marqué avec un « gimmick » ou une habitude très spécifique ? *Quid* de l'inspecteur Columbo qui évoque tout le temps sa femme qu'on ne voit jamais ? Du docteur House qui part du principe que tous ses patients mentent ? Du duo *Laurel et Hardy* dans lequel Laurel se frotte la tête dès qu'il est embarrassé ?

Ces manières peuvent toucher à toutes sortes d'aspect du personnage (mouvements conscients ou réflexes, façons de parler, etc.), mais ils seront d'autant plus intéressants qu'ils impactent directement votre interprétation. Notez aussi que le recours à des héros ou héroïnes trop connues pourraient trahir vos inspirations, ce qui peut générer des réactions indésirables (citations de films à chaque moment de roleplay, etc.). Se pencher sur des personnages secondaires ou prendre juste un trait isolé d'un personnage principal permet d'aller vers plus d'originalité.

Afin de rendre le tout plus riche, on peut même cumuler des aspects récupérés chez différents modèles.

Pour tirer le meilleur parti de ceci, n'hésitez pas à réfléchir sur la combinaison ainsi créée, afin d'en trouver une empreinte dans la psyché du personnage. N'oublions pas que nous sommes là pour jouer, à vous de trouver la limite (qui vous est propre) entre la profondeur pertinente et la prise de tête qui ne sera jamais utilisée en jeu.

Exemple :

Mon MJ va nous faire jouer dans un univers médiéval fantastique. J'ai envie d'incarner une guerrière efficace mais farfelue. J'ai revu récemment *Terminator* et décide de partir sur la froideur et l'aspect implacable de ces soldats de métal, et décide de donner à mon personnage un tempérament calculateur et distant. Mais pour donner plus de profondeur et mettre en avant qu'il s'agit (peut-être) d'une façade, j'ajoute aussi (en la rendant plus systématique) une manie présente chez le créateur de *la famille Adams* (Charles de son prénom), sur lequel je suis tombé après visionnage de quelques pages « au hasard » de *wikipedia*. *Cet auteur aimait à collectionner les objets macabres ! Ma guerrière sera incapable de résister à des objets exotiques en rapport avec le combat ou la mort*. Cette faiblesse peut signifier que cette héroïne ne contrôle pas ses peurs et ses désirs aussi bien qu'elle aime le montrer. Je décide (et n'en parle qu'à mon MJ) de



considérer qu'elle est littéralement obsédée par sa mortalité. Situation délicate pour quelqu'un dont le métier consiste à risquer sa vie en permanence. Elle doit à la fois cacher cette frayeur pour rester crédible et trouver un moyen de la surmonter pour rester active. Le fait de collectionner des objets morbides lui donne l'impression de maîtriser la mort plutôt que de la subir. Superstitieuse, elle finit par penser que leur perte pourrait la mettre en danger.

UN BACKGROUND EN QUELQUES COURTES SCÈNES

Écrire deux pages de background pour un personnage qu'on n'a encore jamais joué... c'est un plaisir pour certaines personnes mais une corvée pour beaucoup, qui s'accompagne aussi d'un risque : cette histoire idéalisée pourrait montrer un caractère très différent de ce qui va naturellement se dérouler autour de la table.

Une option plus simple consiste à imaginer de courtes scènes ayant eu lieu durant la jeunesse du personnage. Ces scènes peuvent expliquer certains de ses traits, ou bien servir de réserve pour plus tard. Vous pouvez notamment inventer un souvenir marquant durant la

petite enfance. Quelque chose qui aura peut-être influencé de manière durable son caractère. Puis un souvenir de son adolescence, lors d'un événement qui a marqué un tournant dans sa compréhension du monde, ou qui a permis d'établir un lien fort avec un PNJ (ou un PJ). Enfin, un souvenir récent, qui date de quelques mois avant la campagne prévue, et qui peut expliquer les raisons de son changement de vie.

Dans le meilleur des cas, ces scènes peuvent être jouées, dans un dialogue que vous entretiendrez avec votre MJ entre la session zéro et le premier scénario (un échange de mails s'y prête très bien). Vous pouvez aussi les imaginer vous-même en vous inspirant des méthodes du jeu de rôle solo. Comme évoqué plus haut, le plus simple, et toujours efficace, reste probablement de s'inspirer d'un personnage fictif ou historique. *Wikipedia* ou *Gallica* peuvent vous aider !

Exemple :

Reprenons le cas de ma guerrière, que nous appellerons Tanaïde. Lorsqu'elle avait 4 ans, sa famille accueillit un chien errant qui devint son meilleur ami. Ce dernier mourut un an plus tard, battu par une bande de villageois →

LES TYPES DE L'ENNÉAGRAMME

- Type 1 : le perfectionniste (idéaux élevés / colère)
- Type 2 : l'altruiste (aide / orgueil)
- Type 3 : le battant (capacité à réaliser / mensonge)
- Type 4 : le romantique (sens du beau / envie)
- Type 5 : l'observateur (connaissance / avarice)
- Type 6 : le loyal (droiture / peur)
- Type 7 : l'épicurien (optimisme / gourmandise)
- Type 8 : le chef (courage / excès)
- Type 9 : le médiateur (soutien / paresse)

en proie à l'ennui (on est dans le pathos, ambiance *Rémi sans famille* pour celles et ceux qui ont connu). Cet événement la marqua d'une part par sa violence, qui ne quitterait plus jamais sa vie, mais aussi par le sentiment de perte et d'absence qu'elle engendra. La conscience de voir disparaître à tout jamais un ami cher, et bientôt l'idée que les parents de la petite fille, puis elle-même, subiraient un jour le même sort... tout ça s'imprima dans son esprit bien plus fort que chez ses compagnons du même âge. Obsédée par ces questions, Tanaïde se rappela du lieu où fut enterré son chien, et y retourna des années plus tard pour en récupérer un os, première relique à constituer sa future collection d'objets aussi rassurants que macabres.

UN CARACTÈRE PRÉDÉTERMINÉ ?

Nous allons toucher là à une méthode qui peut s'avérer plus difficile à appliquer, mais qui dispose d'un gros potentiel pour nous pousser hors de nos retranchements. On a tôt fait en général de jouer des personnages qui se suivent et se ressemblent un peu. Même si l'on décide, pour une fois, de jouer un mage plutôt qu'un guerrier, ses qualités et ses défauts seront au bout de quelques séances les mêmes que notre personnage fétiche de l'année dernière, etc. Ceci n'a rien d'une fatalité, surtout si on s'aide d'outils externes qui nous serviront de tuteurs !

Pour cela, piochons dans les grilles de management et de développement personnel. Il n'est pas question ici de juger la pertinence de ces méthodes au niveau professionnel ou autre, simplement de s'en servir à rebours pour obtenir des idées que nous pourrions appliquer à notre interprétation ! C'est un peu comme les contraintes utilisées en théâtre d'improvisation !

En effet, si les tests et grilles de personnalité servent généralement à vous placer dans des cases après avoir rempli

des questionnaires, l'idée sera ici de partir en sens inverse : piocher au hasard un caractère type et en appliquer les attributs (qualités, défauts, caractéristiques diverses) à votre personnage.

L'ENNÉAGRAMME

Une grille intéressante et pratique pour ça (parmi d'autres) est celle de l'ennéagramme. Encore une fois, il peut s'agir d'un savoir pertinent ou d'une pseudo-science fantaisiste, ce n'est pas la question ici. Détachée de toute idéologie, cette collection de caractères peut nous servir. L'important est de constater que suivant ce schéma, il existe 9 personnalités types. Très pratique pour des rôlistes : vous pouvez par exemple lancer un dé à dix faces. Sur un résultat de 1 à 9, vous avez trouvé la personnalité de votre personnage ! Sur un résultat de 0, relancez le dé jusqu'à obtenir 9 ou moins (ou considérez que le 0 est un appel à mélanger deux personnalités obtenues avec deux dés à huit faces, etc.).

Le but de ce guide n'est pas de décoriquer les « *ennéatypes* » relevant de cette théorie discutable, vous pourrez en trouver les détails sur internet. Toujours est-il que si votre personnage est de type 4, à savoir « *romantique* », il ne s'agira pas simplement de faire une fixation sur ce terme et de partir vers les clichés qui y sont associés, mais plutôt de relever comment l'ennéagramme le perçoit : il s'agit d'un personnage qui est attiré par ce qui « *manque* », qui peut facilement avoir la tête ailleurs, souvent dans le passé. Il peut certes se montrer théâtral et sensible, mais il souffre aussi facilement d'un défaut : l'envie. Sa jalousie envers tous ces gens qui lui semblent (à tort ou à raison) ne souffrir d'aucun manque peut empoisonner sa vie jusqu'à ce qu'il parvienne à la transmuter en sérénité. On notera en effet que chaque type est associé à une mission de vie, un comportement à adopter afin de transformer les défauts en vertus. On retrouve souvent cet aspect dans

l'écriture de scénarios pour le théâtre ou le cinéma (où les personnages changent entre le début et la fin de l'histoire), et cela peut tout à fait se montrer pertinent le long d'une campagne.

Exemple :

Tanaïde, de type 4 selon l'ennéagramme, est une guerrière romantique ! D'après un mélange de sources parlant de ce système, cela peut faire d'elle quelqu'un qui cherche à éviter la banalité, et qui désire être reconnue pour sa différence. Elle est en outre facilement sujette à la mélancolie, et peut éprouver de l'envie envers ses compagnons de route qui semblent mener leurs vies respectives sans souffrir de ce gouffre qu'elle sent au fond d'elle. En apprenant peu à peu à accepter les choses telles qu'elles sont, à voir le positif dans chaque situation qui le permet, à s'ouvrir aux autres sans jalousie, elle pourra atteindre l'équanimité qui sommeille en elle.

LA GRILLE MBTI

Dans le même genre (et très critiqué aussi pour un manque de rigueur scientifique), le système MBTI propose quant à lui une grille de caractères proposant seize profils. Là encore, on n'en fera pas le détail ici, mais vous verrez qu'il est très facile d'y avoir recours à l'aide d'un dé à quatre faces. Un premier jet sert à déterminer la catégorie générale du caractère (ici aussi on trouve plusieurs dénominations suivant les sources). Chacune de ces catégories proposant quatre profils de personnalités, un deuxième tirage permet d'obtenir le caractère final. De nombreuses pages internet permettent de retrouver ces types et leurs caractéristiques.

Notez que si nous évoquons ces méthodes alors que nous approchons la fin de ce dossier, elles peuvent très bien être les premières à appliquer, puisque du caractère tiré pourront découler de nombreuses évolutions logiques du personnage... à vous de voir !

CICATRICES, VICTOIRES ET TRAUMATISMES

Soyez à l'affût des épreuves que traverse votre personnage et qui peuvent l'influencer durablement. Cet aspect est plus naturel et s'instaure souvent automatiquement autour de la table, mais le fait de le conscientiser et de le systématiser peut permettre d'en tirer un meilleur parti.

En effet, il peut être bon de noter quelque part sur votre fiche ces événements qui auront pu marquer votre personnage de manière discrète mais notable. Utilisez cela comme support de changement pour votre héros ou héroïne. Une cicatrice (physique ou mentale) qui génère une petite faiblesse sans gravité peut enrichir votre interprétation sans pour autant faire de votre personnage un boulet pour l'équipe !

Exemple :

Lors d'un combat contre des squelettes animés, Tanaïde se jette devant un compagnon pour le protéger. Elle reçoit un violent coup dans l'épaule gauche avant de pouvoir répliquer et abattre son ennemi. Depuis lors (même si, selon les règles du jeu, la blessure a guéri sans séquelle), elle sent son bras gauche plus faible et n'a guère confiance dans son endurance au bouclier. Elle privilégie donc un placement sur le flanc droit au sein de l'équipe, afin de ne pas avoir à se soucier trop souvent de son côté amoindri.

VERS L'INFINI ET AU-DELÀ

Dès que l'on touche aux combinaisons évoquées en début d'article, ou que l'on se hasarde à explorer des caractères inédits grâce aux grilles psychologiques, chaque nouveau personnage représente un défi aussi intéressant pour soi que pour les autres personnes à la table. En effet, si la sauce prend bien, peut-être aurez-vous le plaisir de voir toute une équipe développer des personnages mémorables et des interactions toujours renouvelées !

Adrien Saurat

Crapous : Didier Guisérix

LES TYPES MBTI

Lancez 1d4 pour la famille :

- 1 : analyste
- 2 : diplomate
- 3 : sentinelle
- 4 : explorateur

Lancez à nouveau 1d4 pour obtenir l'un des quatre caractères présents dans chaque famille (l'ordre et les noms peuvent varier suivant les sources), respectivement :

inventeur, perfectionniste, commandant, critique ;
avocat, médiateur, mentor, visionnaire ;
nourricier, défenseur, organisateur, inspecteur ;
virtuose, médiateur, pragmatique, boute-en-train.



ARCHÉO-RÔLISME

aeon

La tête dans les étoiles

En 1996, le créateur de Vampire : La Mascarade et du Monde des ténèbres voulait frapper un grand coup avec Exile, son jeu de rôle (JdR) de science-fiction d'une ambition folle. Un an plus tard, Exile a disparu dans un trou noir et son éditeur doit monter en hâte un nouveau jeu de SF. Ce sera Aeon, qui aura le destin d'une comète.

Mark Rein-Hagen n'a pas joué aux JdR depuis trois ans quand la flamme se rallume en lui : « *Le JdR m'ennuyait. Il était mort à mes yeux* », soupirait-il en octobre 1996 au micro du magazine *InQuest*. « *Mais avec ce jeu, l'excitation est de retour, je suis revenu à mes racines.* » Sa nouvelle création si excitante s'appelle *Parsec*, un jeu de science-fiction qui, selon lui, rassemble à la fois « *la hard science-fiction comme celle d'Isaac Asimov et Arthur C. Clarke, et le space opera à la Doc Smith* ». Les PJ sont des rebelles exilés de l'hyper-luxueuse planète Diadar, parcourant les mondes barbares et oubliés de la galaxie. On est loin, très loin des cinq jeux du Monde des ténèbres, tous co-signés Rein-Hagen, qui ont établi un nouveau genre dans le JdR : *Vampire : La Mascarade*, *Loup-garou : L'Apocalypse*, *Mage : L'Ascension*, *Wraith : Le Néant* et *Changeling : Le Songe* et leurs êtres surnaturels bardés de tourments philosophiques (et de superpouvoirs bourrins) qui ont permis à la firme *White Wolf* des frères Steve et Stephan Wieck de devenir des acteurs de tout premier plan de l'industrie ludique. « *Je crois que les gens en ont marre des jeux tellement*

sérieux comme Vampire, où on se prend tellement la tête que c'est dur de s'éclaircir. » Rein-Hagen semble surtout parler de lui. Trois ans sans JdR, lessivé par le flop de sa série télé sur *Vampire (Kindred : le Clan des Maudits)*, huit épisodes produits par Aaron « *Melrose Place* » Spelling), et le voilà de retour. Mieux : *Parsec* s'annonce comme le premier jeu d'une série dans un tout nouvel univers, le *Null Cosm*, dont la publication s'étendra sur sept ans au moins, avec des pics à trois jeux par an. La première pub du jeu, dont la sortie est prévue pour mars 1997, l'annonce sobrement, sans titre et sans ambages : « *en 1997, White Wolf vous emmènera loin du Monde des Ténèbres... Dans les étoiles.* » En l'espace de quelques mois, tout sera terminé : en mars 1997, Rein-Hagen s'apprêtera à quitter *White Wolf*, alors que la compagnie aura viré pas mal de monde et remplacé dans son planning *Parsec*, entre-temps renommé *Exile*, par un jeu de SF bien différent, *Aeon*. Que s'est-il passé ?

Du Parsec à l'exil

Revenons en 1996. Charlie Andrew Bates, dessinateur et rôliste, travaille



May You Live in Interesting Times...



The Brothers Digital
Site Designed by *The Brothers Digital*

An Affiliate of



White Wolf Games

All materials within these pages are property of Null Foundation™ copyright © 1996

depuis un an chez *White Wolf*, dans l'administratif, au département des ventes. Son rêve est d'écrire pour les JdR de la maison. Avec l'aide de Richard Dansky, boss de la ligne *Wraith*, Bates dégote un rendez-vous avec le boss, Steve Wieck. Bates lui parle de son désir créatif et de son amour de la SF. « À l'époque, on n'avait même pas l'idée d'*Aeon* », se souvient Bates. « Tout ce que je savais, c'est qu'on préparait un jeu de SF. » Wieck décide alors de l'envoyer travailler avec Rein-Hagen au développement d'*Exile*. « Le travail de Mark n'en était qu'à ses prémices. On l'a envoyé passer un mois avec lui à San Francisco, pour l'aider à brainstormer et à développer des concepts, et surtout pour tout compiler dans une « bible de background » pour servir de fondation au jeu. J'ai passé les trente jours suivants avec Mark et son petit groupe d'amis. C'était surréaliste, hilarant, instructif et frustrant – parfois tout cela en même temps. Ça a été une vraie épreuve, et de cette épreuve est né *Exile*. » Bates devait rentrer à la fin du mois avec *Exile* sous le bras à Atlanta, dans les bureaux de *White Wolf*, pour commencer le travail proprement dit.

« Sauf que ça n'est jamais arrivé. Sans que je sois au courant, différentes visions s'affrontaient concernant l'avenir – des choses se tramaient, au-delà du simple jeu. Je ne connais pas tous les détails, mais je sais qu'à mon niveau, les personnes-clés, à savoir Rein-Hagen et les frères Wieck, avaient des idées bien différentes concernant la concrétisation d'*Exile*. » De retour à Atlanta, Steve Wieck déjeune avec Bates et lui annonce qu'*Exile* allait rester chez Rein-Hagen. Mais qu'un jeu devait toujours sortir pour octobre 1997 : « mais si ce n'est pas *Exile*, alors ce sera quoi ? », demande Bates.

– Eh bien, répond Wieck, si tu veux rester bosser comme développeur de jeux, tu as intérêt à le savoir, et vite. »

La Guerre des étoiles

Nous sommes en janvier 1997. Rein-Hagen publie le premier jet d'*Exile* gratuitement sur le site de la Null Foundation, organisme censé laisser aux artistes – dont le dessinateur Joshua Gabriel Timbrook, auteur des *concept arts* de *Parsec/Exile* – le contrôle de leur création. Bates →



Le coin de l'antiquaire

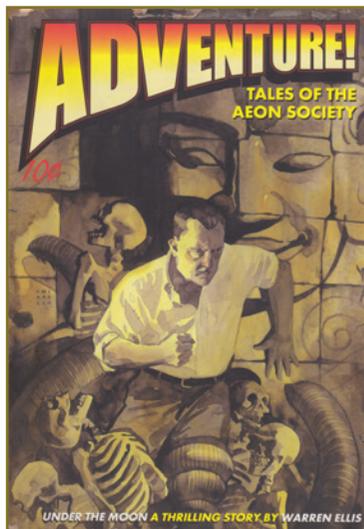
La gamme originale du *Trinity Continuum* est disponible en PDF à petit prix sur *Drivethru RPG*. Pour la version papier, il faudra se tourner vers l'occasion : pour *Trinity* comme pour *Aberrant*, il faudra compter entre 10 et 30 euros par ouvrage – bien plus pour l'édition limitée du livre de base d'*Aberrant* (très classe avec sa couverture bleue et son logo doré) et son dernier supplément, le *Player's Guide*, plus recherchés. *Adventure!* se trouve à une vingtaine d'euros. Victime de la mode nostalgique pour les vieux jeux de figurines, la boîte de *Trinity: Battleground* part souvent à plus de 70 euros.

à dix mois pour concevoir un jeu tout entier, avec un planning de sorties complet. *White Wolf*, tout comme *TSR* au même moment, vient de connaître deux années difficiles suite à des problèmes structurels à l'industrie (les éditeurs ont alors dû payer beaucoup d'invendus en librairie), et a dû virer de nombreuses personnes en trois vagues successives de licenciement. Bates se retousse les manches. L'enjeu est de taille. « *Les idées de Mark étaient excitantes mais effrayantes* », continue Bates. « *Diriger la création d'une nouvelle franchise était aussi excitant et effrayant, mais être chez White apportait une certaine sécurité.* » Bates développe très vite le concept du jeu. Dans *Aeon*, les joueuses seront les « *Factars* » (très vite on les appellera plutôt des « *psions* », terme emprunté à l'écrivaine Joan D. Vinge) affrontant les *Aberrants* aux pouvoirs monstrueux dans le système solaire du 22^{ème} siècle. « *Le jeu devait être différent de tous les autres jeux du marché (et d'Exile, évidemment). Je voulais un jeu avec un ton beaucoup plus optimiste que celui du Monde des Ténébres ; le slogan du jeu, « Espoir,*

sacrifice, unité », vient de là. À part ça, tout était à faire. Les idées venaient de tous les coins du bureau, et couvraient à peu près tous les sous-genres de SF que vous pouvez imaginer. Il y avait tellement d'enthousiasme que je me suis mis à paniquer. Je ne pouvais pas tailler dans la masse – alors pourquoi ne pas tout mettre ? Alors, on a conçu différents décors pour tout accueillir, du space opera au cyberpunk, en passant par la rencontre avec les aliens et l'horreur extra-terrestre. Les psions et la Trinité Aeon sont le fil rouge qui assemble le tout. » La grande force d'*Aeon* est justement de rassembler les grands thèmes de la SF dans un jeu plutôt cohérent, pas manichéen, tout en gardant les tics essentiels de *White Wolf* : les psions sont répartis en Ordres, la société semi-secrète Aeon manipule les PJ, il y a des super-pouvoirs, des intrigues politiques complexes... Les inspirations de Bates sont évidemment *Star Wars*, les deux premiers films *Alien*, *Blade Runner*, mais aussi les mangas, les BD de Moebius, le roman *Starship Troopers* de Robert Heinlein, Neal Stephenson... Le jeu est dédié à Ray Bradbury et George Lucas, et le modèle de Bates en termes de design reste le JDR *Star Wars* de *West End Games* : « *la combinaison idéale du système et du background* », d'après lui.

Espoir, sacrifice, unité

Nous sommes en 2120. La Terre a souffert au 21^{ème} siècle d'un grand conflit avec les *Aberrants*, des super-héros apparus en 1998 rendus fous par leurs pouvoirs quasi divins. Les USA, devenus une dictature fasciste, ont été ravagés par une explosion nucléaire, l'Europe (et surtout la France) par la chute d'une station spatiale ; les puissances mondiales sont la Chine, l'Inde, le Brésil. On parle portugais et mandarin dans le système solaire. Pour lutter contre le retour des





Aberrants, exilés dans le vide spatial et devenus encore plus avides de destruction, les Ordres Psi sont apparus en 2106, formés d'hommes et de femmes dotés de pouvoirs psi (mais oui). Les Légionnaires, basés en Australie, manient pyrotechnie, cryokinésie et télékinésie ; le sinistre Ministère chinois utilise la télépathie ; les Aesculapiens suisses soignent le corps et l'esprit ; de la Lune, les mystiques ISRA peuvent étendre leur perception ; au Brésil, les membres du cartel de Norça peuvent modifier leur corps ; et enfin la corpo yankee super-technologique Orgotek manipule l'électricité. Comme on est chez *White Wolf*, il y a évidemment deux ordres disparus : les Indiens du Chitra Bhanu, qui avaient des pouvoirs nucléaires, ont été exterminés pour cause de proximité avec les Aberrants tandis que les Nigériens de l'Upeo Wa Macho, possédant le pouvoir de

téléportation ayant permis à l'humanité de commencer la colonisation des étoiles, ont tout bonnement disparu du jour au lendemain. Et n'oublions pas, donc, la Trinité Aeon dans tout cela : cette société formée dans les années 1920 par un aventurier millionnaire et excentrique, qui a joué un rôle mystérieux dans l'apparition des Aberrants, est une sorte de super-ONU du 22ème siècle qui possède de gros moyens et des buts obscurs. Comme on le voit, il y a de quoi s'occuper pendant des années, entre l'exploration spatiale, la Terre à moitié cyberpunk et post-apocalyptique, les intrigues politiques entre Ordres, Aeon et gouvernements, les vellétés militaires de la Chine et des USA... *Aeon*, jeu-univers, parvient à trouver son souffle dès son livre de base, malgré les contraintes inhérentes à une production *White Wolf*. À sa parution en octobre 1997, la critique →



Un nouvel espoir

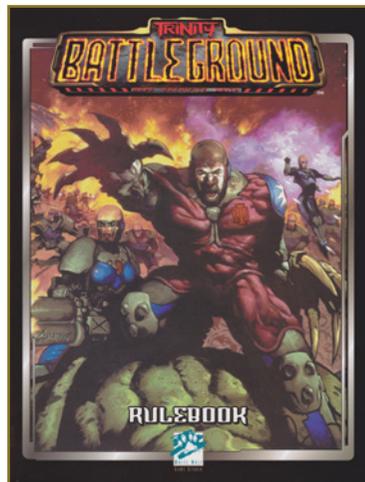
En 2013, surprise : *Onyx Path Publishing*, fondé en 2012 par des anciens de *White Wolf*, annonce ressusciter la gamme *Trinity*. Ian Watson contacte Andrew Bates pour lui demander conseil, et un *Kickstarter* est lancé en janvier 2018 pour financer un projet double : un livre de base générique et un supplément *Aeon* (qui retrouve donc son titre original). Un foulancement d'*Aberrant* est lancé en juillet 2019. Pas une simple réimpression, mais une grosse réécriture du jeu avec plein de nouveaux concepts. *Adventure!* devrait bientôt arriver, et on nous promet *Aegis* (en Grèce antique), *Anima* (survivre dans la Terre post-apo de 2084 avant l'arrivée des ordres psi) et *Assassins* (des supertueurs à la *John Wick*). À suivre.



est optimiste. Le jeu s'ouvre sur une nouvelle signée George Alec Effinger, auteur d'une très remarquée série de polars cyberpunk arabisants. La dernière page d'*Aeon* est une pub pour le jeu suivant : *Aberrant*. Évidemment.

Héros en (auto) collants

Juste avant la sortie du jeu en boutiques, la foudre frappe. Le puissant conglomérat de médias *Viacom* menace *White Wolf* d'une action en justice car *MTV*, propriété de *Viacom*, diffusait de 1991 à 1995 un dessin animé de SF nommé *Aeon Flux*, qui se situe au 8ème millénaire dans le futur et n'a pas grand-chose à voir avec le *Aeon* de *White Wolf*. Les deux sociétés trouvent un accord : *Aeon* va changer de nom et devenir *Trinity*. À charge pour les vendeurs de coller des étiquettes sur les couvertures du premier tirage du jeu. « *Bon, ce n'était pas très sympa, mais ça arrive* », philosophe Bates, vingt ans plus tard. « *Quand l'affaire est arrivée, j'étais en train de lancer le jeu au salon d'Essen. On a fait une réunion rapide par téléphone pour trouver le nouveau nom. Avec le recul, on n'aurait pas dû essayer de faire d'Aeon notre marque déposée ; si j'ai bien suivi, c'est ce qui a alerté Viacom.* » Cela n'empêche donc pas le lancement de la gamme *Trinity*, composée pour commencer de sept suppléments sur les premiers mois de l'année 1998. Dont une campagne en trois volets (*Darkness Revealed*), une rareté chez *White Wolf*, connue pour laisser ce genre de choses triviales à la concurrence. Histoire d'insister sur l'héroïsme et la baston, d'autant que *Trinity* propose une remise à plat du système de règles maison qui deviendra la norme de l'éditeur. On conserve la base (on jette autant de d10 que la somme caractéristique+compétence), mais on harmonise et on simplifie (l'initiative se tire avec un seul dé, il n'y a plus de variante de difficulté sur

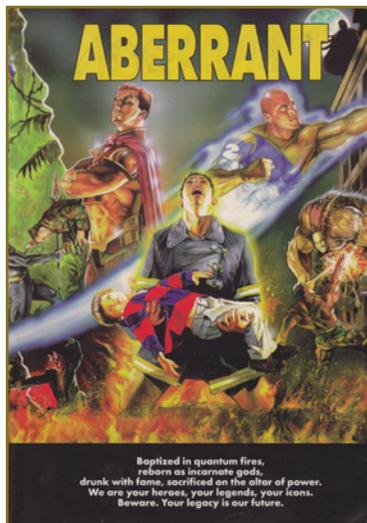


chaque dé...). Outre l'écran, la campagne, les dés et un supplément de matos, les *sourcebooks* sont composés suivant un modèle très rodé : la description d'un Ordre psi et celle de la zone géographique qui va avec. *Luna Rising* nous emmène sur la Lune à la découverte des « *clairsentients* » de l'ISRA, *Shattered Europe* explore notre pauvre continent avec les toubibs Aesculapiens... Un jeu de figurines, *Trinity : Battleground*, arrive à l'été 1998 avec une belle boîte spectaculaire (les éditeurs ont, cet été-là, presque tous tenté de concurrencer *Games Workshop* sur le terrain du plomb). Et on prépare la sortie d'*Aberrant* pour 1999. En réalité, le jeu, déjà en chantier avant la chute d'*Exile*, a été rattaché à *Trinity* pour former les bases de ce qu'on appelle désormais le « *Trinity Continuum* ». *Aberrant*, conçu par Robert Hatch, auteur du remarquable *Vampires d'Orient* en 1998, devient le prequel de *Trinity*. Nous sommes en 2008. Depuis dix ans et la chute d'une station spatiale sur Terre (décidément), les Nova changent le destin de l'humanité à l'aide de leurs super-pouvoirs. Manipulés dans l'ombre par la Trinité *Aeon*, certains deviennent fous... Brillante synthèse

du genre super-héroïque très inspirée de *Watchmen*, *Aberrant* permet d'incarner les plus puissants de tous les personnages *White Wolf* jusqu'à présent : une Nova débutante tape d'entrée dans la catégorie demi-déesse. La gamme est surtout composée de beaux suppléments de background et propose réellement aux PJ d'influencer l'histoire. Avec le recul, Bates n'est pas si convaincu par le lien entre *Trinity* et *Aberrant*. « *C'est un de mes regrets : j'ai trop essayé de faire rentrer mes Aberrants du futur dans les concepts, les thèmes et les idées superhéroïques dont on parlait à l'époque. On aurait mieux fait de les séparer plus nettement.* »

Aventures aberrantes

La dernière page du bouquin de base d'*Aberrant* annonce déjà le troisième jeu de la série, un nouveau prequel, qui sera situé en 1925... Ce sera *Adventure I*, mais qui ne sera publié qu'en 2001 et qui n'aura aucune descendance. Car au tournant de l'an 2000, *White Wolf* crée une petite compagnie, *Arthaus*, destiné à publier des ouvrages pour leurs jeux mais par des indépendants, afin de réduire les coûts en interne. *Changeling*, *Mage : The Sorcerer's Crusade*, *Werewolf : The Wild West*, *Trinity* et *Aberrant* rejoindront *Arthaus*. Le point commun entre ces jeux : leurs ventes bien plus faibles que les locomotives *White Wolf* comme *Vampire* et *Loup-garou. Adventure I*, publié sous label *White Wolf* (avec une nouvelle de Warren Ellis, auteur de *Transmetropolitan*, en introduction), ne sera donc qu'un *one-shot*, mais une merveille de *game design*, collaboratif avant l'heure. On y incarne des héros *pulp* dans l'Amérique



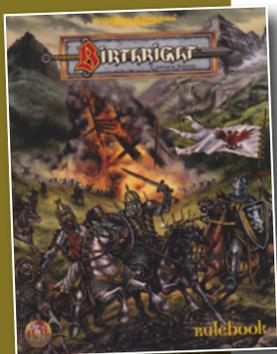
des années 20 à 40, membres de la version héroïque et primitive d'Aeon et bardés de pouvoirs cool, de gadgets improbables... et d'une réserve de points d'Inspiration qui leur permet de modifier le scénario suivant la somme dépensée : le plus puissant, pour quatre points : « *violation évidente de la continuité de la partie* ». De son côté, le « *Trinity Continuum* » s'achève en décembre 2001 avec la publication de *Terra Verde*, *sourcebook* sur le Brésil disponible seulement en téléchargement. Les projets de Bates – des romans écrits par Effinger, une deuxième édition de *Trinity*, des suppléments sur l'Inde et la Chine... – sont annulés. *Aberrant* s'était déjà éteint en janvier 2001. *White Wolf* fera paraître des versions d20 des trois jeux en 2004. Sans lendemain.

Sylvestre Picard

Remerciements à Charlie Andrew Bates pour avoir partagé ses souvenirs avec passion.

Le chemin de l'exil

Comme se souvient Bates, « *il y avait beaucoup d'idées cool dans Exile : ma préférée était celle du « plongeon stellaire », une technique permettant de voyager plus vite que la lumière... si votre vaisseau pouvait survivre au plongeon au cœur d'une étoile.* » Sinon, *Exile* utilisait un système à base d'1d100, et insistait sur les liens du PJ avec les « *Syndics* » (les factions) et les « *memes* » (des croyances personnelles). Rein-Hagen tentera de revendre *Exile* à un autre éditeur, mais aucun n'a payé la somme demandée par son auteur. La version numérique du jeu est désormais introuvable, à moins de plonger dans les archives du web. Rein-Hagen montera une autre compagnie en 2001 pour publier un jeu de figurines articulées à collectionner, *Zero-G*, situé à peu près dans le même univers, avec des figurines conçues par l'illustrateur Timbrook.



Vingt ans après

Birthingright est mort, vive *Birthingright*. Depuis 1999, le site *Birthingright.net* fait vivre les chroniques des Régents de Cerilia à travers un forum (avec 12 599 utilisateurs enregistrés, il y a de quoi papoter) et un wiki dédié. Des questions de règles, des nouvelles, des créations maison... Et une grosse adaptation de *Birthingright* au système D20 de la troisième édition de *D&D*. Des adaptations aux éditions suivantes ont été tentées, mais peu de propositions hors *D&D*, de ses XP et de ses niveaux. Tout reste à faire, mais si vous vous sentez l'âme à monter sur le trône de Cerilia avec votre système maison, par exemple en utilisant les chouettes outils ludiques d'aujourd'hui (bac à sable à la *Oltrée*, système Apocalypse...), *Birthingright.net* est l'endroit idéal.

ARCHÉO-RÔLISME

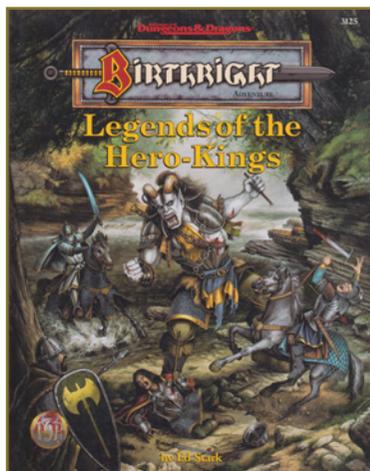
BIRTHRIGHT

Le Royaume oublié

En 1995, TSR donnait aux personnages de niveau 1 la puissance et les devoirs de souverains de droit divin dans un monde de low fantasy épique et coloré : Birthright tentait d'associer le jeu de rôle au grand jeu du pouvoir.

Les combats spatiaux de *Spelljammer*. L'horreur gothique de *Ravenloft*. Le désert post-apocalyptique de *Dark Sun*. Malgré son application à fournir de la chair à canon à la *fantasy* classique, *TSR*, le vénérable éditeur historique de *Donjons & Dragons*, est parvenu à créer des « *décor de campagne* » suffisamment différents et excitants pour ne pas paraître se laisser enfermer dans les clichés les plus éculés du porte-monstre-trésor. Lorsque *Planescape* paraît en 1994, l'excitation est à son

comble : le multivers de plans. Lorsque *Birthingright* paraît en 1995, l'excitation redescend. L'année 1995 est compliquée pour l'éditeur, qui tente de faire face à la menace *Magic* en produisant son propre jeu de cartes à collectionner, *Spellfire* (un succès au départ, puis une chute libre) et un curieux jeu de dés à collectionner qui s'avéra un gouffre financier, *Dragon Dice*. Son nouvel univers de campagne est loin de l'ambiance quasi cyberpunk de *Planescape* ou de la sombre *sword and sorcery* de *Dark Sun*. « *Le monde de Birthright est à peu près aussi original que, disons, celui d'Earthdawn* », souligne Fabrice Colin dans son premier coup d'œil du jeu dans le numéro 89 de *Casus Belli* (octobre-novembre 1995). « *C'est-à-dire qu'on y retrouve deux ou trois idées originales et que le reste est pompé sur tellement de jeux que ça finit par ne plus se voir.* » De fait, de l'extérieur, *Birthingright* est tout à fait classique. Des Elfes, des Nains, plein monstres, des pseudos-vikings au Nord, des pseudos-Arabs au Sud. En plus, le « *conspectus* », un poster promotionnel distribué en boutiques américaines comportant une carte et une explication des différents peuples du jeu, annonce clairement la couleur :





Birthright est « *a tactical wargame with role-playing* ». Et avec du sang neuf dedans. Du sang divin.

Le sang des dieux

Dans le continent de Cerilia, les Régents (avec une majuscule) sont des souverains de droit divin, par le sang et les armes. Ils descendent des dieux eux-mêmes : 1500 ans avant le début du jeu, une grande bataille a eu lieu entre les anciens dieux et Azrai, le dieu maléfique. Au cours de l'affrontement, forcément épique, tous les dieux moururent et leur sang arrosa les combattants. Tandis que les plus arrosés devinrent les nouveaux dieux, les autres furent dotés de grands pouvoirs magiques – dont celui de se lier à la terre même de Cerilia pour la faire prospérer. Les êtres frappés du sang d'Azrai devinrent de terribles monstres nommés Awnsheghlien (pas de panique, ça se prononce « ow-sheï-len »). *Birthright* propose dès le départ d'incarner des Régents : des reines et des rois, des chefs de guildes de voleurs, des grands prêtres, bref des souverains de droit divin, à la tête d'armées

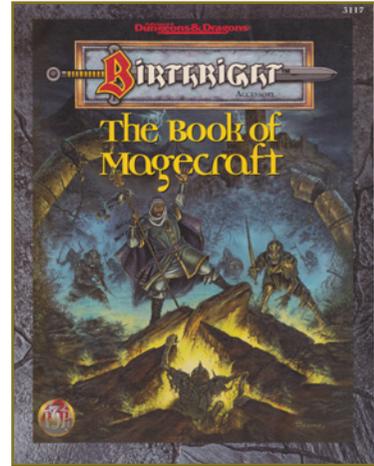
et de châteaux. Et ce dès le niveau 1. « *Les patrons de TSR voulaient une campagne dans laquelle les joueurs et les joueuses soient les dirigeants* », se souvient Colin McComb, qui a écrit la majeure partie de la boîte de base de *Birthright* avec son co-auteur L. Richard Baker III. Ça tombe bien : ce dernier a écrit vers 1987, à sa sortie de la fac d'anglais, l'ébauche d'une grande saga de fantasy littéraire intitulée *Kingslayer*. Baker laissa le manuscrit dans une boîte à chaussures et partit servir comme officier dans la marine américaine. En 1991, ce gros joueur de *D&D* atterrit chez TSR et commence à écrire des suppléments dans tous les sens. En 1994, lui et McComb sont chargés de créer le nouveau *campaign setting* d'*Advanced Dungeons & Dragons* (la version « originale » de *D&D* a été abandonnée par TSR en 1994). Baker a alors l'idée d'utiliser le matériel de *Kingslayer* pour donner naissance à *Birthright*. « *Le design initial du jeu était très proche de la version finale, nous avons établi très tôt des éléments comme Cerilia et les événements de Deismaar. Une fois créés les mécanismes pour gérer la Lignée* →



Le coin de l'antiquaire

La boîte de base de *Birthingright* (qui n'a pas été traduite en VF, mais les romans, oui – d'ailleurs, le premier tome, paru en 1995, s'intitule *Le Trône de fer* – un an avant la parution du premier volume de *Game of Thrones*) est plutôt recherchée et se négocie aux alentours d'une cinquantaine d'euros. Les suppléments varient entre 20 et 50 euros chaque (notamment les trois suppléments en boîte : attention, le pas très utile *Naval Rules* est déjà intégralement contenu dans *Cities of the Sun*). Un jeu vidéo *Birthingright: The Gorgon's Alliance*, RPG stratégique sorti, mal reçu par la critique en 1996, se trouve à une dizaine d'euros. Ed Stark, prolifique auteur de *West End Games* puis *TSR* (et l'un des meilleurs auteurs de *Birthingright*), a conçu un jeu de plateau, un temps disponible en téléchargement sur le site de Wizards et jamais commercialisé, nommé *Legacy of Kings*. Ça ferait un bon titre pour une deuxième édition de *Birthingright*...

et la *Régence*, tout le reste a coulé de source », continue McComb, qui voulait créer un jeu où les personnages ont un impact réel sur le monde, dès le départ. « *Le film Excalibur a été une énorme influence* », admet Colin McComb, « surtout les scènes où la terre meurt en même temps qu'Arthur, et comment elle revit lorsqu'il se régénère... le roi fait partie de la terre comme la terre fait partie du roi. » Les films *Alexandre Nevski* (1938) d'Eisenstein, racontant la lutte entre Russes et chevaliers teutoniques, culminant avec sa fameuse bataille sur la glace (qui a inspiré aussi John Milius pour Conan le barbare), et *Le Lion en hiver* (1968) avec Peter O'Toole en roi d'Angleterre au 12ème siècle ont également nourri *Birthingright*. « *Musicalement, Carl Orff, Wagner, Holst et d'autres compositeurs grandiloquents ont été mon inspiration classique* », précise McComb. « *Après, je suis revenu à mes classiques de métal comme Black Sabbath, Iron Maiden et Judas Priest* ». McComb admet également l'influence du jeu vidéo *Sid Meier's Civilization* sur le design ludique de leur œuvre. « *Nous voulions un niveau de magie assez bas, qui évoque les contes de fées classiques, mais aussi le Silmarillion, avec cette sensation qu'une histoire profonde résonne encore dans le monde présent.* » La boîte de base, magnifiquement illustrée par Tony Szczudlo, transmet effectivement cette sensation de *low fantasy* épique grâce à son joli matériel dont un écran, des cartes immenses et évocatrices, et même – surprise – des « *cartes de guerre* » figurant les troupes utilisées sur le « *tapis de bataille* » (fourni dans la boîte, bien sûr) pour les règles de combat de masse (nous y reviendrons). Il y a à même un charmant et inutile petit coffre en carton pour ranger ces cartes. L'ambition du jeu de base – qui gagnera le trophée de « *meilleur supplément* » à la convention Origins de 1996 – est immense : fournir une expérience à



l'échelle stratégique, en proposant à chaque joueuse l'opportunité de gérer son propre royaume, de s'adonner aux joies de la diplomatie inter-royaumes, et même de commander des troupes sur le champ de bataille. Et, dans l'éternel style *De-D*, de lutter contre les Awnsheghlien et consorts à grands coups d'épée +1.

Visite guidée

Si l'idée d'un pouvoir royal lié à la transmission d'un « *sang pur* » ne vous gêne pas tant que ça, *Birthingright* vous propose de donner à vos joueuses des Domaines clés en mains. Il suffit de virer le PNJ dirigeant pour le remplacer par le PJ, et le tour est joué (les règles de création de Domaine de la boîte de base sont désespérément succinctes). Justement, les « *Domain Sourcebooks* » sont des livrets d'une trentaine de pages dans une pochette-écran cartonnée, proposant le tour du propriétaire, des cartes, des intrigues, et à chaque fois une très solide base de campagne. Leur densité et leur qualité rappellent – en moins aventureux – les fameux *Gazetteers* de *De-D* (décrivant morceau par morceau le monde de Mystara). Quinze livrets furent publiés : le Domaine Nain, le Domaine

Elfe, un Domaine voleur... La boîte de base décrit Anuire, le centre de Cerilia dans une ambiance médiévale-fantastique anglo-saxonne, et quatre gros suppléments en boîte explorent sur le même modèle les quatre autres coins du continent (assez séparés les uns des autres), et permet de mieux cerner l'originalité de *Birthright*. Le meilleur, *Cities of the Sun*, est consacré aux Khinasi, honorables magiciens et paladins du sud arabisant, sans céder autant aux clichés orientalisants qu'on pourrait le croire. Ces suppléments sont de bonne qualité et donnent à Cerilia une ambiance très vivante : les auteurs ont en effet demandé à d'autres employés de *TSR* de créer des Domaines et des Régents pour peupler Cerilia, fournissant au monde de *Birthright* l'ambiance d'une table de *Diplomatie* en pleine ébullition. La vie de bureau de *TSR* à cette époque devait être bien sympa.

Donjons & Dynastie

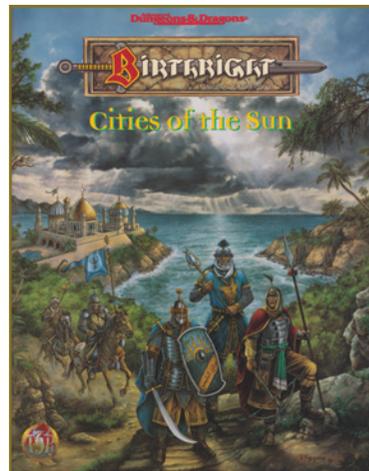
Le système de la Lignée (*bloodline*), le caractère magique de la royauté et de l'aristocratie est plutôt amusant bien que fondamentalement douteux (seuls les Régents de sang divin pourront pleinement faire fructifier leurs terres : les roturiers, restez dans la boue !) : après avoir choisi sa classe et ses caractéristiques comme d'habitude, le personnage se voit doté d'un ancêtre divin (déterminé au hasard à la création), de quelques pouvoirs plus ou moins puissants (sens augmenté, courage, aura divine...), d'une petite troupe de guerriers – votre garde royale, très chic – et d'un niveau de Lignée. On peut évidemment voler la puissance du sang d'un autre Régent ou d'un Awnshegh (singulier d'Awnsheghlien) en le tuant à l'aide d'un acier magique : comme le dit Colin, « *c'est clairement inspiré d'Highlander* ». *Birthright* propose un système assez complexe – à la fois son point →



Sir Colin le Régent

En parallèle de *Birthright*, Colin McComb a travaillé à la gamme *Planescape* après le départ de son concepteur David « Zeb » Cook et écrira notamment dans les suppléments *Planes of Law* et *Planes of Conflict*. Il quittera TSR en 1996 et participera au développement des RPG *Fallout 2* et *Planescape : Torment* chez *Black Isle*, avant de revenir au JDR papier chez *Paizo* et *Pathfinder*, sans toutefois participer à la campagne *Kingmaker* où les joueurs créent leur propre royaume. Colin a écrit les deux premiers tomes de sa saga de fantasy perso, *Oathbreaker* et a collaboré aux jeux vidéo *Wasteland 2* en 2014 et surtout *Torment : Tides of Numénera* en 2017 où il occupe le poste de directeur créatif. Il fait partie de l'équipe de scénaristes du très attendu *Baldur's Gate 3*.

fort et son point faible – pour qu'un Régent puisse faire prospérer son Domaine, en accumulant des « *Points de Régence* », des points réservés aux Régents de sang divin. Ces points permettent d'augmenter la puissance de sa lignée. On peut aussi en gagner – et c'est là que ça devient rigolo – en prenant le contrôle de régions et en créant des liens de vassalité envers d'autres Régents. Ces règles spécifiques, bien qu'assez procédurières, sont un peu moins terre-à-terre que celles de gestion de terres de *Pendragon*, même si on se retrouve comme dans le jeu arthurien de Stafford à calculer le coût de réparation de votre muraille abîmée par la dernière jacquerie ou à savoir si payer vos mercenaires est plus rentable que de les disperser (et les massacrer une fois qu'ils seront devenus brigands). Mais le système de base de la deuxième édition d'*AD&D* est trop rigide – on crée toujours un Voleur ou un Guerrier et on gagne de l'XP en cassant du monstre pour monter de niveau. Il n'a pas la souplesse d'un système générique ou l'efficacité d'un système dédié. Il n'est pas du tout adapté à la promesse de *Birthright*. Le bon vieux *D&D*, système abandonné par TSR, proposait aussi aux PJ de devenir des seigneurs régnant sur des domaines ; mais c'était au fur et à mesure de leur montée en puissance : c'était un but, un aboutissement, et les règles très simples géraient plutôt ça bien, permettant aux PJ devenus trop puissants pour du *dungeon crawling* de devenir des seigneurs, et ce aux alentours du niveau 9. Reste à gérer son Domaine. Sur 35 pages, le livre de règles de *Birthright* propose des règles de gestion insérées dans un « *tour de jeu* », divisé en dix étapes, et qui évoque un gros wargame à l'échelle grand-stratégique : événements aléatoires, jet d'initiative, récolte de points de Régence, des impôts et des taxes (à cette échelle, les pièces d'or font place à des « *lingots* » valant 2 000 p.o.),



paiement des troupes et actions des joueuses. La magie est aussi à l'échelle : on dispose de sortilèges de royaume terriblement puissants (invocation de régiments morts-vivants, de bâtiments...) fonctionnant à l'aide de « *lignes de ley* » reliant l'énergie magique des terres de Cerilia. Dommage que le système de bataille rangé soit plutôt banal malgré ses « *war cards* ». Il aurait aussi mérité de s'appuyer sur ce qui fait l'intérêt du JDR : plus de narration, plus de souplesse, plus d'action épique. Mais le livre de règles rappelle que l'application de ce tour de jeu est laissée à l'appréciation du MJ, et est là pour fournir une structure à la campagne.

Mon royaume pour une nouvelle édition

Malgré ça, *Birthright* n'est pas moins un jeu de rôle : au contraire, il peut se voir comme un retour aux origines US du JDR, quand il s'agissait de parties de wargame avec un arbitre gérant le « *brouillard de la guerre* », où les joueurs interprétaient le rôle de généraux d'armées. Mais est-ce qu'un ordinateur ne pourrait pas mieux gérer tout cela que votre pauvre MJ



dépassé par sa bande de PJ-Régents ? Les conseils pour réunir une table de joueuses sont d'ailleurs assez maigrichons dans la boîte de base. Mais les événements aléatoires du tour de jeu sont développés dans l'un des meilleurs suppléments de la gamme, *Legends of the Hero-Kings*, qui fournit douze scénarios taillés pour des Régents, allant de l'intrigue de cour à la grande quête épique pour sauver le monde. Côté scénarios, *King of the Giantdowns*, scénario/sourcebook, est plus intéressant que les autres, plus Donj'. Deux suppléments, *Book of Magecraft* et *Book of Priestcraft*, enrichissent profondément les règles de magie, et *The Book of Regency* - qui ne paraîtra en pdf qu'en 2001 - retravaille

plus logiquement les règles spécifiques de *Birthright*, mais le principal problème reste : la gamme se vend mal. Début 1998, une deuxième édition de *Birthright* est pourtant annoncée, promettant d'unifier toutes les règles dispersées dans les différents suppléments et abaissant l'échelle du jeu en donnant finalement aux PJ des rôles de conseillers plutôt que de souverains. Elle ne se fera jamais. *Wizards of the Coast*, qui a racheté *TSR* en avril 1997, prépare la troisième édition de *D&D* et taille dans ses gammes les moins rentables. *Birthright* disparaît.

Sylvestre Picard
Remerciements à Colin McComb

FRANÇOIS MARCELA-FROIDEVAL



« Gary Gygax était pour moi un dieu vivant »

François Marcela-Froideval est un personnage incontournable du jeu de rôle en France. Fondateur du magazine Casus Belli, assistant personnel de Gary Gygax, son CV est légendaire. Un précurseur de notre hobby en France. Pour l'anniversaire des 40 ans de Casus, nous avons souhaité revenir avec lui aux sources.

FMF's digest

FMF a commencé à travailler pour *Jeux Descartes* dans le cadre d'une mission de la mise en place d'un club d'achat pour les jeux de réflexions avec des boutiques franchisées, pour l'entreprise *Excelsior Publications*, qui publiait *Science & Vie*, *Jeux & Stratégies* et de nombreux autres magazines. Ensuite, il a monté la Fédération Française des Jeux de Simulation Stratégique et Tactique (FFJSST) dans la fin des années 70. Puis il a contribué au lancement de la revue *Jeux et Stratégie*. Il a fondé le magazine *Casus Belli* dont le numéro 1 est sorti en avril 1980. Mais finalement, il est plus connu pour son travail dans le jeu vidéo et la BD (*Arcanes*, *Chroniques de la Lune Noire*, 666, *Fatum* entre autres titres).

Casus Belli : Comment t'es venue l'idée et l'envie de fonder un magazine de jeux, notamment de jeu de rôle ?

François Marcela-Froideval : Aux États-Unis et en Angleterre, plusieurs magazines étaient publiés. Alors qu'en France, rien n'existait à cette époque : pas de fédération, pas de magazine. Rien pour le jeu de simulation ni le JdR. J'en ai donc publié un ! *Casus Belli* était à l'origine l'organe et le journal de la Fédération Française des Jeux de Simulation Stratégique et Tactique (FFJSST). Il avait pour vocation d'être un relais entre joueurs pour qu'ils se trouvent et se rencontrent. Il avait aussi pour vocation de fournir à ses lecteurs une liste de boutiques sérieuses et spécialisées, ainsi que de les informer sur les tournois et autres manifestations organisées par les FFJSST et les autres clubs.

CB : De quels jeux parlait Casus Belli à l'origine ?

FMF : Dès le premier numéro de *Casus Belli*, le JdR est fortement présent aux côtés d'articles pour d'autres jeux comme *Diplomacy* ou des wargames.

On y trouve également dès ce premier numéro le célèbre *Devine qui vient dîner ce soir* avec ses propositions de monstres et mes propositions de nouvelles classes de personnages pour *AD&D* avec toutes les caractéristiques nécessaires.

CB : À quels jeux jouais-tu à cette époque et avec qui jouais-tu ? Plus du gros wargame ou des jeux plus « légers » comme des jeux de plateau de simulation ?

FMF : Je jouais beaucoup beaucoup à *Donjons & Dragons* mais aussi à des wargames.

CB : Comment et quand as-tu découvert le jeu de rôle ?

FMF : J'ai découvert le JdR dans un club à Saint Rémy Lès Chevreuse que j'avais rencontré pour leur adhésion à la fédération. Et c'est là que l'on m'a assis à une table et fait découvrir le jeu de rôle. Passées les cinq premières minutes de découverte durant lesquelles je me suis senti surpris et mal à l'aise dans ce jeu étrange qu'est le JdR, j'ai eu immédiatement le coup de foudre qui ne m'a plus jamais quitté !



“ TSR au début des années 80s était une époque extraordinaire. ”

CB : Dans quel cadre as-tu commencé à jouer alors ?

FMF : On avait commencé par jouer nos parties dans le club qu'on avait monté, « *Le Fer de Lance* », dans les bureaux d'un parti politique. Ils nous regardaient bizarrement quand ils nous voyaient jouer. [Rires] On a fini par partir jouer ailleurs. J'ai co-créé le club de la rue d'Ulm avec un normalien dans l'École Normale Supérieure. Là, on jouait à tout ce qui sortait mais quand même beaucoup à *AD&D*. Le club était ouvert à tout le monde et pas réservé ni fermé aux élèves de Normale Sup. On avait autant de salles qu'on voulait. Cela a duré trois ou quatre ans. C'était une époque géniale. On jouait dans un cadre magnifique. On avait énormément de monde, des centaines de personnes passaient jouer. J'ai dû jouer avec peut-être plus d'un millier de personnes différentes là-bas.

CB : À quoi ressemblaient vos parties ?

FMF : Je jouais plus de 50 heures par semaine. On avait commencé par du

D&D mais, vite, on est passé à *AD&D*. On jouait trois soirs, plutôt trois nuits par semaine au moins, à la rue d'Ulm et le reste du temps en club. Parfois on s'invitait chez les uns ou les autres. Mais cela restait assez rare. On jouait non-stop du vendredi soir au dimanche soir. Il n'y avait pas de rituel particulier. On mangeait parfois au restaurant ou on grignotait vite fait un truc.

CB : Vous jouiez quel style ? En mode « *Gros Bill* » avec des personnages épiques qui ne meurent jamais ou au contraire en mode trash avec beaucoup de morts de personnages ?

FMF : On jouait à *D&D* ! Le mode Gros Bill a été inventé par Gros Bill [Rires]. On commençait au premier niveau et on montait lentement. On arrivait péniblement et sur les genoux au 10^e ou 12^e niveau. C'était chaud pour monter de niveau. On jouait souvent en mode épique avec des grandes sagas. La façon de jouer dépend beaucoup de ton MD [maître du donjon, le terme qui désigne le meneur de jeu à *AD&D*]. →

« Quand j'ai découvert le JdR, je jouais plus de 50 heures par semaine. »

CB : L'ambiance était sérieuse ou vous vous autorisiez à déconner ?

FMF : On avait de tout. Une fois, mes joueurs étaient restés debout autour de la table pendant 2 heures, tellement ils avaient peur. Une autre fois, un de mes joueurs avait même fait une crise de tachycardie qui s'est bien terminée. [Rires] Je mets beaucoup d'ambiance à ma table. Il faut que ça vive. Il faut que ça bouge. Je mets le paquet sur les monstres, les bruits, l'ambiance... Les joueurs ont l'impression de vivre l'aventure de l'intérieur ! À la rue d'Ulm, tu avais des joueurs exceptionnels qui avaient des personnages exceptionnels. Certains mauvais MD voulaient simplement se les faire et tuer leurs personnages... Bon, quand tu tombais sur un MD odieux ou malade comme cela, tu te levais et t'asseyais à la table d'à côté. Il n'y a pas beaucoup de bons maîtres de jeu et quand tu en croises un tu t'en rappelles toute ta vie !

CB : Est-ce que vous trichiez, notamment par rapport aux dés ? Les joueurs, les meneurs ?

FMF : Pour mes joueurs et moi, mis à part Gros Bill [Rires], les règles étaient sacrées. On pouvait se crêper le chignon ou s'engueuler pour une interprétation d'un point de règle. On discutait souvent avec Gary justement de points de règles précis et décidions ensemble s'il fallait les éclaircir ou pas ! D'ailleurs, si on regarde les descriptions des règles du *Guide du Maître d'AD&D* 1ère édition, elles sont monstrueusement précises ! Là où il peut y avoir discussion sur des points moins importants, c'est souvent sur des points « borderline » des règles. Mais dans ces cas, c'est presque de « l'enculage de mouche ». Sauf que parfois ces détails peuvent avoir des conséquences sur la vie ou la mort de ton personnage. Et là on creuse, et on creuse même avec deux pelles ! [Rires] Mais le MD a toujours le dernier mot. Les règles sont importantes. Il faut des

règles pour que ce ne soit pas la loi du plus fort !

CB : Les dés ne servent-ils qu'à faire du bruit derrière le paravent ?

FMF : Vaste sujet... Si tes joueurs jouent bien et que leurs personnages sont des personnages qui tiennent la route, et qu'il s'agit sur un acte très grave, comme un coup d'épée *sharpness* qui aurait coupé la tête, de tuer un personnage... Bon, là tu lui coupes seulement un bras ! Je crois dans ces cas extrêmes à une certaine « adaptabilité ». Mais autant pour un joueur naze ou peigne-cul, j'aurai tendance à « forcer » le dé pour qu'il le pousse vers la sortie, autant là, tu es ici pour faire jouer tes joueurs, leur proposer des défis. Tu n'es pas là pour les emmerder ou les flinguer. Tu es là pour que tout le monde passe un moment correct. Le Dieu du jeu de rôle t'autorise, dans ces cas extrêmes, à changer le résultat d'un lancer de dés dans un sens mais aussi dans l'autre. Par exemple, si tes joueurs arrivent face à un boss ultime que tu as travaillé pendant des heures et des heures, et que sur un éternuement ils le tuent, là, tu décideras qu'il n'aura qu'une bosse. Cela ne veut pas dire que je fais primer l'histoire sur les dés ! Je prends juste une petite « latitude » pour corriger un hasard un peu trop fort, comme si j'obtenais cinq 20 naturels de suite lors de l'attaque de mes monstres. Il faut donner parfois un peu de flou dans une direction et une autre, pour éventuellement corriger le tir.

CB : Les joueurs lors des parties parlaient de leur personnage à la première ou à la troisième personne ?

FMF : Un bon joueur parle toujours à la première personne. S'il parle à la troisième personne, c'est qu'il n'est pas dans le personnage ou le jeu.

CB : Quelle est ta race et ta classe de personnage préférée et pourquoi ? Et ton alignement préféré, pourquoi ?

FMF : Je n'ai pas de classe spécifique préférée. Je joue plutôt des humains, jamais de nain, ni d'elfe. Pour l'alignement, un peu tous, mais j'ai une tendance à être plutôt loyal.

CB : Tu ne t'es pas contenté de jouer, tu étais également très actif par ailleurs pour faire émerger le hobby en France ?

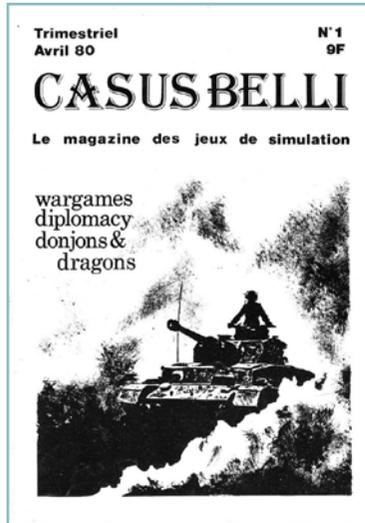
FMF : Travaillant chez *Jeux Descartes* et *Excelsior Publications*, j'ai dynamisé tout le secteur du jeu de simulation qui était inexistant en France. J'ai ainsi participé à la création de *Jeux & Stratégie* et en particulier au numéro 4 consacré aux jeux dans lequel j'ai rédigé un article explicitant le JdR et *Donjons & Dragons* en particulier. Ce *Je-S* proposait aussi un jeu de rôle simplifié avec des dés à six faces uniquement : *Château et sortilèges* que j'avais inventé et créé. J'ai également fondé et créé *Casus Belli*.

CB : À quoi ont ressemblé les débuts de *Casus Belli* ?

FMF : Didier [Guiserix] composait la maquette et faisait office de secrétaire de rédaction. On avait de nombreux contributeurs différents. Mais seuls Didier Guiserix le maquettiste et moi le rédacteur en chef travaillions pour *Excelsior* sur *Casus Belli*. Au début, c'était très succin, j'avais un bureau pour mon job chez *Jeux Descartes* dans lequel je travaillais également pour *Casus Belli*. Mais il ne faut pas croire que les autres magazines étaient mieux lotis. *Jeux & Stratégies* n'avait que 2 ou 3 pièces avec 4 à 6 bureaux, pas plus.

CB : Jusqu'à quand as-tu participé à *Casus Belli* ?

FMF : J'ai été le rédacteur en chef de *Casus Belli* du numéro 1 publié en avril 1980 jusqu'au numéro 10 de septembre 82. La photo en couverture du premier *Casus* dévoilait un blindé sortant du brouillard et la couverture du dernier *Casus* auquel j'ai contribué montrait un dragon terrassant un char tigre et qui s'apprêtait à s'envoler. Pour moi et ma carrière, les dragons avaient

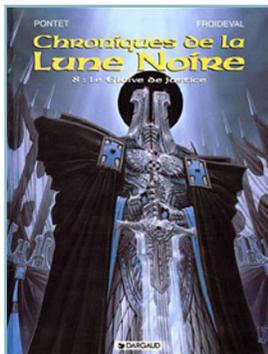


gagné et annonçait mon départ pour les États-Unis et *TSR*. C'était une des premières couvertures en couleur du magazine.

CB : Quel est ton ou tes meilleurs souvenirs de ta contribution au magazine ?

FMF : Pour la petite histoire, le premier numéro a été réalisé dans mon studio parisien. Marion, une secrétaire de *Jeux Descartes*, avait tapé le magazine sur une IBM à boule et j'avais mis 6 000 francs (NDL environ 1 000 €) de ma poche. Autre vieille anecdote, la photocomposition coûtait alors une vraie fortune comparée à aujourd'hui avec les maquettes réalisées sur informatique. Il fallait pour les premiers *Casus Belli* environ 15 000 francs (soit environ 2 000 €) de photocomposition par numéro ! C'était le prix à payer pour faire un vrai magazine. Il était clair que je ne pouvais pas sortir les numéros suivants tout seul. J'ai donc proposé à M. Paul Dupuis, le directeur d'*Excelsior Publications*, lors d'un arbre de Noël, de faire publier *Casus Belli* par *Excelsior*. Le lendemain, nouvelle entrevue avec le gérant Jean-Pierre Beauvallet qui valide le projet. Donc dès le numéro 2, →

“ Le premier numéro de *Casus* a été réalisé dans mon studio parisien, sur une IBM à boule. ”



c'est *Excelsior* qui publie le magazine *Casus Belli*. J'étais alors le plus jeune rédacteur en chef d'*Excelsior* ! [Rires] Cela ne m'empêchait pas de continuer à jouer au JdR plus de 50 heures par semaine.

CB : En septembre 1982, tu traverses l'Atlantique pour rejoindre *Tactical Study Rules*, l'entreprise mythique de Gary Gygax, le grand-père de tous les rôlistes. Raconte nous un peu...

FMF : Une des plus belles rencontres de ma vie est celle avec Gary lors d'une GenCon. Je travaillais alors pour *Jeux Descartes*. La relation s'est construite petit à petit. Au cours d'une autre visite aux États-Unis, on est venu me chercher un soir à mon hôtel. J'allais jouer à *AD&D* avec Gary Gygax. On a joué une grande partie de la nuit. Lors d'une autre GenCon, Gary m'a invité à passer des vacances chez lui, et là on jouait tous les jours. Rapidement, une sincère relation est née entre nous. On est devenu assez vite de véritables amis. Gary était pour moi un dieu vivant. Jouer et être avec lui, était pour moi un rêve. C'était super ! [Rires]

CB : As-tu travaillé chez TSR directement et si oui quel y était ton travail ?

FMF : Gary m'a une première fois proposé de venir travailler avec lui aux États-Unis mais c'était professionnellement très compliqué pour moi, ici en France. Je lui ai donc dit non. Puis suite à un fort différent avec le directeur de *Jeux Descartes* de l'époque, j'ai remis ma démission à *Excelsior*. Je suis redescendu à mon bureau, j'ai tout de suite téléphoné à Gary pour lui demander s'il voulait toujours de moi. Il m'a répondu sans hésiter oui ! Je lui ai annoncé que sous 3 mois, après mon préavis, je serai à ses côtés. En 1982, à ses côtés, j'étais devenu son assistant personnel chez TSR. J'ai alors, laissé la direction de *Casus Belli* à Didier Guiserix.

CB : À cette période, jouais-tu au JdR ? Si oui à quelle fréquence, où et avec qui ?

FMF : Je jouais beaucoup moins qu'en France. Lorsque j'étais chez Gary, je jouais une fois par jour avec lui, ses amis et sa famille. Mais quand je me suis installé au Lake Geneva, on ne jouait plus qu'une seule fois par semaine.

CB : Quels sont tes meilleurs souvenirs de cette époque aux côtés de Gary Gygax ?

FMF : Ce fut une période géniale que d'être à ses côtés et d'échanger avec lui sur *AD&D*. J'ai fait plein de trucs différents. J'écrivais et lui soumettais mes textes. On discutait souvent de points de règles aussi. Il y avait énormément de création et on abattait énormément de boulot. J'ai beaucoup contribué au *Monster Manual 2* avec plus d'une vingtaine de monstres dont la tarasque ou encore les *cantrips* du *Fiends Folio*, mais bien moins que dans *Oriental Adventure* dont j'avais fait une version bien plus personnelle qui avait pris la poussière dans un placard auprès de Gary pendant dix ans... Mon travail était très varié, comme peut l'être un poste d'assistant du président. Il pouvait me demander de lui cuisiner un plat, ou de l'emmener à un rendez-vous en voiture parce qu'il ne savait pas conduire. On parlait ensemble à des conventions. La première fois que je l'ai fait jouer en tant que Dungeon Master et lui en joueur, il a simplement levé un sourcil en disant « oui, pourquoi pas ». Puis le lendemain, il n'avait pas envie de masteriser et quand son fils lui demande « papa on joue à quoi ce soir ? », alors Gary me regarde pas trop droit dans les yeux et me demande : « tu as encore quelque chose, peut-être ? » « Oui, si tu veux », lui ai-je répondu. Il avait donc aimé ma manière de maîtriser et ce ne fut là que le début de nombreuses heures de mes masterisations à sa table. J'avais vingt ans, je vivais de ma

passion. Je gagnais plutôt bien ma vie. On créait des suppléments supers et qui marchaient bien. C'était un moment génial, une époque extraordinaire.

CB : Comment as-tu vécu le licenciement de Gary de TSR ? As-tu été exposé ?

FMF : J'étais beaucoup plus connu en France, où j'étais passé à la télé, deux fois sur VSD, etc. qu'aux États-Unis. J'ai été exposé et confronté au côté *Dallas* de l'affaire TSR. Mais mon départ a été surtout dû au non-renouvellement de mon visa par les frères Blume [les associés de Gary Gygax qui lui ont repris le contrôle de l'entreprise], qui m'avaient intenté plusieurs procès. Quand les Blume ont viré Gary de TSR, j'ai été viré dix minutes plus tard. Je suis rentré en France. Là, j'ai décidé d'arrêter totalement de travailler pour le jeu de rôle papier pour me consacrer comme scénariste pour les jeux vidéo et les BD. Une fois, on est venu me chercher pour un projet de jeu de rôle. Mais ce fut la nausée. Ça a fini par me bloquer. Je suis plus un auteur qu'un auteur de jeu. Dès mes quinze ans, j'écrivais des nouvelles de SF, dans lesquelles je décrivais complètement le ou les héros et toutes ses aventures. Alors que là pour le JdR, il faut décrire tout ce qui peut potentiellement leur arriver sans les décrire eux-mêmes du tout. Ça m'a bloqué. Je n'ai pas pu.

CB : Avais-tu toujours le temps de jouer aux JdR ? À quoi jouais-tu ?

FMF : Je me débrouillais pour jouer au moins une fois par semaine. J'ai testé un peu tout. Mais à un moment, j'en ai eu marre d'apprendre de nouveaux systèmes et de nouvelles règles. Finalement, je ne suis resté que sur une

petite dizaine de JdR dont bien sûr principalement *AD&D* 1^{ère} édition. J'ai testé quelques JdR qualifiés d'exceptionnels ou formidables. Mais comme la nouvelle 6^e édition de D&D, ils ne m'intéressent pas plus que les autres.

CB : D&D n'en est qu'à la cinquième édition [sourire]...

FMF : [Rires] Pour moi *Donjons & Dragons*, c'est *AD&D* point barre ! Et uniquement la première édition !

CB : Professionnellement, qu'as-tu fais ensuite ?

FMF : J'ai travaillé dans le jeu vidéo. C'est très intéressant. Tu imagines et crées un univers complet. Tu regardes comment il peut fonctionner, pour que le(s) joueur(s) puisse(nt) interagir dedans. J'y ai fait également de belles rencontres comme Philippe Ulrcih. Je bosse dans la BD aussi. Tu rencontres des gens exceptionnels et talentueux. J'aime beaucoup ces rencontres avec des gens « *larger than life* ».

CB : Aujourd'hui, est-ce que joues toujours ?

FMF : Oui je joue toujours. On essaie de tenir le rythme d'une fois par semaine. Par contre, je n'ai pas testé le JdR à distance. Mais j'aime beaucoup jouer aux jeux vidéo MMORPG.

CB : Écris-tu encore pour du jeu de rôle ?

FMF : Ça fait très longtemps que je n'ai rien écrit pour le JdR. Mais je travaille actuellement sur un futur projet de JdR dont je ne peux pas en dire davantage. Je pourrai prochainement en parler quand j'aurai terminé le projet. Sinon, je travaille toujours pour des BD et sur la suite des *Chroniques de la Lune Noire*.

Propos recueillis par Nurthor

“ Il n’y a pas beaucoup de bons maîtres de jeu et quand tu en croises un tu t’en rappelles toute ta vie. ”



LE TOUT PREMIER SCÉNARIO DE CASUS

En hommage aux débuts du magazine, nous avons décidé de republier le tout premier scénario jamais écrit pour le magazine, par François Marcela-Froideval, fondateur de Casus Belli et illustré par Didier Guiserix, rédacteur chef historique. Retour aux sources de notre loisir, il y a de cela 40 ans. Joyeux anniversaire Casus !

Ce que vous allez lire est une relique. Un de ces petits bijoux d'archéo-rolisme qui, au-delà même du contenu, mérite avant tout d'être préservé de l'oubli pour ce qu'il représente. Il s'agit là en effet du premier scénario de jeu de rôle publié dans Casus Belli, CB#2. En effet, le premier numéro n'intégrait pas d'aventure. Est-ce alors le premier scénario francophone « professionnel » publié ? Pas si sûr et nous ne nous risquons pas à l'affirmer sans une sérieuse enquête qui n'a pas encore été effectué.

Quoiqu'il en soit, il nous a paru amusant de le republier en prenant soin de le laisser le plus possible « dans son jus ». Avec quoi jouait-on aux premières heures du JdR ? Avec trois fois rien ou presque visiblement ! Alors oui c'est daté, archi basique, sans aucune histoire et pour tout dire, quasiment sans intérêt de prime abord.

Mais au-delà de tout ça, ce scénario démontre surtout une chose : avoir une

bonne aventure détaillée (parfois trop) qui tient la route, c'est important. Mais cela ne constitue presque rarement un bon moment de jeu s'il n'y a pas un meneur de jeu pour se l'approprier au préalable. Dès lors, le *Château des Sphinx* doit apparaître pour ce qu'il est : un ensemble de notes, un simple « squelette » relatif à une histoire menée et écrite par François Marcela-Froideval. C'était comme ça que cela marchait dans les débuts : on nous donnait quelques ingrédients et c'était à nous d'imaginer la soupe.

Vous trouverez le texte intégral ainsi que les illustrations d'époque. Nous n'avons pas pu résister à vous ajouter des petits encadrés techniques pour vous permettre de jouer ce scénario avec le petit système de jeu Funtasy proposé dans ce numéro.

Cher MJ, bienvenue en 1980. Ce soir, il y a cession de jeu au club et ça tombe bien, il y a un scénario dans le numéro 2 de cette nouvelle revue que vous venez d'acheter. Que faites-vous ?



Le chateaux des sphinx

Par F.M.F

A partir du numéro 2, et dans chaque numéro, vous trouverez un mini-module de donjon ; ce premier module, idéal pour débutants de niveau un, deux ou trois, est aussi une excellente initiation pour un maître de donjon débutant.

Dans un tel type de donjon, le maître de donjon n'aura plus qu'à suivre, les indications du plan et du texte. Ces informations lui fourniront toutes les indications nécessaires quant au contenu des pièces, de la position des monstres et de leurs caractéristiques.

Cependant, il est possible et même conseillé, de greffer une légende de votre crû, ainsi que des extérieurs à ce donjon, ce qui vous permettra de donner aux joueurs une aventure cohérente. Il est recommandé aux maîtres de donjon de lire soigneusement le module avant de le faire jouer.

Pour jouer, munissez-vous de dés à 6 faces, 20 faces, 10 faces, 8 faces, 12 faces et 4 faces, du « Player handbook » de TSR et du « Monster manual » de TSR.

1. Lorsque les aventuriers arrivent en vue de la falaise taillée dans le roc, ils peuvent voir une immense porte donnant sur une vaste esplanade entourée de colonnes ; sur la dalle est gravé le monogramme PK. De part et d'autre de l'esplanade se dresse deux sphinx.

Un escalier de trois marches mène à l'esplanade. Entre les pattes des deux sphinx se trouvent à chaque fois deux gardes AC/2 HP/10/11 ; guerriers de premier niveau qui combattent avec des hallebardes. Dégâts /1 à 10 / + 2 au toucher ; + 3 aux dégâts, ajustements dus à la force.

Entre les pattes des deux sphinx, ils deviennent invisibles de l'extérieur, car un sortilège puissant fait que tout être ou chose se trouvant en cet endroit devient, immédiatement invisible de l'extérieur, cet effet →

Guerrier à la hallebarde

Fantasy : Niv1. PV 4/5. 1 Att à +2 (hallebardes). Trait FOR.

Guerrier à l'épée bâtarde

Fantasy : Niv1. PV 6/6/5/4.
1 Att à +2 (Épée bâtarde).
Trait FOR.

Clerc

Fantasy : Niv1. PV 5. 1 Att à
+1 (marteau). 2 PM, accès
aux miracles mineurs.

est constant et valable pour tout le monde.

Le changement de la garde s'effectue toutes les quatre heures, c'est le seul moment où les joueurs peuvent se rendre compte que le terre-plein est gardé, autrement il a l'air inoccupé. Les gardes n'attaqueront le groupe que lorsqu'il sera près de la porte, progressant en se cachant derrière les colonnes, puis au dernier moment s'ils n'ont pas été repérés, ils attaqueront par surprise tandis que l'un des gardes soufflera dans son cor pour donner l'alarme. Il y a quatre chances sur six que le bruit du cor soit entendu.

Lorsque la porte de bronze aura été ouverte, le groupe se trouvera dans un vaste couloir faiblement éclairé par des torches, face à lui se trouve une grande porte de bronze identique à celle de la porte d'entrée avec au centre toujours le monogramme PK. De part et d'autre de cette porte toujours verrouillée, se trouvent quatre gardes (AC/2/HP/14/13/11/8/ armée d'épées bastarde (2 à 4) + 2 + 3 aux dégâts dus à la force) défendant l'entrée à toute personne étrangère.

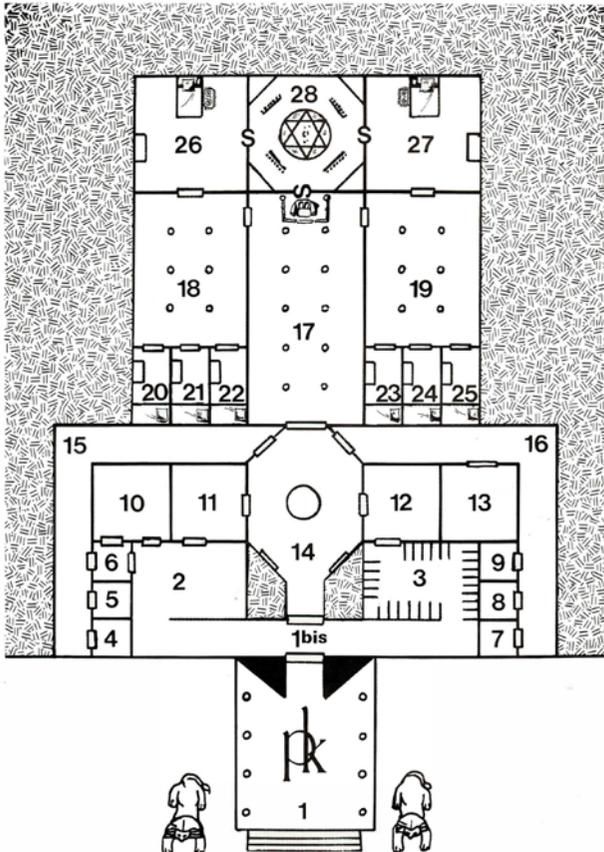
Ils sortiront immédiatement s'ils entendent le son du cor (voir précédemment) afin d'encercler les aventuriers assaillants. Autrement, ils resteront sur place, mais attaqueront immédiatement si des étrangers pénètrent à l'intérieur du couloir sans être accompagné par des gardes de l'extérieur.

S'il n'y a plus qu'un survivant, celui-ci tentera de rejoindre en courant la salle 12 en passant par la 3 en criant, il n'y a qu'une chance sur 4 (1 à 4) que ses cris soient entendus ; s'il n'arrive pas à rejoindre la salle 12, il combattra jusqu'à la mort, s'il est, durant sa fuite, forcé au combat.

2. L'antichambre : une grande pièce vide non éclairée avec trois portes donnant sur des pièces. Ces trois portes sont fermées à clé.

3. La salle d'écurie : elle est faiblement éclairée et une forte odeur animale s'en dégage dans le couloir. Les animaux font du bruit, ce qui peut paraître inquiétant aux aventuriers.

4. La chambre : la porte est fermée à clé de l'intérieur. Dedans, un clerc du 1er niveau dort. HP : 8 ; AC : 9 combat au marteau/1 à 6 / + 1 au dégât dû à la force. Sorts : cause light wounds / command. Le clerc possède un anneau +1 fear et 30 G P. A part cela, il n'y a rien dans la chambre ayant de la valeur.



5. La 2eme chambre : la porte est fermée à clé. A l'intérieur, quatre squelettes en défendent l'entrée. HP : /8/5/4/4 - AC : 7 - dégâts : 1 à 6. Ils gardent la chambre du grand Clerc. Les squelettes ne prennent que la moitié des points de coups infligés par des armes tranchantes. Au mur, sont dessinés des symboles sataniques. La pièce contient un lit, une armoire et un coffre. Celui-ci est vide, mais piégé ; s'il est ouvert un gaz empoisonné se répand dans la pièce.

Dans l'armoire se trouve une robe AC 2 au milieu d'autres robes apparemment identiques.

- 1 fiole de neutralize poison (*Fantasy* : antipoison/équipement) ;
- 1 fiole de cure serious wounds (*Fantasy* : élixir de guérison/équipement) ;
- 1 fiole de vol (*Fantasy* : sort majeur) ;
- et 200 GP sous le matelas (po pour *Fantasy*).

6. L'antichambre aux trois portes : Au milieu de la pièce richement décorée se trouvent deux statues de marbre représentant des guerriers (AC : 0 ; HP : 15 /15 ; dégâts : /1 à 10.). Ces guerriers de pierre s'animent et combattent, dès qu'un groupe pénétrera dans la pièce. Ils cessent de combattre et remontent sur leur socle, dès que le groupe sort de la pièce. Les portes de la pièce sont fermées à clé.

7. La chambre fermée à clé : une belle pièce d'un style sobre, avec une armoire, un coffre et des fourrures au sol. Dans les coffres et les armoires, des habits d'hommes. C'est la chambre du chef des gardes. Au mur derrière une tapisserie dans un trou sont cachés 300 GP et trois diamants : de 1 500 GP chacun.

8. Les chambres avec deux lits, armoire et coffre : Un peu



moins luxueuses que la 7, ce sont les chambres des lieutenants. 50 % de chance qu'il y en ait un dans la pièce en train de dormir. Caractéristique voir 12. Dans un double fond de l'armoire 2 bourses avec respectivement 50 GP et 60 GP.

9. Une chambre contenant un lit, une armoire et un coffre vide. Elle est réservée aux hôtes des seigneurs, du moins ceux à qui ils ne font pas tout à fait confiance.

10. le temple : ce lieu sert aux prêtres sataniques pour perpétuer leur culte. Un autel ensanglanté se dresse au centre d'un pentacle, si le groupe est capturé, c'est là qu'il sera sacrifié. De ce lieu se dégage une aura maléfique puissante. A part des objets de culte en cuivre, il n'y a aucune richesse dans la pièce.

Celle-ci n'est pas éclairée, si par mégarde un joueur met le pied dans le pentacle, il prendra de 1 à 17 →

Squelette

Fantasy : Niv1/2. PV 3. 1 Att à +0. ½ DM des armes tranchantes et perçante.

Guerrier de pierre

Fantasy : Niv2. PV 8. 1 Att à +2. ½ DM des armes tranchantes et perçante.



Langue de feu

Fantasy : 3 points de DM – le nombre de succès d'un test d'Action.

points de coups de dégâts provoqués par une langue de feu extrêmement forte qui provient de la tête de bouc gravée sur le mur.

11. La cuisine : à l'intérieur s'affairent dix cuisiniers et cuisinières devant leurs fourneaux. Si le groupe pénètre à l'intérieur ceux-ci ne combattront pas. Aux questions, ils répondent évasivement, ils ne connaissent presque rien de l'arrière du château, ne vivant que dans la première partie. HP des serveurs : 1D4 (*Fantasy* 2 PV). Ils couchent dans la salle 12. Il n'y a rien de valeur dans cette pièce, à part de la nourriture.

12. La salle de garde : 8 guerriers : AC : 3 ; HP /7/7/7/6/5/5/5/4 Dégâts : épée longue de /1 à 6 / ou selon le type d'arme. Ils sont au 1er niveau.

Lieutenant 1 : AC : 0 ; HP : 25 se bat à la bastard - Dégâts 2 dés à 4 (2 à 8) guerrier du 2ème niveau.

Lieutenant 2 : AC : -1, HP : 24 se bat à la bastard mais a +1 au toucher et +2 au dégât dû à sa force.

Si un garde de l'entrée arrive en criant au secours, ils se ruent séparément au combat, mais séparés en 2 groupes. L'un passant par les écuries et l'autre par le hall en tentant de prendre l'invasisseur par derrière. S'il n'y a pas d'alerte, les gardes jouent aux cartes.

Dans cette salle, en divers endroits sous les paillasses, (il y en a 16), les joueurs peuvent récolter en tout 300 SP et 100 GP ainsi que de nombreuses armes en tout genre.

13. Le quartier des serveurs : une vingtaine de lits avec des armoires et des coffres. La porte est ouverte et à certains endroits dorment des serveurs, voir la salle 11 pour réactions. En tout il y a 1 000 SP et 500 GP en différents endroits.

14. Une grande pièce vaguement octogonale pavée de marbre et bordée de huit portes avec en son centre une grande vasque de cuivre contenant un Waterleaper (voir « Devines qui vient dîner ce soir », HP : 20 qui attaquera s'il voit des étrangers pénétrer dans la pièce.

Les guerriers

Fantasy : 8 guerriers niv1/2.
PV 4/4/4/3/3/3/2. 1 Att
à +0. Lieutenants, niveau 2.
PV 11/10. 1 att à +2. Trait
FOR.



Toutes les portes sont ouvertes, sauf les trois qui sont au sud. Deux d'entre elles sont de fausses portes (voir plan). La pièce est éclairée par des torches.

15. le couloir : dans ce couloir se trouve un groupe de 10 Kobolds qui patrouillent de temps en temps dans le reste du château. Kobolds : HP : 4/4/4/4/3/3/3/2/2/ - HD : 1 - 1/ Dégâts : 1 à 6 - AC : 7 - une attaque par round.

Ces agréables créatures attaqueront immédiatement toutes personnes étrangères qu'ils rencontreront, ils peuvent se déplacer dans toute la partie avant du château.

16. Couloir vide.

17. La Salle du Trône : une grande salle de marbre avec une colonnade et 2 portes.

Au fond de la salle, l'on peut voir un trône imposant monté sur une estrade. Sur ce trône est assis, gardé par deux amazones, le roi PK.

Un Magicien jadis ressuscité par un druide, ce qui explique sa forme actuelle humano-batracienne. Le roi

fut autrefois magicien et il en possède toujours les facultés bien que son intelligence tende actuellement un peu à faiblir (il a 75 % de chance de réussir les sortilèges qu'il lance).

Roi PK : HP : 23 ; magicien 4^{ème} / AC : 7. Dégâts : selon le type d'arme utilisée Quatre sorts en tête : magik missile - burning bands - stinking cloud - invisibility. Il possède sur lui un collier (1 500 GP), un bracelet (1 000 GP), une bague (2 000 GP) et un anneau de protection +1

Amazones guerrières : 2ème niveau - HP : 25/25 - AC : 5 - Dégâts : hallebardes : 1 à 10 - + 2 toucher + 3 aux dégâts (Ajustements dus à la force).

Cette pièce très vaste est bien éclairée par des flambeaux. Cette pièce contient en outre le chef des gardes, 4 femmes esclaves et une dizaine de convives (à vous de les déterminer selon le niveau de force de votre groupe). Les 4 esclaves ne lèveront pas un doigt pour défendre le roi attaqué.

Chef des gardes : HP : 35 - Guerrier 4^{ème} - AC : 4 - Dégâts : →

Waterleaper

Fantasy : Niv3. PV 15. 2 Att à +3. Vol.

Kobolds

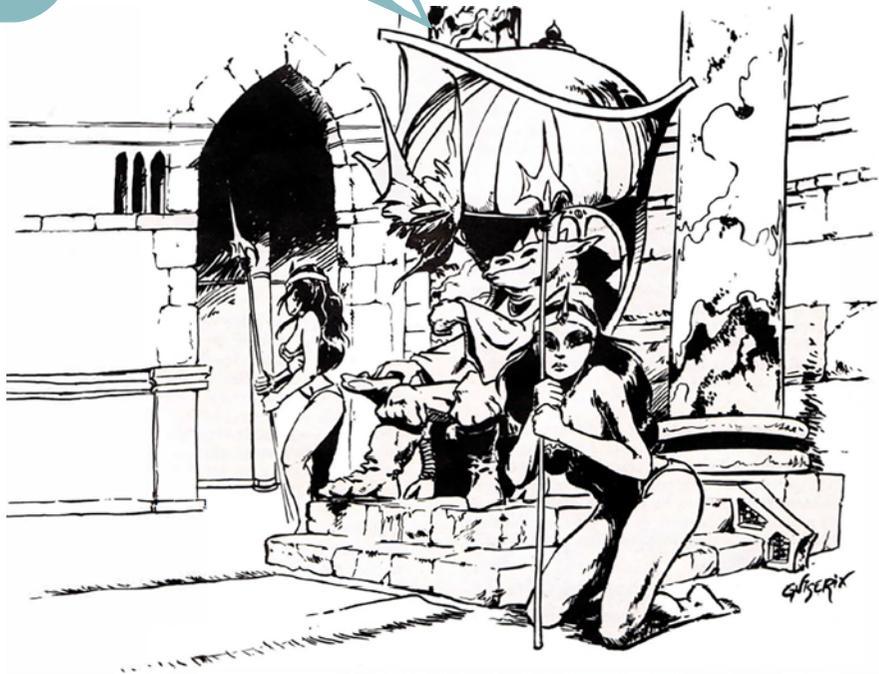
Fantasy : Niv 1/2. PV 3/3/3/3/2/2/2/2/1/1. 1 Att à +0. Traits : DEX et PER.

Roi PK

Fantasy : Boss niv 3. PV 21. 1 Att à +3. 6 PM. Sorts mineurs. Trait INT.

Amazones guerrières

Fantasy : Niv 2. PV 10. 1 Att à +2. Trait DEX.



Chef des gardes

Fantasy : Niv 3. PV 15. 2 Att à +3. Trait FOR.

Grand prêtre

Fantasy : Niv 3. PV 12. 1 Att à +3. PM 4, miracles mineurs + animation des morts (sort majeur). Trait INT.

épée bastard : 2 à 8 + 2 ajustements dus à la magie de l'épée. Il combattra pour son maître jusqu'à la mort.

Le grand prêtre du palais est lui aussi présent.

HP : 28 - AC : 5 - Clerc 4^{ème} - Frappe au marteau Lucern (2 à 8) - Sorts en tête : cure light wounds ; cause light wounds ; cause fear ; spiritual hammer ; protection from good ; command.

18. Porte fermée à clef. La salle est faiblement éclairée. Il y a une colonnade et des bas-reliefs aux murs. Toutes les portes qui y donnent sont fermées à clef, la salle est vide.

19. Identique à 18.

20. Chambre : Une commode, un lit, des vêtements de femme et pour 30 GP de bijoux.

21. Une chambre identique à la précédente avec toujours des affaires de femme. Dans un tiroir fermé de la commode se trouve un collier (1 500 GP), un diamant en pendentif

(2 000 GP), un bracelet avec rubis (3 000 GP).

22. Chambre identique aux précédentes, avec des affaires de femmes un peu partout. À part des habits, il n'y a rien dans la commode. Cependant sous le matelas se trouve un coffret piégé avec une aiguille empoisonnée (*Fantasy* : 6 DM moins réussite du jet de sauvegarde). Dans ce coffret se trouve une ANKH d'émeraude (croix égyptienne) qui a la propriété magique de faire un cure light wound (soins mineurs *Fantasy*), quand elle est élevée à midi face au soleil en nimbant d'une aura verte la personne qui la tient. Dans un coffre placé sous le lit se trouvent 2 bracelets de turquoise (300 GP chacun) et 200 pièces de platine.

23. Une chambre d'homme, mais apparemment inoccupée et en effet l'armoire et le lit sont vides et ne recèlent rien.

24. Une chambre d'homme comme la précédente, mais avec un très

Ogre

Fantasy : Niv 3. PV 15. 1 Att à +3. Trait FOR.



grand lit qui contient une forme endormie : c'est un ogre (HP : 21 - HD : 4 + 1 - AC : 5 - attaque : 1 ; dégâts : 1 à 10) qui, s'il est réveillé, combattra tout assaillant. Sous son lit se trouvent 1 000 GP.

25. Une chambre d'homme identique aux précédentes qui ne contient que des vêtements et une bourse de 20 GP et 10 PP.

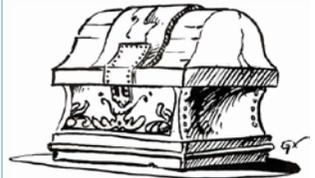
26. La chambre du Roi Magicien, avec un lit immense au milieu. Au mur se trouve une énorme ANKH en bas-relief. Dans un coffre caché fermé par trois serrures piégées (*Fantasy* : 3 DM moins réussite du jet de sauvegarde.) on trouve 3 000 GP, 500 GP et une bourse contenant 20 gemmes de 100 GP chacune, ainsi que trois livres de magie de 1er, 2^{ème} et 3^{ème} niveau : à vous de les déterminer les sorts (Chaque sort peut être lancé une fois gratuitement avant de s'effacer).

27. Une grande chambre identique à celle du Roi (voir 26) : c'est la chambre de la favorite. Dans un coffre, piégé lui aussi, se trouve une ANKH d'émeraude identique à

celle de la pièce 22 sauf qu'elle jette un *cause light wounds* (*Fantasy* 1d6 DM).

28. Salle de magie : c'est là que le Roi pratique, au centre de la pièce un grand pentacle, et sur les quatre côtés, quatre grands chandeliers. Si les chandeliers sont allumés et que l'on pénètre dans le pentacle une chaleur énorme se dégagera de celui-ci : ceci dû à la magie du dieu soleil. Si quelqu'un qui n'est pas de cette religion entre dans le pentacle, il sera brûlé vif (*Fantasy* : ça fait très mal...).

Par contre pour tout adorateur de Râ qui pénétrera dans le pentacle, la chaleur ne lui fera rien, mais le soignera totalement, s'il était blessé ou malade. En cas de danger, le roi essaiera de rentrer dans cette pièce, et de se tenir au milieu du pentacle.



F. M.-F.

Illustrations : Didier Guiserix
Conversion Fantasy : Laurent
 « Kegrone » Bernasconi



DEVINE QUI VIENT DINER CE SOIR

En hommage pour les 40 ans de Casus Belli, nous avons également ressorti des archives la première une partie de la rubrique « Devine qui vient dîner ce soir », publiée dans le numéro 2 de la première version de Casus, avec deux monstres écrits par François Marcela-Froideval et Didier Guiserix, illustré par ce dernier. Comme pour le scénario Le château des sphynx, vous trouverez les profils techniques en Fantasy.

Fréquence : rare
 Classe d'armure : 2
 Mouvement : 12" à 30"
 DèS de coups : 4
 Nb d'apparition : 1 - 10
 Attaques : 2
 Dégâts : morsures : 2 - 8 /
 queues : 1 - 6
 Attaques spéciales : aucune
 Résistance à la magie :
 normale
 Intelligence : faible
 Alignement : neutre.

Fantasy : Niv3. PV 15. 2 Att à
 +3. Vol.

Dans cette rubrique, nous vous proposons de nouveaux types de monstres qui, nous l'espérons, sauront vous aider à meubler le plus agréablement possible vos corridors déserts.

Et si vous souhaitez faire l'écho de vos créations favorites, écrivez-nous, cette rubrique est à votre disposition...

Le waterleaper

par FMF

L'Existence du Waterleaper fut révélée par les aventuriers B. Fround et A. Lee (selon qui ce monstre ferait des pêcheurs sa proie principale).

Il s'agit d'un crapaud de taille légèrement supérieure à celle d'un homme,

dont les pattes antérieures forment des ailes de chauve-souris, sans pattes postérieures, mais dont le corps se prolonge par une puissante queue annelée d'os, terminée par un dard plat et terriblement tranchant.

Il vit près des points d'eau, marais, douves, rivières calmes, et chasse en poussant parfois un cri rauque. Doué d'une excellente vision, mais d'un piètre odorat, il est possible de lui échapper en se dissimulant et en restant parfaitement immobile et silencieux. Car, dès qu'il aperçoit un être vivant, il l'attaque immédiatement.



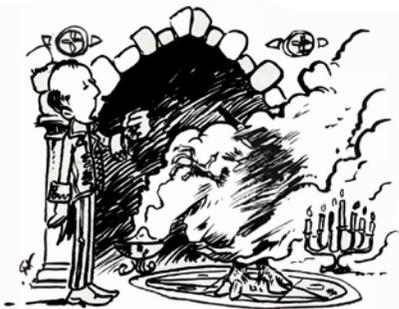
Les hurlorths

par D. Guiserix

Voici un hôte assez particulier des lieux souterrains et obscurs. Les Hurlorths, qui vivent en colonies de plusieurs centaines, sont de petits animaux de 10 cm environ, plats et visqueux, couverts sur chaque face d'une solide carapace articulée, d'où seules dépassent d'une part de petites dents fines et acérées, d'autre part de fines griffes tout le long de chaque côté du corps qui servent à la propulsion. Lorsqu'un intrus passe trop près, les Hurlorths, qui se terrent immobiles dans des anfractuosités, sont pris de panique et tombent ou grimpent partout à la recherche d'autres trous, en poussant un hurlement suraigu, puis disparaissent rapidement de tous côtés.

Dans la panique, il est quasi certain que plusieurs iront se glisser à l'intérieur des armures des visiteurs, et, bien que pacifiques, ils risquent dans leur affolement de casser quelques dents ou griffes près des endroits étroits entre l'armure et le corps (articulation, reins, etc.), qui resteront ancrés dans la chair, après leur départ.

Les aventuriers devront retirer rapidement ces douloureuses causes d'infection ; un « cure light wound » supprime la douleur, mais pas les griffes plantées dans la chair. Les victimes seront



obligées de retirer un instant leurs puissantes armures. Mais qui peut alors surgir soudain d'un couloir ?...

Il y a 90 % de chances qu'un hurlorthe se glisse sous une armure et 40 % de chances que deux hurlorths y pénètrent.

Fréquence : rare

Classe d'armure : 20

Mouvement : 10»

Nb. D'apparition : 500 environ

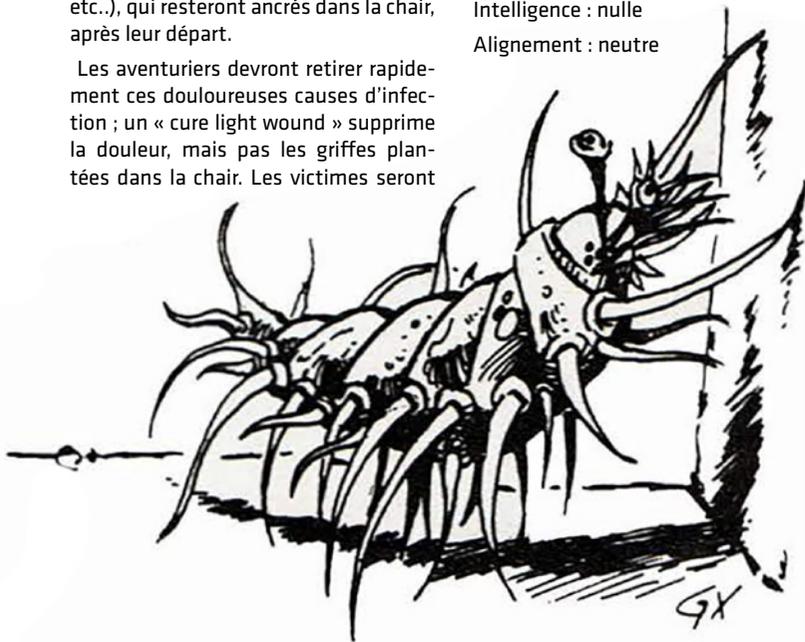
Attaques : 1 par apparition d'une colonie

Dégâts : (par animal ayant pénétré sous l'armure) : 1 pt par 10 mn pendant la première heure, 2 pts ensuite.

Résistance à la magie : normale

Intelligence : nulle

Alignement : neutre



Devine Qui Vient Diner Ce Soir...

EXTRAIT DES SOUVENIRS ET ANECDOTES SCIENTIFIQUES DU...



SAGE ZORMILIUS

Casus, pour son anniversaire, continue de revisiter ses rubriques mythiques. Ici, c'est Pierre Balandier qui rouvre les archives du sage Zormilius et nous donne un complément d'informations sur un monstre connu de Héros & Dragons, et propose un tout nouveau monstre dans le style de « Devine qui vient dîner » et un nouvel objet magique.

Vous saurez tout sur :

Le dévoreur arcanique (Héros & Dragons, Créatures & Oppositions, pp. 58-60)

« Quand les apprentis en charge de la gestion du stock des potions et des baguettes vinrent me voir pour m'avertir que tous les objets magiques de la réserve de l'Académie de Magie semblaient inertes, j'ai cru qu'il s'agissait d'un mauvais tour d'élèves de dernière année ayant usés de quelques illusions ou artifices. Il n'en était rien... et j'aurai dû être plus prudent... »

Accompagné par mon confrère mais néanmoins rival, le mage K. O'Tickeyville, je progressais dans le sous-sol glacial et silencieux avec le curieux sentiment d'une présence. C'est alors que mon bâton d'archimage se mit à frémir un court instant... et puis il eut cette voix... Ah ! Cette voix ! Venue de nulle part, sifflante et transperçant notre esprit : « Nous apportez-vous le dessert ? ».

Nous allions atteindre la réserve lorsque je l'ai aperçu dans la pénombre. Je n'en garde qu'un souvenir assez flou. La chose flottait au beau milieu du couloir, occupant presque sa largeur.

Elle avait un corps boursoufflé presque sphérique, dépourvu de tête, et agitait dans notre direction deux longs tentacules dont l'extrémité ressemblait à une feuille couverte de poils colorés. K. O'Tickeyville leva aussitôt sa baguette de foudre qui émit un « scritch » déconcertant... Je l'ai regardé, il m'a regardé... Nous avons couru...

L'Académie de Magie n'a réouvert que deux mois plus tard, une fois que la créature se fut repue de toute la magie présente dans les moindres recoins du sous-sol, des tours et des bâtiments... Les élèves ont repris les cours non sans mal, car il fallut plusieurs semaines avant de pouvoir recréer une partie du stock des baguettes et potions...

J'avais lu il y a des années dans les notes de mon illustre maître l'existence du Dévoreur Arcanique, ainsi nommé parce qu'il se nourrit de la magie de toute chose mais, en dehors de ces notes, personne ne l'avait jamais croisé. Retiens bien ceci ami lecteur : si d'aventure dans les profondeurs d'un donjon tu as trouvé de nombreux objets magiques et qu'au détour d'un couloir tu entends une voix sifflante dans ta tête, fuis ! »

Zormilius



Profil pour Chroniques Oubliées Fantasy

NC 13, taille Grande

FOR +3 DEX +2 CON +6

INT +2 SAG +2 CHA +4

DEF 28 PV 200 Init 15

Tentacule absorbeur de magie (2 attaques, portée 5 m.) +25 **DM** agripper un objet

Agripper un objet : La cible doit faire un test de DEX difficulté 18 ou l'objet reste agrippé un tour complet et le dévoreur arcanique absorbe sa magie. Il affecte en premier lieu les boucliers et pièces d'armures, puis les objets tenus en main, enfin les vêtements et objets sur le corps. Les propriétés des objets magiques sont annulées pendant 1 minute. L'objet n'est alors plus considéré comme magique pendant 1 heure. Les

objets magiques utilisant des charges perdent 1 charge par tour de façon permanente, et les parchemins et potions perdent un sort ou effet magique par tour de façon permanente.

Rayons prismatiques (L) : Le dévoreur arcanique attaque parfois en libérant une partie de l'énergie magique qu'il a absorbé sous formes de rayons prismatiques. Chaque créature se trouvant dans un cône de 20 mètres doit effectuer un test de DEX difficulté 15. Pour chaque cible, lancez 1d8 pour déterminer la couleur du rayon qui l'affecte.

- Rouge. La cible subit 10d6 dégâts de feu en cas d'échec à son test, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
- Orange. La cible subit 10d6 dégâts d'acide en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. →

Le dévoreur arcanique

- Jaune. La cible subit 10d6 dégâts de foudre en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
- Vert. La cible subit 10d6 dégâts de poison en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
- Bleu. La cible subit 10d6 dégâts de froid en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.
- Indigo. En cas d'échec au jet de sauvegarde, la cible est *immobilisée*. Elle doit alors effectuer un test de CON difficulté 15 à la fin de chacun de ses tours. Si elle réussit trois fois son jet de sauvegarde, le sort prend fin. Si elle échoue trois fois son test, elle est changée en pierre de manière permanente. Les succès ou échecs n'ont pas besoin d'être consécutifs ; gardez une trace de vos échecs et de vos réussites à chaque tour jusqu'à ce que vous en ayez 3 dans une catégorie.
- Violet. En cas d'échec, la cible est *aveuglée*. Elle doit alors effectuer un test de SAG difficulté 15 au début de son prochain tour. Si ce nouveau test est réussi, l'aveuglement prend fin. Si elle échoue ce nouveau jet de sauvegarde, la créature est transportée dans un autre plan d'existence que le MJ choisit et n'est plus aveuglée (typiquement, une créature qui ne se situe pas sur son plan d'origine y est renvoyée, tandis que les autres créatures sont généralement transportées dans le plan Astral ou le plan Éthéré).
- Spécial. La cible est frappée par deux rayons. Relancez deux fois le dé et rejouez tous les 8.

Absorption de la magie par contact : Les armes magiques qui touchent le dévoreur arcanique lui infligent normalement des dégâts, mais leurs propriétés magiques se retrouvent temporairement annulées pendant 1d4 tours. L'objet n'est alors plus considéré

comme magique jusqu'à la fin de la durée.

Faille défensive : Lorsque le dévoreur arcanique utilise son attaque de rayon prismatique, il supprime ses pouvoirs de zone d'absorption de la magie et de résistance à la magie jusqu'au début de son tour suivant.

Perception de la magie : Le dévoreur arcanique détecte automatiquement la magie dans un rayon de 40 mètres. Cela lui permet de localiser instantanément les auras magiques et de connaître leur intensité. Ce pouvoir lui permet également de détecter les créatures usant de sorts ou de pouvoirs magiques.

Résistance à la magie : Le dévoreur arcanique bénéficie d'un bonus de +5 en DEF ou aux tests de résistance contre les sorts et effets magiques.

Télépathie : Le dévoreur arcanique peut communiquer par télépathie à une portée de 40 mètres.

Tentacules extensibles : Le dévoreur arcanique dispose de deux tentacules extensibles. L'extrémité des tentacules est recouverte de petits poils adhésifs qui lui permettent d'agripper les objets touchés.

Zone d'absorption de la magie : Le dévoreur arcanique « *aspire* » la magie dans un rayon de 10 mètres autour de lui. En premier lieu, il absorbe les sorts actifs dans la zone. Tous les sorts actifs de rang 3 ou moins prennent instantanément fin. Pour les sorts de rang 4 ou plus, le dévoreur arcanique effectue un test de CHA difficulté [10 + rang du sort]. Si le jet est réussi, le sort prend fin.

Si aucun sort n'est actif dans la zone, chaque créature qui utilise un sort (ou pouvoirs magique) situé dans la zone doit réussir un jet de sa caractéristique pour lancer ses sorts (ou pouvoirs magiques) contre une difficulté de 15. En cas d'échec, la cible ne pourra plus utiliser ce pouvoir pendant 1 heure.

Devine qui vient dîner ? Le monstre

Atrotos

version Héros & Dragons

Description

L'atrotos ressemble vaguement à une tortue à six pattes, chacune d'elle étant munie d'une griffe impressionnante. Sa carapace est parsemée de quelques pointes et sa peau épaisse semble se transformer sans cesse, réagissant au moindre contact de l'environnement. Il a une courte tête à la gueule garnie de dents effilées qui reste abritée dans la carapace. Enfin, deux membres griffus sortent de part et d'autre au-dessus des pattes avant et lui servent à se défendre et à transpercer ses proies.

Écologie

L'atrotos n'a pas de territoire à proprement parler. Plutôt vorace, il erre à la recherche de proies et de charognes et s'abrite souvent dans des grottes, des abris sous roche ou sous des arbres touffus pour passer la nuit. Il lui arrive alors de pénétrer par mégarde dans des souterrains et d'y déambuler sans but. Solitaire et assez rare, nul n'a jamais eu l'occasion de l'examiner pour savoir s'il existe des créatures des deux sexes, mais des œufs d'atrotos ont déjà été découverts et leur coquille a les mêmes propriétés que la peau de la créature, ce qui fait qu'ils sont très recherchés pour la confection de plaques d'armures. Certains pensent que l'atrotos est une création magique qui était destiné à combattre en première ligne contre des hordes de démons. →



Combat

L'atrotos repère ses proies grâce aux vibrations de leurs déplacement. Lorsqu'il en a repéré une, il s'immobilise pour rester le plus discret possible avant de se précipiter sur elle pour la transpercer de ses membres acérés. Très hargneux, il s'acharne alors sur sa victime, la transperçant de façon répétée. Il ne combat pas jusqu'à la mort et tentera plutôt de fuir en s'immunisant si possible contre tout dommage qui l'affecterait de façon critique.

Atrotos

Créature monstrueuse de Grande taille, non-alignée

CA 17 (armure naturelle)

pv 94 (9d10+45)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19	11	21	3	10	4
(+4)	(+0)	(+5)	(-4)	(+0)	(-3)

Compétences Perception +6

Sens perception des vibrations 18 m ; vision dans le noir 18 m ; Perception passive 10

Langue --

Dangerosité 5

Capacités

Résistance adaptative. Le corps de l'atrotos est une merveille d'adaptation. Lorsqu'un élément extérieur l'agresse physiquement, son corps développe en un tour une résistance au type d'agression subi. S'il s'agit d'une arme ou d'un objet solide (bois, métal, roche ou terre, etc.) sa peau se transforme pour développer une résistance au type de dégâts de l'arme ou de l'objet (contondant, perforant, tranchant) qui l'a blessé. Il fait de même s'il s'agit d'un effet offensif occasionnant l'un des types de dégâts suivants : acide, feu, foudre, froid, poison, tonnerre. Les différentes résistances aux types de dégâts se cumulent. Dès que l'un des types de dégâts cesse de l'affecter, sa résistance à ce type de dégâts se dissipe après 1d4 rounds.

Immunité sélective. Lorsque l'atrotos

subit des dégâts répétés du même type durant au moins trois tours, il peut développer une immunité à ce type de dégâts au détriment de sa résistance aux autres types de dégâts. Cette immunité persiste jusqu'à ce qu'il ne subisse plus de dégâts de ce type. Après quoi, il retrouve sa résistance globale habituelle.

Actions

Attaques multiples. L'atrotos effectue deux attaques avec ses griffes pointues.

Griffes. *Attaque au corps à corps* : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché* : 22 (4d8+4) dégâts perforants.

Devine qui vient dîner ? L'objet magique

Les abominables balles

ð'Alađin Ber

Objet merveilleux, rare

Ces petites balles colorées tenant au creux de la main semblent composées d'une sorte de résine, chacune ayant sa couleur propre. Elles ont toute la propriété de rebondir de façon extraordinaire sur les surfaces solides. Il existe 6 types de balles.

Balle bleue (grandissante). Lorsqu'on lance cette balle avec force contre une surface solide en prononçant le mot de commande, elle rebondit en doublant de taille à chaque round. Après le premier rebond d'activation, elle se déplace très rapidement en ligne droite et rebondit en formant un angle perpendiculaire à la surface solide qu'elle percute. Dans un espace fermé, l'activation de la balle nécessite un test d'initiative de la part de toutes les créatures présentes. La balle effectue ce test d'initiative avec un bonus de +8. Lors de son tour, elle se déplace de 36 mètres en ligne droite, rebondissant plusieurs fois si nécessaire pour accomplir l'ensemble de son déplacement. Dès que la balle entre dans l'emplacement d'une créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou subir

des dégâts contondants proportionnels à la taille de la boule (voir ci-dessous). Lorsque la balle percute une créature, elle rebondit dans une direction aléatoire.

Rounds	Taille	Dégâts
1	Très Petite	1d4
2	Très Petite	2d4
3	Petite	4d6
4	Moyenne	6d8
5	Grande (3 m max)	8d10

Si la balle n'a pas assez de place pour doubler de volume, elle atteint la taille maximale possible dans l'espace dont elle dispose. À ce moment-là, toute créature présente dans l'espace de la boule doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de se retrouver entravée, coincée entre la boule et son obstacle. Une fois immobilisée ou après avoir atteint sa taille maximale de 3 mètres, la boule se désintègre en 1d4 rounds.

Balle rouge (grandissante à piques). Cette balle est en tout point identique à la bleue, mais lorsqu'elle s'immobilise, elle se hérissé de pointes dans l'espace disponible sur une allonge égale à la moitié de son diamètre. Chaque pointe effectue une attaque à distance, en appliquant un bonus de +8, contre une cible déterminée située à portée d'allonge. Les dégâts des pointes sont proportionnels à la taille de la boule à cet instant. Une cible touchée subit un nombre de dégâts perforants égal à 1d4 x nombre de rounds écoulé depuis l'activation de la balle (maximum 5) (voir balle bleue).

À noter que certaines des balles rouges possèdent des pointes empoisonnées nécessitant un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas subir

11 (2d10) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié seulement en cas de réussite.

Balle verte (grandissante à gaz).

Cette balle est en tout point identique à la bleue, mais lorsqu'elle se désintègre, elle libère un gaz empoisonné dont l'effet est variable. La version la plus courante produit le même effet que le sort *nuage puant* (DD 15). Une version plus rare produit le même effet que le sort *nuage mortel* (DD 17).

Balle jaune (grandissante explosive).

Cette balle est en tout point identique à la bleue, mais lorsqu'elle se désintègre, elle explose en occasionnant le même effet que le sort *boule de feu* (DD 15).

Balle violette (de vitesse).

Lorsqu'on lance cette balle avec force contre une surface solide en prononçant le mot de commande, elle rebondit en acquérant une vitesse fulgurante. Dans un espace fermé, cela donne l'impression d'une nuée de balles. Lorsqu'une créature entre pour la première fois d'un tour dans un espace fermé tenant dans un cube de 3 mètres d'arêtes, ou quand elle y débute son tour, elle subit 6d4 dégâts contondants. Ces dégâts sont réduits de 1d4 par longueur de 3 mètres supplémentaire sur chaque arête. La balle occasionne ainsi 5d4 dégâts contondants pour un volume de 6 x 6 x 6 m, 4d4 pour un volume de 9 x 9 x 9 m et ainsi de suite jusqu'à 1d4 pour un espace de 18 x 18 x 18 m. Si le lanceur de la balle reste immobile immédiatement après activation de la balle, il ne sera pas percuté par celle-ci. La balle se désintègre après une minute.

Pierre Balandier

Illustrations : Laurent Miny



CASUS, LE PORTRAIT DE FAMILLE

Joyeux anniversaire !

Misère, 40 ans ! L'âge de la crise, la seconde adolescence. 40 ans, des immuables et beaucoup d'autres qui changent. 40 ans, soit pas loin de l'âge du jeu de rôle en France, dont Casus Belli a été à la fois témoin et acteur.

Il fallait bien un article dans *Casus Belli* pour parler de... *Casus Belli*. En 40 ans d'existence, la revue aura connu plusieurs vies, quatre pour être précis, et au cours de ces vies plusieurs âges. Une jolie gamme en somme, dont il semblait temps d'en faire le portrait de famille.

Casus Belli v1 : Excelsior !

Livre de base : Casus Belli v1 #1-#31 (1980 - 1984)

Tout comme le *D&D* est né d'une bouture du wargame, *Casus Belli* est lancé comme la revue des « jeux de simulation », grande famille du wargame qui englobe alors le jeu de rôle. Ou presque, car la couverture évoque uniquement et spécifiquement le plus vieux d'entre eux : « wargames diplomacy donjons & dragons ». La mention à *D&D* n'est généralisée en « jeux de rôle » qu'au numéro 7.

Lors de cette période de petite enfance, la revue est en noir et blanc, y compris la couverture sur les premiers numéros, trimestrielle (elle passe bimestrielle à partir du 8) et occupe moins de 50 pages.

Le numéro 1 qui sort en 1980 est très introductif et expose en détail ce que

sont (selon la définition de l'époque) les jeux de rôle. Il propose en outre une rubrique de créatures pour *D&D* déjà intitulée « *Devine qui vient dîner ce soir ?* ». Le numéro 2 ajoute à cette rubrique une nouvelle race et un module. Ce dernier est un simple donjon dénué de contexte que le MJ est invité à créer lui-même. 7 pages sont alors consacrées aux jeux de rôle, contre 15 pour le wargame et *Diplomacy*.

Les nouveautés JdR sont encore trop peu nombreuses pour qu'une véritable section d'actualités fasse son apparition. Il faut attendre le numéro 5 pour lire ce qui se rapproche alors le plus d'une critique, dédiée à *Chivalry & Sorcery*. Il est évident que le paradigme qui sous-tend le JdR est encore en pleine construction : parce que *C&S* aborde d'autres activités que le *dungeon crawling* (chasse, médecine, exploitation agricole...), l'auteur de la critique indique que le jeu offre « plus de possibilité que le simple concept du jeu de rôle ».

Numéro 4 : Apparition de Gros Bill !

Casus Belli s'enrichit progressivement et rapidement au cours des numéros qui suivent. Le numéro 12 inaugure les

wargames en encart, une tradition qui perdurera longtemps y compris après la « prise de pouvoir » du JdR. Ce même numéro propose un programme informatique en basic, un générateur de labyrinthe. D'autres programmes seront régulièrement proposés par la suite.

Le numéro 13 marque une nouvelle étape symbolique. Il lance tout d'abord la première enquête lecteurs. Marque de consolidation du lectorat ? Le chiffre de 10 000 personnes « à guetter dans nos colonnes l'information » est évoqué, sans préciser s'il s'agit du chiffre de vente ou du nombre de lecteurs. Le JdR semble quoi qu'il en soit disposer d'une actualité suffisante pour que la section *Nouvelles du front* sépare ces derniers des wargames.

Mais ce numéro 13 propose surtout rien de moins que le premier univers signé *Casus Belli*, Alarian ! Ce contexte permet aux modules de franchir un gap. On parle désormais de scénarios, un nouveau format inauguré dans le numéro 14 avec *Rat Noir*, qui se déroule bien entendu en Alarian.

Numéro 13 : Premier univers maison de la revue, Alarian !

Les contours du JdR continuent toujours d'évoluer, comme en témoigne l'introduction au scénario proposé pour *l'Appel de Cthulhu* dans le numéro 17 à l'occasion de la sortie du jeu (qui fait aussi la couverture au passage) : « Pour un tel jeu que *l'Appel de Cthulhu*, un système d'aventure différent est utilisé », sous-entendu, différent de la norme *D&D* et de ses modules à base de donjons.

Au-delà du JdR seul, la pop culture en générale est encore dans le brouillard et sa cartographie fort peu établie. La critique de *l'AdC* rapproche Tolkien de *D&D* (c'est approximatif, mais pas faux) mais Lovecraft... des films de vampires.

C'est certainement Didier Guiserix qui pointe alors le mieux les particularités



du JdR dans un article consacré à *MEGA* publié dans le numéro 20. Il précise, non sans une pointe de cynisme, qu'au-delà de l'application stricte des règles, les actions « sont réalisables dans la mesure où elles restent réalistes (...) il est irréaliste de défoncer une porte blindée avec le nez ou de tirer au revolver avec les oreilles ». La précision était nécessaire en effet ! Elle coupe au passage définitivement le cordon avec le wargame, en net retrait : dans le numéro 19, 15 pages contre 23 pour le JdR...

Numéro 18 : une petite annonce pour des partenaires D&D « niveau 9 ou plus » !

Le Guide des Joueurs : Casus Belli #20-#30 (1984 - 1985)

C'est une sorte de préadolescence pour le magazine. Ces 11 numéros passent à dos carré, les seuls de la première version à adopter cette reliure. Le contenu est quasiment mature, avec au numéro 29 l'apparition du premier *Bâtisses et Artifices*, l'auberge Au Gastéropode Hystérique (la rubrique prendra officiellement ce nom au #30) et du premier *Portrait de famille* consacré à James Bond 007 (là encore, la rubrique ne prendra ce nom qu'ultérieurement, mais le principe est posé). →

De plus en plus de créations sont en outre proposées au-delà des scénarios et des créatures : règles optionnelles et alternatives, aides de jeu, contexte (comme les métiers citadins dans *CB #23*)...

Número 27 : Premier numéro spécial scénarios !

Une culture de l'imaginaire semble se mettre en place. Outre le wargame et le JdR, qui restent les principaux sujets de la revue, elle englobe les jeux de plateau, les jeux vidéo (régulièrement critiqués), les grandeurs nature (premier article dans le #22). Romans et la BD font l'objet de la rubrique Inspirations, mais celle-ci reste irrégulière, alternant entre une page complète et quelques paragraphes perdus dans la maquette.

Dans cet ensemble, le JdR semble néanmoins prendre une place si ce n'est centrale, en tout cas prédominante, comme en témoignent les résultats d'un nouveau sondage des lecteurs.

La vivacité de son marché se répercute aussi sur le sommaire. Le numéro 21 propose des scénarios pour *Légendes Celtiques*, *MEGA*, *Bushido* et *D&D*, une critique de James Bond 007. Et la couverture du #24 titre avec fierté « 13 JdR d'HEROIC FANTASY », suivi par les super-héros dans le #25, avec large présentation du genre et analyse

comparative de plusieurs jeux. François Nedelec (auteur d'*Empire Galactique*) signe une tribune dans le numéro 30 qui s'insurge contre l'amalgame entre *D&D* et le jeu de rôle, alors qu'il en existe bien d'autres. Tout est dit !

Campagnes & Univers : Casus Belli v1 #31-#43 (1986 - 1988)

Le numéro 31 est un numéro de transition qui voit le retour à un format agrafé avant un passage à la couleur et au papier glacé au numéro 32. Le wargame est réduit à 6 pages seulement en fin de numéro. C'est qu'il faut faire de la place pour l'arrivée d'un personnage particulièrement encombrant, l'inénarrable Kroc le bô !

Número 31 : Apparition de Kroc le Bô (sous le titre L'Enfer du décors) !

La revue se structure autour des « *Nouvelles du Front* » (les news), mieux organisées, des « *Têtes d'affiche* » (les critiques courtes) et des articles d'analyse et de créations. Les critiques longues restent rares.

Toujours très ouvert sur les proches voisins du JdR, Casus Belli fait place au numéro 32 à une section Critiques dûment identifiée sur les livres-jeux, preuve de leur immense succès à l'époque. Des aventures dont vous êtes le héros sont d'ailleurs proposées régulièrement dans ses pages. La rubrique consacrée aux figurines profite aussi du passage à la couleur pour une présentation en photos des différentes nouveautés.

Ce contenu se fait essentiellement au détriment du wargame, toujours présent mais dans une proportion moindre. Il bénéficie toutefois encore régulièrement d'un jeu complet en encart, dont le plateau est fourni en poster central.

Cette formule, quoique ajustée au fil du temps (les JCC remplaceront par exemple les LDVELH dans les années 90), est au point et perdure jusqu'à la fin de la revue. →

Agnes Pernelle, secrétaire de rédaction de Casus v1



LES IMMÉMORABLES AVENTURES DE



KROC QUARANTAÎNE



Et maintenant, une page de pub !

La publicité dans les pages de *Casus Belli* pourrait être un sujet d'étude en soit, tant elle reflète parfois son époque.

Internet n'explose véritablement que sur la dernière partie de vie de la v1, et même en 99, il est encore loin d'être l'espace marchand qu'il deviendra dans les années 2000. En attendant, les publicités des boutiques prennent la forme de mini-catalogue de jeux, avec tarifs et bon de commande, la fameuse VPC.

Les publi-reportages fournis par les éditeurs sont aussi réguliers. Bien qu'hagiographiques, certains constituent des présentations assez détaillées des jeux qu'ils abordent, et constituent même parfois une FAQ des règles ! Enfin, les publicités pour une certaine marque de cigarettes s'installent durablement dans le magazine. Autre temps, autre mœurs...

Impossible de terminer cet aparté sans saluer l'*Œuf Cube*, malgré ses publicités un brin racoleuses (là encore, autre temps...). La célèbre boutique parisienne est en effet le seul annonceur à avoir été présent dans la totalité des 122 numéros du premier *Casus Belli* !

Numéro 34 : 8 ans après la sortie de la VO, critique de la VF du Manuel des Joueurs d'AD&D !

C'est aussi une période marquée par la volonté de la revue d'assurer un rôle d'initiateur. Didier Guiserix en parle dans l'édito du 31, un dossier compare les mérites respectifs de l'*Œil Noir* et de *D&D* pour débiter (avantage au premier pour l'initiation, au second pour la durée de vie) dans le numéro suivant. Et CB #33 propose *R.O.L.E.*, le plus petit des JdR, pour démarrer facilement et en douceur.

L'implantation du jeu en France se consolide ainsi. La VF du Manuel des Joueurs de *D&D* (8 ans après la sortie de la VO) est critiquée au 34, et nombre de productions françaises sont abordées, de *Légendes Celtiques* à *Rêve de Dragon*.

Numéro 35 : Début de Laelith !

Le numéro 35 est probablement l'un des jalons les plus importants de *Casus Belli*, toutes versions confondues, avec un nouveau et ambitieux contexte, Laelith. Pour son démarrage, c'est le grand luxe : encart de 32 pages, plan de ville en poster, mais aussi les trois pages de la rubrique *Bâtisses et Artifices* et un scénario motorisé par Donj'. Laelith est sans conteste l'univers maison de *Casus* et son porte-étendard en matière de création. Elle fera l'objet de nombreux compléments et scénarios dans les numéros qui suivent, qui finissent regroupés dans un hors-série.

Édition 1.5 : Casus Belli v1 #44-#60 (1988 - 1990)

Tout en conservant globalement le même contenu, une nouvelle formule est inaugurée au numéro 44. Outre un passage à 108 pages, ce sont les débuts du mythique encart scénarios. Cette partie centrale est imprimée en

bichromie et agrafée indépendamment de la revue, ce qui permet de la détacher.

Les *Épreuves du feu*, critiques longues, prennent la forme de « vraie » critique, en lieu et place de la présentation neutre et extensive de l'univers et des règles des premiers numéros. La production VF étant devenue importante, les critiques lui sont d'ailleurs majoritairement consacrées, même si la VO est encore très présente.

Numéro 44 : Apparition des crapougnats « À qui s'adresse ce jeu » !

Le même numéro lance le Barbare Déchainé, poil à gratter de l'industrie, pourfendeur des pénibles de tout genre et de tout bord. La rubrique est le point d'orgue d'une période où *Casus Belli* ne refuse pas les polémiques, sur le fond comme sur la forme. L'édito harangue régulièrement les foules, s'insurge ici contre les pénibles et les amalgames, là pourfend les anti-wargames...

Au vu de la déflagration anti-JdR qui s'approche, il ne fait aucun doute que ce ton est alors nécessaire. L'explosion débute même dès le numéro 48 avec un encart commun avec deux autres magazines de l'époque, *Chroniques d'Outre-Monde* et *Dragon Radieux*, qui démonte une à une les attaques d'une presse généraliste très mal informée sur le sujet.

À partir du numéro 51, les wargames sont isolés dans une « revue dans la revue », quelques pages avec leur propre éditorial. Il faut dire qu'en embrassant plus largement les cultures de l'imaginaire, le wargame historique traditionnel se retrouve naturellement un peu à l'écart des autres types de jeu. Cela n'empêche pour autant pas un très ambitieux jeu de sortir en encart au numéro 52, *les Diadoques*, qui bénéficie de plusieurs articles et extensions dans les numéros suivants.

Cette mise à l'écart ne concerne pas le jeu de plateau, qui figure en bonne place. Il faut bien remettre en contexte toutefois : la révolution des Colons de Catane n'est pas encore passée, et les JdP sont des jeux très spécialisés dont le public est quasiment homothétique à celui du JdR. Les figurines en revanche restent essentiellement abordées comme accessoire de JdR. Les productions *Games Workshop* font bien l'objet de critiques occasionnelles (souvent par Croc, qui taille des croupières à *Warhammer Fantasy Battle* au numéro 61, mais s'extasie sur la plupart des publications *GW* par la suite) mais quasiment pas d'aides de jeux ou scénarios.

Numéro 51 : Le wargame ostracisé dans leur propre coin de revue !

La volonté d'initiation de l'équipe rédactionnelle de l'époque, cumulée à leur force créative, donne naissance au premier hors-série de son existence, un système générique complet : *Simulacres* ! Un système de jeu de Pierre Rosenthal. L'originalité de la proposition et un important suivi dans les pages de la revue en font vite un grand succès. Il faut ensuite attendre presque un an et demi pour le HS suivant, compilation enrichie sur Laelith. Celui-ci consacre définitivement *Casus Belli* comme force créative, faisant même son entrée dans la liste des éditeurs dans ses propres pages news. Cette différence fondamentale avec la presse consacrée à d'autres médias, en retrait de la v2, constituera un socle de la v4 actuelle qui voit quasiment *Casus Belli* devenir une marque.

L'édition collector : Casus Belli v1 #61-#78 (1991 - 1993)

Le contenu comme la forme sont maintenant mûrs, et *Casus Belli* peut accélérer le rythme et étendre ses horizons déjà bien larges. La rubrique fanzines reflète la vitalité de ces derniers au début des années 90. Reprise



par Tristan Lhomme au 61, il évoque la tâche herculéenne qui lui incombe. De nouveaux genres sont cartographiés (Critique de *Cyberpunk 2020* toujours dans le numéro 61), tout comme de nouvelles manières de jouer (*Ambre*, le jeu de rôle sans dé, au 67).

Mais c'est toujours la part créative du magazine qui se taille la part du lion. Des extensions de règles et de contexte pour le jeu maison *Simulacres* (les aztèques, les super-héros), des adaptations (la BD *Ran Corvo*, *Akira*), des jeux complets (*Le Petit Peuple RPG*, *Casus Belli* #70)... *Simulacres* se voit même offrir une rubrique régulière à partir du 63, *Le Petit Capharnaüm*. Il est rejoint par la *Gazette Galactique* au 73, son pendant pour *MEGA*. *Simulacres* connaît aussi une forte vie dans les HS, avec une seconde édition et deux jeux complets (*Sang Dragon* et *Cyber Age*).

Numéro 63 : Le Petit Capharnaüm numéro 1 !

Les Voyages de l'Astronome (lié à Laelith et Jarendell, en encart du #68), *les Mémoires de Fwouinn le Parcheminé*, écrit imaginaire publié sur plusieurs numéros, *l'Encyclopédie Transuniverselle de Gwô et Millord* (qui regroupe les anciennes rubriques *Bâtisses & Artifices* et *Dessine Moi un Monstre*)... →

Plus qu'une culture ludique, c'est une culture de l'imaginaire qui se met en place. C'est la période de la révolution *Vampire la Mascarade* et du Monde des Ténèbres, mais aussi celle de *Nephilim* en France, qui voit l'émergence d'un JdR moins technique et plus littéraire.

Pour accueillir toutes ces créations, *Casus Belli* ajuste son format. L'encart scénarios double de taille avec l'arrivée des Grands écrans, aventure longue durée publiée à partir du numéro 71, tandis que la rubrique wargame passe elle de 14 à 10 pages. Les hors-séries se font aussi plus réguliers et proposent parfois du matériel de jeu, mais abordent aussi des sujets connexes au JdR (Grandeur nature, jeux de stratégie...).

Numéro 74 : Nouvel univers, Paørn !

Au numéro 67, Kroc le Bô tire sa révérence. Il est remplacé par l'impossible Gros Bill dès le numéro suivant, puis par Boris Dumôdi au 78. Aucun des deux ne convainc. Ils sont heureusement rejoints par Monghol et Gotha, strip à l'humour potache et attachant, au 71. Un nouveau logo et quelques ajustements de forme mineurs parachèvent la période.

Adaptation en JCC : Casus Belli v1 #79-#99 (1993 - 1996)

Le loup arrive dans la bergerie au numéro 79, avec la critique de *Magic The Gathering*. Le premier des jeux de cartes à collectionner fait la couverture du numéro suivant, en plus d'une épreuve du feu de deux pages, et ce malgré l'absence

de traduction. Même si les JCC ne seront indiqués en couverture qu'au numéro 106, ils sont rapidement identifiés comme un nouveau genre de jeu à part entière. Une section news leur est spécifiquement dédiée à partir du #82, qui culmine à pas moins de trois pages au #91. A partir du #92, ils ont leur propre revue dans la revue, *Au Quatre Coins des Cartes*, comme les wargames. Pour traiter de sujets aussi riches et larges, *Casus Belli* finit par se lancer dans l'un de ses paris les plus osés, celui de la mensualité !

Numéro 84 : Parution du dernier jeu en encart !

Mais l'actualité chaude de la période, ce sont les croisades anti-JdR qui atteignent alors leur paroxysme. Une tribune dans le numéro 82 répond à l'émission *Témoin n°1*. Elle provoque une réponse des parents d'un jeune suicidé dans le #84. *Casus Belli* a l'intelligence de la publier sans y répondre, en contre-point et par soucis d'ouverture, alors même qu'elle est clairement à charge. Puis c'est au tour d'un épisode de *Zone Interdite* de se faire décortiquer au numéro 85.

Numéro 91 : Les Irrécupérables mettent Boris Dumôdi à la porte !

Les réactions ne se font pas attendre. *Casus Belli* continue plus que jamais d'expliquer et initier. Dans le 97, il propose un guide pour débiter comme MJ, avec une sélection de jeux adaptés. Et il se fait rapporteur de la création de la FFJdR venue fédérer les efforts des acteurs du milieu. Une tribune dans le numéro 98 enfonce le clou en évoquant une ère de désinformation où trier le factuel des rumeurs est de plus en plus difficile. C'est aussi dans cet esprit que plusieurs rubriques font leur apparition : *Backstage* s'intéresse aux coulisses du monde du jeu, *Dans la Vie, il y a des Règles Aussi* est une réflexion sur

Bruno Faidutti et son écran customisé !



la nature du jdr, *500 Milliers de Rôlistes* s'intéresse à la communauté.

La Géhenne : Casus Belli v1 #100-#122 (1996 - 1999)

Tout semble donc rouler lorsque paraît le 100^e numéro de la revue. Quel chemin parcouru depuis ses débuts fanzinesques ! Ce numéro anniversaire propose quelques hommages et rétrospectives, mais s'avère sinon traditionnel. Il démarre néanmoins une grande campagne en trois parties, *le Réseau Divin*, qui connaît une suite l'année suivante.

L'équipe ne se repose pas pour autant sur ses lauriers. Kê-Thaarn est un nouvel univers qu'il est possible d'insérer dans un monde plus large. Avec 16 pages en encart, un scénario et une aide de jeu destinée au MJ, il y a de quoi faire ! Mais surtout, après 10 ans de bons et loyaux services, *Simulacres* est mis au placard avec le dernier numéro du *Petit Capharnaüm*. *Casus Belli* prépare la relève, ce sera *BASIC* ! Inspiré par le système d100 de *Chaosium* (*l'Appel de Cthulhu*), il paraît dans le HS #19 et bénéficie d'un suivi régulier.

Numéro 105 : Annonce du rachat de TSR par Wizards of the Coast, les avis sont partagés !

Les difficiles années qui ont précédé semblent loin. *500 Milliers de Rôlistes* synthétise au numéro 101 le travail d'enquête du Lieutenant Jean-Hugues Matelly sur le JdR, qui dispense largement ce dernier. Cette rubrique ne semble plus avoir de raison d'être et est arrêtée au numéro 106. La sortie, autour du numéro 111, du *Livre des Jeux de Rôle* de Didier Guiserix, devenu ouvrage une référence, et de l'enquête complète de Matelly forment une sorte de point final aux débats anti-JdR.

Le JdR va mieux, mais *Casus Belli* ? Rien n'est moins sûr. La dernière enquête lecteurs, dont les résultats sont publiés dans le 108, le dit : la génération de joueurs actuelle est peut-être

nombreuse, mais peu fortunée. Il faudra attendre la fin des années 2000 pour que celle-ci, devenue active, fasse exploser les compteurs des financements participatifs.

En attendant, *Casus* est à la peine quant à son équilibre financier. Une nouvelle formule, inaugurée au 112, tente de redresser la barre. D'un côté, *Casus Belli L'essentiel*, au logo jaune, la revue régulière qui redevient bimestrielle. Bien qu'annoncée comme recentrée sur l'actualité, son sommaire reste globalement inchangé. De l'autre, *Casus Belli L'Aventure*, au logo rouge, les hors-séries désormais publiés à raison de 4 par an, avec formule d'abonnement groupé. Aides de jeux, suppléments à *BASIC*, scénarios, c'est la partie 100 % créative du magazine. Il octroie un espace plus confortable qui permet à une campagne comme *l'Héritage Greenberg* d'éclore dans HS #20.

Numéro 119 : Retour fracassant de Krøc le Bô, le temps d'une page, pour les 25 ans de D&D !

Quelques économies supplémentaires sont grapillées - l'encart scénario passe ainsi discrètement de son papier épais au même papier fin que le reste de la revue au #113. Mais, porté à bout de bras par son éditeur, la fin est devenue inéluctable et le numéro 122 annonce par un joli « *Gros fumble !* » qu'il sera le dernier. En attendant un retour tout aussi inévitable...

Casus Belli v2 : Arcanes multiples

Nouveau système : Casus Belli v2 #1-#5

Avril 2000. Le bug tant redouté n'est pas venu, et après 18 mois d'absence, *Casus Belli* revient dans une toute nouvelle édition, désormais sous la houlette d'*Arkana Press*, fondée par Frédéric Weil, aussi fondateur de *Multisim*. →

Neutre bienveillant ?

Lors de sa première existence, *Casus Belli* n'hésitait pas à dire les choses. Toujours avec bienveillance, mais sans langue de bois. C'est ainsi que le pauvre *Alienoids* en fait les frais. Ce jeu amateur a eu le plaisir d'une édition professionnelle après avoir remporté un concours amateur du grand événement rôliste d'alors, le FSO. La conclusion de la critique est sans appel et nous vous la livrons tellement elle est croustillante : « *Pour moi Alienoids est comparable à un mouchoir en papier : une utilisation brève, intense, devrait suffire avant de le jeter (...)* ».

La précédente incarnation n'avait pas réussi à muter et maintenir un lectorat suffisant pour perdurer, cette version sera donc celle de la rupture. Revue grand format, dos carré-collé, maquette tendance et classieuse avec ses fonds blancs sur papier glacé et ses photomontages en couverture... Dire que cette tentative est une réussite est une autre histoire : la débauche de couleurs et surtout de polices de caractères plombe la lisibilité de l'ensemble et il faudra plusieurs numéros pour adoucir et stabiliser la maquette.

Côté contenu, le nouveau *leitmotiv* ne mentionne plus les wargames ni les jeux de cartes : « *Jeux de rôle, jeux on-line et cultures de l'imaginaire* ». Notez le « s » à « *cultures* » : c'est l'ouverture d'esprit qui prime. Les news mélangent ainsi tous les médias et la part du JdR est étonnamment réduite dans les premiers numéros. L'espace est largement occupé par le jeu vidéo et les MMORPG en particulier. Plusieurs articles sont par exemple consacrés à *Everquest*, précurseur du genre, et une rubrique régulière s'évertue à proposer une sélection de sites Internet – un exercice qui devient rapidement vain mais la rubrique, tenace, tient tout de même 11 numéros.

Les critiques sont toujours constituées de textes longs d'une ou plusieurs pages et de critiques courtes. Les jeux ont désormais deux notes, inspiration et *gameplay*, dont la signification restera un débat même au sein de la Rédaction jusqu'à la fin de cette version. Ajoutez-y quelques « *j'aime / je n'aime pas* » et une note globale représentée par un Canis, la nouvelle mascotte canine du magazine, dont l'expression va d'une explosion dithyrambique à un vomir d'aussi mauvais goût qu'agressif pour les pauvres créateurs qui en feront les frais.

Numéro 3 : Bikini-côté de maille en couverture, ouch !

Un livret collé au sein de la revue, demi-format de 36 pages (48 à partir

du numéro 2) en noir et blanc, *Casus Master*, regroupe les aides de jeu et les scénarios. Il faut dire que la revue est par ailleurs fort dépourvue en la matière, si l'on excepte le numéro 9 sur lequel nous reviendrons. Une rubrique propose toutefois d'adapter un univers connu tel que *Witchblade* au numéro 3. La présentation de l'univers est accompagnée d'aides de jeu et d'un scénario dans *Casus Master*.

Les articles réflexifs ne manquent en revanche pas. Citons en particulier *Échafaudages*, réflexion philosophique sur le JdR accompagnée d'une BD d'une page de David B., *Le Dictionnaire des Ombres* (l'un comme l'autre prenne ce nom à partir du numéro 2). Les strips *Canis Belli* et *Monghol & Gotha*, de retour, complètent aussi le tableau côté art séquentiel, dans un style nettement plus décontracté.

Numéro 5 : Critique de deux jeux amateurs, Tiers Âge et Pavillon Noir !

Casus Belli v2 passe ainsi les 5 premiers numéros à se chercher. La direction autour de l'articulation JdR / JV n'est pas idiote en soit, mais le mélange a du mal à prendre. Les dossiers, par exemple, abordent leur sujet en premier lieu par le biais du cinéma et de la littérature et le JdR n'y occupe souvent qu'une place anecdotique. L'une des raisons à cet échec tient dans la fusion jamais réalisée entre les deux médias. En revanche, les anciens joueurs et auteurs de JdR commencent à envahir le milieu professionnel du JV. Ce dernier y puise à la fois de nombreux éléments de *gameplay* mais aussi des univers. *Vampire la Mascarade : Redemption*, adaptation vidéo de son pendant papier, fait ainsi l'objet d'une critique au numéro 3.

À noter aussi que le wargame est entièrement absent de la revue, et que les figurines ne sont presque pas abordées, en dehors d'une présentation

des Skavens pour *Warhammer* au numéro 2. Précisons que l'un comme l'autre ont leur propre revue, *Vae Victis* pour les premiers et *Ravage*, qui fait alors ses débuts, pour les seconds !

Hors-série Culture rôliste : Casus Belli v2 #6-#16

Le numéro 6 abandonne le dos carré. *Casus Master* reprend une place au centre du magazine, comme l'ancien encart scénarios – *Casus Master* n'est toutefois PAS un encart détachable, car ce cahier noir et blanc n'est pas agrafé indépendamment de la revue. La maquette s'allège largement pour devenir plus lisible. Ce numéro 6 propose un dossier sur la licence d20. Il s'interroge fort à propos sur les implications de celle-ci sur le marché.

Numéro 6 : La rubrique Échafaudages perð son s !

Le jeu vidéo n'est pas le seul média avec lequel *Casus* imagine des rapprochements. Le cinéma s'avère aussi un allié de poids dans la diffusion des cultures rôlistes. Hélas, ce n'est pas la piètre adaptation *D&D*, critiquée dans le numéro 6, qui pourra faire l'affaire. Mieux vaut compter sur *Harry Potter*, alors en pleine ascension ! Le premier numéro qui lui est consacré (il y en aura un autre, le #35), synthétise l'univers, offre une aide de jeu pour l'exploiter dans le cadre d'un JdR et y ajoute même un scénario. *Le Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson s'apprête aussi à débouler, et pas moins de deux numéros lui seront consacrés.

Cette période voit aussi la publication du premier et unique hors-série de la seconde série, rien de moins que le retour de Laelith. Loin du gargantuesque repas que prépare *Black Book* sur cet univers, ce hors-série reste modeste. Surtout, l'ambiance particulière de la ville sied assez mal à l'esthétique moderniste de la maquette de la revue, et ce numéro ne restera pas dans les mémoires.



Numéro 9 : Nouveau setting maison, Les Perles d'As-sa'a !

Un tournant semble en revanche franchi au numéro 9 avec le premier et seul *setting* d'envergure de *Casus Belli* v2, Les Perles d'As-sa'a. Le numéro comprend une description de l'univers accessible au joueurs, plusieurs aides de jeu destinées au MJ et un scénario. Les numéros suivants étendront ce contexte. Le numéro 10 propose même, avec une republication complète du système *BASIC*, l'adaptation des règles aux Perles d'As-sa'a, ce qui en fait un jeu complet et autonome.

Il n'y aura guère d'autres suites et la partie création reste un parent pauvre du magazine. Il faut toutefois noter l'étonnante tentative d'utiliser la « marque » *Casus Belli* en librairie, avec la collection de scénarios « *Casus Master* ». Trois publications voient le jour : une aventure pour *Deadlands* et deux aventures se déroulant dans un nouvel univers méd-fan, Aeden.

Numéro 10 : L'échafaudage est retiré, puis au numéro suivant la BD de David B. !

Dans les médias bien infusés par le JdR, La BD est largement de la partie. La série *Donjon*, publiée chez →

Delcourt, est un hommage transparent et sincère au JdR. *Casus* y reviendra régulièrement (présentation, interviews de l'un de ses auteurs, Sfar...). Fort logiquement, *Donjon* finit par être adapté en JdR avec *Donjon Clefs en main*, présenté au numéro 11. Particularité de ce jeu, il est publié par *Delcourt* et se retrouve dans les réseaux de diffusion du 9^e art – tout comme l'adaptation de *Lanfeust* après lui.

Numéro 12 : Premier numéro dont le prix est en euros !

2002 est une année d'incertitudes. Les BD *Monghol & Gotha* et *Canis Belli* disparaissent au numéro 14 sans être remplacées. Un dossier en quatre parties sur le JdR en France débute au numéro 14, mais les deux derniers volets ne paraîtront jamais. Au numéro 15, *Casus Master*, renommé *Casus Master-Player*, propose désormais des aides de jeu pour les joueurs – peut-être parce qu'elles sont plus faciles à rédiger que les scénarios ?

Multisim, auquel *Casus Belli* est lié, va mal. Son fort investissement dans le jeu vidéo, mal maîtrisé, et en particulier l'échec cuisant de *Dark Earth* l'ont poussé dans la tourmente, et il ferme ses portes en 2003.

Derniers scénarios et one-shot : Casus Belli v2 #17-#39

Casus Belli y survit mais subit une sévère cure d'amaigrissement. Il passe de 132 pages à 98 au numéro 11, puis à 82 au #17. Ce même numéro perd aussi en largeur pour revenir à un A4 moins classieux.

Cette baisse drastique impacte d'abord la création, déjà peu présente dans la revue. La revue est portée à bout de bras par l'équipe rédactionnelle (qui signe les éditos d'un générique « *La Rédaction* » du numéro 12 au 21), sans guère de direction. Elle se recentre fort logiquement sur ses compétences primaires. Progressivement, les pages critiques s'étoffent, les dossiers thématiques reprennent le JdR comme axe central.

Au numéro 22, l'ours crédite Vatra à la « *coordination* » (elle sera remplacée par Hélène Heny au numéro 29). Ce rôle (secrétaire de rédaction, dans le jargon) s'avère crucial au fonctionnement du magazine sur le long terme, mais n'exerce aucune responsabilité éditoriale, qui manque pourtant cruellement.

Numéro 27 : Le rédacteur de ce portrait de famille fait ses débuts dans Casus Belli !

De fait, jusqu'au numéro 39, la formule, essentiellement centrée sur l'actualité et les critiques, ne bouge quasiment pas. Même la maigre volonté de consacrer plus de place aux jeux amateurs (critique de l'adaptation officielle de *Dune*, *Imperium*, dans le #20, ou encore du recueil LAB.01 dans le #24), pourtant pertinente avec l'explosion du format PDF et la distribution par Internet, ne donne guère de petits.

C'est d'autant plus regrettable que, contrairement à la période jeux vidéo des premiers numéros, *Casus Belli* piste bien mieux les évolutions du loisir : les PDF donc (dossier dans le #22), la microédition facilitée par la baisse des coûts →

Agnès Percelle et Jean Balcezak



LE GROS BILL

GROS BILL, TOUJOURS LÀ!



COMMENT REPÈRE-TON UN GROS BILL? C'EST SIMPLE. SI QUELQ'UN APPUIE SUBREPTICEMMENT SUR UN BOUTON ROUGE MARQUÉ «NE PAS APPUYER» DANS TOUTES LES LANGUES...

NOOON! N'APPUIE PAS LÀ!

+1 POUR APPUYER SUR LES BOUTONS

GLIK

NE PAS APPUYER!

NIET!

AHH !!! L'HYDRE !

AH NON ! TU AS ENCORE LU LE SCÉNARIO !

SI EN VOYANT APPARAÎTRE UNE TÊTE DE SERPENT, UN DE VOS COMPAGNONS S'ÉCRIE...



SI AU BOUT D'UNE LONGUE ET TERRIBLE CAMPAGNE, VOUS N'AVEZ JAMAIS RIEN TROUVÉ D'AUTRE QUE DES PIÈCES DE CUIVRE...

EH, Y'A QUOI DANS TES SACS?

OH, RIEN, JUSTE DE L'AVOINE POUR LES MULES

TOUJOURS RIEN !

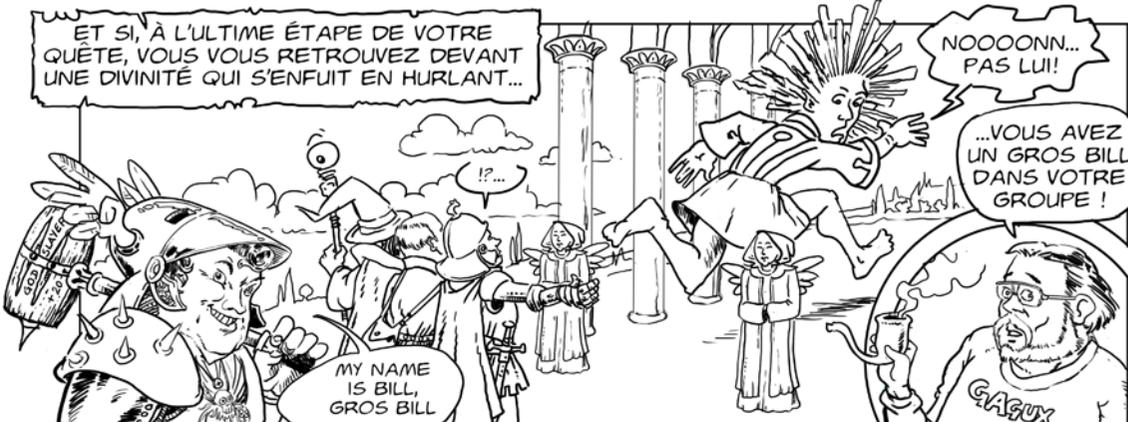


FROIDEVAL & GUISERIX

ET SI, À L'ULTIME ÉTAPE DE VOTRE QUÊTE, VOUS VOUS RETROUVEZ DEVANT UNE DIVINITÉ QUI S'ENFUIT EN HURLANT...

NOOOON... PAS LUI!

...VOUS AVEZ UN GROS BILL DANS VOTRE GROUPE !



MY NAME IS BILL, GROS BILL



Rédactrices & pigistes

Cet article est volontairement centré sur le contenu de *Casus Belli* au cours de ses différentes incarnations. Il n'aborde pas les personnes qui ont participé à ce contenu, et elles sont pourtant nombreuses ! Impossible de tenir le compte de tous les merveilleux pigistes et rédacteur.trice.s qui ont fait vivre *Casus Belli*, s'y sont épanouie.s et ont pu continuer, pour certains, une riche carrière dans le milieu ou dans d'autres médias. Nous ne serions pas là aujourd'hui sans leur travail : qu'ils en soient milles fois remercié.e.s !

d'impression (numéro 23), l'explosion du d20 (numéro 25)...

Notons l'arrivée d'une rubrique tenue par les membres du GROG (www.roliste.com) du numéro 21 au 30, une autre de conseils destinés aux joueurs, *PJ Only*, ou encore une rubrique réflexive sur les mécanismes du jdr, *E=mc2d6*, au numéro 35.

Numéro 35 : L'unique Portrait de Famille de Casus Belli v2 est consacré à Paranoïa !

Si le rôle d'initiateur de la première incarnation de la revue n'est plus dans son ADN, elle consacre un mini-dossier à l'initiation dans le numéro 35. Après une toute petite page pour vous aider à convaincre votre voisin d'essayer le JdR, une présentation de jeux d'initiation balaye le sujet en une toute petite page. L'offre accessible à l'époque est bien loin de celle disponible de nos jours...

Le numéro 38 est réduit à 66 petites pages et la fin de la revue est officialisée avec le 39, numéro florilège où chaque rédacteur est venu se faire plaisir en proposant sans contrainte l'article, le scénario ou l'aide de jeu qu'il ou elle avait envie d'écrire. Sans la solidité d'une structure éditoriale sur laquelle s'appuyer, tenir une revue ambitieuse (une revue de JdR est certainement plus complexe à remplir que la moyenne) sur un marché de niche est devenu intenable. Quelqu'un pour raviver la flamme ?

Casus Belli v3 : Phoenix foudroyé

3^e édition : Casus Belli v4 #1-#5 (2010-2011)

Quatre ans déjà que *Casus Belli* a de nouveau disparu des kiosques. Le rôliste se languit, il veut sa madeleine de Proust. Et c'est bien dans cet esprit que deux passionnés, Stéphane Gallot et Tristan Blind tentent de relancer le magazine de leur jeunesse avec une

enthousiasme si débordant qu'ils en font un mensuel.

Si le logo classique le démarque nettement de ses précédentes incarnations, cette version reprend quelques recettes de la v1 : format A4, crapougnats (à partir du numéro 2), cahier scénarios (en pages centrales en noir et blanc), bellaminette en clôture...

Numéro 1 : Retour des bellaminettes !

Exit en revanche l'ouverture sur les autres médias au centre de la conception de la v2, les « *autour du JdR* » sont limités à une paire de pages en fin de revue. Avec ses 74 pages, *Casus Belli* se concentre sur l'essentiel : news, dossier thématique, critiques, scénarios et aides de jeu. L'organisation se cherche un peu. Le dossier thématique est placé entre les news et les critiques, les critiques courtes après les aides de jeux, bien après les critiques longues.

La maquette, sobre, prend un peu de couleurs et de fun sur certaines rubriques au numéro 2. Au numéro 3, les news, renommées « *Le Casus Daily* », s'essayent à une mise en page à l'italienne, avec un style presse quotidienne. La présentation s'améliore ainsi progressivement.

Le pari de la mensualité n'est hélas pas tenu. Le numéro 4 ne paraît qu'en janvier 2011, au lieu de novembre 2010, et sans avoir été actualisé (l'édito évoque toujours Halloween). Le numéro 5 officialise le passage en bimestriel mais il est déjà trop tard et ce numéro est le dernier.

Cette v3 est-elle pour autant un échec ? Certainement pas, si l'on considère qu'elle aura permis de faire éclore l'actuelle v4 relancée par *Black Book Éditions*, qui en reprendra même deux rubriques (*PJ Only* et *MJ Only*). La flamme est ravivée, c'est maintenant à une boîte noire de l'entretenir...

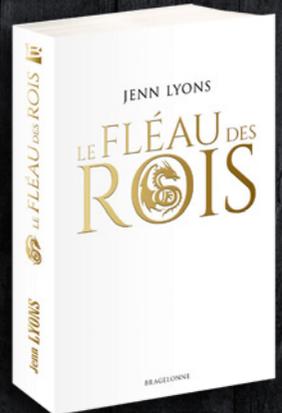
JENN LYONS

LE FLÉAU DES ROIS

LES HÉROS NE GAGNENT PAS TOUJOURS.
MAIS APRÈS TOUT, QUI VOUS A DIT
QUE VOUS ÉTIEZ LE HÉROS ?

*Votre Majesté,
Voici le compte-rendu détaillé des événements ayant
conduit à l'incendie de la Cité capitale.
Les gens affirment que c'est la fin du monde.
Vous et moi savons que ce n'est que le début.*

TROUVEZ UN
TICKET D'OR
DANS VOTRE LIVRE ET REMPORTEZ
**100 € DE LIVRES
BRAGELONNE**



Plus d'infos sur bragelonne.fr/operations/ticket-dor

JOANN SFAR

« Le rêve de ma vie, c'était de faire un JDR »

Vous l'avez peut-être vu dans une pastille pour Arte mais Joann Sfar, fantastique auteur multcartes, bande-dessinée, roman, cinéma, est un rôliste. Un vrai, passionné, obsédé, vorace. Il nous raconte son parcours autour du jeu de rôle et nous lâche un scoop énorme en fin d'interview. À lire absolument.



Joann Sfar's digest

Joann Sfar est né en 1971 à Nice. Une maîtrise de philosophie et un diplôme des Beaux-Arts de Paris en poche, il est auteur de bande dessinée, illustrateur, romancier et aussi réalisateur.

Ses titres les plus connus sont *Le Chat du rabbin*, *Petit Vampire* ou encore *Donjon* avec Lewis Tromdheim et *Aspirine*. Depuis 2013, il écrit des romans et depuis 2010 et son film *Gainsbourg, vie héroïque*, César du meilleur premier film en 2011, il réalise également des films.

Un touche-à-tout génial, passionné, hétéroclite, drôle et fin.

Casus Belli : Comment as-tu découvert le jeu de rôle ?

Joann Sfar : Comme beaucoup de gens de ma génération, je crois. Il y a eu la publication d'une boîte en français de *Donjons & Dragons* et, une semaine avant ou après, la sortie du supplément *Mega de Jeux et Stratégies*, qui proposait un jeu de rôle entier. Dès que j'ai découvert ça, j'ai trouvé ça formidable. J'ai été happé. Mes grands-parents vivaient en face de la boutique *Jeux Descartes* de Nice et j'ai donc débarqué là-bas avec un copain et on est repartis les bras chargés. L'aventure commençait. Pour moi, alors, le jeu de rôle, il n'y avait plus que ça qui comptait. Raconter des histoires en jeu de rôle et faire des projets de bande-dessinée. Cela avait la même importance à mes yeux. C'était la même chose.

CB : Puisqu'on fête les quarante ans de Casus, comment as-tu découvert le magazine ?

JS : Une fois dans la boutique, tout est allé très vite. Au final, je ne me rappelle plus le premier numéro de *Casus* que j'ai acheté, mais ce qui est sûr, c'est que je me les suis tous procurés,

jusqu'au numéro 1 peu de temps après. C'est un élément déterminant de ma culture jeu de rôle. À l'époque, il y avait également une autre revue que j'aimais beaucoup qui s'appelait *Runes*. Je suivais ces deux revues très fidèlement. Au niveau de la chronologie, je ne suis peut-être pas très précis, ça se mélange dans ma tête, mais ce sont mes souvenirs. Après, au-delà des magazines, j'ai eu la chance de fréquenter à Nice des créateurs de jeu de rôle qui m'ont beaucoup influencé. Le premier, c'est le garçon qui a travaillé sur le jeu *Légendes*, Guillaume Rohmer, il écrivait et traduisait pour *Descartes* l'éditeur. Le jeu était très complexe mais vraiment fascinant. Une de mes premières acquisitions. Et puis il y avait également aussi un type formidable que je croisais tout le temps à la boutique, qui a sorti quelques années plus tard un jeu qui s'appelait *Maléfices*, Michel Gaudo. Il m'a beaucoup marqué.

CB : La boutique a joué un rôle important pour toi ?

SF : Oui. À *Jeux Descartes Nice*, il y avait un trio. Michel Gaudo qui était toujours fourré là-bas, Guillaume



“ Casus a été un élément déterminant de ma culture jeu de rôle. ”

Rohmer et le vendeur de la boutique, Pascal, un gars adorable, supporter de l'OGC Nice. Moi, j'étais tout petit et ils m'autorisaient un peu à être dans leur gang donc j'ai eu la chance de jouer avec Michel Gaudo, j'ai eu la chance d'être là quand il commençait à tester *Maléfices*. Il m'invitait chez lui, il avait une bibliothèque avec plein de bouquins ésotériques. Et puis comme je dessinais, il m'avait proposé d'être un des premiers illustrateurs à travailler pour *Maléfices*. Malheureusement, je n'étais pas assez bon. J'en avais conscience. Je lui montrais mes dessins. Mais il m'a beaucoup aidé, même en bande-dessinée. Il m'avait dit : fais gaffe, il y a des auteurs de BD qui

passent leur vie à vouloir être peintre et c'est très très triste parce que la BD, c'est respectable en soi. Ça m'a beaucoup influencé. J'aimais beaucoup ce mec. C'était un maître pour moi, comme Pierre Dubois. Moi, je jouais surtout avec mes copains.

CB : Tu jouais à quels jeux ?

SF : Très vite, dès la 6^e, je me suis occupé du club de jeu de rôle de mon collège. On testait tous les jeux qui sortaient. J'étais meneur de jeu les deux tiers du temps. Mais dès qu'un jeu était trop complexe mathématiquement parlant, ce n'était plus moi le meneur. *Chivalry & Sorcery* ou *Rolemaster* ou *Space Opera*, je laissais la place. →

“ Michel Gaudo, l’auteur de *Maléfices* était un type formidable, il m’a beaucoup marqué. ”

Moi, je masterisais à *Cthulhu* évidemment, que j’aimais énormément, et puis à plein de jeux bizarres comme *Toon*, *James Bond*, j’étais très très fan de *RuneQuest* aussi, que je mettais à ma sauce. Bizarrement, je jouais également aussi beaucoup à *Légendes*, dont les règles avaient fini par me paraître plus si compliquées – je ne sais pas ce qu’il s’est passé dans ma tête. Avec le recul, je me rends compte qu’on testait tout mais on revenait toujours sur les mêmes jeux fétiches.

CB : Pas de D&D ?

SF : Mon rapport à *Donjons* a été assez complexe. J’ai beaucoup joué à la boîte rouge parce que je trouvais ça très simple, très amusant, ça a été pour moi le début de la peinture de figurines en plomb, mais très vite je suis passé à des jeux dont le contenu me correspondait plus, c’est-à-dire des jeux où on pouvait creuser un univers qui correspondait plus à mes attentes, un monde un peu plus réel avec des personnages plus investis, en tout cas à mes yeux. Après, j’assume aujourd’hui de dire que mon attitude de l’époque par rapport à *D&D* relevait d’une sorte de snobisme par rapport au jeu de rôle le plus populaire. Pour se distinguer, je jouais à autre chose, évidemment. Aujourd’hui, toutes les blagues du milieu des rôlistes par rapport à *Donjons & Dragons*, je ne les comprends pas ! Je n’y ai joué qu’un an, quand j’étais en sixième. Je m’aperçois que ça me manque. C’est un très bon système auquel je n’ai pas donné sa chance. J’ai un passif sur *D&D* alors que j’ai joué aux trucs les plus obscurs.

CB : Tu jouais énormément alors ?

SF : Mon histoire d’amour avec les jeux de rôles a duré jusqu’à ce que j’aie dans les 23-24 ans, jusqu’à ce que je commence une activité professionnelle. Ma passion s’est arrêtée au moment du succès de jeux comme *Vampire* ou *Ars Magica*, que j’aimais beaucoup mais qui devenaient trop

légers en règles à mes yeux. Si c’est juste pour se raconter une histoire, ça je peux le faire sans le jeu de rôle. Ce qui m’intéresse dans le jeu de rôle, c’est que le hasard intervienne et torpille le projet du meneur et des joueurs. C’est comme ça que j’ai appris à raconter des histoires. En inventant tous les gadgets possibles pour que les joueurs soient investis.

CB : À quoi ressemblaient vos parties ?

SF : Par chance, avec mes copains, on a tous été en couple sérieusement assez tôt, vers 16 ans et on jouait avec nos copines. J’ai toujours mené des parties avec autant de joueurs que de joueuses. Ça m’a amené sans doute à aller vers des jeux où il fallait que personne ne s’ennuie. Ça fait un peu cliché mais c’est ce que j’ai vécu et mes joueuses, la bagarre, ce n’est pas ce qui les intéressait le plus. L’énergie allait aussi vers d’autres aspects du jeu. Une autre caractéristique de nos parties, c’est qu’on jouait des campagnes au long cours. Et on ne lâchait jamais un personnage. En particulier à *Cthulhu*. Les personnages pouvaient devenir défigurés, fous, complètement chaotiques mais on continuait à les jouer. Mes copains étaient des intellos, donc je voulais les épater, donc je lisais beaucoup, je faisais des recherches, j’écrivais mes propres scénarios, je dessinais les PNJ. Sans doute que ça a été la base de mes bandes-dessinées, je ne m’en rendais pas compte... La BD du *Professeur Bell* est entièrement tirée de mes parties de jeu de rôle, par exemple. Une autre chose, on tenait beaucoup à l’inégalité entre les personnages. L’un pouvait être le valet d’un autre, par exemple. Un très puissant pouvait faire équipe avec un personnage très faible, on aimait beaucoup ça, ça encourageait de l’*acting*, du *roleplay*, de l’entraide. C’est là que j’ai appris à raconter des histoires. Une dernière remarque. Quelque chose qui

est arrivé très tôt aussi dans ma pratique, c'est que comme mon grand-père m'offrait tout ce que je voulais, je lisais énormément de jeux auquel je ne jouais pas forcément. C'est encore le cas aujourd'hui. Je m'endors généralement en lisant des règles de jeu de rôle alors que je ne joue plus que cinq à six fois par an, avec des amis ou mes enfants. La semaine dernière (en juin), j'ai joué pour la première fois en ligne sur *Roll20*.

CB : À partir de 25 ans, je comprends que tu t'es éloigné un peu du jeu de rôle. Pourquoi et qu'est-ce qui a marqué ton retour ?

SF : Bon, tout à l'heure quand même, quand je disais que *Donjons & Dragons* était un super système, il y a quand même des trucs que je trouve complètement cons. J'avoue que quand *D&D* est devenu le jeu majoritaire, les joueurs qui géraient leur personnage comme s'ils montaient un compte en banque, ça me fatiguait beaucoup. Après, l'arrivée des cartes *Magic* a signé mon divorce avec les boutiques de jeu. Je trouvais ça con, ça ne m'intéressait pas, ce n'était pas mon monde. Mon père avait déjà un club de bridge, je n'avais pas besoin de trouver ça ailleurs. Et puis, quand *Warhammer*, le jeu de rôle que j'adorais, a disparu face à la place folle que prenait *Warhammer le jeu de figurines*, ces choses m'ont fait fuir des boutiques. Et j'avoue que ma pratique du jeu de rôle a toujours été très liée à des boutiques, à des gens, à un milieu. Tout à coup, ça ne me concernait plus et j'ai coupé avec le milieu rôliste. Et puis ensuite, pour exister, ce que je peux comprendre, je voyais des débats et des gens expliquer qu'ils réinventaient le jeu de rôle et ça m'a toujours énormément saoulé. Je ne sais pas qui a dit : « à chaque fois qu'on croit qu'on invente un truc, Gregg Stafford (fondateur de *Chaosium*) l'a déjà fait il y a vingt ans. » Je sais que c'est une phrase de vieux con, mais je

crois qu'elle est vraie. Je suis revenu au jeu de rôle à un moment où j'ai eu plus de temps, je me suis rapproché d'une boutique, j'ai découvert la nouvelle formule de *Casus Belli*, la vôtre, je me mis à la lire, l'envie est revenue, de plus en plus forte. Et puis, comme beaucoup de gens de ma génération, je veux jouer avec mes enfants... En même temps, ce que je raconte n'est pas tout à fait vrai puisqu'il y a plus de quinze ans (en 2001), on a créé le jeu de rôle pour *Donjon*. Notre BD avec Lewis Trondheim. Deux pages publiés sur mon site Internet, et les gens ont commencé à y jouer. On en a fait un album qui s'appelait *Donjon, clés en main*, publié chez *Delcourt*, avec l'aide d'Arnaud Moragues. Contre toute attente, le jeu a été pas mal joué par les lecteurs des BD. Et parmi eux, il y avait mes enfants. La belle invention du jeu, c'est qu'il permet de jouer des dynasties de personnages dans toutes les époques de l'univers. On crée donc un personnage, ses enfants, ses petits-enfants et on joue des parties à différentes époques. C'était très marrant. C'est là que mes gamins ont choppé le virus du jeu de rôle. Ensuite, ils sont devenus joueurs eux-mêmes, à *Donjon et Dragons*, *Vampire*, *Cthulhu*... Moi, je m'y suis remis vraiment il y a trois ans, avec mon fils et puis des amis. En ce moment, j'ai envie de jouer !

CB : Tu disais que le jeu de rôle t'a appris à raconter des histoires et c'est devenu ta vie. Tu peux détailler cet apport ?

SF : C'est très important. Le jeu de rôle est un remède contre toutes les théories du scénario qui vont abêtir les histoires. En école de cinéma ou en atelier d'écriture, c'est l'école Spielberg, on apprend à écrire un héros avec une quête, un chemin, un adversaire qui va s'opposer à lui et puis à la fin, il va s'en sortir. C'est le meilleur moyen que toutes les histoires se ressemblent, qu'elles soient →



ennuyeuses. Le jeu de rôle fait intervenir quelque chose de très organique, autour d'un univers structuré, de très imprévisible. Et puis il y a l'idée d'un récit choral dont on ne va pas décider qui est le héros. Il y a un groupe de personnages, chacun va avoir sa vision de l'aventure. Par exemple, je viens de finir la série *HBO Our Boys* sur une tragédie au Proche-Orient avec des gamins tués et une enquête. Les créateurs de cette série ont eu à cœur de raconter cette série par les yeux de chacun des personnages. Et chacun vit une aventure complètement distincte. C'est ce qu'on apprend en jeu de rôle. Les joueurs vivent chacun une aventure différente. J'ai vécu de manière très douloureuse des soirées où j'avais l'impression que tout s'était très bien passé et je rentre, et un joueur ou une joueuse me dit : j'ai passé une soirée affreuse, mon personnage n'a rien fait, Intel m'a dit ça... Et ça a toujours été une vraie préoccupation pour moi. Que j'étends même, parce que je suis fou, aux PNJ ! J'ai besoin que le PNJ passe une bonne soirée ! (*Rires*) J'ai besoin de le raconter comme dans *Austin Powers* où des centaines de gardes anonymes se font buter et on voit quelqu'un qui va chez leur femme leur dire : il gardait une salle vide et on vient vous annoncer qu'il est mort. J'ai besoin de ça.

CB : C'est parce que tu es meneur et que les PNJ sont tes PJ à toi !

SF : Oui. J'ai besoin qu'ils existent. Après, je suis assez doctrinaire à ma table. Quand des gens font les comédiens à une table de jeu de rôle, en général, ça m'agace au dernier degré. On ne leur demande pas de faire les clowns, de sautiller, de prendre des accents, en tout cas, ce n'est pas ma conception. On demande d'incarner un récit comme des narrateurs de leurs personnages. Je n'ai rien contre le fait de prendre de temps en temps des voix bizarres, mais ce n'est pas ça le sujet à mon avis. Le sujet, c'est d'arriver à

l'endroit où ils vont y croire. Et parfois l'artifice, l'accent, le jeu d'acteur me sort de l'histoire. Je préfère encore quelqu'un d'investi dans l'histoire qui me parle de son personnage à la troisième personne : « *mon personnage n'a plus d'herbe, il n'a plus rien à fumer, il est nerveux, il va se battre même si c'est pas son truc.* »

CB : J'aime cette façon de plonger entièrement dans les grands débats sur la bonne façon de jouer au jeu de rôle ! Sujets passionnels et glissants !

SF : (*Rires*) L'important, c'est de passer une bonne soirée. Je suis doctrinaire sans l'être. Mais je garde des mauvais souvenirs de partie avec des joueurs dans ce style. Ce que je constate, c'est que je ne joue bien qu'avec des proches ou des amis. Pas tellement pour la connivence mais parce que on peut se permettre d'aller assez loin dans certaines choses, de ne pas avoir peur de les vexer. Après, j'adore initier des gens qui n'ont encore jamais joué. Ça amène toujours des choses fantastiques. Puisqu'on parle des grands débats, en voilà un : en général, c'est moi qui lance les dés. Je le fais derrière l'écran et les joueurs ne voient pas le résultat. Parfois, ce sont eux qui jettent, mais je n'ai pas envie que ce soit un wargame. Parfois, ça m'amuse que les joueurs voient que je ne maîtrise pas certains lancers de dés, que le hasard décide. Mais je n'ai pas besoin qu'ils sachent exactement ce que ça signifie.

CB : Lancer les dés pour les joueurs, c'est une ligne de rupture pour de nombreux joueurs !

SF : Oui mais je lance vraiment les dés. Si quelqu'un meurt, il meurt. Mais je m'assouplis je dois dire. C'est venu à la base parce que j'avais des copains très nerveux qui n'arrêtaient pas de jouer avec, des les faire tourner en toupie, ça faisait un bruit fou et, passé une certaine heure, je ne supportais plus.



“ J’étais très favorable à tout ce qui était borderline. Je n’avais pas besoin du jeu de rôle pour être sulfureux. ”

CB : Pour revenir à l’influence que le jeu de rôle a eu sur toi, comment tu qualifierais l’importance du jeu de rôle sur la découverte des mondes de l’imaginaire, du fantastique, du genre ?

SF : Oui, le jeu de rôle a été déterminant. Mais c’était une approche assez globale. La grande qualité du jeu de rôle, c’est que ça m’a permis de maîtriser l’anglais presque dès la sixième. Enfin, je maîtrisai le vocabulaire de l’heroic-fantasy ! Après, je lisais aussi beaucoup de BD, de comics et puis je fréquentais aussi des gens plus âgés, notamment dans la boutique *Descartes*

où je rencontrais des gens très lettrés. Michel Gaudou notamment. Pierre Dubois que j’ai rencontré à seize ou dix-sept ans, qui a été vraiment central dans ma vie, qui m’a fait découvrir tout le fantastique américain, Lovecraft, Howard, Robert Bloch, mais aussi du fantastique français, Claude Seignolle, Jean Ray, les écrivains belges, je collectionnais aussi tous les romans de la collection *Neo*, la collection *Marabout*. Il y a eu une rencontre globale avec cette contre-culture qui, à l’époque, n’avait pas ses entrées à l’université, ce qui était délicieux, on avait l’impression d’être en guerre contre →



“ Je suis un peu fou mais j'ai besoin que les PNJ passent une bonne soirée quand je joue au JdR ! ”

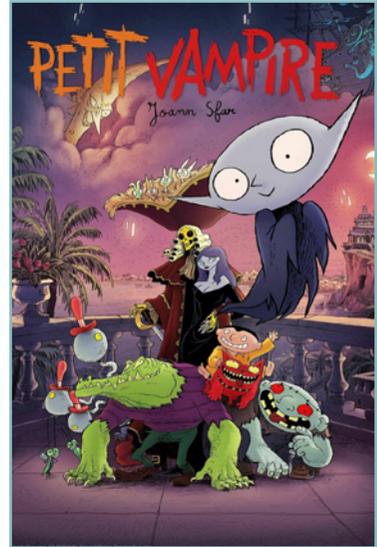
quelque chose. Aujourd'hui, la fantasy est à la Bibliothèque Nationale, donc on est dans un autre monde et tant mieux d'ailleurs. J'aimais les mêmes choses que tout le monde, avec une prédisposition pour ce qui faisait peur.

CB : Au début des années 90 où il y a eu une vague très puissante de diabolisation du jeu de rôle, notamment par quelques émissions de télévision, comment as-tu vécu cette période ?

SF : Alors, pour moi, c'était compliqué, j'étais déjà ésotériste. Je tirais les cartes, je faisais du spiritisme, j'avais un rapport très particulier à tout ce qui est diabolique puisque dans mon éducation, le diable, c'est le double, la dialectique philosophique et pour moi, ce qui est diabolique, c'est ce qui a résisté au monothéisme. Donc j'étais très favorable à tout ce qui était borderline. Je n'avais pas besoin du jeu de rôle pour être déjà sulfureux. Et puis j'avais la chance d'avoir des parents et des grands-parents qui me laissaient faire ce que je voulais et plus c'était provoquant, mieux c'était. Ça les faisait marrer. On ne m'a jamais embêté avec ça. J'étais très féru d'ésotérisme. Quand Michel Gaudou travaillait sur *Maléfices*, il faisait croire qu'il avait une véritable sorcière à ses côtés, je ne me souviens plus son nom, une dame qui venait et qui pouvait rendre impuissants les gens qui l'embêtaient. Il y avait tout un aspect de mystification que j'aimais beaucoup.

CB : Quelle est ton actualité en ce moment ? Toi qui publies tant de choses ! D'ailleurs avant de répondre à cette question, comment tu travailles pour pouvoir mener autant de projets de front, romans, BD, livres illustrés, projets audiovisuels ?

SF : Jusqu'à la naissance récente de mon nourrisson, j'avais des journées très paisibles. Je me lève très tôt et je suis à ma table tôt le matin. Soit j'écris, soit je dessine, dans le calme, pas dans l'urgence. J'ai besoin de neuf heures



de travail quotidiennes. Je ne travaille pas spécialement vite mais je travaille tout le temps. C'est vrai aussi que j'ai beaucoup de collègues dessinateurs qui disent passer quatre heures derrière leur table mais qui passent trois heures à s'angoisser et une demi-heure à dessiner. Moi, je ne dessine pas vite mais je le fais sans m'interrompre. Et puis une chose repose de l'autre. Souvent, quand je dessine, je fais autre chose. La télé ou la radio sont allumées, je peux parler au téléphone. Moebius disait : il faut allumer sa télé intérieure. Il faut que le dessin apparaisse malgré soi presque. Il faut un niveau de détente suffisant. Sinon, ma grosse actualité de la rentrée, c'est le long métrage de *Petit Vampire*, sur lequel je travaille depuis six ans. La sortie conjointe du film, de romans, et puis le nouveau tome de la BD *Aspirine*, qui appartient au même univers aussi que mon dernier roman, *Le Dernier Juif d'Europe*, qui est un roman contemporain de vampires et de monstres, ça m'amène à développer beaucoup cet univers qui se répond, avec des choses pour adultes, des choses pour enfants. J'essaye de rendre ça vrai. Ça m'occupe

beaucoup. Et je travaille beaucoup sur des scénarios de bandes-dessinées pour plein de copains : ce sont de vrais scoops, j'en ai parlé nulle part. J'écris une nouvelle saga pour mon camarade Vince, du thriller, de l'horreur, moins humoristique que ce que je fais d'ordinaire. J'écris aussi une geste d'heroic-fantasy pour Nicolas Keramidas. Au mois de septembre va sortir le premier volume chez Gallimard de *La Chanson de Renart*. J'ai fait se rencontrer *le Roman de Renart* et *la Chanson de Rolland*. Une tentative de faire de la fantasy européenne médiévale avec des personnages animaliers, des magiciens, des chevaliers, orienté jeunesse avec des mélanges. Gallimard m'en a commandé trois volumes. Je suis sur le deuxième en ce moment. Plus ça va, plus je me documente sur la véritable France du Moyen-Âge. D'ailleurs je vous félicite pour le jeu de rôle *Joan of Arc* qui est une source d'émerveillement quotidien.

CB : Pour revenir sur ton univers contemporain peuplé de monstres, on sent à travers tes différentes œuvres une cohérence globale qui se dessine...

SF : Oui mais jusqu'à présent de manière très très contrariée. Tu vois, par exemple, pour la série *Donjon* qu'on a relancée récemment avec Lewis Trondheim, on a tout construit dans la même collection chez le même éditeur. Et à la fin, même si c'est imbitable, on peut mettre en début d'album un guide de lecture pour nos lecteurs. Il y a tant de périodes, etc. Mes histoires de monstres, c'est très différent, je les ai faites pour moi, sans penser au lecteur et ça rassemble des dizaines de bouquins chez plein d'éditeurs différents. Il faudrait que je cartographie presque en disant : j'ai publié tous ces bouquins qui se passent dans le même

monde et peut être qu'il est temps que je donne une cohérence à ce monde, ça va le rendre plus excitant. J'ai un projet de série télé très avancé sur le monde de Rebecka, la psy pour monstres et Ionas le vampire, un projet de film pour Aspirine... Tout concourt à faire comprendre que ces histoires se répondent.

CB : Il faut faire un jeu de rôle ?

SF : Alors, j'ai désormais le droit d'en parler. Le rêve de ma vie, c'était de faire un jeu de rôle. Et c'est sur le point de se réaliser. Un rêve profond. On travaille depuis un an et demi avec *Black Book Éditions*, que j'ai approché parce qu'ils font vraiment un travail qui m'a impressionné, et je veux que ce soit vraiment joué. Orienté vers le plaisir de jeu. Ce jeu qui va s'appeler *Monstres* – parce qu'il faut faire simple – va faire l'unité entre toutes mes histoires de monstres, entre tous ces mondes. On va donner aux joueurs des tas de clés qui ne sont pas dans mes autres livres. Et puis surtout des personnages et des histoires jouables. Deux choses me manquent dans les jeux contemporains actuels : de la vraie horreur déjà. Quand on écrivait de l'horreur dans les années 80, comme j'imagine qu'il n'y avait pas de censeur, pas de relecture, on pouvait aller très très loin dans la saloperie. Et à l'inverse, j'ai besoin aussi que ce soit très simple. C'est ce que j'aime dans les vieux suppléments *old school* de *Donjon*, *Chill* ou *Cthulhu*, c'est qu'on retrouve cet aspect absolument abominable mais aussi une simplicité, un côté enfantin, presque, une joie dans les combats, dans la description des monstres. Mais je n'ai pas le droit d'en dire plus. Il va y avoir une précommande participative à la rentrée et ça va être formidable. Je suis très très excité.

Propos recueillis par Thomas Berjoan

Monstres ?

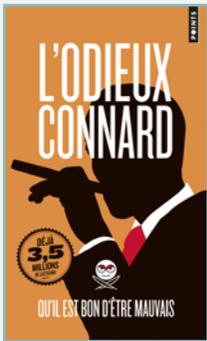
Vous voulez en savoir plus sur *Monstres*, le jeu dans l'univers de Joann Sfar ? Regardez la quatrième de couverture (le dos) de votre Casus (ou la page 276 de ce PDF) !



CB



40 ans



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.

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. Quinzième épisode.

LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

Casus, 40 ans de tentations. Pour cet anniversaire, laissez-moi vous conter ma rencontre avec *Casus*. Bon, dit comme ça, on pourrait croire que je vais vous parler d'un gros monsieur musclé dans les douches d'un club de sport, mais pas du tout.

Bien avant le XXI^{ème} siècle, alors que je suis encore un jeune freluquet doté de cheveux, je découvre rangé dans le coin d'une pièce chez des amis un magazine que je ne connais pas, et rempli de sujets dont j'ignore tout vu mon jeune âge. Mais avec plein d'images fantastiques ! C'est mon premier contact avec *Casus Belli*, et dans la même soirée, j'entends pour la première fois parler de *jeux de rôles*, de *wargames* et autres *jeux de simulation*.

Évidemment, le contact d'un rôliste étant contagieux, autour de moi, on s'y met peu à peu, et je me retrouve à écouter le récit d'aventures palpitantes les lendemains de parties. C'est décidé, le jeu de rôles, ça a l'air trop bien : je m'y mets.

Peu après, *Casus Belli* rentre dans mon foyer. Je peux encore voir le magazine, posé soigneusement à côté de la pile des *Joystick* et des cédés de démos mal rangés, sous la chaleur écrasante d'un été entre deux années scolaires.

Le rituel était toujours le même à l'ouverture de *Casus* : regarder s'il y avait des scénarios pour les jeux que je possédais à l'intérieur, m'enfiler toutes les bédés de *Mongol & Gotha*, lire les

articles plus ou moins débiles accompagnant toujours certaines pages – aujourd'hui encore, je peux vous réciter ces quelques vers trouvés dans le magazine il y a plus de 20 ans :

Eru à peine couché

Péta sous l'édrédon.

Les elfes émerveillés,

En firent maintes chansons.

Ma mémoire retient des choses essentielles.

Mais le vrai supplice, c'était le moment de filer à la rubrique des nouveautés pour voir ce qui s'annonçait. Et là, quand on a un argent de poche limité, que faire ? On ne peut pas tout acheter ! Alors il fallait s'organiser avec les copains. Choisir qui achèterait quoi. Toi, tu prends *Nightprowler*, moi je prends *Shadowrun*.

Et relire, relire encore les tests pour se décider : alors *Deadlands*, je le prends ou pas ? Je préfère ne pas compter combien de fois j'ai lu le même article avant d'enfin me décider à prendre un jeu ou pas, voire à subtilement en chanter les louanges à un copain plus fortuné à la recherche d'un nouvel univers à maîtriser.

Aujourd'hui encore, je dois bien l'avouer, cela a laissé des traces. Oooh, et ne mentez pas : chez vous aussi.

Combien de jeux de rôles achetés sans en jouer une seule partie ? Combien de gros livres empilés en se jurant qu'un de ces jours, on y jouera ? Combien de

tout petit,
déjà ...



fois me suis-je dit que ce serait plus raisonnable de déjà jouer aux jeux qui attendent plutôt que d'en acheter de nouveaux ?

Avant de finalement, céder ?

Alors oui. *Casus*. On a fait un bout de chemin ensemble, et je pense que tu es en partie responsable du fait qu'au moment où j'écris ces lignes, je viens encore d'acheter un PDF de *Chroniques*

Doublées alors que je n'en ai pas encore joué une seule partie, faute de temps.

Aussi, pour cette chronique, je finirai ainsi :

Que celui qui n'a jamais acheté un jeu avant de ne jamais y jouer me jette le premier dé 20.

Et bon anniversaire, *Casus* !

Odieux Connard
Barabare déchaîné Coucho

DANS CASUS BELLI N°35

L'été va se dérouler pour la Rédaction avec un œil et déjà un pied dans le numéro 35 en préparation.

Profitez bien de votre été et de ce numéro spécial anniversaire plein à ras bord. Le confinement a été éprouvant pour tout le monde, pour des raisons bien différentes. Si vous le pouvez, n'oubliez pas de souffler, de prendre du temps pour vous et les vôtres. Un bon JdR, il n'y a rien de tel pour s'évader quelques heures (ou quelques journées, en mode hardcore, yeah !).

Chez *Casus*, on est déjà au boulot pour la suite. Et on a du super matos pour vous à la rentrée.

Aurélié Pailhez, l'autrice qui nous avait déjà proposé *Yenka*, un petit jeu complet publié dans *Casus#24*, revient avec un nouveau petit jeu tout-en-un : *Blues Brotherhood*. Je ne veux pas trop en dire pour laisser intacte la surprise, mais ça va être très fun et innovant.

Quoi d'autre ? *Le Bâtisse & Artifices* est déjà dans la boîte, écrit par Adrien Saurat. Le pitch ? Plutôt efficace ! « *Dans sa nouvelle intitulée La couleur tombée du ciel, HP Lovecraft décrivait la future construction d'un barrage en aval d'une vallée maudite, désertée depuis la chute d'une météorite aux conséquences surnaturelles. Imaginons que ce barrage put bel et bien être bâti...* »

Il y aura également une longue aide de jeu sur « *Le consentement dans le jeu de rôle* », une traduction d'un texte qui nous a paru essentiel, tiré de la gamme *Numerera* de Monte Cook. Parce qu'on est là pour s'amuser et que tout le monde doit se sentir à l'aise à la table.

Évidemment, du scénario, de la critique, de l'étagère, de l'interview, des BD, des news, énormément de choses, comme à chaque fournée, mais le détail sera pour la rentrée...Passez l'été dont vous rêvez, bonne lecture et à très vite !

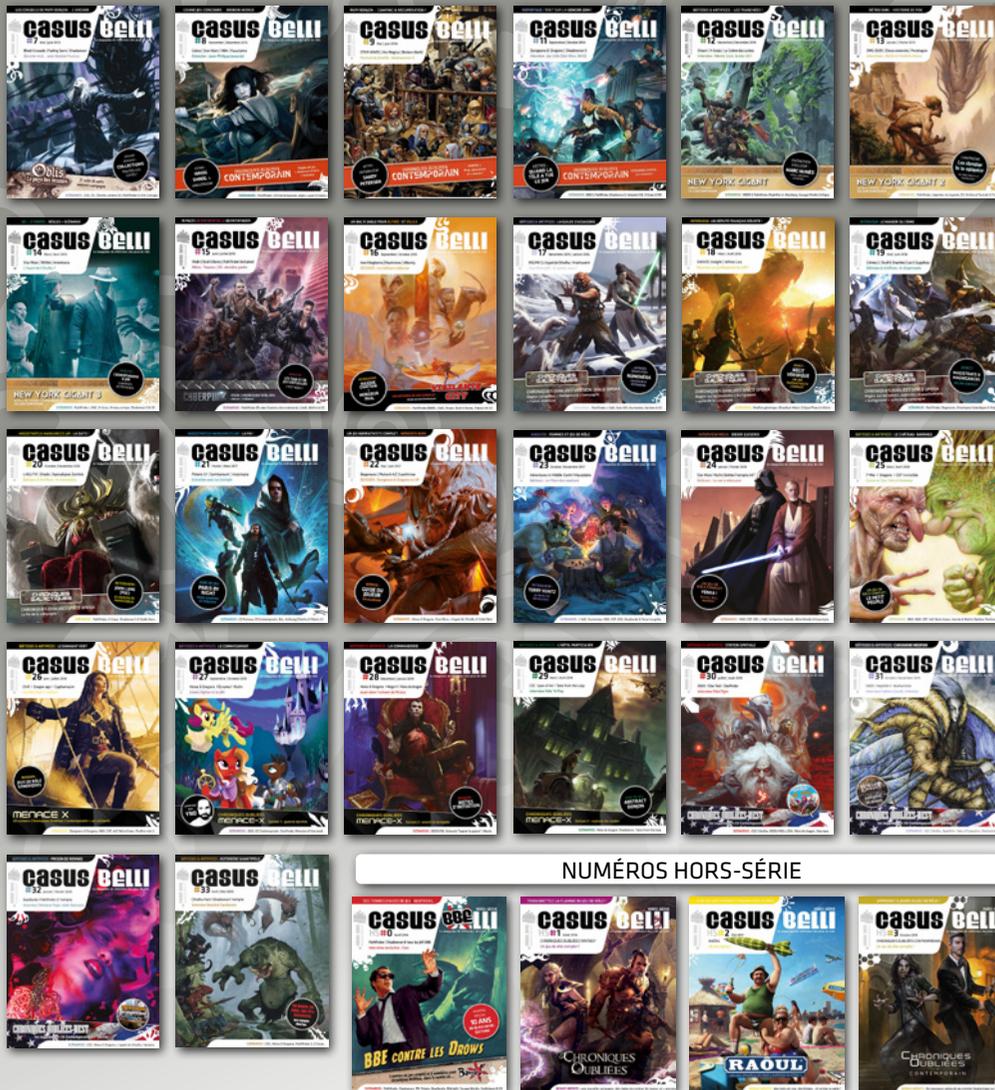
Thomas Berjoan et toute l'équipe Casus



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR

www.black-book-editions.fr



**casus
belli**
Le magazine de référence des jeux de rôle

black-book-editions.fr

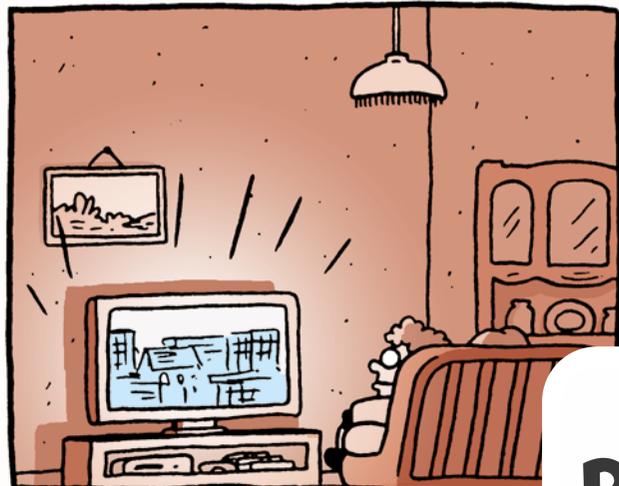
LE CASUS CLUB

ETABLISSEMENT POUR ROLISTES
DEPUIS 247 708 (ANNÉES DE YUGGOTH)

CORTAUL
DU JOUR
gestes
barrières



Vivez vos aventures.



Vidberg

MONSTRES

LE JEU DE RÔLE DANS L'UNIVERS DE
JOANN SFAR

En précommande participative sur [GameOnTableTop](https://www.gameontabletop.com)

Octobre 2020



[black-book-editions.fr](https://www.black-book-editions.fr)