CHRONIQUES OUBLIÉES | LES VOIES ÉPIQUES !

BLACKBOOK EDITIONS

casus belli black-book-éditions.fr

casus belli

#4 Juillet | Août 2012

Le magazine de référence des jeux de rôle

Keltia | Bloodlust | L'Anneau unique

Portrait de famille : Savage Worlds

RÉSULTATS CONCOURS : DEVINE QUI VIENT DÎNER...

Oblis
Le pays des brumes

Un univers-campagne médiéval-fantastique

SCÉNARIOS : Pathfinder, Metal adventures, CO, Shadowrun, C.O.P.S. & Superclique

Succombez aux Royaumes de l'épouvante !

La Couronne putréfiée

Disponibles sur www.black-book-editions.fr :

Le Guide du joueur

Pathfinder #43 Les Fantômes de Roctourment (1/6)

Pathfinder #44 Le Procès de la bête (2/6)

Le Guide de l'Ustalav : Les royaumes de la terreur

paizo.com www.black-book-editions.fr

sommaire

En direct - Sommaire 2
En direct - Édito 3
En direct - Le courrier des lecteurs 4
En direct - Buzz mon rôliste 6

Actualité - Nouvelles du front 10
Actualité - À l'ouest du nouveau 16
Actualité - Tour d'horizon : L5R 20
Actualité - Chaotiques, les Sorciers ! 24
Actualité - Inauguration du ludopole 26

Nouveauté - Keltia 30
Nouveauté - Bloodlust Metal 34
Nouveauté - L'Anneau unique 38
Nouveauté - Tunnels & Trolls V8 42
Nouveauté - Les Masques de Nyrlathotep 46
Nouveauté - La Boîte d'initiation Pathfinder 50
Nouveauté - Portrait de famille : Savage Worlds (VO) 52
Nouveauté - Interview - Shane Lacy Hensley 56
Nouveauté - Prélude à la guerre 60
Nouveauté - Portrait de famille : Earthdawn 62
Nouveauté - Nécropolice 66
Nouveauté - L'Héritage du feu 68
Nouveauté - Teocali 70
Nouveauté - Billet rouge 72
Nouveauté - Perfect unrevised 74
Nouveauté - Superclique 76
Nouveauté - Les mystères de Londres 78
Nouveauté - Bestiaire 3 79
Nouveauté - Créatures du 6e Monde 80
Nouveauté - S/lay w/me 81
Nouveauté - Prosopopée 82
Nouveauté - My life with master 83
Nouveauté - Civil War Event Book 84

Nouveauté - Scenarii 85
Nouveauté - Les Horreurs venues de Yuggoth 85
Nouveauté - Almanach Arcadien 85

L'étagère du rôliste - Final Fantasy XIII-2 86
L'étagère du rôliste - City of Horror 88
L'étagère du rôliste - De Cape et de Crocs 90
L'étagère du rôliste - Il était une fois... 92
L'étagère du rôliste - La licorne 94
L'étagère du rôliste - Le coin des comics 95
L'étagère du rôliste - The Island 96
L'étagère du rôliste - Inspis 96

Scénario : Les Vautours de Talbeth (Pathfinder) 106
Scénario : Le Testament de Kurt, 2e partie (Shadowrun) 120
Scénario : Pour la science (Metal Adventures) 130
Scénario : Jour de colère (C.O.P.S.) 138
Scénario : Le chaînon manquant (Superclique) 146

Jeu univers - Oblis, le pays des brumes, 1ère partie 150
Jeu complet - Chroniques Oubliées, more ! 206

Aide de jeu - Thématique : Les bardes 212
Aide de jeu - Bâtisses & Artifices n°4 : Steamboat 222
Aide de jeu - PJ only : En bonne compagnie 232
Aide de jeu - Concours Devine qui vien dîner... : Taupaze 236

Rétro - Archéo-rôlisme : Trégor 238
Rétro - Entretien : Paul Chion 240
Rétro - 30 ans de Casus : Casus belli n°9, 70 &15 246

Carnets de voyage - Jérusalem 248
Récit - Têtes de morts, épisode 1/3, Au clair de lune... 252
Concours - Créateur de Mondes ! 254
Casus Belli - Dans CB#05... 255
Kroc - Les mémoires de Kroc-le-bô 256

Abonnements 251

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, *www.black-book-editions.fr*. N°4, juillet/août 2012. **Directeur de la publication** David Burckle **Chefs de projet** Didier Guiserix-Stéphane Gallot **Maquette** Damien Coltice.

Ont participé à ce numéro Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Farid Ben Salem, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Erwan Berthou, Tristan Blind, Raphaël Bombayl, Ghislain Bonnotte, Jérôme « Sempaï » Bouscaut, Anthony Bruno, David Burckle, Damien Coltice, Anthony « Yno » Combrexelle, Croc, Arnaud Cuidet, Coralie David, Laurent « Bob Darko » Devernay, Julien Dutel, Franck Florentin, Géraud « Myvyrrian » G., Stéphane Gallot, Patrice Greille, Didier Guiserix, Marc Laperlier, Jérôme « Brand » Larré, Tristan Lhomme, Yoshiaki Mimura, Philippe Rat, Mr Rat Junior, Thomas Robert, Nicolas « Gulix » Ronvel, Julien « Selpoivre » Rothwiller, Manuel Rozoy, Marc Sautriot, Shylock, Léo Vesperini et Vincent Ziec.

Image de couverture Antonio José Manzanedo Luis, couverture du JdR *Keltia, Les Chroniques du Roi-Dragon*, édité par Le 7e Cercle.

Illustrateurs, cartographes et photographes Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Laurent Bernasconi, Bernard Bittler, Damien Coltice, Julien De Jaeger, Laurent Emonet, Anthony Geoffroy, Gotto, Didier Guiserix, Renaud Maroy, Jean-Baptiste Reynaud, Anne Rouvin, Stéphane, Dimitri Bielak, Camille Durand Kriegel, Thierry Ségur et Augustin.

Toutes les illustrations sont (c) leurs auteurs et leurs éditeurs.Kroc le bo apparaît avec l'aimable autorisation des éditions Guy Delcourt.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

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 ont joué le jeu, Claude Figuères, Paul Chion, les copains de Di6dent, le Département des Sombres Projets, l'équipe de l'Œuf-Cube, Gensériс Delpâture, Jean-Jacques Cortes, Martin Carayol et la communauté facebook, Shane Ensley, Margaret Weis Productions, Kurt Cobain, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard, Emmanuelle Bonavent, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Ludovic « Heuhh » Papaïs, la communauté du site Pathfinder-FR, Cédric Delobelle, Neko, Florrent, Gary Gygax, Jawad, Franck Plasse et les XII Singes, les éditions Mnémos, Peter Jackson, Eloi Morterol, Laurent et Corinne Rambour, Urban Comics, tous les participants au concours « Devine qui vient diner ce soir », Arnaud Cuidet, Hicham et les éditions du Matagot, Les Sorciers de la Côte, Matthieu Bonin et le Ludopole, Nicolas Bongiun et AEG et Pierre Rosenthal.

Impression Chirat. **Diffusion boutiques** Millennium.

Commande directe individuelle www.black-book-editions.fr

Abonnements : voir page 251 de ce numéro.

Publicité : Stéphane Gallot (stephane.gallot@casus-belli-mag.fr)

Pour contacter la rédaction : didier.guiserix@casus-belli-mag.fr ou stephane.gallot@casus-belli-mag.fr Imprimé en France.

ISBN 978-2-36328-109-8. Dépôt légal : juillet 2012.

Retrouvez-nous sur *www.black-book-edition.fr/casus* et sur Facebook.

ÉDITO

Après l'incroyable accumulation de déboires rencontrés tout au long de l'écriture (et jusqu'à la sortie papier tardive) du numéro 3 de *Casus*, toute l'équipe est fière de vous offrir ce nouvel opus, conçu avec passion et avec la ferme volonté de repousser les frontières du possible, surtout celles du calendrier.

Deux numéros pendant l'été, c'est désormais chose faite et vous allez avoir de la lecture au moins jusqu'à la rentrée. Évidemment, les petits gars de la rédaction sont fourbus et le fouet des rédac' chefs a marqué le cuir de quelques augustes fessiers… Mais le jeu en valait la chandelle !

Chacun à son poste, tous les rédacteurs sont déterminés à tenir l'engagement d'un *Casus* tous les deux mois. À peine le temps d'une sieste, à la limite d'un barbecue, et chacun reprend ses dés, sa feuille de perso, s'arme d'un stylo et d'un bloc de papier pour repartir à l'assaut de nouveaux mondes imaginaires. Cap vers l'horizon, l'infini, l'impossible et au-delà.

D'autant que l'été est l'occasion de réjouissances importantes pour notre milieu. Pendant les grandes vacances, nombreux sont les rôlistes qui renouent avec notre loisir connu pour être chronophage, la communauté geek se réunit au début de l'été au *ComicCon* et à la *Japan Expo* et nos confrères américains vivent des heures intenses avec l'approche de la *GenCon* d'Indianapolis, la grande messe du JdR, et la remise des *ENnies*, les *oscars* du monde ludique. À l'heure où s'écrivent ces lignes, le suspense est déjà à son comble et les candidats aux différents titres viennent tout juste d'être révélés.

Les semaines à venir vont être cruciales. Un prix peut attirer l'attention des rôlistes vers un jeu peu mis en avant, marquer la consécration de gammes populaires, aider de jeunes boîtes et créateurs à se hisser au sommet grâce à un joli coup de projecteur. Et bien sûr, au-delà de ces considérations, la plus importante convention rôliste au monde est avant tout un moment de rencontres entre éditeurs et joueurs, une fête du JdR, un moment où, dans la folie des parties qui s'enchaînent, avec un public friand de jeu organisé, l'avenir d'une campagne et d'un univers peuvent basculer. Tout est donc possible pendant ces quelques semaines, dans les univers de jeu comme pour notre microcosme. Nous serons évidemment là pour suivre ces changements.

Ce soir, pourtant, un court instant, la course s'arrête. Le monde rôliste retient son souffle. Pour nous, c'est simple : Casus #4 est terminé, prêt à vous être livré. L'équipe peut s'auto-congratuler. Faire péter le champagne et pousser des vivats. Le temps d'une sieste, d'un barbecue. Demain, l'équipe repartira vers le front le sourire aux lèvres et cette nouvelle bataille, amis lecteurs, compagnons rôlistes, on la mènera rien que pour vous.

Stéphane Gallot & Didier Guisérix

illustration de couverture Antonio José Manzanedo Luis

tous droits réservés @ 7e Cercle. 2012

LE COURRIER DES LECTEURS

On veut des cartes postales !

C'est le problème de notre temps, le courrier des lecteurs n'est aujourd'hui que très rarement écrit à la main, avec un bon vieux stylo et, délices des vacances d'été, sur une carte postale ! Nous en appelons donc à tous les rôlistes : envoyez-nous des cartes postales pour égayer notre été de labeur ! Et vous savez quoi ! Les plus belles seront reproduites ici !

Pin-up Donj'
Ce bimestre, nous accueillons **Miss Nymphe**, par Jean-Baptiste Reynaud.

Petit peuple rpg reboot

Je vous écris car j'avais le secret espoir que pour les 20 ans de la publication du Petit peuple RPG, *la nouvelle version de* Casus Belli nous *proposerait dans son numéro #4 de juillet un reboot remis au goût du jour de ce qui reste l'un des plus beaux JdR narratifs français ! Ma déception est immense et je vous écris pour en témoigner et vous signifier que vous venez de perdre un lecteur.*

Jeremy Mac Hullott (sans « e »)

Cher Jeremy,

Je vous répondrais par une simple question : comment se fait-il que vous sachiez déjà que nous ne publions pas de reboot du *Petit peuple RPG* (paix aux âmes des fées) dans *Casus Belli #4* alors que nous sommes encore en train de rédiger les articles du magazine ?

Heureusement, je suis de bonne humeur, alors sache que nous parlons évidemment du moment de jeunesse fragile et émouvant que constitue le PPRPG dans notre rubique nécro… heu, pardon, rétro ! Pas de reboot en vue, donc, mais qui sait ce que l'avenir nous réserve ?

Des hors-séries !

[…] J'en profite pour poser la question : penserez-vous un jour à rééditer (et ajouter des articles) votre Manuel du JdR (un hors-série Casus *d'il y a… longtemps) ? Certes il existe la* Bible du MJ, *mais j'ai trouvé que les 2 étaient assez complémentaires (de mémoire, il faut que je retrouve mon exemplaire du* Manuel*). Cette question était d'ailleurs plus pour les personnes qui n'ont pas pu se procurer ce fameux manuel à l'époque. […]*

Scratchy
(sur le forum Casus du site BBE)

Cher Scratchy,

Vous êtes nombreux à nous demander de publier des hors-séries *Casus* : hors-série *Chroniques Oubliées*, hors-série medfan, hors-série scénarios d'été, hors-série scénarios d'hiver, hors-série scén… Manuel du JdR ou encore hors-série Sexe et JdR (un best-seller assuré).

Si (presque) toutes ces idées sont très alléchantes pour la rédaction, sachez que nous allons d'abord nous concentrer sur la publication régulière de *Casus* avant d'envisager tout cela !

Mais c'est vrai que c'est alléchant.

Mais c'est mieux de se concentrer sur une publication « ré-gu-liè-re ».

Mais oui, c'est alléchant.

Mais bon, sortir Casus de manière régulière, c'est bien aussi…

Rââaa, c'est vrai qu'un petit hors-série, ça serait cool quand même…

Mais entendons-nous bien, la régularité, c'est important !

Joe Casus & Annabella Belli

JE NE SUIS PAS RÔLISTE MAIS...

par Claude Figuères, vendredi 1 juin 2012, 17:34 •

Je ne suis pas rôliste. Voilà, il fallait que ce soit dit, mais si j'interviens dans ce débat, ce n'est pas sans raison, pour le simple plaisir de la rhétorique, ma légitimité vient du fait que je suis la mère de l'un d'entre eux, un jeune homme qui écrit son propre jeu.

Le jeu de rôle est entré dans ma vie par une petite porte, celle de ma maison, dans laquelle j'ai accueilli quelques parties. J'écoute d'une oreille distraite mon fils et ses amis jouer. Je n'ai jamais ressenti la moindre inquiétude pour eux, je n'ai jamais eu l'impression d'une dérive quelconque, j' entends le jeu se dérouler rythmé par le cliquètement des dés tandis que je vaque à mes occupations et j'ai souvent l'impression d'écouter une pièce de théâtre, quelque fois drôle et remplie d'humour, du Feydeau des temps modernes, quelque fois pleine de furie et de combat, du Shakespeare revisité, quelque fois triste et sombre, du Claudel presque. Et toujours à la fin de la partie, ces jeunes gens qui transforment ma maison en scène de théâtre me disent merci de les avoir accueillis.

Mais ce que je vois surtout, ce sont des jeunes gens à l'imagination vivante et fertile, curieux, passionnés, partageant un moment ludique pendant lequel ils écrivent une histoire à plusieurs mains, une pleine tablée de Boileau et Narcejac. J'ai souvent imaginé que ces soirées de contes au coin du feu, à l'époque où la télé n'existait pas et où les gens passaient les longues soirées d'hivers ensemble, qu'ils échangeaient des nouvelles, jouant à se faire un peu peur, pour pouvoir ensuite se rassurer, devaient ressembler un peu à ces parties de jeu. Pour moi, les parties de jeux de rôles relèvent de cet esprit, un peu farceur, un peu rabelaisien, un peu andersennien, un peu peraultien, beaucoup communautaire. Et si chacun des joueurs assume son personnage le temps de la partie, je peux vous assurer que les jeunes gens sont bien eux-mêmes, sans aucun hiatus dans leur personnalité, lorsque j'interromps la partie pour poser un repas sur la table. Il paraît que les rôlistes se nourrissent de pizza froide et de coca éventé, c'est possible, mais je peux vous assurer qu'ils ne se plaignent pas non plus si on leur apporte des mezzés ou des pâtisseries maison ! Ce dont je suis certaine, c'est que leur conversation à table ne se limite pas au jeu, qu'ils sont pour la plupart férus de lecture et d'histoire, qu'ils savent s'exprimer en public de façon claire et qu'ils ont une culture qui me laisse souvent pantoise.

Cependant, je me dois d'ajouter que le jeu de rôle peut effectivement présenter un danger auquel nous sommes tous un jour confrontés, mais que les rôlistes rencontrent plus souvent que d'autres , la bêtise crasse de ceux qui, certains de détenir La Vérité, les regardent en crevant de trouille parce que leurs propres cerveaux atrophiés ne sont plus capable d'imaginer autre chose que leur quotidien médiocre, la confondante stupidité de ceux qui s'expriment sans savoir et qui ayant massacré leurs propres rêves ne voient dans celui des rôlistes que des cauchemars, l'imbécillité sidérale de certains journalistes frustrés de gloire et avides de sensationnel, la profonde sottise des intégristes de tous bords, des culs bénis, des bien-pensants qui ne supportent pas qu'on s'écarte des ornières qu'ils ont tracées, et leurs pères avant eux, enfin quoi, l'infinie connerie moyenne de quelques beaufs de comptoir qui n'ont pour seule excuse que d'être des fils de beauf.

Suivez nous sur *facebook* et *Twitter* !

Nous vous invitons à nous rejoindre sur les réseaux sociaux de référence pour réagir à nos annonces et échanger des points de vue sur la toile.

Moi, rôliste, toi, bigot

Suite à un article digne des heures les plus sombres du JdR et dans lequel une bigotte met en garde des parents bigots (je sais, ça fait beaucoup de bigots, mais l'histoire est ainsi faite !) contre les supposés dangers du JdR et du pschitt orange (à moins que ce soit l'inverse), Stéphane Gallay (et pas Gallot !), l'auteur du JdR *Tigre volant*, a lancé une jolie campagne visant à recueillir des témoignages de personnes à qui qui le JdR a apporté bonheur et félicité (je schématise, pour les bigots du premier rang). Via une page facebook et un blog, plus d'une centaine de témoignages ont été recueillis, dont celui publié ci-contre avec l'autorisation de son auteure.

Si cela vous intéresse, ou si vous souhaitez témoigner, suivez le lien :

moiroliste.tumblr.com

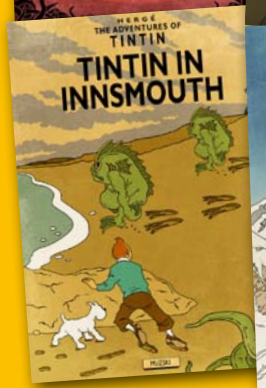
BUZZ MON RÔLISTE

Cloisonnés pendant des décennies, les rôlistes sévissent désormais sur la toile. Détournements, hommages, vérités, intox. Buzz mon rôliste est là pour vous faire partager cette envie douce d'imaginaire débridé !

Incroyable !

Un gars continue depuis 10 ans une même partie de *Civilization II*. Ne restent que trois peuples sur Terre et ils sont en guerre depuis plus de 1700 ans sans qu'aucun ne prenne le dessus. La Terre a ramassé à cause des guerres nucléaires et 90% de la population a disparu (nucléaire, réchauffement climatique, famine, etc.). Le joueur en a marre, il veut sauver sa planète, dépolluer et reconstruire mais la guerre permanente l'en empêche. Il ne s'en sort plus mais ne peut pas arrêter la partie en l'état. Il appelle au secours les internautes. En quelques heures, il reçoit des milliers de réponse avec de vrais conseils techniques et stratégiques. Plusieurs gars reprennent sa sauvegarde et envoient des vidéos où ils sortent du problème en 5-10 heures ; ils postent la soluce complète pour sauver le monde. Suivent des posts comprenant des dessins, des montages photos et autres témoignant de la vie dans son monde en 3990 et des brouettes. Un sous-forum se crée pour rassembler les nouvelles écrites par des internautes et se déroulant dans son univers. Et ça continue...

DÉTOURNEMENTS



Petit florilège Cthulhu : la cravatte verte pour les soirées habillées, l'affiche de film top vintage et les incontournables détournements de *Tintin* (BD et figurines !).

Sortie de *Bloodlust* oblige, on a tout de suite tilté en voyant passer ce cliché de propagande de l'église des jedi (voir ci-contre).

Pour sa 3e année, **OctoGônes**, la grosse convention lyonnaise de JdR et de jeux fantastiques, a décidé d'attirer une clientèle disons, très orientée, via cette (fausse) affiche. Rendez-vous en octobre pour voir si le buzz a vraiment pris et si les MJ sont habillés en drag queen !

////////// Infos du monde //////////

(La vérité dans nos journaux ?)

Les 50 oeuvres les plus téléchargées sur Gallica, la bibliothèque en ligne de la Bibliothèque nationale

11 titres (soit 22%) sont des trucs d'occultisme ou assimilables ! Et ce sont les rôlistes qui sont des suppots de Satan ?

Les titres avec les places dans le classement :

1 – Dictionnaire infernal de Collin de Plancy

7 – Dogme et rituel de la haute magie par Éliphas Lévy, tome I, 1930

9 – Les Origines de l'alchimie de Marcellin Berthelot, 1885

10 – La Cabbale : tradition secrète de l'Occident de Papus, 1903

13 – Dogme et rituel de la haute magie par Éliphas Lévy, tome II, 1930

14 – La Clef des grands mystères par Éliphas Lévy, 1897

15 – Traité élémentaire de magie pratique de Papus, 1893

19 – Essais de sciences maudites de Stanislas de Guaita, tome I, 1890

29 – Mystères des sciences occultes, 1894

Etc.

USA : Les autorités américaines démentent une épidémie de zombies

La récente succession de fait-divers sordides impliquant des actes de cannibalisme - l'homme qui dévorait le visage d'un sans-abri à Miami, un étudiant qui a reconnu avoir mangé le coeur de son colocataire dans le Maryland et l'étrange histoire de Luka Rocco Magnotta, qui a tué puis mangé un jeune homme avant de disparaître, a choqué l'opinion mondiale.

La très sérieuse agence fédérale américaine Center for disease control and prevention (CDC) a tenu à souligner qu'elle ne connaît à ce jour "aucun virus ni maladie qui ramènerait les morts à la vie, ou qui présenterait des symptomes similaires aux zombies".

Nouvelle-Zélande : Les Jedi, nouvelle force religieuse

Lancé par provocation en Nouvelle-Zélande il y a une dizaine d'années, le culte inspiré de la saga «Star Wars» continue de faire des émules à travers le monde. Pour certains, c'est une blague. Pour d'autres, c'est sérieux.

Plus de 53 700 personnes ont inscrit cette croyance loufoque sur un questionnaire d'état. Le pays d'Océanie compterait ainsi plus de chevaliers Jedi que de bouddhistes, de mormons ou d'hindous !

Comme le dit si bien notre Philippe Rat national : « la scientologie a bien commencé en publiant des ouvrages de SF ! »

Damien Coltice, Stéphane Gallot, Tristan Lhomme, Philippe Rat

LA ROUTE VOUS ATTEND

Wasteland
Les Terres Gâchées

Livre de base, 288 pages.

- Présentation de l'univers
- Un cahier couleur de 32 pages
- Des règles complètes et deux scénarios

Le Chemin des Cendres, 144 pages.

- Présentation de l'univers
- Des règles complètes et le premier volet de la campagne *Le Chemin des Cendres*

L'écran

- Un paravent rigide en trois volets
- Une grande carte couleur du Malroyaume
- Un livret de 16 pages

Département des sombres projets

www.sombresprojets.com

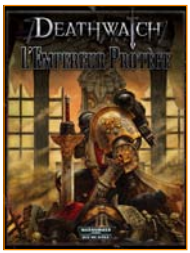
SEPTEMBRE 2012
LES CHANTS DU LABYRINTHE
* Aventurez-vous dans les méandres de l'Archipel.
* Découvrez les secrets d'Avalon.
* Empruntez les Chemins Interdits des Psykers.
* Poursuivez la formidable course contre la montre qui décidera du destin du Malroyaume !
WASTELAND
Les Terres Gâtées
Département des sombres projets
www.sombresprojets.com
D.Lecoss

NOUVELLES DU FRONT

Bienvenue dans les actus, l'endroit où vous apprendrez tout ce qu'il y a à savoir sur les sorties à venir et les rumeurs du moment. Nous nous attachons ici à ce qu'il se passe en français dans le texte et nous vous renvoyons page 10 pour les sorties anglo-saxonnes, nombreuses avec la GenCon qui arrive !

EDGE | DARK HERESY

La grande œuvre purificatrice repart dans le secteur Calixis



Comme vous avez pu l'apprendre dans notre numéro #2, Edge a bel et bien repris les rênes des gammes *Warhammer 40.000*. Après quelques mois nécessaires pour que les inquisiteurs en charge prennent leurs marques, les parutions reprennent et les prochains opus à venir ne sont pas des moindres.

Ainsi, dans un futur proche, les maîtres d'un certain univers qui ne connaît que la guerre pourront faire le plein de nouveautés avec pas moins de quatre ouvrages très attendus : *L'Empereur protège* (recueil de scénarios pour *Deathwatch*), *Aux Confins des Abysses* (guide pour *Rogue Trader*), *Rites de Bataille* (un supplément qui s'annonce indispensable pour *DW*) et enfin, *Le Sang des Martyrs*, qui marque le grand retour des publications pour *Dark Heresy*. Et pendant ce temps, dans les coulisses, il ne faut pas oublier que l'équipe s'active aussi sur *Black Crusade*, le quatrième JdR de la licence où les joueurs incarneront des félons au service des Puissances de la Ruine.

SANS DÉTOUR | LA BRIGADE CHIMÉRIQUE

La Grande Nuit

La gamme radium-punk qui ose le merveilleux-scientifique et les super-héros à l'européenne va hériter d'une grande campagne autour de la rentrée. Les dix scénarios sont d'ores et déjà écrits et le reste de l'ouvrage est attaqué. Ce n'est pas une folie, mais un rendez-vous donné. Amis de l'aventure, quand la *Brigade Chimérique* entre dans *La Grande Nuit*, n'imaginez pas vos héros en sommeil, bien au contraire, le devoir vous appelle !

EDGE | DARK HERESY

Focus sur l'Écclésiarchie

Avec *Le Sang des Martyrs*, vous pourrez plonger dans les méandres de la très Sainte Écclésiarchie, en découvrir les rouages et lever le voile sur les activités de l'Adeptus Ministorum.

Vous saurez tout sur les secrets du Ministorum Calixis, sur les mondes-chapelles, sur la riche histoire de l'Église de l'Empereur-Dieu et sur l'Adeptus Sororitas. Avec de nouveaux historiques et des carrières alternatives, ce sera aussi l'occasion de faire le point sur votre avenir et vos projets futurs. Et comme les soldes se poursuivent jusque tard dans l'année pour les membres de l'Église, de nouveaux équipements vous seront proposés.

Ressortez les bolters, la Flamme purificatrice de l'Empereur approche de vos boutiques et le combat pour la survie de l'humanité est prêt à reprendre au cœur des sombres étoiles du 41ème millénaire.

TV

Du JdR à la TV !

D'abord avec *Double Face* (arrêtée en 2010), puis avec l'émission *1D6* (un jeudi sur deux dans *101%*), la chaîne Nolife a ouvert la voie et enfin permis que notre noble loisir soit représenté sous un beau jour et de manière régulière à la télévision. Quelques éditeurs et auteurs (dont Gabriel Féraud) étaient déjà parvenus à se hisser sous les projecteurs pour faire découvrir notre passion commune mais nous devons à la chaîne dédiée aux geeks la première émission qui nous soit entièrement consacrée et nous ne pourrons jamais assez les remercier pour cette percée.

D'ailleurs, l'initiative geek a fait des petits et une rumeur tenace laisse entendre depuis la Japan Expo 2012 que le JdR pourrait bientôt se voir représenté prochainement sur une autre chaîne du PAF. Cette information est confirmée et vous retrouverez bien l'un de vos rédacteurs en chef, Stéphane Gallot, dans l'émission *+ ou – Geek* à partir du 1er novembre sur la chaîne Planète + No Limit. En tant que chroniqueur JdR / JdP / GN, il représentera notre communauté et tentera de faire découvrir au plus grand nombre certains jeux phares des 30 dernières années ainsi que quelques pépites moins connues.

MONGHOL & GOTHA *par Olivier Bédué*

C'est les vacances, Mo-G seront de retour dans le prochain numéro !

ÉDITIONS DU MATAGOT | METAL ADVENTURES

Havana forever !

Non, si *La Belle et la Bête* offre un final à la campagne *El Barco del Sol*, elle ne marque pas pour autant la fin de la gamme *Metal Adventure*. Le prolifique Arnaud Cuidet travaille déjà à un nouveau supplément : *Les Pirates de l'Espace*. N'était-ce pas le sous-titre de toute la gamme ? En filigrane peut-être. En attendant, ce riche supplément se dessine peu à peu et promet toutes sortes de nouveautés pour les joueurs (et rien que pour les joueurs) avec des conseils de jeu, de la customisation de PJ, du background pour vos fiers insoumis, etc.

Appelez-le comme vous voulez, *Guide du Joueur avancé* ou *Compagnon* (selon vos allégeances médfan), mais notez qu'il approche.

LIVRE | KAAMELOTT

Coup de Gueule !

(de Mr Rat Junior)

C'est pas parce que J'ai Lu a eu la mauvaise idée de publier les scripts de la saison 1 de *Kaamelott* que les joueurs doivent se sentir obligés de les apprendre par cœur pour pourrir les ambiances du samedi soir ! Et encore moins de cesser de jouer pour vérifier si la citation est bien exacte !

STUDIO 09 | D6 GALAXIES

Bagnard des étoiles

Les auteurs du Studio 09 continuent sur leur lancée et ne paraissent pas prêts de s'arrêter. Avec *ForSats*, leur prochaine publication pour *D6 Galaxies*, ils nous proposent de jouer des condamnés contraints à bosser pour l'armée fédérale galactique en échange de remises de peine, le genre de truc très classe qui renvoie les anciens à de bons souvenirs mêlant *Étoiles, garde-à-vous* à l'anime *CyberCity Oedo 808*. En attendant les textes et le test de la bête (et surtout de sa campagne), on peut déjà rêver en admirant la couverture élégante de ce supplément prévu pour la rentrée, le second dans la gamme space-opera du jeune studio. Avec 250 pages annoncées, soyons clair, on attend du lourd !

JOHN DOE | HELLYWOOD & BLOODLUST

Aveugle peut-être ; belle, sûrement.

La fameuse campagne *La Justice des Anges* (que les fans d'*Hellywood* attendent comme une sainte relique) a révélé récemment en ligne sa future couverture. On vous avait dit que les gars de John Doe n'arrêtaient pas de bosser. Maintenant, vous avez la preuve !

Il vous en faut encore ? *Bloodlust* est en boutiques ; dans la catégorie preuve solide, ça se tient sacrément. Et puis, quand on voit ce qui leur reste au programme pour les mois à venir, on sent que ça va déménager. Vous avez fait un tour récemment sur leur site ou lu nos news des précédents numéros ? Jetez un œil aux articles où l'on parle de John Doe. Jetez un œil. Juste un…

INTERNATIONAL

Le JdR français à la conquête des states…

Les traductions de nos jolies petites productions se multiplient et les créations françaises proposées dans la langue de Vin Diesel seront nombreuses cette année à la GenCon.

Déjà habitués à exporter leurs JdR vers l'étranger (on se rappelle du succès de *Qin*), les membres du 7ème Cercle présenteront cette année *Yggdrasill* lors de la grande messe américaine du JdR à l'occasion de sa sortie chez Cubicle 7 (qui vient de signer aussi pour *Keltia*). Et ils ne seront pas seuls car la jeune équipe des *Ombres d'Esteren* sera elle aussi présente pour faire découvrir *Shadows of Esteren* lors de la GenCon d'Indianapolis après la réussite d'une campagne de souscription via Kickstarter. Cocorico !

…mais aussi en pleine invasion de l'Espagne

Ainsi, après *Yggdrasill* et *Z-Corps*, *Keltia* rejoint la liste des créations du 7ème Cercle traduites chez nos amis ibères. Une nouvelle fois, ce sont les éditions Holocubierta qui héritent du projet.

JDR MAG | OSRIC

Les papys de la rédac' font la gueule !

Depuis *CB #1*, nos Vieux nous cassent les dés pour placer un dossier « Old School Renaissance ». Et voilà que *Jeu de Rôle Magazine* les grille avec son numéro 19. Au menu, un long article tentant d'expliquer et d'analyser le phénomène, la traduction du fameux manifeste *Quick Primer for Old School Gaming* (qui fait toujours autant rire les Anciens) et surtout la traduction officielle du scénario *The Pod Caverns of the Sinister Shroom*, premier et très représentatif module de la gamme *Advanced Adventures* d'Expeditious Retreat Press pour *OSRIC*. Ce n'est que le début, JdR Mag' ayant obtenu l'autorisation de traduire et publier les 23 aventures suivantes. Quoiqu'il en soit, un grand merci à nos confrères, nos moisis n'étant pas toujours faciles à gérer au quotidien. Pour le moment, ils jouent…

ARKHANE ASYLUM

La BI est morte. Vive Arkhane Asylum !

Comme nous vous l'annoncions dans notre précédent numéro, après des mois de silence et d'incertitude, la nouvelle est finalement tombée et la Bibliothèque Interdite a bien fermé ses portes. Des cendres de la structure qui s'était illustrée avec la publication des romans et JdR issus des univers *Warhammer* et *Warhammer 40.000*, une nouvelle maison d'édition va toutefois émerger : Arkhane Asylum Publishing. L'heure n'est donc pas à la tristesse mais à l'expectative, d'autant que cette société tout juste bâtie a des projets plein les poches et tease à mort sur ses prochaines sorties.

Les fans ont déjà constaté le changement de main qui s'est opéré en douceur pour les gammes *Dark Heresy*, *Rogue Trader* et *DeathWatch*, aujourd'hui réimprimées par Edge qui travaille d'arrache-pied pour faire parvenir jusqu'aux étals des boutiques de nouveaux suppléments inédits dans les mois à venir. Le choix parait logique puisqu'il s'agit aussi de l'éditeur de la version française de *Warhammer Fantasy*.

Quelles merveilles se cachent donc dans le catalogue d'Arkhane Asylum ? Rien qui évoque *Batman* ou Lovecraft pour commencer et malgré les faux espoirs (ou les craintes) que laissaient supposer ce nom inspiré. En revanche, le communiqué transmis par AA (la nouvelle BI, suivez un petit peu s'il vous plaît) annonce trois ouvrages de John Wick, l'homme derrière *Dirty MJ*, la première version du *Livre des Cinq Anneaux* et l'auteur des *Secrets de la 7ème Mer*. Les deux premiers jeux à paraître seront *Houses of the Blooded* et *Blood and Honor*. *The Big Book of Little Games*, une compilation de petits jeux du même créateur, devrait normalement suivre.

À côté de cette annonce conséquente qui comble à elle seule le programme de fin 2012 jusqu'à loin dans l'année 2013, les gars d'AA rappellent qu'ils détiennent encore les droits de *Dragon Age* même si aucune parution n'est prévue pour cette année.

Enfin, avec un sens aigu du teasing, ceux-ci sont parvenus à faire saliver et transpirer les mordus de JdR en affirmant qu'ils préparaient actuellement la sortie d'un des plus grands jeux de rôle de tous les temps pour la fin d'année. Il ne s'agit pas d'une itération de *D&D*, pas de *L'Appel de Cthulhu* ni de *Shadowrun* ; les Jeunes Royaumes font leur retour sous l'égide du Département des Sombres Projets, *L5A* est actuellement publié par Edge tout comme *Warhammer*, les droits de *Star Wars* ont déjà récemment changé de mains… Que reste-t-il ? Sérieusement, vous ne voyez pas ? Pour ma part, je visualise parfaitement une rose. Juste une rose et quelques gouttes de sang. Et ne le dites à personne mais avec Auspex, je peux voir des trucs que les autres ne perçoivent pas.

LE GRIMOIRE | LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Le cadeau du Grimoire

Le travail acharné des membres du Grimoire a été bellement récompensé cette année avec le retour des ***Livres dont vous êtes le héros*** chez Gallimard Jeunesse. *Le Pirate de l'au-delà* est le premier d'une belle série de titres inédits dont la parution débute cet été. La nouvelle intervient alors que Gallimard Jeunesse fête ses 40 ans et au moment du vingtième anniversaire du Grimoire qui est, de fait, le doyen des éditeurs de JdR français. Ce retour chez les libraires d'une collection que nous sommes nombreux à avoir connu permettra peut-être d'attirer vers le JdR de nouveaux joueurs… Nous ne pouvons que l'espérer. Quoiqu'il en soit, des félicitations s'imposent pour la mise en place de ce partenariat et pour l'obstination (payante) des passionnés qui composent l'équipe du Grimoire. Des félicitations, mais surtout, un joyeux anniversaire repris en chœur par tous les rôlistes de France et de Navarre.

BLACK BOOK ÉDITIONS

Ils sont fous chez BBE !

Tandis que la publication de la campagne *Pathfinder - La Couronne Putréfiée* se poursuit à un rythme soutenu, les hommes en noir avancent sur d'autres fronts et engagent de nouveaux combats.

Ainsi, non contents de relancer les parutions pour la gamme *Shadowrun* avec *Créatures du Sixième Monde*, qui a rejoint les étals des boutiques mi-juillet, les petits gars de Black Book ont aussi organisé ces dernières semaines des précommandes pour *Prélude à la guerre* (critiqué dans ce numéro), la campagne mythique mais inédite en France qui a participé à faire entrer *Earthdawn* dans la légende.

Cela vous parait dingue ? C'est normal. Alors que direz-vous en apprenant que la fine équipe basée à Lyon a aussi décidé d'offrir gratuitement un module *Pathfinder* inédit sur son site et ouvert des précommandes (avec pdf offert immédiatement) pour le système de jeu générique *Savage Worlds* ?

WEBZINE

Le net est en grande forme…

Et nous accueillons ce trimestre deux nouveaux webzines fraîchement livrés à l'appétit d'avides lecteurs : *Immersion* et *K'*, respectivement consacrés aux JdR *Polaris* et *Kult*. Nous leur souhaitons un franc succès.

7E CERCLE | KELTIA

Entrée remarquée du roi Arthur, et de sa suite

Le lancement de la gamme *Keltia* a été une réussite et tous les collectors de ce nouveau jeu sont partis en une seule journée. Le suivi de la dernière création du 7ème Cercle est donc plus qu'assuré et il commence sur les chapeaux de roue. Accompagné d'un scénario jouable en one-shot ou comme péripétie de la campagne, l'écran de *Keltia* devrait ainsi être en boutique avant la fin juillet. Et comme une bonne nouvelle arrive rarement seule, vous pouvez également noter dans vos agendas que le supplément *Avalon* est espéré pour la rentrée. Il permettra de plonger plus avant dans l'exploration de l'Île des Braves et de ses mystères mais fournira aussi l'épisode suivant de la grande campagne. Autant dire qu'il est très attendu à la rédaction.

SOMBRES PROJETS | WASTELAND

Remise en marche des presses en Post-Apocalypsia

Très occupé par *Mournblade*, le Département des Sombres Projets ne néglige pas pour autant sa première création, le JdR post-apo med-fan *Wasteland*. Après la mise en ligne d'un kit de découverte gratuit et la parution du *Chemin des Cendres*, qui lançait une vaste campagne et élargissait le terrain de jeu tout en répondant à certaines interrogations laissées en suspens dans le livre de base, voici venir le second supplément de la gamme : *Les Chants du Labyrinthe*.

Derrière sa magnifique couverture, les MJ trouveront des informations inédites pour faire vivre l'Archipel, du background sur la mystérieuse Avalon, toutes sortes de saletés pour les psykers à leur table ainsi que pour ceux qui s'opposent aux Voyageurs de leur groupe, et bien sûr, ils trouveront dans ces pages deux nouveaux épisodes de la campagne ambitieuse (et mortelle) entamée au volume précédent. Vos PJ sauveront-ils le Malroyaume au terme de leur périple ? Une chose est sûre, les Terres Gâchées ne seront plus les mêmes pour vos joueurs après ce supplément.

ÉDITIONS ICARE | PENDRAGON

La quête continue

Les amateurs de l'arthuriade ont appris la bonne nouvelle voilà quelques semaines, le succès des *Chroniques de Pendragon* permet d'envisager une seconde saison, toujours aux éditions Icare avec Mahyar Shakeri aux commandes. Dix scénarios seront donc proposés prochainement, toujours au rythme d'un par mois, et la première saison composée de sept aventures connaitra très bientôt l'édition papier promise à l'origine du projet.

PULP FEVER

Des projets qui donnent la fièvre

D'après l'éditeur, *Luchadores* a été un beau succès et *Devastra Réincarnation* semble s'engager sur la même voie, accueil ultra-enthousiaste et ventes qui décollent. On aurait tort cependant d'imaginer le patron de Pulp Fever en train de se tourner les pouces ou ne courant qu'un lièvre à la fois avec *Cobra Space Adventure* – le Jeu de Rôle. Actuellement annoncé pour 2013 sur le site de l'éditeur, celui-ci est un projet en cours, mais encore lointain, ce qui laisse de la place pour d'autres jeux dans l'intervalle.

Ainsi, après la réédition augmentée de *Dés de Sang*, qui sortira à la rentrée pourvu de nouveaux scénarios et d'un écran, l'éditeur prévoit pour novembre la publication de *Wu Lin*, un JdR abordant le fantastique et plus globalement l'imaginaire chinois sous l'angle des arts martiaux (dans une ambiance proche des films des Frères Shaw ou du *Secret des Poignards Volants*). Développé initialement par Nicolas Henry, l'auteur du jeu *Achéron*, *Wu Lin* a vu son équipe s'agrandir avec la constitution d'une Pulp Team. On est franchement impatient d'y goûter et d'en attaquer la lecture.

Plus loin dans le temps, Pulp Fever envisage la publication d'*Insane Cultists*, un jeu qui intrigue beaucoup parmi les amateurs de poulpe, mais c'est une autre histoire dont je vous entretiendrai dans notre prochain numéro.

CURIOSITÉ

Mais y connait pas Raoul ce mec !

On nous signale dans l'oreillette que la Scène Rolistique Française a été « observée » depuis les lointaines terres du Nord en 2008. Le très connu mag' de JdR finnois Roolipellaajaa (23 numéros de 2006 à 2009) a en effet publié un article d'un certain Thomas B. au titre assez rigolo : « Tiedätkö, miksi *D&D* : tä kutsutaan Pariisissa ? ». Soit en gaulois bien de chez nous : « Savez-vous ce qu'ils appellent *D&D* à Paris ? ».

Clairement ça date maintenant un peu mais avoir un regard extérieur par des confrères européens est toujours intéressant. On y apprend donc, entre autres choses, qu'il existe bel et bien une exception rôlistique française (on adapte tout, même les titres des articles de revues finnoises…), que le GROG est un site de grands malades stakhanovistes et que nos couleurs sont fièrement représentées par *L'Ultime Épreuve*, *Légendes*, *Empire Galactique*, *Maléfices*, *Hurlements*, *Rêve de Dragon*, *Animonde*, *Nephilim*, *Agone*, *Qin*, *COPS*, *INS/MV*, *Final Frontier* et *René, le jeu de rôle romantique*.

L'article en finnois : http://www.thomasbe.com/wp-content/uploads/2012/05/RoolipelaajaFrenchRPGsceneThomasB.pdf
Sa traduction par l'auteur en anglais : http://www.thomasbe.com/2012/05/28/you-know-what-they-call-dungeons-dragons-in-paris/

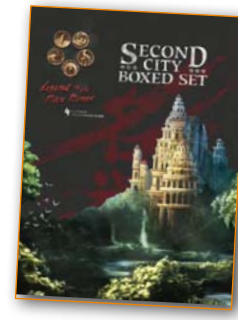
ACTUALITÉ USA + UK

À L'OUEST, DU NOUVEAU

Les éditeurs anglophones sont dans la dernière ligne droite avant la Gencon 2012 où ils présenteront leurs nouveaux produits. Le public sera présent et la convention devrait battre des records avec 20% d'inscriptions supplémentaires par rapport à 2011. Et comme tous les créateurs réservent leurs annonces et veulent sortir leurs nouveaux bijoux lors de l'évènement, on compte assez peu de nouvelles publications pour les quelques mois écoulés. Mais rassurez-vous, ce n'est que le calme avant la tempête…

Alderac Entertainment Group

Alderac annonce pour sa part une grosse campagne pour ***Legend of the Five Rings 4e edition***. Intitulée ***Second City***, elle se présente sous la forme d'une fort belle boîte et il s'agit d'un évènement assez important, la gamme *L5R* n'ayant pas connu de grande campagne depuis bien longtemps. Celle-ci sera révélée et mise en vente lors de la Gencon cet été.

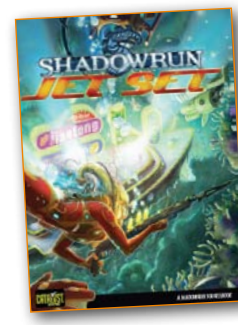


Boxninja

La maison d'édition de Gregor Hutton annonce ***Carnage amongst the Tribes***, une adaptation médiévale fantastique de l'excellent ***3:16 Carnage Amongst the Stars*** (traduit en France par le 7e Cercle) qui est réalisée en partenariat avec Cubicle 7.

Catalyst

Sortie de ***Jet Set*** pour *Shadowrun*, un supplément de contexte sur la haute société du Sixième Monde. Pour le même jeu, ***Corporate Intrigue*** devrait fournir des informations sur les affaires pourries et les sales coups des mégacorporations. Pour *Battletech*, ce ne sont pas moins de 4 suppléments qui paraissent. ***Field Manual 3085*** développe le contexte historique du jeu, ***Record Sheets : Prototypes*** propose 30 Mech et autres véhicules prêts à l'emploi et deux scénarii, et enfin, les ***Warfare Kit*** et ***Tactical Kit*** regroupent toutes les tables du jeu sous forme de fiches cartonnées bien pratiques.



Cubicle 7

L'éditeur britannique vient de sortir ***Tales from Wilderland*** (en PDF uuniquement pour l'instant), une campagne en 7 aventures pour le JdR ***The One Ring*** (que Edge vient de traduire sous le titre *L'Anneau Unique*, voir notre critique page 38). Dans la gamme ***The Laundry*** (un mélange d'espionnage et de bureaucratie « tentaculaire » avec une touche de Mythe) ***The Mythos Dossiers*** est paru en mai. Il s'agit d'une compilation de rapports, fiches et informations occultes directement utilisables par les agents de l'organisation et par le MJ, à la fois comme source d'inspiration et en tant qu'aides de jeu à donner aux joueurs.

Design Mechanism

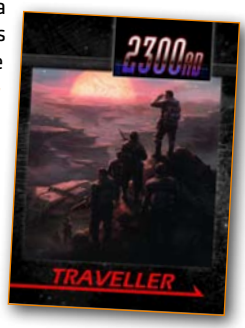
Après avoir officiellement repris la licence Glorantha, Design Mechanism semble mener efficacement le projet ***Runequest 6***. Ainsi, le livre de base avance bien et on peut déjà découvrir certaines de ses illustrations, dont la couv' présentée ci-après, et quelques échantillons en pdf du premier livre à paraître. Tout cela est bien sûr disponible sur leur site internet. Quant à la sortie en boutiques, elle est toujours prévue pour la fin 2012.

Issaries

Sortie de ***Pavis : Gateway to adventure*** pour le système ***Heroquest***. Selon l'éditeur, il s'agit de « 416 pages d'or Gloranthien ». Ce supplément colossal décrit Pavis et ses cultes en grand détail et avec le secours de nombreuses cartes, tout en fournissant des instructions pour créer des héros originaires de cette contrée, des rencontres aléatoires, quatre aventures complètes et des dizaines d'accroches de scénarios.

Mongoose Publishing

Mongoose, ayant repris la traduction de certains de ses produits en français, publie ***Légende*** et ***Monstres de Légende***, les livres de base du successeur de *Runequest II*. Ils en reprennent le système mais pas l'univers. Au revoir Glorantha.



En anglais, leur gamme s'est étoffé de ***Vikings of Legend*** et ***Cities of Legend : Skarr - City of Orcs***. Parallèlement, la gamme ***Traveller 2300*** (qui offre une campagne moins avancée dans le temps et plus sombre que celle du *Traveller* classique) commence avec son ***Traveller 2300 Core Rulebook*** et une première aventure, ***Terror's Lair***.

Paizo

Tandis que la campagne ***Skull & Shackles*** en mode pirates et flibustiers (!) se poursuit avec un rythme de métronome et un supplément par mois (les trois premières parties sont déjà parues, tout comme le *Guide du Joueur*), un nouveau cadre de campagne arrive pour compléter vos connaissances sur Golarion et ouvrir de nouveaux horizons aux tables d'explorateurs et de forcenés du donjon.

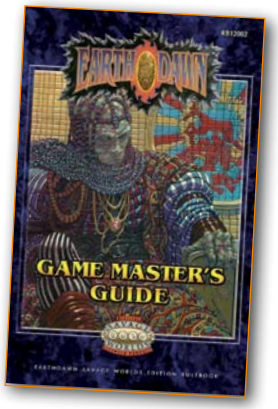
Après le grand tour qui était proposé par *La Mer Intérieur* et son passage en revue de 40 nations (voir notre critique de la VF dans *CB #01*), il est question de se plonger dans les âges passés de Golarion et de découvrir les glorieux empires qui ont précédé les jeunes royaumes aujourd'hui en lice.

Avec ***Lost Kingdoms***, apprenez l'histoire de civilisation éteintes telle que le royaume de Ghol-Gan, autrefois dirigé par des cyclopes, levez le voile sur la chute de Sarkoris, et plus encore... Et si vos éclaireurs se sentent l'âme d'un vaillant archéologue, notez que l'ouvrage révèle ce qui reste de ces mondes déchus à l'ère des Prédictions Perdues. Il faudra un groupe de haut-niveau (jeunes couillons et newbies s'abstenir) pour survivre à des expéditions dans ces ruines, mais les merveilles et secrets qu'elles recèlent ne manqueront pas de séduire les groupes en mal d'aventures et de frissons !

Quant au projet d'un MMO dédié à *Pathfinder* et enrichi de toutes →

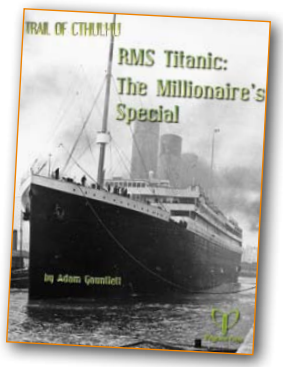
Ci-dessus : l'illustration de couverture de la prochaine édition de *Runequest*, chez Design Mechanism.

sortes de systèmes issus du vrai JdR, a contrario des *hack & slash* en ligne présenté, souvent à tort, comme des jeux de rôles, le kiskstarter démarré en ligne en mai pour mettre au point une première démo a atteint et dépassé ses objectifs. Nous vous en reparlerons donc très prochainement.



Pelgrane

Deux aventures paraissent pour *Trail of Cthulhu* (« Cthulhu » chez le 7e Cercle en français, lisez notre critique dans CB#3 si vous arrivez tout juste d'une autre planète) : ***Flying Coffin*** dont le cadre est la grande guerre, et ***RMS Titanic*** qui se déroule… sur le Titanic durant son dernier voyage. Pensez à réserver vos canots de sauvetage.



Pinnacle Inc

Les créateurs de *Deadlands* et *Savage Worlds* (le Portrait de famille de la gamme vous attend page 52) annoncent la préparation d'un jeu à l'ambiance « polar » bien sombre, dont l'action se situe à La Nouvelle-Orléans en 1935. La souscription lancée mi-mai a très vite portée ses fruits et le jeu paraîtra en septembre accompagné d'un jeu de cartes spécial, de jetons de poker et d'un roman en pdf pour les seuls donateurs ayant soutenu le projet dès son origine. Avec son contexte de

COUP DE COEUR : ACHTUNG ! CTHULHU

La toute jeune maison d'édition Mophidius vient de faire paraître le premier épisode de la campagne ***Achtung*** ! ***Cthulhu*** en format numérique. Cette aventure de 44 pages est pour l'instant prévue pour le système de *L'Appel de Cthulhu*, mais des versions *Savage Worlds* et *Trail of Cthulhu* devraient sortir sous peu, ainsi qu'une version papier disponible une fois tous les épisodes de la campagne parus sur le net. Le cadre d'*Achtung* ! Cthulhu est la Seconde Guerre mondiale, une guerre où la science et l'occultisme se sont alliés, ouvrant les portes vers un cauchemar issu de la nuit des temps, une période où les incroyables machines de guerre nées dans les rangs des scientifiques nazis rapprochent inexorablement l'humanité de sa fin !

Les joueurs incarnent des héros tels que des officiers politiques soviétiques, des commandants de sous-marins allemands, des commandos britanniques, des pilotes de la Royal Air Force, des US Rangers, des investigateurs de Washington DC, des résistants, des starlettes de Hollywood, des journalistes londoniens, etc. Autant dire qu'il y a de la variété. Quat à la campagne, elle débute à l'ouverture de la guerre en 1939, intègre des intrigues dans l'Europe occupée, va jusqu'au siège de Berlin en 1945 et se poursuit dans les étendues glacées de l'antarctique en 1946.

L'ambiance est clairement orientée pulp (avec la lutte contre la conspiration occulte du troisième Reich), mais l'horreur lovecraftienne est bel et bien présente comme les atmosphères tendues si chères au Mythe. La présentation est excellente, les illustrations rendent parfaitement l'ambiance et le ton attendu, et les indices et cartes témoignent d'un grand souci du détail. Des règles supplémentaires spécifiques à la Seconde Guerre sont incluses, ainsi que des personnages prétirés pour une prise en main rapide, si ce n'est immédiate. Un regard original sur le Mythe et la promesse de nouvelles aventures surprenante dans un cadre jusqu'ici peu exploité, bonne pioche.

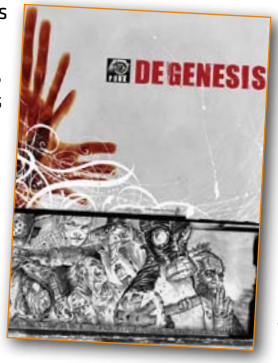
premier choix, *Deadlands Noir* promet d'ores et déjà d'être une bonne surprise et nous ne manquerons pas de vous en reparler prochainement, surtout s'il tient toutes ses promesses.

Hell on Earth Reloaded, l'édition Savage Worlds du futur de Deadlands est elle dispo en PDF et en précommande.

Posthuman Studios

Si le très attendu ***Rimward*** ne se profile toujours pas à l'horizon dans la gamme *Eclipse Phase*, laissant planer un flou léger sur les stations et colonies du système extérieur, les équipes de Posthuman Studios ne relâchent pas l'effort et espèrent en venir à bout prochainement.

Dans le même temps, ils ne chôment pas : travaillant sur un jeu de cartes encore enveloppé de mystère, ils viennent surtout de lancer une nouvelle gamme, ***Degenesis***, traduite de l'allemand. Ce jeu publié outre-Rhin par Sighpress-Verlag en 2004 est un post-apo original où l'Europe a été dévastée par une pluie de météorite autour de 2073. Plusieurs siècles plus tard, une humanité divisée en plusieurs nations émergentes se relève, tout en conservant une certaine distance vis-à-vis des cratères majeurs autour desquels se développent des phénomènes dangereux (mutations animales, dons particuliers...). Le livre de base est d'ores et déjà disponible en pdf et Print-On-Demand. Un kit de découverte a aussi été mis à disposition en ligne.

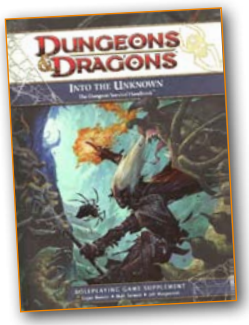


Redbrick LTD

Bonne nouvelle, le ***Earthdawn Player Guide***, adapté au système ***Savage Worlds***, est désormais disponible ; quant au livre destiné aux MJ, le ***Game Master's guide***, il est en précommande. La situation est différente pour les autres gammes : après un changement de personnel dans l'équipe créative de *Fading Suns*, la 3e édition et les conversions prévues pour *Savage Worlds* et *Pathfinder* restent d'actualité, mais elles accuseront certainement du retard ce qui est franchement regrettable.

Triple Ace Game

L'éditeur de *Hellfrost* (voir le Portrait de famille *Savage Worlds* et d'*All for One* (critiqué dans *Casus* #3) vient de promettre un nouveau jeu (motorisé par le système Ubiquity) au thème définitivement Steampunk : ***Leagues of Adventures***. Déjà disponible en pdf, cette création rejoindra bientôt les boutiques en version papier.



Wizards of the Coast

La réédition du tryptique de la première impression de AD&D a du arriver en quantité limitée... il sera difficile de se la procurer !

Continuant leur thématique *Rise of the Underdark* (une très belle vidéo est en ligne sur le site de WotC), *Menzoberranzan*, le livre décrivant la célèbre cité souterraine, débarquera mi-août alors que The ***Dungeon Survival Handbook*** est lui déjà disponible.

Damien Coltice, Franck Florentin & Stéphane Gallot

En direct de la PaizoCon

Tous les ans au début du mois de juillet, le staff de Paizo organise sa convention à Seattle, l'occasion de révéler quelques infos juteuses sur le futur de la gamme *Pathfinder* :

– La **prochaine campagne** (après *Shattered Star* donc), sonnera le grand retour de Baba Yaga ! On peut s'attendre à une exploration du grand nord (une des régions les plus intéressante de Golarion).

– Une **édition collector** ultra luxueuse de l'édition anniversaire en un tome de *Rise of the Runelords* est programmée (et en précommande à l'heure actuelle). Attention, produit de luxe !

– Des **péluches de gobelins** à la sauce *Pathfinder* s'apprêtent à envahir le monde (ou pas).

– Après le MMORPG en préparation, la team de Paizo prépare un **jeu de cartes** (avec une mécanique lorgnant plutô du côté du *Trône de fer* JCC à priori) dans l'univers de *Pathfinder*. On arrête donc plus les produits dérivés Pathfinder, quitte à agacer un petit peu les rôlistes purs et durs...

TOUR D'HORIZON

L5R

Du JCC au JdR

Certains rôlistes vont peut-être s'étonner, voire s'offusquer, mais avant d'être un des JdR majeurs de ces 20 dernières années, Legends of the Five Rings (Légendes des Cinq Anneaux sous nos latitudes) était un JCC comme on dit dans le jargon, un jeu de cartes à collectionner, exactement comme Magic the Gatheringtm.*

Pour survivre à la valse des JCC parus juste après la vague, pardon la déferlante *Magic*, il n'y avait qu'un moyen à l'époque : être un bon jeu. 10 000 cartes plus tard, *Casus* ne pouvait pas manquer l'occasion de faire un point sur ce phénomène.

La nouvelle édition de *L5R* en JCC, baptisée *Emperor Edition* est sortie en début d'année, et elle est désormais dotée de deux extensions, *Embers of War* et *The Shadow's Embrace*. Pour faire simple, deux joueurs s'affrontent et disposent de deux paquets de cartes. Un qui représente les richesses et les personnalités de son clan, l'autre les objets et les cartes dites de stratégies qui influencent les batailles, les duels ou encore les concours de poésie. Car il y a plusieurs manières de gagner à *L5R* version cartes. Tout d'abord la destruction des « provinces » fictives de l'adversaire. Il y a aussi la possibilité d'obtenir les faveurs de la cour et de gagner « à l'honneur ». Ou encore d'humilier ses ennemis et les déshonorer. Et enfin, sûrement la plus compliquée en termes de jeu, parvenir à l'Illumination, ce qui consiste à poser les 5 anneaux, chacun nécessitant des conditions bien spécifiques en jeu.

Ce nouvel « arc » dans la gamme voit s'étendre l'Empire d'Émeraude dans une région inexplorée jusque là, et la lutte des clans est féroce pour s'approprier ressources et territoires. Mais laissons la parole au responsable de la gamme chez AEG pour revenir sur cette gamme qui fête sa 17ème année.

Interview Nicolas Bongiun, Reponsable L5R

Casus Belli : ***Bonjour Nicolas (Nico pour les intimes et les forumistes), est-ce que tu peux te présenter en quelques lignes et nous résumer ton parcours shoshuroesque maintenant que tu as infiltré la cour Impériale d'AEG ?***

Nicolas Bongiun : Bonjour Casus, Je suis le Responsable de la Gamme (Brand Manager) *Legend of the Five Rings* pour Alderac Entertainment Group (AEG). Je dirige une équipe d'une quinzaine de personnes (employés et volontaires) qui créent les cartes, les règles, écrivent l'histoire et gèrent la direction artistique du jeu. Je suis en somme responsable du produit, de sa

Ci-dessus, le kotei de Paris.

conception à sa commercialisation et j'interviens à chaque étape du process.

J'ai commencé à jouer à *L5R* dès sa sortie en 1995. En effet, Toulouse était l'un des premiers bastions de *L5R CCG* (nous avons même reçu des cartes pré-impériales éditées pour la GenCon !) et j'ai tout de suite été fasciné par le jeu et son univers, comme de nombreuses personnes à travers le monde.

Lorsqu'en 2003, Millennium a récupéré l'édition/distribution du jeu en VF en plus de la distribution en VO, AEG a recherché une personne connaissant le marché local et le jeu. Gilles Garnier (patron de Edge qui édite désormais le JdR en français) pensa à moi pour cela et je rejoignis AEG en tant que Représentant de l'entreprise en France avec pour but le suivi commercial et l'animation de la communauté de *L5R*.

J'ai ensuite petit à petit pris plus de responsabilités en interne (gestion de l'évènementiel au niveau mondial, direction artistique pour *Emperor Edition* par exemple) et au niveau des différentes communautés européennes (gestion des organisateurs de Kotei européens, participation au Essen SPIEL) puis me suis vu confié ce rôle de Brand Manager en avril 2010.

CB : ***Pour les rôlistes, tu représentes le coté obscur de la force, le JCC. Est ce que tu peux expliquer la genèse de L5R et la façon dont on est passé du JCC au JdR ?***

NB : *L5R* a été tout d'abord créé en tant que JCC lorsque ses concepteurs, alors responsables de Shadis Magazine (un magazine de JdR US), eurent l'idée d'un jeu de cartes sur les samurais ayant une histoire dynamique. La vague des JCC, initiée par *Magic*, était alors en plein essor et le jeu fut créé.

Suite au succès initial rencontré par le JCC et grâce à la plume de John Wick – qui était responsable du développement du monde de Rokugan, ils se lancèrent également dans le JdR, leur premier amour, une fois la période connue sous le nom de «Guerre des Clans» terminée.

L5R RPG est donc né en 1997 et a depuis cette première édition connu trois éditions supplémentaires, toutes traduites en français. Si les trois premières →

suivaient la progression historique du JCC, la quatrième se veut indépendante et permet aux MJ de mettre en place la narration comme bon leur semble – dans une époque passée ou présente, suivant la storyline officielle ou non.

CB : ***Est-ce que la nouvelle politique pour la gamme JdR s'oriente vers le print on demand, comme pour le dernier supplément, Strongholds of the Empire ?***

NB : Pas du tout. *Strongholds of the Empire* est un essai de la formule print on demand pour *L5R RPG*. Le marché du JdR évolue et nous nous devons d'explorer les diverses options technologiques mises à notre disposition pour trouver la formule adéquate à chaque produit et diversifier nos sources de revenus.

Preuve que nous ne renonçons pas du tout à la version papier, nous sortons à la GenCon Indy le *Second City Box Set* qui est un retour à une boîte style *Otosan Uchi* (plusieurs livrets, des accessoires de campagne, etc.) ayant pour cadre la Second City, le siège du pouvoir dans les Royaumes d'Ivoire désormais conquis par les forces de l'Empire. Un projet ambitieux qui semble faire saliver bon nombre de fans à travers le monde.

CB : ***10 000 cartes différentes imprimées, ça se fête, quels sont les évènements prévus ?***

NB : 10 000 cartes dans le cycle de vie d'un JCC, c'est en effet un évènement notoire (au même titre que les 15 ans du jeu fêtés en 2010). Nous avons pour cela prévu des animations pour tous les styles de fans de *L5R*.

Tout d'abord, il y a 8 versions différentes de la 10 000 ème carte, nommée *The Deciding Moment*. Chacune a le même texte mais une illustration différente, réalisée par un artiste iconique de *L5R*. Elles représentent 8 moments marquants de la storyline de *L5R* telle que les fans l'ont influencée – une par arc de la storyline.

Qui dit 8 cartes différentes, dit 8 moyens différents d'obtenir une copie de la carte, plus ou moins aisés.

Participer à l'un des quatre tournois majeurs de la Cour d'Hiver (saison des tournois entre Août et Décembre) : GenCon Indy, Championnats du Monde (à Barcelone !), Championnats d'Amérique du Sud (au Brésil) et Championnat d'Asie/Océanie (en Australie).

Participer au tournoi storyline global organisé dans les magasins participants en septembre 2012.

Être membre de l'Imperial Assembly, le fan club de *L5R*.

Acheter le Holiday Pack (pack de Noël) lors de sa mise en vente online en novembre/décembre 2012.

Avoir gagné depuis la création du jeu un championnat du monde ou d'Europe de *L5R*.

Avoir été volontaire pour AEG en 2012, que ce soit par l'organisation de démonstrations officielles ou sur les conventions/tournois majeurs.

Avoir été un employé d'AEG depuis 1995.

Enfin, une copie de la carte sera incluse dans les boosters de *Seeds of Decay*, la prochaine extension de *L5R CCG* prévue pour septembre 2012.

Chaque mois, sur le site officiel de *L5R* (www.l5r.com), nous dévoilons au moins l'une de ses illustrations, ainsi qu'un rappel du « moment » auquel elle est rattachée. En se rendant sur le Facebook officiel de *L5R* (www.facebook.com/legendofthefiverings) et en « likant » l'article, un fan peut gagner une copie de la version de la carte dévoilée. Enfin, à la fin de l'année, moyennant 10 000 koku (la monnaie officielle de Rokugan, présente sur le packaging du JCC), un collectionneur pourra recevoir les 8 exemplaires de cette 10 000ème carte.

Pour le moment, 2 illustrations ont été révélées : « Battle of the Gods » par Steve Argyle et « The Ascension of Iweko » par Mario Wibisono.

CB : ***Le koteï (tournoi de JCC) parisien avec 156 joueurs a connu un record d'affluence même si le jeu est désor-***

mais uniquement en vo, tu peux nous parler de cet évènement qui a eu lieu au luxueux musée de la cartes à jouer d'Issy-les-Moulineaux ?

NB : Chaque année, entre fin février et fin juin ont lieu les Kotei, des tournois storyline majeurs pour *L5R*. Depuis 2005, grâce à sa large population de joueurs de *L5R*, la France a la possibilité d'organiser trois Kotei. L'organisation est soumise à candidature mais la communauté du jeu étant ce qu'elle est; les différents candidats se mettent en général d'accord sur les dates et les lieux afin de maximiser la participation des joueurs à chacun des évènements. En 2012, les Kotei français ont donc eu lieu à Rennes (fin février), Toulouse (fin avril) et Paris (le week-end dernier).

Chaque saison de Kotei voit une soixantaine de tournois s'organiser à travers le monde, chacun influençant une mini-storyline entièrement dédiée. Cette année, par exemple, les joueurs s'affrontaient pour établir le rapport de force entre les clans dans les anciens Royaumes d'Ivoire, récemment colonisés. Chaque victoire pour un Clan octroyait à ce dernier un territoire sur la carte des Colonies, découvert par une personnalité du Clan vainqueur (choisie par le joueur victorieux) et nommée par le vainqueur de l'Honor Event ayant lieu le jour du tournoi. En outre, le vainqueur est automatiquement qualifié pour le tournoi principal de la GenCon et des Championnats d'Europe.

En effet, *L5R* est plus qu'un jeu de cartes et permet à tous de remporter une victoire. Les Honor Event sont des activités annexes au Kotei laissant libre cours à l'inventivité des participants : concours de costume, réalisation d'un deck à thème, créations artistiques (bannières, origami, poèmes) ou encore quiz sur l'histoire du jeu ou de Rokugan sont autant de possibilités offertes aux participants pour marquer l'histoire du jeu.

Pour plus d'informations sur les Kotei, rendez-vous sur www.l5r.com/2012-kotei-the-age-of-exploration/. Vous y trouverez (en anglais), les informations sur les enjeux de la saison ainsi que la carte des Colonies à la fin de la saison.

En ce qui concerne le Kotei Paris 2012, Rémi Cavaillé a démarché le musée de la carte à jouer dans le but d'organiser le Kotei parisien là-bas, une démarche qui a grandement satisfait aux exigences d'AEG en terme de localisation (dire non à un évènement à Paris est toujours difficile) et de cadre (un tournoi de JCC dans le musée du JCC, ça se refuse difficilement !) mais aussi aux joueurs puisque outre un gros contingent français, des belges, des espagnols, des hollandais, des tchèques, des hongrois et même un américain et un australien se sont déplacés pour l'occasion. On n'avait pas vu tel rassemblement de joueurs en France depuis les Championnats du Monde 2010 à Lyon et ça fait bien plaisir ! Il a également réussi à faire venir Hector Herrera, un artiste barcelonais travaillant sur *L5R*, lui-même joueur dont la passion transparaît dans ses créations pleines de fluff qui plaisent énormément aux fans.

Côté tournoi, c'est Alexandre Baylot, un joueur Phoenix venant de Lyon qui remporte là son tout premier tournoi storyline face à Frédéric Lafaye, un joueur Mante de la région parisienne, un habitué des top 8 depuis 2 ans et dont c'était la première finale. Le top 4 est complété par d'anciens vainqueurs : David Beke, un joueur Dragon venu de Hongrie, et Owen Michaud, un joueur Lion de région parisienne qui a remporté le Kotei Montréal cette année.

Enfin, l'Honor Event est remporté par Benjami Ott, un joueur Crane du Vaucluse, qui a mené à bien les différentes épreuves concoctées par la team d'orga : deck à thème, concours de bannière, de calligraphie mais surtout la rencontre de *Guitar Hero* en costume !

Merci à tous d'être venus, et félicitations aux vainqueurs !

Propos recueillis par David Bruckle

**ici, on ne traduit pas,* Magic *est encore un peu l'ennemi dans l'esprit de nombreux rôlistes*

WIZARDS OF THE COAST

D&D 5 ou 3.5 ou AD&D 1 ?

Chaotiques les Sorciers !

Alors que les tests publics et les premiers contours des règles de DD5 (nom de code « DDNext ») tournent désormais sur les tables de jeu, l'éditeur américain Wizards of the Coast brouille les cartes en ressortant la bonne vieille édition 3.5 de Donj'. Vous comprenez quelque chose vous ?

La nouvelle est tombée début juillet. WotC va réimprimer l'édition 3.5 de *Donjons & Dragons*. Avec erratas intégrés, nouvelle couverture. Si vous vous rappelez bien, l'éditeur avait déjà ressorti, en mai, la première édition d'AD&D, en version limitée. À la fois un hommage à Gary Gygax – une partie des recettes allant pour la fondation Gygax qui essaye de faire ériger une statue du grand-père de tous les rôlistes à Lake Geneva – et aussi une façon de renouer le contact avec le public des joueurs de Donj' désormais éclaté. Avec cette nouvelle impression de la 3.5, WotC continue donc son tour d'horizon du jeu ? Pas vraiment. Cette fois, nulle mention n'est faite d'une quelconque version limitée/collector, pas d'entreprise philanthropique derrière. Et l'éditeur a lancé un sondage sur son site pour savoir quels suppléments de la 3.5 ressortir par la suite… Une relance de la gamme quoi ! Les financiers qui tiennent WotC ont peut-être fait le deuil de l'échec relatif de la quatrième édition. Peut-être aussi que les dirigeants ont remarqué les prix scandaleusement élevés auxquels s'échange actuellement le triptyque de base de la 3.5 et se sont dits que ce ne serait pas une mauvaise idée de le remettre sur le marché.

Ils ont probablement raison. Au niveau financier et à court terme notamment. On peut en revanche s'interroger sur la cohérence globale de la politique éditoriale autour de *D&D*, après la 4e, le retour à la 3.5 et la 5e en gestation. Seule piste qui pourrait faire sens : face à l'éparpillement des donjoneurs, WotC décide en fait de proposer différents produits *D&D* afin de contenter tous les publics. La fin de l'édition unique de Donj' telle qu'on l'a connue au fil des âges. Cela paraît improbable mais ce serait peut-être un moyen d'enrayer la désertion des joueurs vers *Pathfinder*.

Le retour des figurines !

Et pour semer encore un peu plus le trouble, voici que WotC vient de relancer ses figurines pré-peintes, les célèbres *D&D Minis*. Les Sorciers ont privilégié un format indépendant du JdR à base de boîte d'armée (un peu comme ce que faisait Rackham, mais composées de 12 figurines, de pions, de plans et de cartes). Le système est celui de la 4e édition et est utilisable avec les (très bons) jeux de plateau *Castle Ravenloft, Wrath of Ashardalon* et *The Legend of Drizzt*. Pour le moment, 3 packs sont dispos (ou bientôt dispos) : *Sting of Lolth* (drows et araignée), *Heart of Cormyr* (nains, humains et dragon) et *Tyranny of Gobelins*.

DD5, comment ? Pour qui ?

Pour revenir à *DDNext*, la 5e édition en préparation, un kit est actuellement dispo sur le site des Sorciers de la côte, avec des personnages prétirés, un petit manuel de règles et une aventure (un vieux donjon de Gary Gygax dépoussiéré, en fait le chapitre « *caves of chaos* » du module d'introduction *B2. Keep on the borderland* qui accompagnait la boîte rouge, le célèbre Basic Set.

Croc, notre testeur VIP, a d'ailleurs joué cette aventure et nous en dit un peu plus dans l'encart ci-contre. Pour le reste, difficile de dire où se situe exactement cette version. Après la révolution *DD4*, il est clair qu'un sérieux retour en arrière vers du classique a été opéré. Cette version de *DDNext*, pour l'instant, évoque une simplification « rétroclonisée » de la 3e édition, saupoudrée de quelques (bons) concepts de la 4. Le courant rétroclone, qui propose de retrouver les saveurs et les mécaniques d'antan, a très probablement joué sur cette orientation. Certains voient

IL A TESTÉ *DDNEXT* POUR VOUS

« MOI, LES GOBELINS ET UN OGRE »

TPK

Bon, j'ai joué à la béta de la nouvelle mouture de *D&D*. Disons-le tout net : nous sommes morts à la première salle, certainement à cause d'un maître de jeu qui s'est trop pris pour un « overlord » de *Descent*. Des gobelins, un ogre, deux nains et un hobbit : une recette pour un massacre. Mais qu'à cela ne tienne, on a pu se rendre compte de l'évolution du jeu. Rien vu de si basique depuis… Ben justement, la boîte bleue de *D&D* quand j'ai commencé en 81.

Toujours la même amplitude du d20 par rapport à des modificateurs mirifiques de +1 voire +2 quand le MJ est bien luné. Autant dire qu'une mauvaise série de dés et c'est direct le TPK (total party kill) qui va bien. Alors bon, on va dire que quand on pourra se construire un personnage soi-même ce sera super super. Mais là en fait, non, pas du tout. Si on veut être gentil, on va dire qu'au moins c'est rapide !

En résumé, du jeu, il y en a. Du rôle par contre, je le cherche toujours. Bref, si c'est pour faire du porte-monstres-trésor, je préfère retourner jouer à *Diablo 3*.

Ma version rêvée de *D&D*, ce serait un peu ce système de jeu pour ne pas perdre de temps et les scénaristes de *Pathfinder* aux commandes. Mais ça, je crois que c'est pas pour tout de suite…

Croc

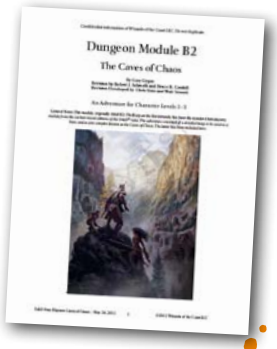
même poindre ici l'héritier de AD&D2. L'auberge espagnole quoi !

Des exemples ? Pour déterminer les points de vie de son personnage niveau 1, on prend sa valeur de caractéristique en Constitution, plus un dé de vie. À chaque niveau, on ajoute 1 dé de vie supplémentaire et le score obtenu au dé ne peut pas être inférieur au bonus en Constitution du personnage. Pour le jet d'attaque, comme l'indique Croc, fini le bonus de base à l'attaque de la 3.5. Pour l'instant, c'est le dé plus le bonus de caractéristique avec probablement un élément supplémentaire, mais sur les fiches des prétirés (qui s'arrêtent au niveau 3), impossible de tout déterminer exactement en détails. Autre élément, le système d'avantage ou de désavantage. Vous avez l'avantage ? Vous lancez deux d20 et vous gardez le meilleur résultat (ce qui correspond statistiquement à un bonus de +4, nos joueurs de *Chroniques Oubliées* ne seront pas dépaysés). Un désavantage ? L'inverse : vous gardez le moins bon des deux scores. Cette règle s'applique à tous les jets, pas simplement au toucher. Vous obtenez un 20 Nat' ? Dégâts maximum sur les dés de dégâts. Sinon, en vrac, mais la place manque déjà, on a le grand retour des jets de sauvegarde, calés sur les 6 caractéristiques, qui ont également remplacé le système de compétence. On trouve également la magie classique, dite vancienne (à base de mémorisation des sorts), avec le retour des *Charme-personne* et autres incontournables de D&D pré-4e édition ! On notera enfin l'apparition d'un background correspondant à un pack de compétences (bonus de +3) et qui n'est pas sans rappeler les traits de Paizo.

Maintenant, il manque énormément de précisions sur cette béta de test. Les manœuvres d'attaque, si développées dans la 3e et la 4e éditions, sont absentes et les quelques dizaines de pages ne couvrent pas toutes les interrogations. C'est probablement voulu par l'éditeur, histoire de laisser les options ouvertes en attendant la version finale. Au final, et pour vous dire la vérité, moi, je suis un peu perdu ! Mais, ça ne change rien : j'attends la suite avec impatience !

Thomas Berjoan

Réimpression de D&D 3.5 (couvertures provisoires)



PDF du playtest de D&D Next

REPORTAGE

Inauguration du Ludopole

Ça joue à Lyon !

Voilà quelques mois déjà que s'est ouvert à Lyon un espace unique : le premier centre européen entièrement dédié au monde ludique et aux jouets. 1800 m² consacré au jeu sous toutes ses formes, un lieu destiné à accueillir le public 362 jours par an, un paradis pour tous les particuliers et professionnels qui se retrouvent dans notre noble passion et qui ont compris que les jeux étaient un formidable outil d'ouverture, d'éducation et de divertissement pour les enfants, mais pas que pour eux.

Ludopole
112 cours Charlemagne
Pôle de Loisirs et de Commerces
Confluence
69002 Lyon
www.ludopole.com

Gérard Collopb, le maire de Lyon. pendant l'inauguration.

Évidemment intrigué dès l'origine du projet, les membres de la rédaction n'ont pas pu résister à l'envie d'y faire un tour lorsqu'ils ont été invités les 2 et 3 juin pour l'inauguration officielle.

Sis en plein cœur du nouveau quartier Confluence, à Lyon, au second étage d'un centre commercial fraîchement ouvert et beau comme un bateau (l'image n'est pas choisie par hasard), le Ludopole est un espace qui surprend par ses ambitions et sa taille, mais qui ne paye pas de mine au premier abord. Après avoir lu le dossier de presse et découvert la surface des locaux, je m'attendais à un truc grandiose dès l'entrée, mais si le trajet jusqu'au saint des saints est parfaitement balisé, ce qui témoigne de son importance dans le bâtiment, son entrée est assez discrète et ne se démarque pas trop parmi les boutiques et autres devantures du centre.

Topographie du Donj'

Sur place, l'importance du lieu et la variété des publics attendus sautent en revanche immédiatement aux yeux. Une boutique spécialisée dans le jeu en bois et une échoppe Jeux Descartes encadrent dès le seuil un bar à jeux, lequel est destiné à devenir sous peu un véritable lieu de restauration. Sur les côtés et droit en avant se dégagent plusieurs espaces d'exposition. Plus loin, d'immenses zones de jeux attendent petits et grands ; le jeu vidéo s'y voit représenté et voisine avec des jeux classiques parfois surdimensionnés. Jeux de société, de stratégie, de réflexion, d'adresse… aucun genre n'a été oublié. Dans une salle, un Atelier Ludique propose d'allier les services d'une garderie à des activités manuelles où les enfants construisent leurs propres jouets. À côté, le seul centre de formation de ludothécaires agréé et apte à remettre un certificat reconnu par l'état, le FM2J, vient d'emménager et dispose de salles « de cours » et d'un centre de ressources documentaires. Improbable ? Attendez la suite. Sur place, la ludothèque de l'association Quai des Ludes propose plus de 10 000 jeux et jouets au prêt. Et ce n'est que la partie émergée de l'iceberg !

Rencontres aléatoires et monstres errants

L'ambiance est sympathique, familiale, et le public croît petit à petit entre visiteurs curieux, pros de passage et quelques assidus qui comptent déjà parmi les habitués de l'endroit. Je passe rapidement sur les réjouissances de rigueur, petits fours et boissons sans alcool, ainsi que sur la pléiade d'officiels de la ville, du département et de la région (au premier rang le maire de Lyon) venus pour assister à l'évènement et couper

le fameux ruban, qui était ici bien singulier puisque constitué d'un tressage de ballons. La terrasse et les couloirs étaient aussi l'occasion de faire d'autres rencontres puisqu'étaient présents différents acteurs de notre milieu. Ainsi, il était possible de croiser Yoshiaki Mimura (chroniqueur pour Casus) en mission avec Marine Granger pour le Centre National du Jeu de Boulogne-Billancourt (dont elle est la bien aimée directrice et qui doit prochainement emménager dans de nouveaux locaux), mais aussi Tristan Blind (de Casus mais aussi membre de Di6dent) et le patron des éditions Sans-Détour et de Ludikbazar.

Exceptionnellement et pour marquer l'évènement, le Ludopole était ouvert tout le week-end, y compris la nuit. Des animations étaient prévues du matin au soir et couvraient une large palette, de la sérieuse conférence aux tours de magie en passant par les démonstrations de jeux de plateau et les contes narrés aux petits. Une initiation au jeu de rôle était même prévue le samedi à 17h00 où votre serviteur a dû se retrousser les manches pour remplacer au pied levé un animateur absent.

Pause XP

Il suffit de naviguer un peu d'un atelier à l'autre, ou d'observer un moment les joueurs depuis le bar, pour constater que petits et grands s'amusent également, ensemble ou chacun de leur côté, et pour réaliser que l'opération est bellement réussie. Pour transformer l'essai et assurer l'avenir de la structure à long terme, il faudra encore parvenir à changer les visiteurs en clients mais il n'y a pas d'obstacles majeurs à l'horizon et le Ludopole a parfaitement conscience des défis qu'il lui faudra relever dans les prochains mois.

D'où vient alors ce petit sentiment de déception ? Eh bien, si cette inauguration est une excellente nouvelle pour le milieu du jeu en général, il faut reconnaître que le jeu de rôle est pour le moment très peu représenté dans la structure. Des initiations avaient été prévues pour l'ouverture et des manuels traînent bien parmi les autres ouvrages de référence au sein du centre de ressources. Mais il paraît évident que notre loisir restera en marge et profitera assez peu du focus que le Ludopole peut offrir à la sphère ludique dans son ensemble.

Boss de fin ?

Il ne s'agit pas cependant d'une décision prise par les responsables ou d'une volonté d'ostraciser le JdR. Comme bien souvent, l'absence de représentation du JdR peut simplement s'expliquer par la méconnaissance de nos pratiques même parmi les acteurs du monde ludique.

La solution au problème est heureusement enfantine. Si le JdR est encore trop méconnu, apportons-le nous même au Ludopole pour lui donner l'exposition qu'il mérite et pour le faire connaître au plus grand nombre.

Casus Belli a déjà commencé à négocier à cette fin. N'hésitez pas à participer à l'effort en venant découvrir le fruit de nos actions dans les prochains mois.

Stéphane Gallot

DE NOUVEAUX ENNEMIS
RIEN QUE POUR VOUS !
MYTHES ET MAGIE EN PROVENANCE DE
L'AUTRE CÔTÉ DE L'OCÉAN
BESTIAIRE 3

PATHFINDER ©
LE JEU DE RÔLE

LE TRYPTIQUE DE BASE
+ MANUEL DES JOUEURS REGLES AVANCEES
+ BESTIAIRE 2 + L'ART DE LA MAGIE
+ L'ART DE LA GUERRE + BESTIAIRE 3

paizo PUBLISHING

DISPONIBLES EN VERSION PAPIER ET PDF SUR
www.black-book-editions.fr

BLACKBOOK EDITIONS

7E CERCLE | LIVRE DE BASE (VF)

KELTIA

Retour aux sources

Déjà entendu parler d'un certain Arthur, d'Excalibur, Merlin et consorts ? Kaamelott. *Non, désolé les gars, c'est pas ça.* Pendragon *? Vous brûlez mais paradoxalement, vous êtes loin du compte. Il s'agit de* Keltia, Les Chroniques du Roi-Dragon, *l'ambitieuse dernière création des équipes du 7e Cercle.*

Fiche technique

Éditeur • Le 7e Cercle
Prix constaté • 44 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 240 pages bichromie

Bienvenue sur l'Île des Braves

Historique, attaché au réalisme et à un certain respect des véritables racines du mythe arthurien, *Keltia* tient beaucoup de son grand frère, *Yggdrasill*. Véritable spin-off de ce prédécesseur, *Keltia* hérite de lui son système de jeu et partage une période historique similaire, le haut Moyen-Âge.

Il s'agit là d'une période charnière, d'une ère de changement. Après des siècles de romanisation plus ou moins forcée, Ynis Prydein, la Terre des Braves, se retrouve livrée à elle-même tandis que débutent les invasions barbares et que Rome s'effondre, emportant dans sa chute tout l'Empire d'Occident.

Le dernier haut-roi de l'île des Forts se fait vieux, aucune légion ne protège plus les villes, le commerce maritime a tari dans l'agonie du grand Empire décadent. Bref, les temps sont à l'incertitude. Même dans un domaine qui abhorre le doute, comme la religion, le trouble s'est durablement installé. Le départ des romains laisse une population partiellement christianisée, encore très attachée à ses traditions et cultes séculaires, et dont l'interprétation éclairée des textes saints par les pères fidèles à la Croix vient de se voir entachée du sceau de l'hérésie.

Au milieu de ce chaos, des décombres de ces différentes cultures qui ont également marqué la grande île de Bretagne, un homme va émerger. Pas celui qu'on attendait, pas celui qui briguait le plus le trône et certainement pas le plus facile à chausser de la couronne de haut-roi devant ses pairs respectueux.

Cet homme, c'est Arthur, le Pendraeg, et il a deux atouts dans sa manche. D'abord, il est l'élu des Dieux ; Myrddin le crie à qui veut l'entendre. Ensuite et surtout, il a les PJ pour lui filer un coup de main ; et cette fois-ci, j'imagine que vous voyez toute la différence !

Premier aperçu

L'ouvrage débute par un avant-propos expliquant les intentions de l'équipe derrière le jeu. Suit un long développement détaillant les pistes écartées ou suivies par les auteurs pour créer le personnage d'Arthur en restant fidèles aux sources (et au bon sens) plutôt qu'à la légende embellie qui fut transmise ces derniers siècles sous une forme abondamment remaniée à différentes fins.

Après cette longue ouverture qui risque de décourager un certain nombre d'innocents ayant abordé *Keltia* sans en connaître la matière, le voyage commence enfin avec un résumé de l'histoire récente et un tour d'horizon de l'île

des Braves présentant au passage ses plus fameux acteurs.

Très vite, un constat s'impose : chaque point, chaque détail, chaque élément du décor a fait l'objet de recherches minutieuses et le livre se pose non seulement comme un JdR mais constitue aussi une formidable source d'informations sur la période décrite. Certains lecteurs, notamment ceux que la culture gaëlique ne fascine pas, seront probablement perplexes devant les noms de lieux et de personnages aux consonances celtiques. Au minimum, même les acharnés devront admettre que ce respect des patronymes d'époque complique la tâche du MJ, rapidement perdu et confus devant cette masse d'informations parfois difficile à intégrer à cause de ses sonorités « exotiques ». Le jeu gagne bel et bien en immersion et en crédibilité avec ce point, mais son accès en est du coup légèrement compliqué.

Un système éprouvé et bi-classé

Au premier coup d'œil jeté sur les feuilles de PJ, le vétéran ne peut s'empêcher de penser un instant à *Vampire* : neuf caractéristiques qui se notent de 1 à 5, séparée en Corps, Esprit et Âme ; une liste de compétences ordonnée en trois colonnes. Mais la ressemblance s'arrête là, et si *Keltia* se joue bien avec des D10, il n'est pas question d'en jeter des brouettes comme dans les jeux produits par White Wolf.

Keltia joue la sécurité et reprend le moteur déjà éprouvé par les joueurs d'*Yggdrasill*. La mécanique de base en est très simple : il s'agit de jeter autant de D10 que son score dans une caractéristique (de 1 à 5 donc), de ne garder et additionner que les deux meilleurs résultats, et d'ajouter leur somme au score de la compétence associée (qui s'échelonne de 1 à 7 pour des PJ débutants). Le résultat ainsi obtenu est comparé à un seuil de difficulté, l'action moyenne étant dotée d'un seuil de 14. Évidemment, très vite, des subtilités viennent complexifier cette base efficace. Relance des dés donnant un 10, modificateurs de circonstances… que du classique. L'ensemble est facile à prendre en main et assez intuitif.

Les PJ sont affublés de « Dons » et « Faiblesses », destinés à intervenir autant côté règles que sur le plan du roleplay et de l'interprétation ; en tant que Héros, ils disposent aussi de points de Furor, une réserve de dés qui leur permet des actions d'éclat. Lors de la création, les joueurs ont également un pool de points à répartir pour acheter Prouesses Martiales (les coups spéciaux des guerriers) et sortilèges (pour les Druides, Mages et autres initiés favorisés par l'*Awen* et qui possèdent l'Inspiration).

Cette coexistence des Prouesses martiales et des capacités magiques et leur achat avec une même réserve de points fonctionnait déjà très bien dans *Yggdrasill*, évitant la mise au ban des bourrins pendant que le MJ s'occupe des joueurs avides de pouvoir dès la création des premiers mages. Il faut aussi signaler que puissante, la Magie est aussi assez rare en Ynis Prydein, et que la considération accordée à ses pratiquants varie grandement d'une région à l'autre, notamment en fonction de l'état de christianisation des habitants du cru. Les listes de sorts et de coups spéciaux sont bien développées dès le livre de base, de quoi assurer de jolis plans de progression aux PJ en mal d'optimisation.

Yggdrasill, kézako ?

En plus d'être l'arbre soutenant les Neuf Mondes dans les mythologies scandinaves et nordiques, *Yggdrasill* est un excellent JdR édité par le 7e Cercle. Déroulant ses aventures héroïques mi-réalistes mi-fantastiques dans la Scandia des premières heures du Moyen-Âge (IVe-VIe siècle), il propose d'incarner ces fiers hommes du Nord que nous persistons à nommer, à tort, les Vikings.

CB

Deuxième avis

Comme Stéphane, mon avis sur *Keltia* est un peu partagé. La force évocatrice du concept de base est certaine (relecture du mythe Arthurien selon un angle réaliste et barbare) et son système de jeu simple qui respecte bien l'ambiance en font un territoire de jeu envoûtant. Cependant, le concept lui-même se heurte à la légende connue (et à *Kaamelott*, d'autant qu'il s'y oppose complètement) et il pourrait être plus facile d'arpenter la magnifiuqe île d'Ynis Prydein sans croiser les PNJ du mythe, d'autant que les lieux d'aventure ne manquent pas. Au final, *Keltia* peut être un très bon JdR celtique fantastique, dans la droite lignée d'*Yggdrasill*, mais charge au MJ d'inclure la dose de mythe qui conviendra à sa table.

Damien Coltice

Enfin, le jeu est entièrement compatible avec *FantasyCraft* et un guide de conversion pour ce système est disponible en PDF sur le site du 7e Cercle. Les amoureux du *leveling* et des dérivés de l'OGL 3.5 ne manqueront pas d'y jeter un coup d'œil et les héritiers des fiers hommes du Nord passeront outre, trop heureux de retrouver les habitudes acquises en parcourant les terres et les mers des immensités de la Scandia.

Forces et faiblesses

Sur le plan matériel, on parle d'un bel ouvrage, parfaitement maîtrisé, aux sublimes illustrations. Sans même évoquer la version collector, qui s'est entièrement écoulée en quelques heures, *Keltia* se présente comme une incontestable réussite, un livre que l'on est fier d'exposer devant ses joueurs, et même devant les invités non-rôlistes. Quant à l'écran qui se prépare, nul doute qu'il fera honneur au livre de règles.

Aucun doute non plus sur le fait que *Kamelott* va faire du tort aux parties de *Keltia*. Les MJ vont avoir du boulot pour faire oublier la série et ses personnages emblématiques. Sérieusement, vous pensez vraiment que vos joueurs respecteront le roi du Gwent après avoir appris qu'il s'appelle Caradog ?

Les noms celtiques qui ralentissent la lecture ne devraient pas gêner outre-mesure les tables. On est habitué aux patronymes fantasques après des années de méd-fan. Personne ne prononcera correctement, à part les fous furieux et les prof' d'histoire, et ce n'est pas bien grave.

La grande campagne, qui est une des forces des gammes de ce type, s'annonce plus orientée vers les intrigues et jeux de pouvoir que les précédentes productions du 7e Cercle, un choix judicieux au vu de la réussite des précédentes campagnes de l'éditeur ayant emprunté cette voie. Il paraît cependant évident que chaque MJ fera selon ses propres ambitions, le cadre de jeu très ouvert et bien décrit permettant dès la première lecture d'envisager des aventures extrêmement variées. D'ailleurs, le voyage et les opportunités de bonnes bastons ne seront pas en reste comme en témoigne le final du scénario d'introduction.

Celui-ci offre une ouverture en forme de prologue et il faut reconnaître que ce court scénario d'introduction est le seul véritable défaut d'un superbe livre de base. Présentant une foule de PNJ majeurs d'une traite et sans préparer les PJ à ces rencontres de haut-vol, il risque de perdre les joueurs désireux d'en découdre et d'entrer dans l'univers par la petite porte. Précipités qu'ils sont dans une aventure qui les dépasse de loin, joueurs et personnages vont très probablement assister en spectateur à une bonne part de cette première aventure sans en comprendre tous les enjeux.

Mais que joue-t'on ?

Théoriquement, n'importe quel habitant d'Ynis Prydein, qu'il soit natif ou non, d'origine picte, galloise, romaine, ou appartiennent à l'un des peuples nouvellement arrivés, pacifiquement ou non. Les personnages peuvent pareillement appartenir à n'importe quelle couche de la société. Comme il s'agit de héros, les archétypes proposés sont évidemment orientés et on trouve pêle-mêle un Guerrier des Clans, un Cymbrog (ces fiers cavaliers du Powys), un Barde (éduqué parmi les Druides et doué d'*Awen*, donc de magie), une Magicienne et finalement un jeune Druide.

Les personnages prétirés présentés dans l'ouvrage ont tous été conçus pour facilement s'insérer dans la grande campagne. Pour celle-ci d'ailleurs, si *Keltia* permet bel et bien de jouer tous types de héros, des personnages de noble ascendance ou habitués à être dans l'entourage des puissants de l'île seront très bienvenus pour un départ facilité.

J'aime :

- ✚ Un bel ouvrage.
- ✚ Un système épique qui fonctionne.
- ✚ Les Prouesses et la Magie.
- ✚ Le réel dépaysement (même pour un rôliste confirmé).
- ✚ De beaux efforts de pédagogie et des recherches sérieuses.

J'aime moins :

- ➖ Quelques cartes supplémentaires disséminées au fil des descriptions auraient été un plus pour apprivoiser les terres d'Ynis Prydein.
- ➖ Le début de campagne, un prologue et non une aventure.

Le scénario de l'écran doit compenser ce départ un peu abrupt ; les équipes du 7e Cercle le savent. Pour ma part, en toute honnêteté, je ferai jouer au moins deux ou trois aventures indépendantes avant d'entrer dans le vif du sujet pour ne pas perdre mes joueurs (ma table est du genre dissipée).

Le couronnement d'un roi ?

Moins enthousiaste pour *Keltia* que je ne l'étais pour *Yggdrasill*, je dois concéder que le nouveau venu est plus abouti que son aîné et paraît mieux fini. Le livre est une réussite et une fois sa lecture entamée, il est difficile de s'en détacher. Le background et les informations utiles sont dispensés tout au long de l'ouvrage et l'écueil du bloc de règles venant ruiner une lecture agréable est ainsi adroitement évité. Pour le pur lecteur, c'est une réussite !

Pour le MJ, *Keltia* est d'une prise en main facile. Son univers, féroce et doté d'une force évocatrice surprenante, entraîne rapidement même les meneurs sans attrait particulier pour la culture celte ou que des prétentions historiques font doucement sourire. Le système marche, le monde est déjà brossé et n'attend que des joueurs pour être exploré en profondeur : l'ouvrage touche au but. Reste à voir ce que donnera la campagne destinée à accompagner les différents suppléments annoncés. Les ambitions affichées sont grandes et nobles. L'écran devrait permettre de raccrocher les wagons. Puisse l'Awen marquer durablement ses auteurs.

Bientôt le vieux roi mourra. Vive *Keltia* !

Stéphane Gallot

JOHN DOE | LIVRE DE BASE (VF)

BLOODLUST MÉTAL

Ma hache dans ta gu…

Au début, il y avait Bloodlust. *Un jeu mythique. Le genre de jeu auquel on ne touche pas, tellement c'est mythique. Puis les petits gars de chez John Doe se pointent et disent : « On va refaire* Bloodlust *! ». Impossible, voyons, puisque c'est mythique. « Ah oui, mais attention, nous, on va REFAIRE* Bloodlust *! ».*

Fiche technique

Éditeur • John Doe
Prix constaté • 39 €
Matériel • Livre format comics à couverture souple de 420 pages N&B

Tanæphis, nous revoilà

Bloodlust – Édition Métal est donc le remake du *Bloodlust* originel, publié au début des années 90. Un petit rappel des fondamentaux, pour ceux qui ont manqué le début : Tanæphis est un continent unique, où coexistent des peuples aux cultures diverses et parfois radicalement opposées. L'ambiance générale est plus proche de l'« antique-fantastique » que du médiéval-fantastique, le jeu rejetant de plus bon nombre des traits caractéristiques du genre. Les peuples sont très typés et sont presque tous inspirés de cultures familières : Dérigions (Grecs), Vorozions (Romains), Piorads (Vikings), Thunk (Inuits), Batranobans (Arabes), Sekekers (Amazones), Gadhars (peuples d'Afrique noire), Alwegs (exclus et parias), Hysnatons (les descendants des « chimères », les anciens elfes, nains, trolls… qui ont disparu mais dont les gènes ressurgissent de temps en temps chez certains individus).

Tanæphis, c'est aussi et surtout un monde violent et brutal, sauvage et barbare, où la lutte pour la survie est sans pitié et où les guerres sont perpétuelles. L'ambiance est rapidement posée, et il n'est donc pas étonnant que les Armes-Dieux y soient aussi à leur aise. Les Armes-Dieux ?

Les Armes et leurs Porteurs

Il y a longtemps de cela, de puissants esprits ont choisi de s'incarner dans le monde, souhaitant éprouver des sensations et des émotions comme le font les mortels. Pour parvenir à leurs fins, ils ont choisi les objets les plus emblématiques de ce monde violent : les armes. Une Arme-Dieu est un esprit incarné dans une arme, capable d'utiliser le « fluide » (la magie) et d'offrir des pouvoirs incroyables à celui qui a la chance de devenir son Porteur. Celui-ci devient alors un personnage puissant, respecté et envié.

Le concept au cœur de *Bloodlust*, c'est ce personnage bicéphale, composé d'une Arme et de son Porteur, ou plutôt de sa lignée de Porteurs, car si les hommes naissent, vivent, et meurent dans le sang, les Armes sont éternelles. Elles possèdent d'ailleurs leur propre fiche de personnage. La symbiose étrange entre une Arme et son Porteur fait la grande originalité du jeu. Chacun a besoin de l'autre : le Porteur bénéficie des pouvoirs de son Arme, qui font de lui un membre de l'élite, mais l'Arme n'est rien sans son Porteur, car c'est grâce à lui qu'elle peut se déplacer, ressentir le monde et trouver une justification à son incarnation. Cette relation est faite d'intérêts communs, mais

aussi de conflits de personnalité, de luttes entre les désirs des deux partis (ce qui pousse parfois le dieu de métal à tenter de prendre le contrôle du corps de son Porteur).

Tout cela permet divers modes de jeu : jouer le Porteur (l'Arme étant interprétée par le MJ), jouer le Porteur ET l'Arme, jouer un Porteur et l'Arme du personnage d'un autre joueur, jouer l'Arme seule, jouer plusieurs générations de Porteurs (les Armes étant immortelles et indestructibles)... Les possibilités sont nombreuses, et sont à tester pour trouver celle(s) qui correspond(ent) le mieux au style de jeu propre à chaque table.

Forger sa légende

Nouveau *Bloodlust*, nouveau système de jeu. Le système *Métal* s'éloigne drastiquement de son ancêtre pour tenter une approche différente. Il n'y a plus de caractéristiques : exit donc la force, l'intelligence et autre charisme... Le personnage est défini par deux données principales : ses compétences et ses « aspects ».

Les compétences sont des domaines assez larges, et représentent une occupation générale. Pour le combat, les choses sont simples : on utilisera Ferrailleur pour se battre avec une arme de corps à corps, Bagarreur pour se battre à mains nues et Tireur pour utiliser une arme à distance. Il existe d'autres compétences, telles que Citadin, Saltimbanque, Éclaireur, etc. Ces domaines englobent en réalité tous les aspects pratiques, théoriques et sociaux de la compétence. Ainsi, la compétence « Bougeard » permet de gérer un bouge (une taverne, un relai, une auberge, etc.), mais aussi de savoir comment s'y comporter, comment y trouver le coin le plus sûr, comment repérer les comportements suspects, etc.

Un peu déroutante au départ, cette manière de concevoir les compétences permet en réalité de définir rapidement les milieux de prédilection du personnage : un haut dignitaire sera certainement doté d'un haut score en Orateur et en Administrateur, tandis que son bras droit peu scrupuleux maîtrisera les compétences Larron et Bougeard... De même, un soldat sera plus à l'aise pour se battre sur un champ de bataille que dans une arène de gladiateurs.

Les aspects correspondent aux traits distinctifs du personnage. Celui-ci peut ainsi être « grand », avoir une « gueule d'ange », être un « maître forgeron » ou encore un « fils du désert », chacun de ces traits étant un aspect. Les armes aussi ont des aspects, qui représentent leurs caractéristiques : lourde, précise, articulée...

Agir sur le monde

Ce n'est pas une surprise : dans *Bloodlust*, tout tourne autour de la notion de conflit. Et tous les conflits sont régis par la même règle, qu'ils soient physiques, sociaux ou mentaux. La base du système est simple : quand on veut effectuer un jet, on lance un nombre de D6 égal à son score de compétence et on en fait la somme, contre un seuil qui dépend de l'état physique et mental du personnage. La difficulté de l'action ne se traduit pas par une augmentation du seuil, mais par une réduction du nombre de dés à lancer.

Si un personnage possède des aspects qui peuvent l'aider dans sa tâche, il peut alors les utiliser pour augmenter son pool de dés. Le premier aspect est gratuit, mais en utiliser plus demande de puiser des points dans sa « jauge d'effort ». Celle-ci permet également d'encaisser des dégâts (de tous types : les dommages physiques reçus lors d'un combat ou bien les dégâts « psychologiques » éprouvés au cours d'une joute oratoire). Cette jauge d'effort se régénère automatiquement, mais le personnage peut aussi choisir d'éprouver de la fatigue pour la reconstituer plus rapidement, au risque de voir ses seuils de difficulté augmenter.

Le degré de réussite d'une action dépend des « qualités » de celle-ci, déterminées facilement en fonction du nombre de résultats pairs obtenus lors du test (2, 4 ou 6, donc).

Ce système, qui comporte de nombreuses finesses, demande un peu de pratique avant que les joueurs en tirent le meilleur, mais il tourne parfaitement.

De Bloodlust…

Mais au fait, qu'est-ce qui rendait *Bloodlust* si mythique ? Demandez aux fans du jeu, ils vous répondront tous la même chose. *Tous*… « *Bloodlust* est un jeu qui peut paraître bourrin, mais celui qui prend la peine d'aller au-delà des apparences découvre un univers d'une richesse et d'une subtilité insoupçonnées. » Et ils ont *tous* raison. Le thème du jeu, son gameplay et son univers reposent sur des concepts percutants, faciles à appréhender et surtout… jubilatoires. Jouez un personnage allié à un dieu, éclatez-vous, massacrez vos ennemis, regardez votre personnage (l'humain…) mourir dans le sang… et recommencez, le tout dans un univers aux intrigues plus subtiles qu'il n'y paraît de prime abord (politique, secrets historiques, manigances des Armes les plus anciennes, factions diverses et variées…).

Le jeu abordait directement des thèmes tels que la violence et le sexe, avec un ton grinçant et iconoclaste, ouvertement outrancier et excessif. À son époque, *Bloodlust* a déchaîné les passions, ne laissant personne indifférent, qu'on fût pour ou contre cet OVNI ludique au thème ouvertement provocateur.

…à Bloodlust…

Autant dire que les auteurs de ce nouveau *Bloodlust* s'attaquaient à un gros morceau, et que le pari n'était pas gagné d'avance. Et pourtant, le pari est réussi, haut la main. L'esprit du *Bloodlust* originel est totalement respecté, un peu trop même…

Allez, faisons couler un peu de sang. Enfant terrible du JdR français, *Bloodlust* a toujours autant de mal à faire le grand écart. D'un côté, un défouloir décomplexé (vous avez gardé le truc des organes sexuels sur les armes, sérieusement ?), un humour potache, un second degré impertinent qui tombe volontiers dans la provocation gratuite… De l'autre, une ambiance qui se

CB

Deuxième avis

Nous sommes entre nous, alors je peux vous le dire : j'ai toujours eu un petit faible pour *Bloodlust*.
C'est sympa de retrouver Tanæphis après toutes ces années ! Un univers de *fantasy* barbare, qui prend le parti pris assumé du sang, du sexe et de la violence, et qui arrive à y glisser un concept aussi intéressant que celui des armes-dieux, ça ne peut être que bien.
Les auteurs de cette édition ont fait un boulot d'archivistes et de compilateurs gigantesque et ont réussi à donner à l'ensemble un style assez proche de l'ancien.
Comment détester un jeu qui vous explique qu'ici, « on ne s'interroge pas sur la valeur de la vie humaine, à moins d'avoir un lot d'esclaves à fourguer » ?
Et donc, un bon et beau bouquin, qui va rejoindre la première gamme *Bloodlust* sur mes étagères.

Tristan Lhomme

Censuré dans Casus !

Clin d'œil au magazine de JdR publié par Oriflam (éditeur alors de *Stormbringer*, *Hawkmoon*, *Runequest*, *Cyberpunk*, etc.), une planche du Grumph vers la fin de l'ouvrage représente une scène d'orgie qui justifie à elle seul l'interdiction au moins de 18 ans. Âme sensibles s'abstenir !

veut sombre et violente, soutenue par un univers extrêmement bien développé et d'une grande profondeur, et promettant de beaux morceaux de roleplay au sein du couple souvent dysfonctionnel que forment l'Arme et son Porteur…

Bloodlust est un jeu à l'ambiance ciselée comme un travail d'orfèvre, mais qui refuse obstinément d'être considéré comme un jeu « d'ambiance ». De quoi y perdre son latin. Heureusement, les auteurs ont pensé à avertir looonguement leurs lecteurs sur le fait qu'il s'agit là d'un jeu « pour adultes », qu'il faut faire des choix en fonction de son public… avant d'en remettre une couche épaisse comme ça dès la page suivante. N'en doutons pas, chacun y trouvera son compte en faisant son propre tri, car comme au bon vieux temps, au-delà des apparences se cache une pure merveille.

… édition Métal

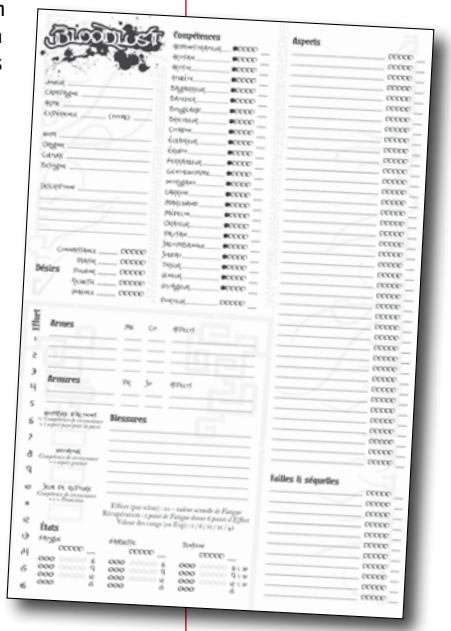
Que se passe-t-il quand on part d'un excellent concept, et qu'on le retravaille encore ? Facile : on obtient un concept encore meilleur. L'univers de jeu et ses mécaniques ont été approfondis, développés, affinés. Quelques uns des éléments de la version originale ont été modifiés, toujours dans le bon sens (l'origine des Armes-Dieux par exemple, souvent critiquée auparavant, est désormais bien plus inspirante). Après avoir décortiqué le jeu original, les auteurs ont effectué un gros travail de synthèse et remonté le tout comme une mécanique de précision, afin d'en tirer le meilleur parti.

Complet, riche et détaillé, l'univers de jeu prend rapidement vie à la lecture, sans devenir une encyclopédie rébarbative. Le livre comporte énormément d'accroches scénaristiques : les guildes, le commerce des épices (des plantes qui, une fois raffinées, permettent de créer des potions aux effets extraordinaires), le mercenariat, les factions d'Armes-Dieux (une vraie mine d'or), l'histoire des anciennes chimères, qui ont laissé des traces sur le continent : ruines, légendes…

Les illustrations sont nombreuses, utiles, et surtout évocatrices : Armes-Dieux, physionomie des personnages, vêtements, architecture, objets, animaux… Exercice bien trop rare dans les livres de jeux de rôle, des « portraits de famille » présentent, pour chaque peuple, une douzaine de personnages d'origines sociales diverses. C'est parfait pour visualiser les choses ! (Cerise sur le marteau : certaines illustrations un peu crues ne sont pas à mettre entre toutes les mains, voir notre encart ci-dessus)

Si vous avez aimé le premier *Bloodlust*, vous aimerez cette version aussi. Peut-être même lui découvrirez-vous un nouveau potentiel ! Si vous ne connaissez pas la version originale, mais que l'idée d'un monde de *fantasy* atypique et testostéroné vous tente, vous trouverez dans *Bloodlust – Édition Métal* de quoi satisfaire vos envies ludiques. Faites l'expérience : créez un personnage, donnez-lui une Arme-Dieu… Ça fait du bien, non, ce petit sentiment de puissance ?

Raphaël Bombayl et Julien Dutel



J'aime :

- Le retour de *Bloodlust* !
- L'univers développé et synthétisé.
- Un jeu qui donne vraiment envie de jouer !
- Les nombreuses planches de BD et illustrations

J'aime moins :

- Le côté « rôlistes rebelles décomplexés contre le reste du monde ».
- Un livre de 400 pages en couverture souple qui risque de s'abîmer très vite.

EDGE | LIVRE DE BASE (VF)

L'anneau unique

Un casse à Oxford, tu braques…

On se croirait dans un épisode de Inspecteur Morse. Une bande de rôlistes, donc nécessairement geeks avec pas mal de temps libre et quelques sterlings devant eux, créent une boîte de jeux de rôle (Cubicle 7) en 2006. Ils ont le bon goût de traduire Qin, *et* Ygrdasil.. Ygdars…Yggdrasill, *ils obtiennent la licence de* Dr Who, *téléportent* Chtulhu *en Écosse, et finissent par faire le casse du siècle : ils braquent la licence rêvée, celle du* Seigneur des Anneaux *!*

Fiche technique

Éditeur • Le 7e Cercle
Prix constaté • 44 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 240 pages bichromie

S'appuyant sur le succès du jeu *War of the Ring* (l'auteur est aussi l'un des manitous du fameux jeu de plateau), ils développent leur jeu de rôle dans les Terres du Milieu. C'est un véritable casse, parce que dans l'imbroglio juridique qui entoure cette licence, et après l'ardoise laissée par Iron Crown Enterprise, arriver à obtenir cette licence (et ce malgré l'existence d'un jeu chez Decipher) tient du coup de génie. Ainsi après *JRTM*, *Le Seigneur des Anneaux* de Decipher, *Tiers-Âge* et quelques horreurs qui ne méritent pas d'être citées ici, Cubicle 7 nous propose son jeu de rôle dans les Terres du milieu : *The One Ring RPG*.

L'approche de *The One Ring*, *L'Anneau Unique* en français dans la version éditée par Edge, est résolument axée vers les thèmes phares des romans. On y parle de voyage, de la corruption qu'engendre le pouvoir, du pouvoir qui engendre des responsabilités (voilà un joli sujet de thèse : « Aragorn et Peter Parker : le pouvoir engendre-t-il des responsabilités corruptantes * ? »). On aborde l'avidité, les rivalités ancrées dans des histoires mythiques. On parle d'aventuriers, de chasseurs de trésors et de gens normaux et tout à fait comme il faut qui vont être amenés à dépasser leur condition. On ne deviendra pas un héros en assénant un coup destructeur à un ennemi surpuissant (on sait tous que si ça ne suffit pas, ça y contribue tout de même) mais parfois en décidant simplement de prendre la route.

Les publications précédentes (mis à part *Tiers-Âge*, mais c'est un JdRa), comme *JRTM* ou plus récemment le jeu de Decipher, s'appesantissaient peu, voire pas, sur ces éléments pourtant prégnants dans l'univers phare de la fantasy. Par conséquent, on peut à juste titre se féliciter de trouver dans TheOneRingRPG (que c'est long à écrire, il va falloir qu'ils trouvent un sigle) tout un tas de propositions de jeu qui mettent en avant des éléments très tolkienniens.

Les règles de Voyage forment ainsi une véritable petite révolution. Une carte des Terres Sauvages divisées en zones (à la manière d'un jeu de plateau) indique les types et le niveau de danger des terres à traverser. Le Voyage fait appel aux compétences de tous les membres de la communauté. Certains tentent de trouver les routes les plus aisées, d'autres essaient d'établir un campement protégé, d'autres encore s'assurent que le bois dans lequel les PJ ont décidé de s'installer n'est pas infesté par une bande de brigands en maraude. En fonction de la réussite de ces différentes actions, l'endurance des

personnages est affectée, ce qui rend plus délicate la suite de leurs aventures. Qui a lu *Bilbo* ou *Le Seigneur des Anneaux*, ou a tout simplement pratiqué un peu la marche, sait à quel point se tromper de chemin, ou emprunter un chemin qui se révèle être un véritable piège naturel ou être tout simplement mal équipé contre les intempéries, peut s'avérer dangereux, harassant, mais être également une source inépuisable d'aventures. Par exemple, lorsque la communauté de l'anneau est prise en chasse par des loups en Eregion (Houssaye), espionnée par les Crébains, et doit finalement changer de route ; le danger n'était pas véritablement d'affronter les ennemis, mais bien celui de voyager sans être remarqué ni observé par l'Ennemi. *TORing* (ou *LAU*, pour les amis de Molière) fournit au MJ les outils de jeu pour animer ces voyages.

Alors oui, je l'entends venir d'ici la horde des pas contents : « *Mais des règles pour voyager ! Mais mdrdeptdr ! Loldemaboul ! Il est fou !* » « *C'est maaaal ! Nous on rââââle pask'on ait éxijant et k'on nous la fera pas genre embience avec des regles, on né des naravitives !* »

Qu'on s'entende bien, nous jouons tous de manières différentes, et les règles d'un jeu existent pour proposer de fluidifier les choix du meneur. Elles permettent de répondre à la question « et comment je fais ? », mais en aucun cas elles ne peuvent pallier les déficits narratifs d'un meneur. Si votre meneur vous fait voyager de Rivendel au Carrock grâce à une série de jets de dés austères et sans saveurs, pour modifier votre score en endurance à l'arrivée d'un air ennuyé, vous ne pouvez pas blâmer les règles. Offrez un stage de jeu de rôle à votre meneur, ou changez de groupe de joueurs parce que ce groupe n'est pas fait pour vous. C'est ce qu'on appelle le roleplay, à vous de faire vivre des scènes de campement fraternelles, les embuscades lors d'un réapprovisionnement. À vous de mettre en jeu l'indécision d'un groupe face au choix de la route à prendre. À votre meneur de décrire les régions traversées, d'organiser les rencontres avec des PNJ et d'animer sa partie.

The OR centre clairement le jeu autour des personnages, de leur vie en dehors de la phase aventureuse, et de leur entourage (communauté, famille, etc.). Les personnages sont efficacement ancrés dans les Terres du Milieu. On ne crée pas un guerrier générique ou un ranger générique. Les *Vertus des peuples* viennent étoffer un personnage →

Témoignage des Caves de Mandos, où nous avons pu rencontrer le professeur J.R.R T. qui, sous le couvert de l'anonymat, nous donne son avis sur les tentatives précédentes.

JRTM

Un nombre de trahisons incalculables de la part de Pete Fenlon et consorts.
Je n'ai pas bien compris les règles de replacement après chaque round, mais on joue très bien sans.
Les suppléments et leurs cartes (même inexactes) étaient de véritables appels à l'aventure. Par contre, les scénarios étaient indigents, et quelques suppléments étaient d'une nullité abyssale (*La Comté*… quand même, se rater là-dessus).

Le Seigneur des Anneaux de Decipher

Ils auraient dû insister sur *Dune* et me foutre la paix.
Les photos, c'est pas possible dans les bouquins de jeux de rôle, j'ai l'impression que c'est une technique à la Georges Lucas qui essaie de gratter quelques centimes en amortissant pour la cent millième fois les images d'un de ses films.
Les règles sont pas mal, mais le livre est dense et pique les yeux. Quant aux suppléments, ils sont sans intérêt. En fait… à quoi sert ce jeu ?

Suite marge page suivante...

Suite...

Tiers-Âge

Mon petit chouchou, l'auteur est un prof d'histoire. Il écrit des romans de *fantasy*. Il est incollable sur les guerres de religion. Bref, s'il n'était pas français, il serait le gendre idéal. Par contre sa situation de JdR amateur n'aide pas vraiment à donner envie de jouer. Il y a de bonnes choses (Sauron finit par prêter attention à vous quand vous abusez de magie, *so chic* !). Mais on n'arrive pas à faire abstraction des vieux démons liés au statut de jeu gratuit : pas de suivis, ou très erratiques.

avec une saveur propre aux Terres du milieu et on applaudit de nos deux pieds poilus ! Par exemple, une Vertu des elfes de la Forêt Noire est *Lumières elfiques* qui permet d'altérer la lumière d'une torche ou d'une lanterne afin de jouer quelques tours qui peuvent mal tourner (aveugler quelqu'un, ou l'endormir magiquement). Plus loin, *Courageux si besoin*, pour les hobbits, permet au PJ dans une situation d'abattement absolu de trouver un regain d'espoir. Outre ces colorations bienvenues mais qui n'ont rien d'originales, et pourtant curieusement absentes de *JRTM* par exemple ; ce qui séduit véritablement, ce sont les jauges de Vaillance et de Sagesse. Elles permettent aux joueurs d'impressionner un peu la galerie, et de pouvoir enfin jouer des scènes « à la Aragorn » et « à la Faramir » en prenant des airs mystérieux et pourtant tellement stylés ! Enfin, la phase de Communauté, qui est le moment où les héros se reposent, reviennent chez eux, et qui peut durer quelques semaines comme dix ans, permet au joueur de pouvoir se centrer sur le devenir de son personnage. Et ça c'est tout à fait inédit dans un jeu de rôle basé sur le seigneur des anneaux, j'en ai claqué mon slip de mithril (si ma mère lisait ça...). On peut supposer que les prochains suppléments de la gamme permettront aux joueurs de développer les personnages ou leur famille sur plusieurs (dizaines ?) d'années. On retrouve ces contractions temporelles dans *Pendragon* et dans *Ars Magica* et l'effet en jeu est toujours excellent.

On pourrait passer de longs paragraphes à décortiquer le système de jeu, et en réalité ça n'a pas beaucoup d'intérêt. Il n'a rien de transcendant, la base est simple, et il tourne correctement. Mais on peine quand même à se retrouver dans l'organisation un peu chaotique de l'ensemble, et le fait de ne pas avoir d'écran n'aide pas vraiment à se mettre dans le jeu dès la première partie. À moins d'être le roi de la lecture des règles de jeu de rôle (ce qui en dit long sur votre vie sociale), on doit s'y

reprendre à plusieurs fois afin de faire la synthèse des règles.

… ou tu raques !

Et pourtant, malgré toutes ces qualités, on a un sentiment de vide en refermant les pages de ce jeu de rôle. Circonscrire le lieu des aventures des PJ aux Terres Sauvages n'est pas un problème en soit, c'est même plutôt intéressant, et cela nous permet de nous intéresser à des peuples que l'on ne côtoie quasiment pas dans le *SdA* et donc d'adopter une tonalité plus « Bilboïenne ». Mais on reste très largement sur sa fin, les peuples (beornings, homme des bois, nains, etc.) sont décrits rapidement. Leur société, les PNJ marquants et leurs enjeux politiques sont trop succinctement abordés. On veut en savoir plus sur les Hommes des Bois, ils ne peuvent pas vivre en voisins de Dol Guldur en étant seulement durs au mal et motivés ! Radagast ne peut pas être un « Gandalf des bois », c'est un Istari qui au même titre que Saroumane a échoué et s'est laissé corrompre, quoique de manière différente. On parle des hobbits comme d'un peuple que l'on peut jouer, et qui est présenté au même titre que les bardides ou les nains d'Erebor. Mais ils ne vivent pas dans cette région. Mis à part Bilbo (dont le rôle dans l'affaire de Smaug est presqu'inconnu, outre quelques initiés comme les nains de Thorin et Cie, de Gandalf, et de quelques autres) et quelques hobbits dont il a pu être un inspirateur par la suite, les hobbits sont quasi inconnus dans cette région du monde. On se rappellera qu'avant l'arrivée de Merriadoc Brandebouc, l'existence des hobbits en Rohan est inconnue par exemple.

On peut trouver que le manque de nuance dans le traitement de certains éléments de background (Radagast, les hobbits présentés en peuple comme les autres) affadit l'ensemble du jeu. Ce raté n'est sans doute pas dû à des restrictions de la licence, mais plutôt au background « créateur de jeu de plateau » de l'auteur. C'est très efficace pour le système de jeu, tant il est bien pensé pour qu'au travers des règles transparaisse l'univers ; autant la présentation des acteurs et des lieux de l'univers manque de substance.

Le flou artistique entretenu sur l'Ennemi ne permet pas d'identifier clairement ce que l'on va bien pouvoir faire surgir comme opposant ou comme archennemy face à nos PJ. Pas un mot sur Khamûl… Vraiment ? On reste sur notre fin, et au moment de poser le bouquin, on est un peu angoissé : est-ce qu'ils considèrent que la description de la Forêt Noire suffit ? Et celle d'Erebor ? ou de Dale ? et le Carrock ? Mais Gundabad, d'accord il n'y a plus rien, mais les tunnels qui courent sous les montagnes grises, on va en parler n'est-ce pas ?

Bref, on attend avec impatience la suite de ce jeu, l'écran, les premiers suppléments, une campagne aussi sans doute. Le jeu est prometteur et il vaut clairement la peine d'être testé. Mais si les suppléments survolent avec la même légèreté les Terres du Milieu, et que les développements restent timides et légers, on ne sera pas près de remiser nos bons vieux suppléments de *JRTM*.

Shylock

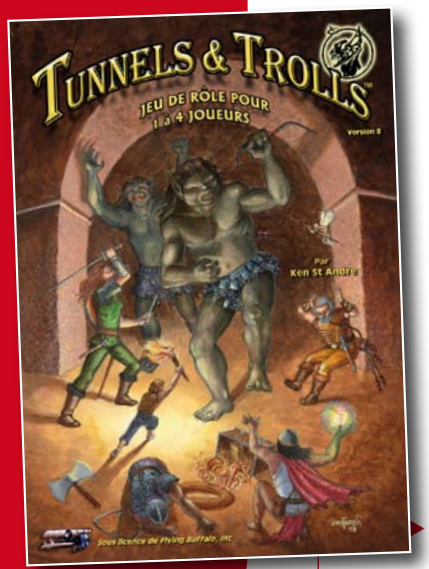
** Oui, le mot « corruptantes » n'existe pas, mais quand on prépare une thèse, on a le droit d'inventer des mots. Et en plus, le rédac' chef, il m'a donné sa permission…*

J'aime :

- Des idées de game play qui collent enfin à l'univers.
- Une maquette aérée et des illustrations qui renouvellent le genre.
- Que les Terres du Milieu revivent à nouveau !

J'aime moins :

- Le manque de consistance du background.
- Le massacre de la couv de John Howe par le graphiste
- Qu'on essai de me faire jouer à autre chose qu'à JRTM ! ICE IS NOT DEAD !



FLYING BUFFALO | LIVRE DE BASE (VF)

TUNNELS & TROLLS V8

Le retour d'un grand ancien dans la langue de Molière

37 ans ! Non ce n'est pas l'âge de Casus Belli (pas loin toutefois), mais celui de ce vénérable jeu qui s'apprête à sortir dans sa huitième édition, et qui plus est, en français, grâce au travail colossal effectué par Patrice Geille, un fan de longue date.

Fiche technique

Éditeur • Patrice Geille. En impression à la demande chez *Lulu.com* sous licence Flying Buffalo, Inc.
Prix constaté • 19,90 €
Matériel • Livre de 134 pages N&B à couverture souple
Liens • tunnels-et-trolls.eu

Un peu d'histoire

Pour ceux qui ne connaîtraient pas *Tunnels & Trolls* (voir en marge page suivante), il s'agit du premier jeu de rôle créé par Kenneth E. St Andre, également auteur du célèbre *Stormbringer* (1983), le jeu de rôle dans le monde des Jeunes Royaumes de Michael Moorcock. Paru en 1975 juste un an après l'illustre *Dungeons & Dragons*, *Tunnels & Trolls* se présentait déjà à sa sortie comme une alternative moins onéreuse à D&D, se voulant également plus simple, plus amusant et plus jouable. Mais il a longtemps souffert d'une réputation de jeu que l'on pratique en solo ou bien, au début des années 80, de jeu uniquement parodique, en raison de l'humour qui émaillait son texte. Il n'en est pourtant rien mais les légendes sont tenaces. Le jeu a su évoluer et croître au fil des années tout en restant fidèle à ses origines, et beaucoup de ses changements proviennent de joueurs qui se le sont approprié. C'est le cas notamment de Patrice Geille, un passionné et contributeur du jeu, qui est à l'origine de la publication de cette huitième édition en français, version que Ken St Andre considère d'ailleurs comme la plus aboutie à ce jour, n'en déplaise aux joueurs d'outre-Atlantique.

Tunnels & Donjons

Selon Ken St Andre, la première règle pour la création d'un bon jeu c'est « Keep it simple » (le garder simple). Et justement, *Tunnels & Trolls* est une merveille de simplicité qui ravira les amateurs, de plus en plus nombreux avec le regain d'intérêt pour ce type de jeux.

Issu de la première génération des jeux de rôle et grandement inspiré par *D&D* (quoiqu'en dise son auteur, et au moins par antagonisme), il ne brille pas forcément par l'originalité de son thème. Se présentant comme un jeu de rôle médiéval-fantastique générique (sans univers de base), *T&T* propose d'incarner des héros courageux prêts à explorer des tunnels enchantés en quête de butin et d'aventure. Cette introduction donnée dans l'ouvrage ne semble guère envisager autre chose que le « dungeon crawling », mais s'arrêter à ce descriptif serait une vision assez réductrice du jeu. Les règles possèdent une souplesse et une liberté qui permettent de les adapter à des univers et ambiances extrêmement variés* et elles présentent des originalités forts sympathiques.

Jouer un demi-dieu monstrueux et acrobate ?

En termes de technique, un personnage est défini par quatre attributs physiques (Force, Constitution, Dextérité et Vitesse) et quatre attributs mentaux (Intelligence, Fluide, Chance et Charisme). Le Fluide représente ici une sorte de réservoir d'énergie magique. Ces attributs, définis par la somme de 3d6, déterminent ce que le personnage est capable de faire dans le jeu comme, les armes qu'il peut manier efficacement, le nombre de langues qu'il pourra parler, sa résistance aux blessures, etc. En obtenant un brelan (trois chiffres similaires sur les dés), le joueur peut relancer ses dés pour ajouter le nouveau résultat au précédent, et ce, de façon répétée. La valeur d'un attribut peut alors véritablement « exploser ». Il est ainsi tout à fait possible d'obtenir des personnages totalement hors-normes dès le départ, pouvant atteindre, dans les cas les plus extrêmes, le niveau de véritables demi-dieux.

Un personnage possède également un talent ou « don ». Il s'agit d'une sorte de compétence spécialisée, combinaison entre une connaissance spécifique et un entraînement pratique qui définit le personnage ou ce qu'il fait dans la vie. Cela peut être la force de persua- →

Si vous avez raté les 37 premières années

L'avant-V8 de *Tunnels & Trolls* est abondamment décrite dans *Casus Belli n°3*. Vous y trouverez le portrait de famille de la gamme depuis ses origines et une interview de Ken St Andre qui ravive de hauts faits oubliés et terrasse quelques légendes Trolliennes.

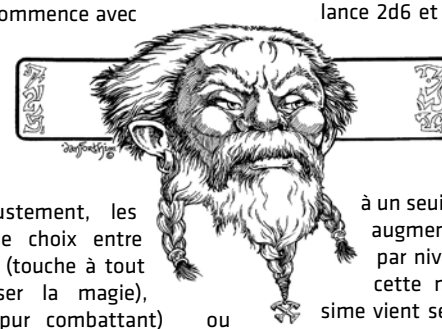
CB

*

Le système de T&T a d'ailleurs été employé pour le jeu vidéo *Wasteland*, un JdR PC post-apo qui fit fureur en son temps et reste une référence culte.

Stéphane Gallot

sion, savoir chanter, faire des acrobaties, soigner, jouer aux cartes, le vol-à-la-tire, etc. La liste est quasi infinie et seulement limité par votre imagination. Un débutant commence avec un seul talent dont le type peut être imposé par le rôle qu'il incarnera.



Côté rôle justement, les joueurs ont le choix entre jouer un Filou (touche à tout pouvant utiliser la magie), un Guerrier (pur combattant) ou un Sorcier (magicien faisant partie d'une guilde de sorciers). À ces trois « classes » s'ajoutent les Spécialistes, personnages dont certains des attributs sont supérieurs à 15. On trouve ainsi le Mage spécialiste, le Tireur d'élite et le Meneur, qui est un leader né. Enfin, les personnages ayant une valeur d'au moins 12 dans chacun de leurs attributs sont appelés des Parfaits, individus trop beaux pour être vrais, mais dont le destin sera probablement celui de héros de légendes. Les attributs augmentant avec l'expérience, c'est certainement ce à quoi tout personnage est destiné.

Tunnels & Trolls propose d'incarner quelques espèces humanoïdes auxquelles de nombreux jeux, depuis, nous ont habitués : humains, elfes, nains et hobbits (et non halfelins), mais aussi deux races plus originales, les lutins et les fées, ces dernières ayant la capacité de voler. Et ce n'est pas tout ! Une des grandes forces du jeu est son ouverture et sa liberté ; ainsi, avec l'accord du maître de jeu, un joueur peut endosser le rôle de quasiment n'importe quel monstre (centaure, démon, dragon, géant, minotaures, troll, etc.). De simples coefficients viennent alors s'appliquer à chaque attribut selon le type de créature choisie. Quelques exemples sont donnés mais toute liberté est laissée au MJ, comme souvent dans le jeu.

Un V8 sous le capot

Le moteur de *Tunnels & Trolls* est assez simple : pour gérer une action on lance 2d6 et on ajoute la valeur de la caractéristique ou du talent mis à l'épreuve. Le résultat doit être supérieur ou égal à un seuil qui débute à 20 et augmente de cinq points par niveau de difficulté. À cette mécanique simplissime vient se greffer la possibilité de se rattraper de justesse en cas d'échec ou encore de « louper », l'équivalent du *fumble* bien connu de nombreux jeux. La règle des « doublets explosifs », fonctionnant sur le même principe que les brelans décrits précédemment, est aussi un point fort apprécié.

Mis à part quelques détails, le système de combat conserve le principe des éditions précédentes, à savoir un jet de plusieurs dés (parfois une brouette) qui dépend de l'arme utilisée ou de la puissance de l'ennemi, auquel s'ajoute un bonus de combat. Le résultat est comparé à celui de l'adversaire et c'est le plus élevé qui remporte l'attaque. La différence entre les deux scores représente les dégâts, que l'on déduit de la Constitution du ou des personnages engagés. Sans être simulationniste, ce système est efficace.

Dans les éditions précédentes, il n'y avait pas de lien direct entre les capacités d'un personnage et son niveau. Cette nouvelle édition propose une progression en niveau qui s'appuie désormais sur la valeur de certains attributs dépendant de la « classe » et non sur le gain direct de points d'expérience. Par exemple, pour passer au niveau 2, il faudra avoir une valeur d'au moins 20 dans l'un des attributs principaux. Les points d'expérience vont permettre

La Terre des Trolls, la Terre des Trolls ! (Pétition ?)

L'ouvrage mentionne à mainte reprise l'univers de la Terre des trolls et notamment l'empire de Khazan. Ces quelques mots suscitent la curiosité du lecteur qui ne trouvera pourtant aucun descriptif de l'univers dans ces pages. C'est un peu regrettable, mais d'autres jeux comme *D&D* nous ont déjà habitués à cela. Ce premier ouvrage de base de la huitième édition de *Tunnels & Trolls* offre ainsi un ensemble de règles plutôt génériques, mais on peut espérer qu'un supplément consacré à la Terre des trolls soit publié par la suite. Allez monsieur St Andre ! Il est temps de reprendre la plume !

quant à eux d'augmenter ces attributs petit à petit. Le lien entre les capacités et le niveau devient ainsi plus cohérent.

Un mot sur la magie. Elle repose sur l'énergie magique du kremm, ou fluide. Il existe quatre écoles de magie disposant chacune d'une liste de sorts de divers niveaux de puissance. L'ouvrage propose une centaine de sorts dont les noms prêtent souvent à sourire. On trouve ainsi « fais dodo », « abracadabra », ou encore «ça c'est de la barbe ! ». Ken St Andre n'aime pas qu'un jeu se prenne trop au sérieux et on le constate ici pleinement ! Techniquement, les sorts ont un coût en Fluide et pour être correctement lancé, le sorcier doit réussir une mise à l'épreuve de son Intelligence dont le niveau de difficulté dépend du niveau du sort. Pour qu'un sort d'attaque affecte sa cible, la valeur courante de Fluide du lanceur doit être supérieure à celle de l'adversaire. Si le sort rate, la cible perd toutefois du fluide ce qui l'affaiblit magiquement. Le principe est satisfaisant et plutôt bien détaillé.

Dragons & Trolls

Cette huitième édition propose un bestiaire d'une vingtaine de monstres classiques : animaux, créatures mythologiques et humanoïdes divers. Cela peut paraître un peu limité, mais toujours sur son principe de liberté et de créativité, *T&T* pousse plutôt le maître de jeu à créer ses propres monstruosités.

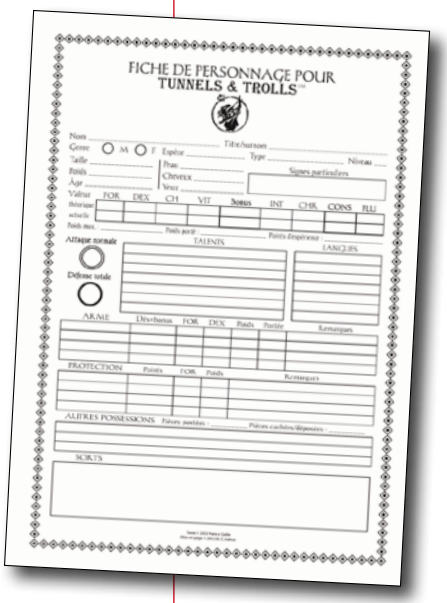
La Forme

Patrice Geille a effectué un important travail d'adaptation, gardant le fond de la 7ème édition, qu'il a intégralement traduite. Il a comblé les lacunes de cette version en y incluant le *Monster & Magic Book* pour une meilleure compréhension générale, et a repris la structure ainsi que des parties du texte de la 5ème édition, dont le style était plus clair. Il a ainsi pu éliminer les erreurs et ambiguïtés que comportait la précédente édition dans la langue de Shakespeare. Il convient toutefois de regretter que les divers points de règles ne soient pas plus mis en valeur afin d'améliorer encore la lisibilité.

L'ensemble donne un jeu de rôle complet de 134 pages contenant l'essentiel pour se lancer et restant digeste en comparaison des mastodontes que l'on a l'habitude de trouver en boutique. La maquette reste dans un pur style « old school » et comporte de nombreuses illustrations issues des anciennes éditions, mais aussi de tous nouveaux dessins de Liz Danforth qui est revenue travailler sur ce projet pour le plaisir de nos yeux. Personnellement, j'apprécie.

Conclusion

Sans être une révolution du genre médiéval-fantastique, *Tunnels & Trolls* fait partie de ces jeux mythiques et attachants, fidèles à leurs origines, qu'une communauté de passionnés continue à faire évoluer et à faire vivre.


FICHE DE PERSONNAGE POUR
TUNNELS & TROLLS

Surfant sur la vague du renouveau des jeux simples et vintage, Patrice Geille présente cette huitième édition pour laquelle il a effectué un gros travail de refonte des précédentes versions et que l'auteur lui-même considère comme la plus aboutie. Il offre ainsi une version plus cohérente du jeu, pourvue de nouvelles illustrations et qui plus est, en français, ce qui permettra au rôliste moyen de découvrir ou redécouvrir cet illustre ancêtre.

Pierre Balandier

J'aime :
+ La grande souplesse et liberté du jeu.
+ La simplicité et adaptabilité de l'ensemble.
+ La redécouverte de cet ancêtre.

J'aime moins :
− Le manque d'encadrés synthétiques.
− La description des espèces un peu légère.
− L'absence d'un scénario d'introduction.

SANS DÉTOUR | CAMPAGNE L'APPEL DE CTHULHU (VF)

Les Masques de Nyarlathotep

Sous le pavé, le monstre

Tout rôliste qui a un peu roulé sa bosse a entendu parler des Masques de Nyarlathotep*. Pour certains, c'est « la » campagne pour* L'Appel de Cthulhu *; pour d'autres, juste une antiquité hyper-meurtrière. Des années après Jeux Descartes, Sans-Détour la ressort. Qu'y a-t-il sous le couvercle de cette édition ?*

Fiche technique :

Éditeur • Sans-Détour
Prix constaté • 65 €
Matériel • Boîte contenant 8 livrets d'une centaine de pages chacun (et une boîte d'allumettes)

Si vous avez raté le début

New York, janvier 1925. Les investigateurs sont réunis pour enquêter sur la disparition, vieille de cinq ans, d'une expédition archéologique conduite par un play-boy new yorkais assisté d'un égyptologue britannique. Que s'est-il vraiment passé ? Pourquoi les gens qui s'intéressent de trop près à cette affaire ont-ils tendance à mourir de mort violente ?

Voilà, cela n'a l'air de rien comme ça, mais à partir de ces trois petites phrases commence une aventure qui va tenir sur des mois de jeu. Le mystère initial ne tarde pas à bourgeonner, à déboucher sur une foule d'intrigues et de pistes secondaires, lesquelles envoient les Investigateurs aux quatre coins du monde dans une ambiance assez « Indiana Cthulhu ».

Je vous parle d'un temps…

Je me suis jeté sur la première édition française des *Masques de Nyarlathotep* à sa sortie, en 1986, à l'époque où j'étais un ado fan de *L'Appel de Cthulhu*. Je suis ressorti de cette première lecture amoureux de cette campagne pour longtemps… et convaincu qu'elle était injouable en l'état. Un problème ? Certainement pas ! Muni de ma fidèle machine à écrire, je me suis lancé dans une opération « bouchage de trous » qui m'occupa pendant plusieurs mois. Au bout du compte, je produisis quelque chose comme 200 000 signes de texte additionnel, qui me servirent bien lorsque j'entrepris de la faire jouer. Incidemment, l'exercice me prépara à écrire du jeu de rôle (je vendis mes premiers scénarios à *Casus* l'année suivante).

Pourquoi je vous raconte tout ça ? Parce que je ne suis pas le seul à avoir fait ce genre d'expérience. Tous ceux qui se sont frottés aux *Masques* à l'époque parlent d'un boulot de préparation important avant de pouvoir en tirer tout le suc. En sens inverse, ceux qui se sont lancés sans avoir un minimum travaillé en amont bougonnent qu'elle se limite à une succession de scénarios similaires, le trio Bibliothèque/Secte/Dynamite remplaçant le bon vieux Porte/Monstre/Trésor.

La version originale des *Masques* était un bijou de construction, avec une intrigue prenante, qui donnait vraiment aux joueurs de se creuser la tête, mais aussi avec une alternance de scènes

d'action à grand spectacle et de moments plus intimistes. Personne n'a encore réussi à retrouver l'alchimie qui en fait l'une des meilleures campagnes de jeu de rôle de tous les temps. Elle souffrait aussi toutefois de quatre faiblesses, toutes liées au manque de place :

• **Un exotisme fragile**. Les lieux où se déroule l'action étaient expédiés en une ou deux pages. L'ambiance générale était là, mais les détails manquaient. Du coup, entre les mains d'un Gardien des arcanes peu documenté, l'ensemble faisait parfois un peu « carton-pâte ».

• **Des questions sans réponses**. Certains éléments secondaires de l'intrigue étaient expédiés en une ou deux phrases, du genre « ce crime s'inscrit dans une série, si les investigateurs s'intéressent aux victimes précédentes, improvisez ».

• **Des méchants sans tactiques**. Pratiquement tous les scénarios contenaient une phrase du type « les ennemis feront de leur mieux pour tuer les investigateurs », et laissaient les Gardiens des arcanes se dépatouiller avec cette consigne.

• **Un taux de mortalité effroyable**. Conséquence du point précédent, beaucoup de Gardiens peu imaginatifs estimaient que « le mieux » était d'envoyer des vagues d'excités avec des machettes jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'investigateurs en état de marche. Cela fonctionnait, mais jouer Fort Alamo, ça n'est drôle qu'une fois… D'autre part, la campagne contenait plusieurs occasions scriptées de liquider des investigateurs trop curieux.

Trente ans après

Ces bases étant posées, voyons un peu ce qu'a réalisé Sans-Détour, épaulé pour l'occasion par les meilleurs cerveaux du TOC (www.tentacules.net), le site français des passionnés de Cthulhu.

Premier point, la campagne elle-même a peu changé, même si les 250 pages originales ont grossi pour atteindre un total de 672. Second point, je n'étais visiblement pas le seul à avoir identifié les points faibles de l'ensemble. L'équipe en charge du projet a sacrément travaillé dessus. Le résultat ?

• À **donf' sur la couleur locale**. Chaque livret s'ouvre par un copieux chapitre présentant la ville ou la région où se déroule le scénario. On y découvre des informations de contexte, une →

CB

Les Masques dans tous ses états

La campagne est initialement publiée par Chaosium en **1984**. Motorisée pour la seconde édition des règles, c'est une boîte bien pleine comme on les aime : 5 livrets et une masse d'aides de jeu dont la légendaire boîte d'allumettes qui à elle seule donne 1/3 de la valeur d'achat pour un collectionneur. Descartes la traduit dans la foulée

En **1989 sort une version livre** avec une mise à jour pour la 4e édition et 8 nouvelles illustrations pleine page en couleur. Le chapitre australien, d'abord publié séparément dans *Terror Australis*, est ajouté en **1996** pour la 3e version, **The Complete Masks of Nyarlathotep** (alias l'*Intégrale des Masques de Nyarlathotep* en 1998 chez Descartes). La présentation y est entièrement remaniée, les données techniques sont adaptées à la 5e édition et les plans redessinés.

À l'occasion des 25 ans de *L'Appel de Cthulhu* (2006), Chaosium édite une **version limitée à couverture rigide** qui reprend peu ou prou la version précédente en l'upgradant pour la V6 des règles.

En **2010**, **deux nouvelles versions** voient le jour dont une classieuse **édition limitée noire** « imitation tissu ».

Géraud « Myvyrrian » G.

multitude de photos très évocatrices et une quantité de détails qui « font vrai ». Quel était le tube de l'année 1925 à Londres ? Ah tiens, les autochenilles de la Croisière noire sont de passage au Kenya pile au moment où les investigateurs devraient y être… Sur ce plan, chapeau bas, messieurs, l'objectif est plus qu'atteint !

• **Des trous colmatés**. Pour reprendre l'exemple de la série de meurtres, le Gardien des arcanes dispose maintenant de la liste des victimes (et des aides de jeu correspondantes). Dans le même esprit, signalons l'existence « physique », sous forme d'aides de jeu, d'informations qui figuraient juste dans les scénarios. Elles ne manqueront pas de donner aux joueurs de nouvelles occasions de se creuser la cervelle. Les auteurs ont fait du bon travail, même s'il reste certainement des vides à combler (il en reste toujours, tous jeux et tous scénarios confondus).

• **Des méchants un peu mieux étudiés**. Chaque groupe d'adversaires dispose désormais d'un petit chapitre de présentation, et les auteurs ont fait un petit effort pour différencier plusieurs types d'ennemis. Dans certains scénarios, les « boss » se trouvent dotés de lieutenants qui vont se charger des investigateurs, et des tactiques sont suggérées. Ce n'est pas encore parfait, un gros travail de mise en scène reste à la charge du Gardien, mais c'est une grosse amélioration.

• **Le taux de mortalité est toujours aussi effroyable**. Bizarrement, à la relecture, on voit mieux les trucs « années 80 », du type « s'ils font ça, ils meurent tous ». Dans la mesure où chacun en fait bien ce qu'il veut autour de la table, ça ne me dérangeait pas avant et ça ne me dérange toujours pas. Par ailleurs, un effort a été fait en amont pour simplifier la composition et le fonctionnement du groupe. Plusieurs manières de le réunir sont envisagées, chaque scénario propose un PNJ susceptible de servir d'investigateur de remplacement, et ainsi de suite.

Terminons ce tour d'horizon des changements par la modification la plus ambitieuse : la démultiplication de la scène finale. Que les investigateurs soient au Kenya, en Australie ou en Chine au jour J où les plans de Nyarlathotep arrivent

CB

Deuxième avis

La masse des possibilités et surtout la quantité d'efforts à fournir pour crédibiliser les *Masques* m'a toujours affreusement congelé en tant que Gardien. Nous avons là un résultat très largement supérieur aux versions précédentes. Un MJ normalement constitué risque cependant d'avoir du mal à facilement et pleinement se l'approprier tellement l'œuvre est dense. Et malgré les bonnes intentions affichées, je n'ai pas particulièrement perçu d'efforts à destination des « p'tites tentacules ». Cette version SD est donc avant tout un kolossal et wunderbar travail d'überfans à destination d'une poignée de gardiens d'élite de la Secte des Adorateurs de Nyarlathotep.

Philippe Rat

Et aux États-Unis ?

Les passionnés français ne sont pas les seuls à s'être penchés sur la campagne. Les Américains de www.yog-sothoth.com se sont lancés dans un défi similaire. Des plans des principaux lieux de la campagne sont disponibles ici :

http://www.yog-sothoth.com/threads/19232-Maps-for-entire-Masks-of-Nyarlathotep-campaign

Par ailleurs, on attend depuis plusieurs années un *Masks of Nyarlathotep Companion*, réalisé par des passionnés, qui devrait faire environ 300 pages et être une autre variation autour de la campagne d'origine.

à maturité, ils ont une chance de les interrompre. C'est une excellente idée !

Des points faibles ?

Cette version est proche de la perfection, mais il reste quelques petits trucs un peu regrettables à mon goût. J'insiste sur ce point : la campagne est tellement colossale, et tellement riche, qu'il y a forcément des divergences d'appréciation d'un lecteur à l'autre. Donc, revue de détail *subjective* :

• L'absence de l'un des petits scénarios secondaires de Londres, éliminé « parce qu'il ne servait à rien ». C'était loin d'être le meilleur, mais son absence empêche de dire que cette version est « la totale des *Masques* ».

• Le parti-pris « pulp » ne change pas grand-chose à la campagne elle-même, mais a conduit à inclure *Le manuel de la société Théron Marks*, une vieille aide de jeu qui figurait dans un supplément paru dans les années 80. Il y a forcément des gens pour l'aimer, sinon il ne serait pas là. Mais de mon point de vue, c'est comme si une intégrale de Wagner se voyait doté d'un titre des *Musclés* en bonus.

• Je me serai passé des clins d'œil appuyés à certains films des années 80 dans l'épisode de Shanghaï. Si vous considérez que Jack Burton et Indiana Jones existent dans votre univers, vous serez aux anges. Sinon… bah, vous aurez trois noms à changer.

• En deux ou trois occasions, le manque d'humilité des rédacteurs m'a fait tiquer. Glisser des phrases comme « cette campagne n'était pas terrible » avant sa refonte ou « cette scène est une scène de fin de film de série Z » n'aide pas à crédibiliser leur propos…

• Quelques pétouilles de relecture, mais vraiment pas grand-chose (la Tamise à New York, la mention « prétirés » dans les scénarios alors qu'il n'y en a pas, un ou deux petits ratés de traduction dans le chapitre chinois).

Un bilan ?

La version initiale des *Masques* était une voiture de sport hyper-nerveuse qui vous envoyait dans le décor à la moindre erreur. Cette édition est une grosse berline familiale avec toutes les options. Le moteur est toujours nerveux, on profite mieux du paysage, mais le poids à tirer est plus important.

Si vous n'avez pas les *Masques* et que vous avez la possibilité de signer pour une campagne au long cours avec des joueurs motivés, craquez sans hésitez ! Si vous avez déjà la campagne et que vous n'avez jamais osé la faire jouer, investissez, la prise en main de cette version est beaucoup plus facile. Si vous l'avez déjà et que vous l'avez déjà fait jouer, l'intérêt est plus incertain, sauf si vous êtes collectionneur…

Tristan Lhomme

Qu'est-il devenu ?

Larry DiTillio, l'auteur de la campagne, a d'autres publications rôlistiques à son actif, notamment le *Cercle de Velours*, une très bonne campagne pour *Stormbringer*. Mais il est surtout un cas rare de scénariste de jeu de rôle passé à Hollywood. Son principal titre de gloire est d'avoir été, dans les années 90, le responsable de la continuité des premières saisons de *Babylon 5*. Il en a écrit plusieurs épisodes… recyclant au passage le nom de certains PNJ des *Masques*.

J'aime :

✚ La campagne elle-même.
✚ La somme de boulot réalisée pour la rendre encore meilleure.
✚ L'iconographie.

J'aime moins :

– L'absence de l'un des scénarios londoniens.
– Quelques *privates jokes* pas très heureuses.

BLACK BOOK ÉDITIONS | PATHFINDER (VF)

BOÎTE D'INITIATION

Voilà plusieurs années que la boîte d'initiation D&D n'est plus disponible. Avec la boîte d'initiation Pathfinder*, l'héritier du plus vieux des JdR continue donc sa stratégie de remplacement des anciens produits D&D.*

Les vieux rôlistes vous parleront de la « boîte rouge » avec laquelle ils ont découvert le JdR. D'autres la boîte « noire » de l'*Œil noir*. Et les plus anglophiles de la vieille boîte bleue (D&D version *Holmes*). Largement répandus dans les années 80, les JdR en boîte sont désormais une exception, et leur mission se limite aujourd'hui souvent à servir de porte d'entrée aux néophytes.

Simplification ?

Avec un système de jeu aussi épais que celui de *Pathfinder*, la question du contenu de cette boîte d'initiation se pose d'emblée : s'agit-il d'une simplification du jeu (à l'image de ce qu'était D&D pour AD&D par exemple) ou d'une présentation didactique du jeu tel qu'il existe actuellement ?

La réponse est claire et décevra ceux qui prêchent un retour à la simplicité du corpus de règles de D&D : cette boîte propose, à quelques détails près, les règles du *Manuel des joueurs Pathfinder* telles qu'on les connaît, mais limitées aux personnages de niveau 1 à 5.

Vous n'avez pas suivi ?

Pour ceux qui ont loupé la saga *Pathfinder*, ce jeu est tout simplement une réédition légèrement remaniée de *Dungeons & Dragons* (version 3.5). On retrouve donc ici les habituelles caractéristiques (Force, Constitution, Dextérité, Intelligence, Sagesse et Intelligence), les races de la *fantasy* (limitées ici aux elfes, humains et nains), les célèbres classes de personnage (guerrier, magicien, prêtre et roublard) et les incontournables pv et CA (pointes de vie et classe d'armure). Le système de jeu est basé sur une formule simple qui consiste à jeter 1d20, ajouter des bonus et à comparer le résultat final à une difficulté. Bien entendu, comme tout bon donjonneur le sait, cette base simple est considérablement enrichie pour faire face à de nombreuses situations de jeu, du combat aux tests de compétence en passant par l'exploration et les interactions sociales.

Pathfinder est un jeu aux règles « complètes ». L'avantage ? Ceux qui y jouent depuis des dizaines d'années ne s'en lassent guère grâce aux possibilités infinies du système. Le défaut ? La quantité de règles peut rebuter le néophyte.

Didactique

Vous l'avez compris, le plus grand challenge pour l'éditeur était donc de rendre le plus accessible possible ce corpus de règles éprouvées. De ce point de vue, c'est une réussite. La présentation colorée et le découpage intelligent facilite la compréhension du jeu. Le parti pris de s'en tenir aux 5 premiers niveaux (sur 20 dans *Pathfinder*) et de limiter les listes de choix (dons, sorts) s'avère viable et ne dénature pas le jeu. Au final, créer un personnage niveau 1 en suivant le tutoriel de cette boîte d'initiation ne prendra guère plus de 15 mn contre au moins 30-40 mn pour un joueur lâché en liberté avec l'imposant *Manuel des joueurs*.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 34,90 €
Matériel • boite contenant 2 livret couleur de 64 et 96 pages couverture souple + 1 set de 7 dés + 80 pions couleur + 4 feuilles de personnages prétirés + 4 feuilles de personnage vierges + une surface de jeu quadrillée recto-verso

Trop complet ?

Muni des 64 pages du *livre du héros* (qui comprend les explications du JdR, la création de personnage, la progression et les règles de combat) et des 96 du *livre du maître* (ses règles explorations des différentes milieux naturels, pièges, poisons, règles d'interactions, récompenses, objets magiques, tables aléatoires et bestiaire d'une quarantaine de créatures), le MJ dispose du base de règles lui permettant de jouer n'importe quel type d'aventures. Le jeu étant limité aux 5 premiers niveaux, cela tenait un peu de la gageure.

Les conseils au MJ pour créer, préparer, concevoir et gérer la partie sont conséquents et bien ficelés. Mais côté scénario, on regrettera quand même que l'aventure proposée dans la boîte se limite à l'exploration d'un donjon. Heureusement toutefois, on parle d'un donjon varié et très ludique qui mêle avec un certain talent tous les ingrédients de base du JdR : exploration, énigme, interaction (tous les monstres n'ont pas vocation à être dézingués), découverte d'indices permettant de comprendre l'intrigue, situations cocasses, etc.

Le boss de la rosse et du matos

Mais la plus grande qualité de cette boîte d'initiation reste indubitablement son matériel pléthorique et de qualité. S'il manque un écran pour le MJ, la surface quadrillée effaçable (vierge d'un côté et représentant le donjon du scénario de l'autre) est un sacré plus aux 80 pions cartonnés en couleur représentant personnages et monstres tirés du bestiaire et du scénario. Les feuilles de personnage vierges ou prétirées (très didactiques grâce à leur format A3 pliée en deux) ainsi que l'indispensable set de dés polyédriques (d4, d8, d8, d10, d12 et d20) viennent compléter un matériel peu cher et réutilisable au-delà de l'utilisation de la seule aventure de la boîte.

Conlusion

La *boîte d'initiation Pathfinder* remplit parfaitement son objectif : servir de porte d'entrée au jeu de rôle *Pathfinder*.

Magnifiquement illustrée, pleine à craquer et didactique, elle n'a qu'un véritable défaut : Entre les mains d'apprentis rôlistes livrés à eux-mêmes et relativement jeunes (10-12 ans et moins), le système de règles pourrait s'avérer indigeste !

Damien Coltice

Des pions et des monstres

Si les 80 pions de la boîte d'initiation offrent déjà de quoi visualiser quelques combats sur la table de jeu, sachez que la *Boîte à monstres*, dont la sortie devrait coïncider avec celle de la boite d'initiation, viendra étoffer votre panoplie avec 250 pions représentant toutes les créatures du *Bestiaire Pathfinder*. Ces pions proposent une alternative à l'achat des habituelles figurines, beaucoup plus chères.

J'aime :

+ La présentation didactique en général.
+ L'aventure solo « dont on est le héros » pour découvrir le jeu et ses règles.
+ Le matériel, réutilisable au-delà de cette boîte.

J'aime moins :

− La fin des hostilités au niveau 5.
− Un scénario basé sur l'exploration d'un donjon.
− Des règles touffues pour de rôlistes débutants trop jeunes.

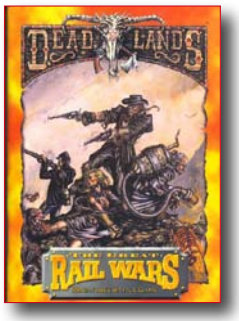
PINNACLE | PORTRAIT DE FAMILLE (VO)

Savage Worlds

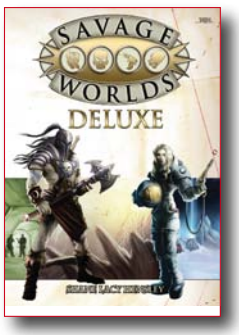
Le jeu de rôle (générique) n'est pas mort

Savage world (SW) a, depuis peu, fait son entrée sur le marché du JdR français grâce à Deadlands Reloaded. *Ce système de règles compte parmi les plus populaires dans les conventions américaines et le nombre de jeux et univers utilisant ce système générique est toujours en expansion ; au point qu'il devient même difficile de ne pas trouver une adaptation faite pour son univers favori, qu'elle soit professionnelle ou amatrice.*

Pourtant, *Savage Worlds* reste peu connu dans l'hexagone. Heureusement, cet article va vous en faire découvrir les principes, l'histoire et quelques-uns de ses univers les plus populaires. La suite sous nos latitudes ? Une version française à paraître chez BBE, dont on reparlera dans le prochain numéro.



Le système simplifié de *The Great Rail Wars* donnera naissance à *Savage Worlds*.



De Deadlands à Savage Worlds

L'histoire de *SW* remonte à la création de *Deadlands* en 1996. Ce jeu mêlant le western spaghetti, l'horreur gothique et le genre steampunk a connu un très grand succès aux USA et a même bénéficié d'une traduction française à l'époque. L'utilisation de cartes et de chips de poker pour les mécanismes de jeu, tout comme son histoire alternative, permettaient de créer une ambiance unique. Son système de jeu plutôt détaillé à défaut d'être réaliste pouvait néanmoins paraitre un peu lourd pour certains MJ et joueurs. De son côté, ***Great Rail Wars***, un wargame avec figurines issu du même univers**,** était parallèlement devenu fort populaire grâce à son système rapide, fun, et complètement débridé ! Devant ce constat, Shane Hensley commença donc à travailler sur un JdR avec pour bases le système de règles de *Great Rail Wars*. En 2003, *Savage Worlds* était né. Et sa devise serait « *Fun, Fast and Furious* ». Depuis, l'expansion du système a été incroyable : trois grosses révisions des règles (dont la dernière est ***Savage World Deluxe*** parue en 2011 - c'est elle qui va est traduite par BBE), plus de 40 univers de jeu publiés professionnellement par différentes maisons d'édition, et plus d'une centaine de conversions gratuites d'autres univers, réalisées par des amateurs. *Savage Worlds* mérite bel et bien sa réputation de système générique simple qui favorise l'héroïsme et porte l'accent sur l'épique. On trouve dans le livre de base de quoi créer des personnages dans de nombreux univers, avec tout niveau technologique, sans rentrer dans la complexité de prédécesseurs tels que *GURPS* ou *HERO*. Les règles sont suffisamment souples et ouvertes pour que leur adaptation à un univers précis soit facile. Si vous aimez un univers de jeu existant mais n'êtes pas fan du système de jeu qu'il utilise, ou si votre groupe n'aime pas prendre le temps de découvrir de nouveaux systèmes : adaptez-le à *Savage Worlds*... ou cherchez si quelqu'un ne l'a pas déjà fait.

Le système de jeu Savage Worlds

Vous l'avez compris, la philosophie de *SW* se résume par « *Fun, Fast and Furious* ».

Fast

La création de personnage se fait sans dés, avec l'attribution rapide de points à chaque étape. (5 points sont à répartir entre les caractéristiques, 15 dans les compétences. On peut aussi choisir des Désavantages qui permettent ensuite de choisir des Avantages ou d'augmenter un peu les attributs et compétences. Certains univers ajoutent des races et de la magie en les dotant de particularités. Les niveaux d'attributs et de compétences sont codifiés par un type de dé (de d4 à d12), et les PJ lancent toujours un d6 supplémentaire que l'on appelle le dé « Joker ». On lance rarement plus de deux dés en même temps et ceux-ci « explosent » en général, puis on garde le meilleur des deux, sauf pour les dégâts. Les jets sont en général comparés à un seuil de réussite (4 par défaut) et toute tranche de 4 point au-dessus de cette valeur permet d'obtenir un meilleur résultat. La gestion des variables d'un personnage reste très simple : il peut prendre trois blessures et/ou deux niveaux de fatigue avant d'être HS, et il peut subir un état temporaire « Secoué » qui l'empêche d'agir temporairement pendant un combat.

L'expérience se calcule très simplement à la fin de chaque session (2-3 points en général). Tous les 5 points, un personnage peut acheter une « progression », c'est-à-dire améliorer un attribut, des compétences, gagner un avantage, etc. Tous les 20 points d'expérience, le personnage passe un cap qui lui permet d'accéder à des avantages qui étaient restreints auparavant. Bien sûr, chaque univers peut ajouter/interdire/modifier certains avantages, compétences et types de pouvoirs pour adapter le système générique *SW* à ses spécificités.

Du point de vue du MJ, la gestion des PNJ est aussi rapide : il existe deux types de PNJ, les *Jokers* (les adversaires importants) et les *extras* (les figurants). Alors que les *Jokers* se gèrent comme les PJ, les extras ne lancent qu'un dé pour chaque jet de compétence ou d'attribut, et sont HS après avoir pris une blessure. En général, PJ et MJ n'ont pas besoin de noter les points de vie ou de compter les munitions. Pour déterminer l'initiative, chaque PJ, *joker* et groupe d'extras tire une carte à jouer normale (une réminiscence de *Deadlands*) que certains avantages peuvent altérer, puis chaque personnage agit à son tour. Les attaques ne nécessitent qu'un ou deux jets (toucher/dégâts) contre des valeurs fixes dépendant du défenseur. On peut ainsi facilement reproduire des confrontations épiques avec de nombreux adversaires et alliés (que les joueurs contrôlent) sans passer des heures à calculer chaque détail.

Fun

Le système *Savage Worlds* possède de manière assumée un aspect plus ludique que simulationniste et il prend souvent des raccourcis dans ses méthodes de simulation de la réalité pour éviter de s'embourber avec les détails. Les courses-poursuites, le combat, la magie sont tous conçus pour se résoudre rapidement et sans « prise de tête ». Les joueurs disposent d'atouts qui les privilégient par rapport aux PNJ lors des confrontations. En plus du dé Joker et d'une plus grande chance de survie, les PJ ont à leur disposition 3 « Jetons » par session qu'ils peuvent dépenser pour relancer un jet de dé malheureux, ou pour avoir une chance d'absorber les dégâts d'une attaque. Qui plus est, un coup d'éclat, une bonne boutade ou une bonne interprétation d'un personnage se voient récompensés par l'obtention d'un Jeton supplémentaire qui doit être utilisé avant la fin de la session de jeu. C'est un mécanisme qui encourage la participation, le comportement épique et la prise de risque.

Un règle optionnelle consiste à introduire un jeu de cartes d'aventures spécifique à *Savage World* : chaque joueur pioche une carte en début de session, et cette carte pourra lui donner un avantage si elle est jouée au bon moment, voire même apporter un rebondissement dans l'histoire auquel le MJ →

La version américaine de *Deadlands Reloaded* ne propose pas les règles de *Savage Worlds,* qu'il faut donc se procurer.

doit s'adapter (un bon test de ses talents d'improvisation).

Ces éléments font de *SW* un système particulièrement adapté aux jeux de type « pulp ».

Furious

Savage World se veut très cinématique. Et il y parvient. Les règles simples permettent à l'action d'avancer rapidement. C'est également un système qui bénéficie de l'utilisation de plans dessinés et de l'utilisation de figurines, de par sa filiation avec *Great Rail Wars*. Pour s'épargner un investissement financier trop conséquent, on peut trouver sur les sites internet des éditeurs d'univers *SW* des fichiers pdf et des figurines en papier (« Figure Flats ») ainsi que des éléments de décor à découper et parfois à assembler pour faciliter la visualisation de scènes.

Les règles efficaces et les aides visuelles rendent souvent l'action de *SW* effrénée et digne des plus grands films d'action.

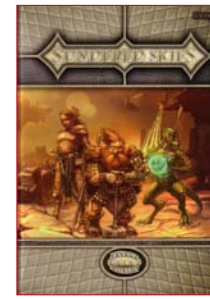
Des univers pour SW

Une fois les règles de *SW* acquises et maîtrisées, deux voies s'ouvrent devant les courageux MJ : créer de toutes pièces leur propre univers ou en trouver un qui leur convient. Voici une petite brochette réunissant certains des univers les plus populaires dans les pays anglophones (et qui, espérons-le, seront un jour également disponibles en VF).

Médiéval-Fantastique

Outre les conversions gratuites réalisées pour *Conan*, *Eberron*, *Dark Sun* et *Glorantha*, deux produits originaux sortent du peloton :

Hellfrost **:** Un univers assez classique, mais dans un monde en pleine période glaciaire. Probablement un des univers *SW* les plus aboutis et développés.



Sundered Skies : du medfan post-apocalyptique. Le monde a explosé, ne laissant que des îles flottantes. Le « soleil » rend fou, les ressources sont rares et les voyages dans les nefs flottantes sont périlleux.

Space- Opera : en plus des conversions non-officielles pour les univers de *Star Trek*, *Star Wars*, *Babylon 5*, *Battlestar Galactica*, *Aliens vs Predator* et autres, on trouve :

Daring Tales of the Space Lanes : du space-opera de type pulp dans un univers générique. Rapide à préparer et à prendre en main, il emploie des règles encore plus « pulpifiées » que le *SW* de base.

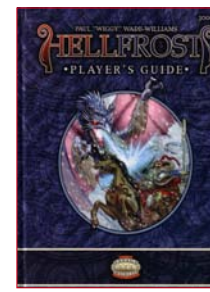
Fading Suns (à paraitre fin 2012) : un formidable univers de jeu que l'on ne présente plus, et qui sera très prochainement disponible au format *SW* !

Cyberpunk

On peut évidemment trouver des conversions non officielles pour *Cyberpunk 2020* et *Shadowrun*, ainsi que :

Daring Tales of the Sprawl : même formule que pour *Daring Tales of the Space Lane* ci-dessus. Très pulp et plus proche de *Matrix* que *Blade Runner*.

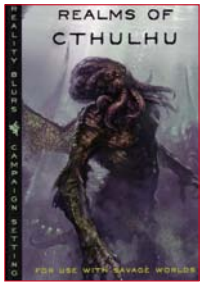
Interface zero : un univers exceptionnel, avec de bonnes règles pour la matrice, une histoire détaillée et un système de combat plus mortel et plus proche du canon cyberpunk.



Horreur

Realms of Cthulhu : profitant d'une licence officielle accordée par Chaosium, ce jeu retranscrit fort bien l'horreur lovecraftienne, et dispose de règles sur la santé mentale ainsi que d'options pulp/puriste selon le ton voulu.

Rippers : proche de l'univers du film *Van Helsing*ou, dans une moindre mesure, de *Castlevania, Lords of Shadow*. Les personnages combattent ici des créatures monstrueuses pour le compte d'une confrérie. Les membres doivent s'attribuer des capacités de monstres afin de pouvoir les affronter à armes égales.



Guerre/horreur

Weird War II : l'action se déroule pendant une Seconde Guerre Mondiale alternative où le paranormal est traité comme une arme de plus. Troupes de choc zombies, loups-garous SS et autres joyeusetés sont au programme.

Tour of Darkness : similaire à l'univers précédent, mais situé pendant la guerre du Vietnam.

Pulp

Daring tales of adventure : même formule que pour les deux « daring tales » déjà passés en revue, mais avec du Pulp dur de dur dans les années 30 : nazis en jet pack, savants-fous et « voyage par carte ».

Solomon Kane : aventure « grand écran » sur fond d'horreur dans l'univers du héros puritain des nouvelles de Robert Howard.

Et plus encore...

Inclassable : *Wonderland no more*, où l'on vit des aventures débridées dans le « pays des merveilles » de Lewis Carroll.

Espionnage : *Agents of Oblivion* est un jeu « boite à outil » que l'on peut customiser à volonté pour aller de Ian Fleming à John Le Carré, en passant par Robert Ludlum (plus une saupoudrée optionnelle de surnaturel ou de science-fiction).

Policier : deux jeux sont en préparation et à suivre avec attention :

Streets of Bedlam : les personnages évoluent des deux côtés de la justice dans un monde moderne noir et violent à la *Max Payne* ou *Sin City*.

Deadlands Noir : l'univers de Deadlands, 60 ans plus tard et à la Nouvelle-Orléans (sorciers vaudous, colt .45 et musique de Blues pour une ballade du Quartier Français aux bayous).

Super Héros : dans **Necessary Evil**, tous les super-héros ont disparu et le monde fait face à l'annihilation. Ne restent que les super-vilains, héros improbables de ces aventures et seuls à pouvoir relever le défi...

Steampunk : *Space 1889 Red Sands* marque la reprise d'un des tous premiers JdR de type steampunk au format *SW*. Dans cet univers, les différents empires de l'époque victorienne ont établi des colonies sur Mars et s'en disputent l'hégémonie.

Zombies : War of the Dead est une énorme campagne où il faut survivre face à une pandémie de zombis. Publiée épisode par épisode, l'aventure est sur le point de se conclure après 4 « saisons » de 12 épisodes, autant dire qu'il s'agit d'une épopée.

Chambara : *Iron Dinasty* est un mélange de films d'action de samouraï avec un zest de steampunk (quelques machines à vapeur et armes à feu avancées).

Épique : dans ***Savage Suzerain***, les personnages sont des élus des dieux destinés à atteindre un statut semi-divin. La campagne permet de mélanger les genres puisque des passages d'un univers et d'une époque à l'autre sont possibles.

En conclusion

Il y en a vraiment pour tous les goûts ! *Savage Worlds* ne plaira peut-être pas aux rôlistes amateurs de réalisme, mais avec sa prise en main facile et sa polyvalence, il a des arguments pour séduire le plus grand nombre.

Franck Florentin

Et la VF ?

À l'heure où vous lirez ces lignes, la version française de *Savage Worlds* devrait encore être disponible en Pack Préco (PDF téléchargeable immédiatement en avant-première pour la précommande de l'ouvrage en papier) sur la boutique en ligne de BBE. La VF a bénéficié d'une remise en forme complète (fort heureusement) et correspond donc à la dernière version en date, la bien nommée Deluxe édition. Elle sera tout en couleur, très peu chère et publiée dans un format de poche, l'équivalent de celui du *Casus* que vous tenez entre les mains !

INTERVIEW

Shane L. Hensley

Auteur et éditeur de Deadlands/Savage Worlds

Freelance pour les grandes compagnies de JdR comme TSR, West End Games ou Fasa dans les années 90, Shane Hensley a marqué le petit monde du RPG avec ses deux jeux phares, Deadlands *et* Savage Worlds.

Shane L. Hensley's Digest

Shane est l'auteur originel de *Deadlands* et le gérant sa société d'édition, Pinnacle Inc. Il travaille essentiellement pour le jeu vidéo et vit actuellement dans l'Arizona.

Casus Belli : Si vous deviez résumer votre carrière de créateur de jeux avec des produits-clefs, lesquels seraient-ils ?

Shane L. Hensley : Je dirais que ce serait la création de ***Deadlands*** en 1996, la création de ***Savage Worlds*** en 2003, le passage aux jeux vidéo en 2004 (avec ***City of Heroes***) puis le fait de devenir un directeur de studio/producteur exécutif en 2006.

CB : Qu'est-ce qui vous a motivé pour créer *Deadlands* ?

SH : C'était une peinture de Brom sur une couverture du magazine *White Wolf* (puis du supplément ***Necropolis Atlanta*** pour ***Wrath : the Oblivion***). Je le voyais comme un cowboy mort-vivant (et non un vampire) et je me suis dit « Qu'est-ce qui pourrait être assez important pour que ce type revienne d'entre les morts ? ». Le monde de *Deadlands* (avec le Jugement, les Derniers Fils, les Serviteurs, la Roche Fantôme, les Savants fous, le Grand Labyrinthe, etc.) est entièrement sorti de ça.

CB : Qu'est-ce qui vous a motivé à créer *Savage Worlds* ?

SH : J'ai fait jouer *Deadlands* dans beaucoup de conventions et je n'avais aucun problème. Mais j'ai vu que d'autres joueurs avaient des difficultés avec les actions multiples, la quantité de dés différents à lancer, le système détaillé pour les blessures, et je me suis dit qu'il fallait simplifier tout cela. Les gens adoraient ***Great Rrail Wars*** (y compris la gent féminine et les joueurs de jeux de stratégie avec figurines) et son système semblait idéal pour un JdR si on y ajoutait la personnalisation des PJ et PNJ. Et je pense que cela a bien marché !

CB : Avez-vous des secrets que vous pourriez partager à propos de *Deadlands* ou de *Savage Worlds* ?

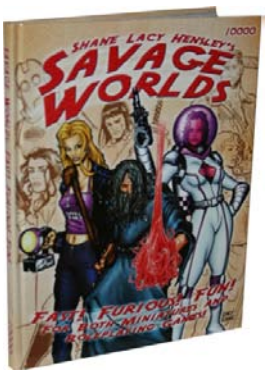
SH : Trois groupes distincts ont levé une option pour un film dans l'univers de *Deadlands*. Les projets sont entre les mains de plusieurs grands noms du grand écran, dont les metteurs en scène John McTiernan et Sam Raimi. Mais les maisons de production sont réticentes à faire des westerns ces jours-ci, ce qui a pour l'instant empêché d'avoir le feu vert.

Et il y a eu six tentatives distinctes pour réaliser un jeu vidéo sur *Deadlands*.

Le premier était orienté stratégie et s'appelait *Crimson Rails*. Nous avions fait un prototype sympa après quelques essais ratés et nous adorions le jeu. Malheureusement, c'était un jeu au tour par tour, à une époque où les jeux en temps réel étaient en vogue, et nous n'avons pas pu trouver de financement.

Le deuxième était un FPS créé par la société Black Cauldron. Ils avaient fait un niveau d'échantillon avec un Juge de Potence, mais ils ne nous avaient pas prévenus ! Lorsqu'ils nous l'ont présenté, on avait déjà signé un accord avec la société Headfirst pour un autre jeu.

Headfirst voulait faire un jeu de type MMO avec Sony, mais Sony a décidé de faire *Terminator* à la place, lequel n'est



La première version de *Savage Worlds*, publiée en 2003.

jamais sorti. Puis ils ont travaillé sur un niveau entier pour la console PS2, alors que la Xbox 360 sortait. Donc ça n'a jamais été financé. Le jeu était pourtant très bien, soit dit en passant ! Le groupe Headfirst avait vraiment fait du bon boulot.

La tentative suivante fut un MMO *Deadlands*, sous licence et financement par Cheyenne Mountain Entertainment. Vous pouvez trouver des vidéos du prototype sur ma chaîne Youtube. L'aspect visuel n'était pas à la hauteur de nos espérances, et la société mère a eu des problèmes financiers avant que l'on puisse régler ce problème.

L'essai suivant était un « Quest Shooter », un shooter en ligne gratuit dans un univers persistant. Nous avions fini un niveau PvP (NdT : joueur contre joueur) éclatant dont l'action se déroulait au milieu d'un ouragan. Puis la société mère a fait faillite, ce qui a mis fin au projet.

Maintenant, il y a deux autres projets de jeux *Deadlands* pour ordinateur qui sont en cours de préparation, avec deux sociétés différentes. On va bien voir où ça va aller !

CB : Quel a été votre projet favori jusqu'ici ?

SH : Ouf, c'est dur à dire. Si je devais vraiment choisir, ce serait →

50 Fathoms. C'était une expérience très complète : un seul illustrateur, un seul auteur (avec quand même beaucoup de suggestions et de retours extérieurs bien sûr) et le résultat est haut en couleur, bien amusant, et vraiment focalisé.

CB : Est-ce qu'un projet a été décevant ?

SH : C'est très certainement le MMO *Deadlands*, puisque j'en avais la responsabilité complète (à part le financement). Bien qu'il y ait eu des problèmes sérieux au niveau de sa réalisation, le projet avait pris pas mal d'élan et le jeu était vraiment bon. J'en étais assez fier et j'aurais aimé que les gens puissent en profiter.

CB : D'où tirez-vous votre inspiration ?

SH : Comme tout le monde : de livres, bd, illustrations, films, de la télé. J'adore aller dans les librairies et regarder les couvertures des livres. J'en sors toujours avec un million d'idées.

CB : Que pensez-vous de l'évolution des JdR au cours des dix dernières années ?

SH : C'est fascinant. Le gain de popularité du format pdf et la consolidation des magasins de jeu en ligne ont rendu le marché plus difficile. En tant qu'éditeur, nous devons sans cesse augmenter la valeur de production, alors que la clientèle semble diminuer, ou tout du moins se fracturer en groupes d'intérêt. Nous avons la chance d'avoir une des rares bases de clientèle en expansion stable avec *Savage Worlds*.

CB : Comment se fera, selon vous, l'évolution des JdR dans le futur ?

SH : Je pense qu'une nouvelle étape évolutive va bientôt venir, et qu'elle impliquera une augmentation de composants des produits. Il y aura des règles et suppléments vendus directement à partir des sites des éditeurs, et des composants complémentaires « matériels » qui devront être vendu par des magasins et que chaque joueur devra avoir pour pouvoir jouer.

CB : Sur quoi travaillez-vous ces jours-ci ?

SH : Le ***guide de Science-Fiction*** pour *Savage Worlds*, l'univers ***Hell On Earth*** (NdT : univers post-apocalyptique associé à l'univers de *Deadlands*) et un projet secret monté par John Goff.

CB : Qu'est-ce qui vous motive pour écrire ?

SH : Lire les créations des autres, et jouer aux jeux que je crée.

CB : Au cours de vos sessions de JdR, êtes-vous d'abord un Maître de Jeu ou plutôt un joueur ?

SH : MJ d'abord.

CB : Jouez-vous souvent et régulièrement ?

SH : En général, oui. Je suis en zone « sèche » ces jours-ci, car je travaille aussi dans l'industrie des jeux vidéo et nous sommes dans une période de finition intense.

CB : Allez-vous souvent aux conventions de jeu, et quelles sont vos favorites ?

SH : Je vais à la Gencon tous les ans et j'essaie d'aller à Origin presque tous les ans. Je vais aussi à 3-6 conventions plus petites tous les ans en tant qu'invité, et ce généralement à l'étranger.

CB : Avez-vous un bon souvenir d'une session de JdR que vous voudriez partager ?

SH : J'en ai une excellente. Je jouais à *Deadlands* en Australie, lorsque mon personnage, un jeune Agent huckster qui était secrètement amoureux de sa partenaire Agente, lui a fait bouillir les yeux en utilisant un effaceur de mémoire défectueux (c'est comme l'objet de *Men in Black*). Cela a fait flipper les civils détenus en quarantaine, que nous essayions de sauver (ils étaient infectés par des larves parasites de guêpes), et ils ont essayé de s'échapper de l'église où nous les avions enfermés. Mon « patron » dans le jeu, un vieil Agent, a juste secoué la tête, chargé ses deux pistolets Gatling et « éliminé » le problème pour que les parasites ne puissent pas s'échapper.

CB : Vous rappelez-vous de votre premier personnage de JdR ?

SH : Tout à fait ! C'était un elfe dénommé Arborius pour ***Do-D***. Quand je suis passé à ***ADo-D*** peu après, il est devenu Ranger Elf, et j'ai continué à le jouer pendant des années.

CB : Quelles ont été vos plus grandes influences pour votre carrière ?

SH : ***Dark Sun*** m'a toujours beaucoup influencé. Non seulement j'adore ce monde et la vision sombre et aride de Brom (NdT : l'artiste qui a créé l'univers graphique de *Dark Sun*). Enfin, l'habillage commercial m'a vraiment impressionné. Il donnait l'impression que quelqu'un avait planifié tout cela dès le début, pour que le jeu perdure.

Nous voulions faire cela pour *Deadlands*, mais ne pouvions pas nous permettre d'engager Brom pour plus d'une couverture. Nous avons toutefois eu des couvertures superbes au fil des suppléments, mais il aurait été bon d'avoir plus de cohésion graphique.

CB : Jouez-vous à d'autres jeux que les JdR ? Lesquels ?

SH : J'aime beaucoup les jeux de plateau. Mon favori ces jours-ci est ***Cyclades*** (NdT : chez Asmodée). Je joue aussi un peu à des jeux vidéo comme ***World of Tanks***, et j'aime beaucoup le jeu sur lequel je travaille : ***End of Nations***.

CB : Avec vous un rêve que vous voudriez accomplir par rapport au monde du JdR ?

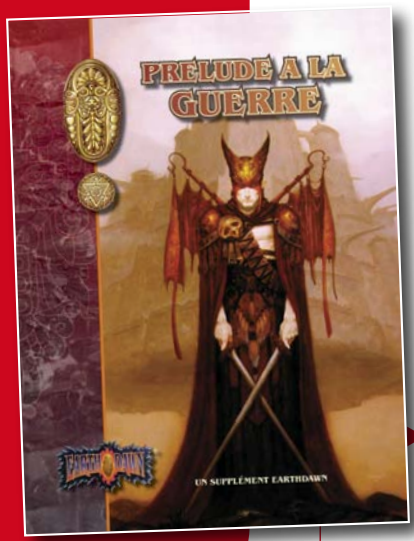
SH : En toute honnêteté, je vis ce rêve !

CB : De quel jeu auriez-vous adoré être l'auteur ?

SH : Je suis un très grand fan de ***Warhammer***. J'ai maîtrisé de nombreuses campagnes, généralement pour les jeux de miniature, et avec quelques sessions de JdR au milieu. J'ai lu « religieusement » tous les romans pour l'univers de ***Warhammer Fantasy*** et j'ai beaucoup joué au MMO. Par contre, ne pas travailler sur cet univers me va très bien. Il est en effet agréable de ne pas penser à ce sur quoi je dois *travailler* ensuite, et plutôt de me demander ce qui va *sortir* ensuite.

Propos recueillis par Franc Florentin

Hell on Earth Reloaded (ci-dessus) et *Deadlands Noir* (ci-dessous), les deux prochains univers pour SW chez Pinnacle.



BLACK BOOK ÉDITIONS | CAMPAGNE EARTHDAWN (VF)

PRÉLUDE À LA GUERRE

Le Crépuscule des Dieux Rôlistes

Que les choses soient immédiatement claires : cette critique, si je voulais essayer de mesurer la qualité de Prélude à la Guerre, *n'aurait rien d'objectif, car cet ouvrage reste l'un de mes meilleurs souvenirs de jeu de rôle.*

Pour moi comme pour beaucoup d'autres meneurs du jeu, *Prélude à la Guerre* est LE supplément qui fait d'*Earthdawn* un jeu à part. Le supplément qui changeait tout dans l'approche de la première édition, une campagne épique non-linéaire bouleversant l'univers, impliquant les joueurs dans l'évolution du monde, et par-dessus tout l'une des campagnes les mieux écrites qui soient, peut-être même la meilleure campagne éditée à ce jour, tous jeux confondus.

Bref, ne cherchez pas dans la critique qui va suivre une évaluation soi-disant neutre et factuelle de la qualité du bousin. Je n'en serais pas capable. Je vais, à la place, m'efforcer de vous dire ce que *Prélude* n'est pas, et ce que cette campagne peut être.

Si vous aimez les campagnes clés-en-main...

...Passez votre chemin. *Prélude à la Guerre* est tout sauf un supplément prêt-à-l'emploi, qui se joue en quelques séances après une ou deux petites lectures préalables. Rien à voir, donc, avec les campagnes du type *Pathfinder* ou *Trinités*, qui se sont grandement développées ces dernières années, et qui permettent aux jeunes actifs trentenaires dont je fais partie de conserver un rythme de jeu décent sans perdre pour autant toute notion de vie sociale le reste de la semaine. Si vous n'avez pas de temps à accorder à sa préparation, et si vous cherchez juste de quoi occuper une douzaine de séances avec votre groupe habituel avant de passer à autre chose, *Prélude* vous décevra. Pire, il sera tout bonnement inutilisable et finira par prendre la poussière sur une étagère.

Loin de proposer un scénario en particulier ou une campagne toute faite, l'ouvrage propose sur environ 130 pages une trame globale divisée en quatre grands événements qui affectent Barsaive de manière critique. Chacun reçoit un traitement similaire d'une trentaine de pages : présentation du contexte qui mène à cet événement, de quelques-uns des acteurs principaux, et des conséquences possibles pour Barsaive et pour les personnages. L'ouvrage fournit aussi une piste principale de scénarios pouvant impliquer ces derniers : généralement, pour chaque événement, ce sont donc trois à cinq scénarios un peu plus détaillés, en trois ou quatre épisodes chacun, qui s'enchaînent en un développement cohérent. Quelques conseils accompagnent ces scénarios, autant de pistes pour imbriquer les diverses trames, y compris entre événements distincts. Enfin, quelques idées succinctes de scénarios supplémentaires sont fournies, ainsi que toutes les références nécessaires vers d'autres suppléments liés au contexte présenté (voir encart). La version française ajoute en outre une aide de jeu essentielle : le contenu des *Graines de la nation*, des lettres qui sont au cœur de l'un des événements.

Une toile de fond façon Michel-Ange

Par son ampleur et l'intérêt des évènements présentés, et grâce à l'implica-

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 29,90 €
Matériel • Livret à couverture souple de 136 pages N&B

RÉFÉRENCES CROISÉES

Prélude à la guerre fait référence à pratiquement l'ensemble des scénarios édités pour la première édition de ED. Certaines références sont assez lointaines (une mention à un PNJ ou à une rumeur présente dans ledit scénario), mais nombre d'entre elles sont essentielles, et agrémenteront grandement l'expérience des joueurs si leurs personnages sont impliqués dans les scénarios en question. Cela dit, c'est aussi une charge supplémentaire pour le MJ, qui doit assurer la cohérence de l'ensemble. Les suppléments qui ajoutent un vrai plus, tous issus de la première édition, sont les suivants : *Corrompue !*, *Trame Brisée* et *Les Dagues de Cara Fahd*, traduits par Jeux Descartes, ainsi que *Legends of Earthdawn vol. 2 : The Book of Exploration*, disponible pour sa part seulement en version originale et dont certains passages ont été traduits par les fans sur les *shadowforums*.

tion possible des personnages dans les nœuds de l'histoire, la toile de fond fait la qualité et la force de *Prélude*. Et paradoxalement, c'est bien là que le bât peut blesser un MJ pressé ou débutant… Car cette trame de fond, pour être pleinement exploitée, doit être digérée par le meneur, intégrée à sa propre campagne, amenée petit à petit, pour se déployer finalement tel un feu d'artifices.

Un MJ souhaitant pleinement exploiter ce supplément doit déjà avoir une idée du style de campagne qu'il veut mener, des grands thèmes qu'il désire aborder, du style de personnages et de groupe que ses joueurs vont mettre en place, de l'ambiance globale de sa partie. Ensuite, et seulement ensuite, en lisant *Prélude*, il pourra piocher des idées, faire des liens, rassembler les diverses pistes et histoires pour leur donner plus d'amplitude, plus d'impact, et sélectionner les parties de la campagne qui l'intéressent. Il n'est en effet pas obligatoire d'utiliser les quatre événements. Si deux d'entre eux sont fortement liés (*Le Béhémot Théran* et *Le roi est mort !*) et paraissent difficiles à dissocier, les deux autres (*La fille des dragons* et *L'avènement de la nation orke*) sont relativement indépendants. Le tout représente un travail de longue haleine, autant en terme de préparation que pour « l'exécution » de l'histoire.

Prélude vise en outre des personnages expérimentés, qui ont déjà roulé leur bosse dans Barsaive, et il n'est pas envisageable de propulser des joueurs ou des personnages débutants dans cette campagne. Au mieux, ils regarderaient, bouche bée, les événements se dérouler devant leurs yeux. Au pire, ils se feraient dessouder par les premiers adversaires dignes de ce nom sur leur route, et ceux-ci sont nombreux. Pour avoir un impact sur les événements décrits, les personnages doivent au minimum être capables de tisser des trames (cinquième cercle pour les adeptes non magiciens) et posséder un certain statut. Cela implique un bon nombre de séances jouées au préalable, autant d'occasion de glisser certaines pistes qui seront les préambules de ce *Prélude*… Enfin, les meneurs ne doivent pas oublier d'ignorer les derniers événements décrits dans l'historique de l'édition classique, qui sont en fait les conséquences de la campagne, le point de départ de cette édition se situant après les événements de *Prélude*.

En conclusion, *Prélude* est une campagne de haut niveau, épique et non linéaire, qui requiert un investissement important de la part du meneur et de ses joueurs, mais qui saura les récompenser à la mesure de leur investissement. C'est une « campagne qui se mérite ». Mais c'est aussi, selon moi, un cours 101 sur la manière d'écrire et de mettre en scène une bonne campagne de jeu de rôle : composer un bon scénario et une bonne trame de fond, impliquer les personnages, en faire des acteurs plutôt que des spectateurs, et faire évoluer l'univers de jeu de manière dramatique.

Thomas Robert

Et la suite ?

Deux suites à *Prélude* ont été éditées pour la 2e édition par Living Room Games : *Barsaive at War* et *Barsaive in Chaos*. Les choix de l'éditeur ont choqué bon nombre de fans de la première heure, et beaucoup se demandent à l'heure actuelle si RedBrick va un jour en proposer sa propre relecture.
Prélude forme un tout cohérent, qui fait passer Barsaive d'un état à un autre à travers des événements forts et symboliques sur une durée de plusieurs mois (quatre à six mois si l'on suit la chronologie fournie, plus et jusqu'à deux ans si l'on souhaite impliquer les PJ dans un plus grand nombre d'intrigues ou éviter un effet néfaste de « rush »). Même sans suite officielle, il ne s'agit pas d'une campagne « incomplète » : de nombreuses histoires trouvent leur achèvement via les événements décrits, et le sentiment d'accomplissement des joueurs ne devrait pas être atténué par l'absence de final.

J'aime :

+ Peut-être l'une des meilleure campagne jamais publiée en JdR
+ La mise à jour à la nouvelle édition
+ Les annexes/ajouts inédits

J'aime moins :

− Une campagne qui se mérite
− Des illustrations assez moyennes

PORTRAIT DE FAMILLE (VF & VO)

EARTHDAWN

Les must d'hier sont les must d'aujourd'hui

Pour faire le portrait d'une gamme comme Earthdawn *(ED), il est intéressant de s'attacher au contexte et de replonger dans une année charnière à bien des égards pour le jeu de rôles : 1993. Pensez donc, quand l'étrange couverture de la première édition apparaît sur les étals des boutiques US, D&D s'appelle encore AD&D…*

La première édition de *Earthdawn*. En août 1993.

Le monstre sacré du jeu de rôle est en perte de vitesse. Le principal concurrent se nomme White Wolf, avec *Vampire : La Masquarade*, une gamme d'un genre nouveau qui a conquis une bonne partie du public. On peut dire en schématisant un peu que les rôlistes de 1993 se rangent en deux camps, les *roll-players* - les « rouleurs de dés », partisans de l'approche plus tactique de donj' - et les *role-players*, pour qui la narration et le conte à la White Wolf sont rois. D'autres jeux connaissent un succès relatif face à ces deux ogres (*Shadowrun* de FASA, ou, en France, *Nephilim* de Multisim) puis, en août 1993 sort un jeu qui va à jamais changer la face de notre loisir : *Magic, l'Assemblée*. Son éditeur, Wizards of the Coast, rachètera quelques années plus tard TSR et produira une nouvelle édition de D&D. Mais ceci est une autre histoire…

L'histoire qui nous intéresse, c'est celle d'une petite équipe de développeurs et d'artistes que FASA charge de créer un nouveau jeu. Ce jeu doit être « le passé mythique de *Shadowrun* » (SR). Alors que beaucoup avant eux se sont cassés les dents à empiéter sur le domaine réservé d'AD&D, l'équipe décide de prendre le taureau par les cornes. Ils veulent s'affranchir des nombreux illogismes propres à AD&D, et intégrer ce qui fait une partie de la saveur de SR, les aspects mystiques et métaphysiques de l'univers, dans un pur jeu d'*heroic-fantasy*. Tout au long de la conception, la cohérence de l'univers et du système sont deux éléments primordiaux qui gouvernent les décisions créatives, tant et si bien que le lien avec SR devient plus ténu. Ce lien, conservé en filigrane, ne réapparaitra d'ailleurs de manière concrète que plus tard, principalement dans des parutions pour SR et dans l'évolution de l'historique de ce dernier (voir encart).

Earthdawn est né, et va connaître sa propre vie.

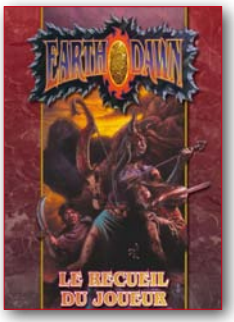
Une vie tumultueuse

Sorti au beau milieu de la « crise » des jeux de cartes à collectionner, en pleine lutte à couteaux tirés entre TSR et White Wolf, ED va connaître une première vie que l'on qualifiera de brève, mais intense. FASA supporte le jeu de belle façon, avec près d'une trentaine de parutions en quatre ans, trois suppléments au format boîte, et une augmentation constante de la qualité. Les fans du jeu sont de plus en plus nombreux et actifs, créant entre autres un zine de qualité, *Earthdawn Journal*. Le jeu est traduit en France par Jeux Descartes, mais aussi en Pologne, au Japon et en Allemagne. Quelques romans sont édités, dont une trilogie qui fait le lien avec SR.

Malheureusement, en 1998, le rythme ralentit. Soumis à la même pression que de nombreux autres éditeurs suite à l'éclatement de la bulle des JCC, FASA annonce à la fin de l'année l'arrêt de la gamme. La version maquettée mais non illustrée du dernier supplément (*Book of Dragons*) est mise en ligne gratuite-

ment et scelle le destin de la première édition. Le webzine *Pyramid* appose ce qui semble alors être la dernière touche en nommant ED en 1999 comme l'un des jeux les plus sous-évalués du millénaire[1].

Suit une période durant laquelle le jeu est maintenu en vie et repris par ses fans. Tout d'abord en 1999 avec Living Room Games, qui s'essaie à une suite de l'arc de campagne principal de l'univers. Puis en 2003 avec RedBrick, qui propose l'édition dite « Classique » et qui choisit d'ignorer les développements effectués par LRG. En 2009, RedBrick et Mongoose Publishing s'allient pour proposer une troisième édition, découpant les imposants volumes de l'édition Classique en tomes réduits (et donc plus simples à éditer) qui se veulent plus accessibles aux nouveaux joueurs. Enfin, cette année, deux adaptations pour les systèmes *Pathfinder* et *Savage Worlds* sont venues s'ajouter à la grande famille des jeux ED en langue anglaise (voir marge ci-contre).



Mais de quoi ça parle, papy ?

ED propose un univers médiéval fantastique classique où elfes, nains et orques cohabitent avec quelques autres races plus exotiques comme les hommes-lézards t'skrang, ou des petits farfadets ailés nommés sylphelins. L'univers est fortement teinté de magie, et toute la trame chronologique est basée sur l'évolution constante d'un « niveau de magie ». Lorsque ce niveau atteint des seuils trop élevés, des créatures innommables - les horreurs - envahissent le monde physique pour s'en nourrir. Puis, lorsque le niveau baisse à nouveau, la magie disparaît peu à peu, de même que les êtres et races fantastiques, qui perdent leurs caractéristiques physiques ou entrent dans un profond sommeil en attendant le prochain cycle.

Si SR se situe pendant une phase d'éveil de la magie, ED, lui, se situe au moment d'une phase descendante, après une nouvelle invasion des horreurs, le Châtiment. Pourtant, le cycle semble être suspendu. Le niveau de magie reste stable, permettant notamment à quelques horreurs de subsister, mais surtout à certains individus exceptionnels d'accomplir des exploits héroïques hors de portée du nain moyen. Ces héros, les adeptes, bénéficient d'un statut social particulier dans l'univers : ils sont tour à tour enviés, adulés ou craints, et certains d'entre eux seront bien évidemment incarnés par les joueurs.

ED mélange donc contexte médiéval-fantastique et des éléments qui auraient leur place dans un jeu d'horreur, un post-apocalyptique ou un JdR de super-héros. Ajoutez à cela la situation géopolitique complexe de la région de Barsaive et vous obtenez un univers étoffé, profond, qui permet d'aborder des thèmes multiples. Le système, s'il est un peu daté, se veut une transcription fidèle des caractéristiques de l'univers. Beaucoup d'éléments archétypaux du *dungeonverse* sont intégrés, mais avec toujours suffisamment d'informations et d'historique pour justifier leur existence : les disciplines sont autant un mode de vie qu'une simple classe de personnage, les cercles évaluent bien plus que le seul niveau de puissance, les kaers sont la parade trouvée par les habitants de Barsaive contre les horreurs, etc. Les auteurs ne partent pas ici du principe que joueurs et meneurs accepteront tous ces aspects comme allant de soi, et tous les aspects techniques sont justifiés, matière à histoire et scénarios…

1 Haring, Scott D. (25 Nov. 1999). « Second Sight: The Millennium's Most Influential Company and The Millennium's Most Underrated Game ». *Pyramid (web)*.

Le crossover ED/SR

S'il est pratiquement impossible à exploiter, le lien entre les univers d'ED et SR reste l'un des sujets de discussion préféré des meneurs, qui aiment rechercher les correspondances ou les différences entre les deux jeux. Il est bon de noter que les principales sources se trouvent du côté de la gamme *Shadowrun* : sans doute les auteurs ont-ils jugé qu'il était plus facile d'importer l'univers *fantasy* d'*Earthdawn* dans le Seattle du 21e siècle plutôt que l'inverse. En effet, difficile d'imaginer des runners dans les allées de Throal…

Pour ceux qui souhaitent explorer cette voie, l'arc principal de SR qui le permet est celui des campagnes *Harlequin* et *Le Retour d'Harlequin*, compilées en VF sous le titre… wait for it… d'*Harlequin*. Cet arc fait directement référence à un nouveau Châtiment qui pourrait survenir et marquer la fin du 6ème monde après la grande Danse fantôme. Des suppléments comme *Tir Tairngire, Tir na nOg* ou *Aztlan* dévoilent en outre la présence d'êtres immortels, qui ont donc connu les événements des deux contextes.

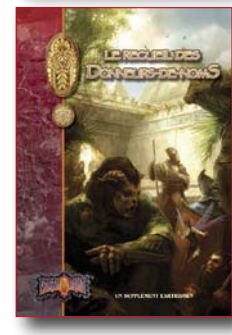
Pour plus d'informations, c'est très simple, rendez-vous sur http://www.amurgsval.org/shadowrun/earthdawn.html ou http://www.amurgsval.org/shadowrun/GreatDragons.html (en VO)

Earthdawn, *Pathfinder* et *Savage Worlds* sont dans un bateau...

…et c'est ED qui tombe à l'eau ! Non pas que l'idée ne soit pas bonne : SW est un système malléable qui utilise les mêmes dés que ED et *Pathfinder* est à même d'attirer certains joueurs vers Barsaive sans changer leurs habitudes de jeu. Mais ce premier essai n'est pas concluant. Sur la forme d'abord, tant le design est une insulte à ce que RedBrick propose depuis 10 ans. Sur le fond ensuite, puisqu'on a le sentiment que le travail a été bâclé. Ainsi, dans la version *Pathfinder*, les joueurs choisissent une classe de personnage de D&D (!) à laquelle ils ajoutent des dons supplémentaires correspondant aux talents de ED… Cela fait un peu collage et la faible puissance des dons n'apporte guère d'intérêt. Pour la version SW, l'adaptation est plus réussie, mais l'ombre du système d'origine est présente. Reste à savoir si ces deux versions attireront de nouveaux fans.

Par où commencer ?

La bonne nouvelle, c'est que le système et l'univers n'ont jamais été radicalement bouleversés, même si l'on étudie la gamme toutes éditions confondues. Il est donc possible d'utiliser indifféremment les suppléments d'une édition ou d'une autre.



Actuellement, deux éditions sont disponibles : la version française, traduite par Black Book Éditions, est la version dite « Classique ». Les livres de base de cette édition sont deux épais tomes de plus de 500 pages. Ils rassemblent les données de nombreux suppléments de la première édition, réorganisent les informations proposées, rééquilibrent le système. Pour ceux qui connaissaient déjà ED ou qui préfèrent disposer d'un maximum d'informations dans un même ouvrage, cette édition est clairement considérée comme la meilleure et la plus aboutie. Toutefois, la masse d'informations à digérer risque de rebuter certains meneurs ou joueurs débutants.

De son côté, la version américaine en est à sa troisième édition. Cette dernière a été construite sur la base de l'édition classique, en divisant chaque livre de base en deux. Ainsi, le *Player's Compendium* de l'édition classique correspond à un *Player's Guide* et à un *Player's Companion*. Plus éclatée, cette version est aussi un peu plus simple à prendre en main : une grande partie des informations présentées dans les *Companion* ne servent véritablement qu'à des adeptes de haut niveau et aux MJ expérimentés; un livre sur deux peut donc être laissé de côté pour un bon nombre de séances.

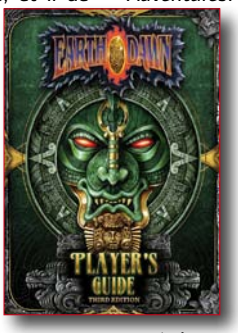
Une fois choisie l'une ou l'autre de ces éditions, vous disposerez de tout le bagage technique nécessaire, en plus d'une bonne quantité d'informations sur l'univers. Vous reste alors qu'à choisir parmi les suppléments de contexte et recueils de scénarios. Et conseillez vivement à vos joueurs de se procurer le *Recueil des donneurs-de-noms* qui décrit en profondeur toutes les races de Barsaive et de nouvelle disciplines pratiquement incontournables (le Chasseur d'Horreur !) et le *Dossier de personnage* sur mesure, culte de par son rabat contenant la table des niveaux et des dés, pratique et bien vu.

Bienvenue à Barsaive !

Throal, *Serpent River*, *Cara Fahd* et *Crystal Raiders* font partie de la série *Nations of Barsaive*. Ils décrivent tour à tour les nations et sociétés naines, t'skrang, orques et trolles. Ces quatre suppléments sont des rééditions aménagées des suppléments homonymes de la première édition. *Serpent River* est de loin le plus indispensable des quatre car, au-delà de la seule présentation des sociétés t'skrang, le supplément décrit le fleuve Serpent, principale artère de communication de Barsaive. C'est donc un guide indispensable pour tous les MJ avides de voyages et d'évasion. Si, au contraire, vous prévoyez une campagne centrée sur la grande capitale souterraine de Barsaive et sur les spécificités de la complexe société naine, c'est plutôt *Throal* (et sa couverture signée John Howe) qui saura vous combler.

Les trois suppléments en boîte de la première édition, *Barsaive*, *Parlainth* et *Sky Point & Vivane*, n'ont pas encore été réédités, même si le contenu de *Barsaive* se trouve distillé dans les livres de base.

Barsaive et *Parlainth* avaient été traduits en français par Jeux Descartes, et peuvent se trouver à vil prix ici et là. Toutefois, c'est *Sky Point & Vivane* qui possède le plus important potentiel pour une table de jeu. Il s'agit de l'un des meilleurs suppléments citadins, tous jeux confondus, et il demeure la meilleure source d'informations sur l'une des principales factions de l'univers, l'Empire Théran, loin devant le supplément du même nom.



La troisième édition propose en outre une création originale : *Kratas, City of Thieves*, une description détaillée de la « Cité des Voleurs » de Barsaive, avec son milieu criminel, les luttes et complots qui s'y trament, et des intrigues plus urbaines. Intéressant mais somme toute dispensable.

L'Aventure avec un grand A

L'une des forces du jeu réside dans le grand nombre de scénarios et campagnes proposés au fil du temps. Là encore, il est en général possible d'utiliser les scénarios publiés pour les éditions précédentes.

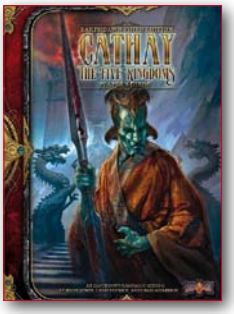
Commençons avec *Ardanyan's Revenge*, qui propose une intrigue intéressante orientée vers la découverte de l'univers. Le meneur de jeu aura un peu de travail à fournir et devra sans conteste étoffer certains aspects du scénario, mais c'est de loin la meilleure introduction possible (espérons qu'il sera soit bientôt disponible en français). En version originale, *Misguided Ambitions* est aussi une porte d'entrée envisageable, plus basique dans son développement, qui se présente clairement comme un kit d'introduction, avec personnages pré-tirés et résumé des règles inclus.

Avec la série des *Shards* et *Kratas Adventures*, RedBrick propose une série de petits scénarios, dont certains intéressants, à intercaler dans une campagne. Quelques-uns de ces scénarios avaient déjà été édités dans le supplément *Throal Adventures*. L'éditeur suit ainsi le modèle de FASA, qui avait proposé bon nombre de petits scénarios de ce type dans *Parlainth Adventures* et *Sky Point Adventures*, ainsi que dans les deux *Legends of Earthdawn*. RedBrick a complété cette longue série avec *Burning Desires*, un scénario d'enquête original et bien mené dans le royaume de Throal, à réserver à des personnages expérimentés.

Au-delà de ces scénarios individuels, *Earthdawn*, c'est avant tout une trame principale qui s'est révélée et a évolué au rythme des suppléments, avec des PNJ récurrents et des bouts d'histoire répartis dans plusieurs ouvrages. Pour faire découvrir cette trame à ses joueurs, il faut pas mal de travail, un peu de chance, et surtout, il est indispensable de récupérer tout ou partie des scénarios suivants de la première édition : *Corrompue !*, *Les Dagues de Cara Fahd*, *Trame Brisée* et *Prélude à la guerre*. Ce dernier constitue le point de convergence de la trame, la clé de voûte de l'ensemble, et connaît enfin une traduction dans la langue de Molière (voir sa critique page 60).

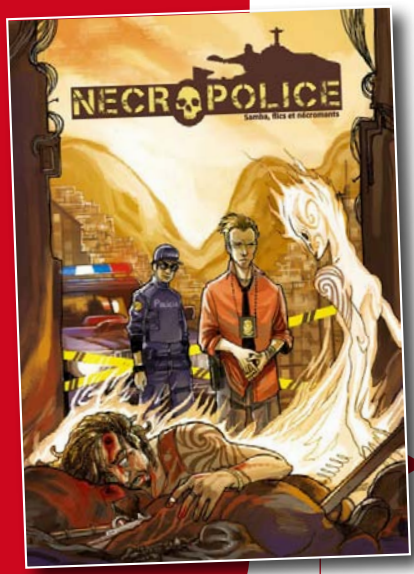
ED est sans conteste un jeu fascinant, mais il se mérite, à la fois par l'ampleur de son univers et à cause des politiques éditoriales successives qui ont rendu plus ardue sa découverte. Le néophyte qui saura passer outre ces barrières, et pour qui un jeu de rôle doit proposer un compromis équilibré entre mécaniques et histoire, en tirera toutefois de purs moments de plaisir.

Thomas Robert & Damien Coltice



La Chine selon Earthdawn

Mentionnée dans de rares ouvrages et notamment dans *Prélude à la guerre*, le territoire qui correspond à la Chine dans *Earthdawn* a eu droit à un développement important dans la troisième édition. Fort de nombreuses qualités, riche et bellement présenté, ce territoire reste pourtant relativement anecdotique dans le monde d'ED. Bien sûr, les joueurs hardcore trouveront là de nouvelles pistes de jeu (mais en manquent-t-ils vraiment ?) et un exotisme certain et ne se priveront donc pas de s'y intéresser. Pour mettre à jour ces nouveaux territoires, jetez-vous sur les guides du joueur et du maître de jeu, deux volumes de 164 pages, et sur deux romans traduits en français, *Les Ombres noires du passé* et *Crépuscule sans fin*. .



XII SINGES | LIVRE DE BASE (VF)

Necropolice

Nécro, mais pas trop

Après Khaos 1795, B.I.A., Mahamoth *et* Mississippi, Necropolice *est le nouveau jeu des éditions XII Singes dans la collection Intégrales. Au menu : enquêtes, trafics de drogues, soleil, samba et médiums !*

Necropolice prend place de nos jours, au Brésil, à Rio de Janeiro plus exactement, et propose un jeu d'enquêtes où les joueurs incarnent des membres de la section Medium, une branche de la police mise en place pour lutter contre les narcotrafiquants, et dont la particularité est d'être composée de flics capables d'interagir avec la mort et ses fantômes.

Concrètement, comme pour ses prédécesseurs, l'ensemble de l'Intégrale se compose d'un écran 4 volets et de deux livres de 80 pages. Le premier est plus orienté joueurs avec la présentation du système de jeu et une description du contexte en « surface » tandis que le second est exclusivement destiné au meneur avec des règles spécifiques, les secrets de l'univers et une série de scénarios.

Fiche technique

Éditeur • XII Singes
Prix constaté • 35 €
Matériel • Deux livrets à couverture souple de 80 pages N&B + 1 écran 4 volets, le tout au format comics

Règles

Si vous connaissez déjà les précédentes Intégrales, vous ne serez pas perdus. Les règles de *Necropolice* sont une adaptation très claire et facile à prendre en main du *DK System* (une version allégée et moins tactique du système OGL du d20). Par contre, attention à la lecture en diagonale car quelques modifications ont été faites (dés de Kaixao, pouvoirs des personnages, Aspects) pour typer un peu plus la mécanique du jeu à la mode nécromant. Les capacités des personnages sont intéressantes et ajoutent une ambiance funèbre des plus plaisantes par le contraste qu'elles provoquent avec le soleil brésilien. Les informations sont bien réparties, faciles à retrouver lorsqu'on se questionne sur un point particulier et permettent de s'approprier le système sans aucun problème. Enfin, petit plus qui ne gâche rien : les illustrations sont de qualité.

Univers

La suite du premier livre propose une vue d'ensemble de l'univers sur une petite quarantaine de pages – situation actuelle de la région, hauts lieux, factions, services de police et agents de la section Medium. On se prend à sourire en lisant les descriptifs des PNJ tant il est facile de visualiser des scènes où ils pourront être croisés – scènes de crimes, machine à café ou salles d'interrogatoire – et certains éléments se voient pourvus de rumeurs qui ne demandent qu'à être évoquées au cours des scénarios pour donner l'impression d'être au cœur d'une série TV… voire, plus à propos, d'une telenovela. Le tout forme un panorama concis, très réaliste et complet de la zone de jeu.

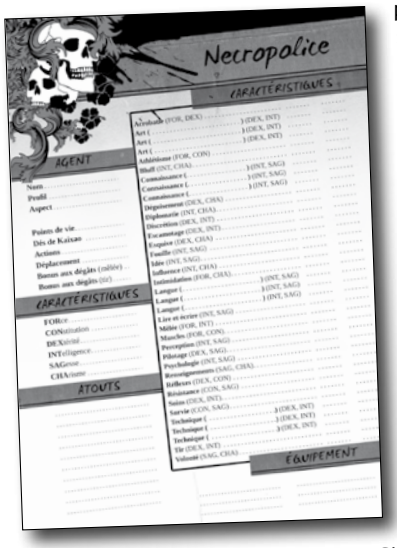
À la lecture et avec le recul, le spectre (elle est facile !) de l'excellent *COPS* n'est pas loin, et pour cause : on y incarne des policiers, on y décrit la vie d'un commissariat, les trafics et intrigues de gangs sont là et trois des quatre auteurs ont travaillé sur l'ancienne gamme d'Asmodée. Conséquence : *Necropolice* peut di-

rectement être utilisé pour *COPS* en tant que supplément régional et les nombreux scénarios de ce dernier peuvent être facilement adaptés à *Necropolice*. De quoi recycler efficacement le contenu de ses étagères pour qui aurait l'un ou l'autre sous la main.

S'il y a peut-être un vrai reproche à formuler concernant *Necropolice*, c'est le choix, curieux, de limiter la section Medium aux affaires liées au narcotrafic (sans pour autant qu'il y ait nécessairement de mort ou de fantôme « impliqué ») alors qu'elle n'est paradoxalement pas habilitée à enquêter sur des affaires d'esprits fantomatiques ou s'ouvrant avec un cadavre (qu'il soit lié à la crim', aux mœurs ou aux stups). Toutefois, il ne tient qu'au meneur d'ouvrir la juridiction de la section Medium à ce type d'affaires.

Secrets

Le second livret s'ouvre sur quelques règles supplémentaires pour gérer une dérive particulière des pouvoirs des personnages ainsi que la gestion de PNJ ayant un pied de l'autre côté (nécromants, shamans, voyantes, sorcières) mais aussi, et surtout, avec une reprise détaillée et par le menu des différents lieux et PNJ traités dans le premier livret avec l'explication, pour chacun, de la vérité derrière les rumeurs auxquels ils sont associés. De quoi impliquer les joueurs dans des intrigues un peu plus « soap » et donner de la vie et du relief à certains personnages secondaires.



Précision qui peut avoir son importance : hormis les pouvoirs des personnages, le jeu est relativement avare en fantastique. Pas de grand nécromant comploteur, pas de poltergeist de la mort préparant la fin du monde. Selon vos goûts et vos envies, cette approche plus policière que véritablement paranormale se révélera une bonne ou une mauvaise nouvelle.

Scénarios

Si les cinq scénarios de taille variable qui concluent la seconde partie du dernier livre ne forment pas une grande histoire, ils proposent des intrigues avec de bonnes variations de ton et d'ambiance du côté policier comme sur le plan fantastique. Il est d'ailleurs conseillé d'utiliser le plus long des scénarios comme fil rouge à parsemer de-ci de-là dans les autres enquêtes pour donner un vrai sentiment de continuité. Mention spéciale au « Dossier Camila », une affaire accrocheuse utilisant pleinement le contexte exotique pour une conclusion amère.

En résumé

Necropolice permet de jouer des affaires épisodiques ET au long cours – typique d'une série TV – entre des intrigues de gangs, de drogues et du fantastique sous un soleil brésilien au croisement de *The Shield* et de *Dead Zone* ou de *La Cité de Dieu* et de *Medium*.

Le format même du jeu permet d'offrir un jeu riche tout en étant digeste, concis et pourtant suffisamment fourni en anecdotes et petites histoires pour rendre vivant un monde où les personnages sont quotidiennement confrontés à la mort.

Anthony « Yno » Combrexelle

J'aime :
- ✚ L'exotisme du décor.
- ✚ Une description complète de l'univers.
- ✚ Des informations digestes et bien organisées.
- ✚ Beaucoup de « police ».

J'aime moins :
- ➖ Pas beaucoup de « necro »
- ➖ Une carte de Rio peu utilisable vu sa taille.

BLACK BOOK ÉDITIONS |CAMPAGNE PATHFINDER (VF)

L'HÉRITAGE DU FEU

Djinn Tonic

[Quatrième et dernière campagne Pathfinder éditée au temps de feu l'édition 3.5 de Donjons & Dragons, L'Héritage du Feu était clairement la plus atypique des quatre. Voici venir la campagne en français : un unique coffret contenant les six volumes de l'aventure, le guide du joueur et le guide de Katapesh.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 139,90 €
Matériel • 6 livres à couverture souple (92 pages couleur chaque), 2 livrets à couverture souple (64 et 32 pages couleur respectivement)

Fer de lance de la gamme *Pathfinder* depuis le commencement, celles que l'on nommait encore il y a peu les « Routes pour l'Aventure » ont toujours tenté de proposer une expérience à la fois familière et dépaysante. S'inspirant des aventures de Sinbad, des Mille et Une Nuits et d'autres légendes originaires de la perse antique et médiévale, *L'Héritage du Feu* a pourtant été la moins appréciée des quatre premières campagnes à sa sortie. Paradoxalement, elle possède ses défenseurs fervents qui l'élèvent au rang des meilleures campagnes parues jusqu'à lors. Qu'en est-il vraiment au final ?

Sinbad au pays des Gnolls

Le Katapesh est un pays désertique et montagneux sur la côte est du Garund, le continent Africain de l'univers de Golarion. Membres de l'escorte d'une caravane, les PJ sont confrontés à l'activité croissante des tribus gnolles de la région. Projetés directement dans le feu de l'action, les PJ, jouets de la destinée, vont arpenter de larges territoires et défaire les gnolls, mais découvrir ainsi que le pays est sous la menace d'un être terrible issu du fond des âges et lié à la terrible bête Rovagug, un dieu destructeur et ancien, qui semble avoir supplanté la déesse mère Lamashtu dans le cœur des horribles créatures à tête de hyène.

L'intrigue est classique, oui, mais c'est dans le cadre de jeu que la campagne trouve sa personnalité propre. On plonge en plein désert dans des histoires de génies, de parchemins magiques, de prisons paradisiaques au cœur de demi-plans magiques... Et on ne peut que constater que l'intrigue est solidement construite. Reposant sur des PNJ à la personnalité forte, des décors marquants et très clairement caractérisés, opposant les aventuriers à des « grands méchants » charismatiques et bien développés, dont les motivations sont clairement définies, on a devant soi toutes les graines pour faire germer une intrigue marquante.

Au-delà de l'aventure

Comme toujours chez Paizo, la moitié de chaque tome de la campagne est composée de son lot d'articles développant l'univers mis en scène dans les aventures. La structure est toujours la même : des articles de background, une nouvelle et un bestiaire, ainsi que, dans cette campagne, quelques mini-aventures annexes.

Chaque tome s'achève par un bestiaire qui centralise les créatures particulières à la campagne, même si le recours au

premier *Bestiaire Pathfinder* reste toujours nécessaire. On y trouve toutes sortes de monstres, dont certains absents des scénarios mais qui restent d'excellentes sources d'inspiration pour étendre les aventures. Il faut cependant préciser que ces créatures ont depuis été reprises dans les *Bestiaires* successifs (1, 2 et 3). Normal, puisque *l'Héritage du Feu* est sorti avant la création du reste de la gamme et que ces créatures ont été adaptées à *Pathfinder* a posteriori et ensuite été directement intégrées aux bestiaires.

Les articles les plus intéressants sont ceux qui développent l'univers autour de la campagne en explorant en profondeur des aspects spécifiques à chaque tome. En quelques pages, ceux-ci offrent des informations ciblées permettant de donner plus de substance aux scénarios associés. On y apprend les coutumes des tribus gnolles de la région, la géographie des territoires visités et évoqués dans les deux premiers tomes de la campagne, celle de la ville de Katapesh elle-même… Mais on aborde aussi des sujets plus larges, comme les traditions liées à Sarenrae, la déesse dominante de la région chez les races civilisées, ou celles de Rovagug et des bêtes qui le servent. On apprend aussi, au cours de ce périple, tout ce qu'il y a à savoir sur les Djinns et la convocation de ces derniers, sur la magie des souhaits, ainsi que sur les mystérieux Protéens, créatures serpentines de pur chaos. La matière est pléthorique et le format d'une redoutable efficacité.

Le Bazar du Bizarre

C'est sous ce nom que l'on connaît la ville de Katapesh, capitale du pays éponyme. La cité est une sorte d'immense marché à ciel ouvert où l'on peut trouver de tout, des épices les plus rares aux objets magiques les plus précieux en passant par les esclaves les plus forts ou les plus séduisants.

Une description de Katapesh est déjà ébauchée dans les tomes de la campagne même et on aurait pu craindre de se trouver face à un doublon, à tort. On parle évidemment de la capitale, mais surtout du pays dans son entier. Sur le même format que la partie univers du *Recueil du Val de Sombrelune*, on retrouve tout ce qui fait le sel de cette contrée. Ce guide accompagne parfaitement la campagne. Il offre de multiples opportunités de développer les péripéties des joueurs, et de poser encore un peu plus l'ambiance particulière de *L'Héritage du feu*, permettant aussi aux MJ de combler les trous entre les tomes.

Ceci est d'autant plus vrai qu'une section entière est dédiée à des synopsis d'aventures et des rumeurs diverses pouvant servir d'accroches scénaristiques. Katapesh devient alors un véritable vivier d'aventures et de campagnes aux thématiques variées, le tout dans une ambiance de merveilleux moyen-oriental.

Alors, finalement ?

Voilà une campagne qui ne mérite pas d'être décriée. Le cœur du coffret, les scénarios, possèdent un excellent fond et une histoire d'une grande richesse. Quête initiatique, un peu dirigiste, comme souvent avec ce type d'ouvrage, elle offre bien des opportunités pour s'émanciper un moment de l'histoire et construire celle des PJ. Est-ce pour autant une aventure clé-en-main ? Pour toutes les personnes adeptes du nettoyage de donjons, sans conteste. Mais pour ceux que cela rebute, elle demandera du travail et une refonte assez importante de certains des six tomes. Comme souvent chez Paizo, tous les éléments sont prévus pour rendre cette tâche accessible : les PNJ, les factions et leurs motivations sont détaillés, et les articles de contexte sont riches de possibilités. Tout est réuni pour faire de cette campagne un moment mémorable, pour peu que l'on désire s'y investir pour se l'approprier pleinement.

Julien Dutel

Plein de donjons et pas de dragons ?

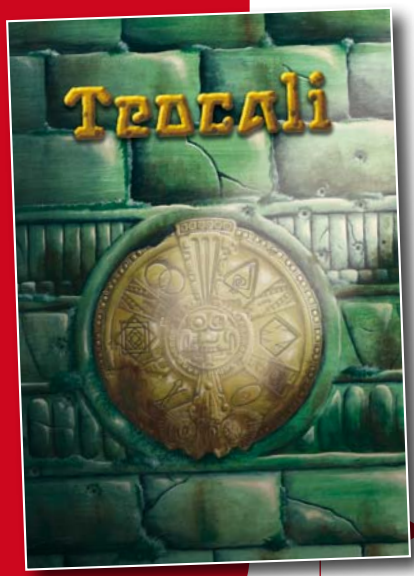
La campagne possède son lot de donjons, voire de « méga-donjons », assumés comme tels par les auteurs. Les amateurs du genre ne pourront que se féliciter d'avoir à faire à des donjons cohérents et bien pensés. Leur écologie est savamment étudiée et clairement exposée. Les réfractaires, eux, tiqueront devant leur omniprésence, surtout s'ils comparent cette expérience aux campagnes précédentes.

J'aime :

+ Le thème des Milles et une nuit.
+ Une intrigue riche.

J'aime moins :

− Beaucoup de donjons à explorer ?
− Une campagne pas aussi clef en main que les autres.



FOOTBRIDGE | LIVRE DE BASE (VF)

Teocali

Si vous avez un jour révé que les indiens gagnent à la fin…

Footbridge (l'éditeur) fréquente avec assiduité la plupart des conventions de jeu de rôle. La chaleureuse équipe, dirigée par Fabien, rôliste passionné, anime depuis de nombreux mois des tables de jeux avec une ferveur et une énergie qui laissent (Cergy) pantoises.

Fiche technique

Éditeur • Footbridge
Prix constaté • 30 €
Matériel • Livret de 244 pages couleur au format comics et à couverture souple

La *Bible du Meneur de jeu*, leur premier ouvrage, venait combler un manque de formalisation de la pratique de notre activité favorite ; et si Les Forges de la fiction d'Olivier Caïra proposaient déjà un bel ouvrage autour du JDR, l'approche de Footbridge était résolument orientée vers la pratique du jeu elle-même. Bref, on tournait autour du pot et on attendait avec impatience le premier jeu de rôle de nos amis piétons (qu'est-ce que c'est encore que cette obscure référence ?).

C'est chose faite ! Un ovni vert et or au nom de restaurant mexicain et qui fleure bon les nachos et le sacrifice humain s'est posé sur les étagères de votre boutique préférée (moi j'en ai plusieurs, mais Éric ne sait pas que je vais parfois chez Descartes) au mois d'avril 2012.

Le boeuf au chocolat ça a du goût…

Teocali se présente sous un petit format, trapu et tout en couleur. Pratique et facilement transportable dans le métro (si vous habitez à la campagne cet avantage ne vous est guère utile, mais pensez un peu aux autres, bordel ! Ce n'est plus possible cet individualisme rural à la fin !), il rejoint la cohorte des jeux de rôle aux allures de bouquins France-Loisirs auxquels se sont accoutumés la plupart de nos jeunes et dynamiques éditeurs français.

Le thème du jeu est très inspirant : l'île sur laquelle habitent les PJ est abordée par des conquistadores. Ils se sont perdus, mais ils ont tôt fait de se rendre compte avec un certain opportunisme que l'île sur laquelle ils viennent d'échouer est bardée d'or. Les tribaux quant à eux n'aiment pas trop les touristes et encore moins qu'on leur colle des mornifles ou qu'on leur chaparde les statues de leurs dieux. Ce qu'on peut apprécier avec *Teocali*, c'est qu'on nous décrit par le menu une société clanique figée dans ses tabous. Une société subtile, aux codes innombrables, subitement confrontée à la rapacité d'espagnols surarmés et peu commodes. Ce changement de focale qui nous propose d'être, cette fois, les indigènes envahis par les colons, n'est pas nouveau dans le jeu de rôle (*Shaan* en est l'exemple), mais il est suffisamment rare pour donner envie de jouer à *Téocali*.

Les PJ disposent de pouvoirs magiques qui leur permettent d'atomiser ces espagnols avides d'or et qui ne semblent pas encore avoir compris la *Théorie des Avantages Comparatifs* de Ricardo (en même temps moi non plus, et c'est pourquoi je suis pigiste chez *Casus*). J'émets un petit regret en passant à propos des explications quant à l'origine des pouvoirs des PJ, un twist habile qu'on aurait aimé découvrir avant les dernières pages du jeu.

Mais voilà, malgré le gros-billisme des PJ et de leurs potes, les tribaux n'ont pas le droit, sous peine de briser un gros tabou, de jeter dehors les envahisseurs à grands coups de boules de feu (même si on peut voir l'illustration d'un shaman qui lance un sacré missile magique, et pas seulement pour allumer son pét… son cigare). La riche description des us et des coutumes des habitants de Téocali, ainsi que les tribus et leurs backgrounds, laissent aux joueurs la possibilité de créer des personnages subtils, pétris de règles et d'interdits. Cependant, un conseil, un soir de *Téocali*, évitez d'inviter votre copain Toto, le bourrin embarrassant qui crie « Chaaaaargez !! » dès qu'il met les pieds chez vous. Si vous ne le faites pas pour sauver votre scénar d'un pliage dû à un fameux : « je m'en fous, je le cogne », faites le pour votre maman qui fait semblant de sourire à la blague du « Chaaaaargez » à chaque fois que Toto entre.

En effet, l'un des intérêts du jeu est bien ce qui faisait aussi le charme de *L5A* : le fait de jouer des PJ sans cesse confrontés à une société constellée d'interdits, et extrêmement hiérarchisée. Comment, lors d'une enquête capitale, poser des questions à quelqu'un qui appartient à une caste supérieure à la vôtre ? Comment sauver votre monde sans tuer vos adversaires ? Etc. C'est très jouissif et cela pose une ambiance particulière autour de la table de jeu. Les dilemmes moraux nécessaires à l'intensité dramatique d'une partie de jeux de rôle se posent d'eux-mêmes, et appartiennent à la structure même de *Téocali*.

L'ambiance générale mixant différents éléments des civilisations précolombiennes souffre toutefois d'une petite faiblesse : les gens de l'île manquent de noirceur. Du côté des espagnols, nous ne sommes pas déçus, ils sont avides et fous d'or à souhait. C'est une belle bande de salopards qui vient de débarquer sur l'île. Par contre, parmi nos bons sauvages, on se prend à regretter la présence de figures plus sombres, plus violentes, plus retorses… plus gores en définitive.

…mais c'est un peu lourd.

Téocali souffre de cette tendance, un peu agaçante, des productions issues du JdRa qui saturent leurs bouquins de textes d'ambiance écrits à la première personne. Ils sont en général très longs, et finissent par desservir le jeu, au profit du récit. On comprend bien le but de ces textes d'ambiance, mais ils donnent en définitive, des informations que quelques paragraphes auraient suffi à détailler. Aussi, le futur meneur de jeu a du mal à faire le tri entre ce qu'il est important de savoir afin d'appréhender les enjeux immédiats de l'univers, et ce qui est davantage de l'ordre du décorum. Face à ces blocs de textes narratifs, truffés de noms exotiques, on finit par regretter un bouquin plus grand, qui aurait permis une maquette plus aérée. Les textes d'ambiance auraient été dans des encarts, les informations dans les colonnes… Le bonheur du MJ.

Si l'on se donne les moyens d'entrer dans le jeu, on découvre un système de règles qui a la qualité de sa simplicité, et qui fourmille d'idées très ludiques. Les règles sont clairement là pour enrichir le roleplay, avec une mention toute particulière pour la savoureuse règle de *Crises* dans les *Aspects*. On retrouve vraiment la patte Footbridge, orientée roleplay et gameplay. Chaque règle contribue avec succès à la tension narrative des parties. Le système de magie est ouvert, créatif, modulable et colle à merveille au background de l'univers. La création de personnage est simple et propose quelques petits arbitrages ingénieux pour développer son PJ, sans pour autant verser dans la vile optimisation. En bref, le système de règles est un franc succès pour Footbridge, et on renoue ici avec les rôlistes inspirés que l'on a plaisir à croiser dans les conventions.

Shylock

J'aime :
- ✚ Le thème.
- ✚ Les guides narratifs et de Roleplay.
- ✚ Les règles.

J'aime moins :
- ━ La présentation étouffante.
- ━ Le petit format.
- ━ Le côté tarte des tribaux

ÉCURIES D'AUGIAS | LIVRE DE BASE COLLECTION IN VITRO (VF)

BILLET ROUGE

Double face

Gagnant du concours Démiurges en Herbes, Billet Rouge *est un jeu original, ambitieux et à la personnalité affirmée, abordant des thèmes difficiles mais proposant un univers intéressant et sans concession, à la croisée de multiples genres. Offrons-nous un voyage derrière les portes que nous ouvre ce billet.*

Après une épidémie de peste aux conséquences inattendues, la ville d'Édimbourg a été définitivement mise en quarantaine derrière de hauts murs. Si la maladie a été éradiquée, un tout autre mal semble persister, des enfants naissent affligés de monstruosités et leurs difformités diverses ne cessent de se développer au cours de leur vie, faisant d'eux ce que l'on appelle des Myasmen.

Ils vivent dans les souterrains de la ville, organisés en tribus, et terrorisent la population lors de raids meurtriers à la surface. Une société secrète, l'Œil de Londres, a été créée pour entrer dans la cité coupée du monde et tenter d'étudier et garder un semblant de contrôle sur la situation.

Mais cette société n'emploie que des criminels emprisonnés, les seuls hommes prêts à accepter d'entrer dans Édimbourg pour y réaliser des missions, risquer leurs vies et ne jamais en reparler après. Le tout en échange d'un peu de liberté dans les rues de la cité et pour le confort de la prison de L'Œil de Londres. Parmi les détenus, l'organisation ne recrute que les plus solides, les plus capables, ceux qui ont le moins d'espoir de sortir de leur geôle un jour. Elle n'engage que les plus dangereux.

Nous sommes en 1800 et les personnages sont ces criminels, prêts à entrer dans la ville.

Lors de leurs missions, ils se voient attribués un billet rouge, autorisation d'entrée et de sortie dans la cité d'Édimbourg, des passes indispensables mais à durée limitée.

Dr Bonò et Mister Hyde

Le système de jeu est assez classique mais s'avère très fin. La base, simple, emploie des caractéristiques appelées État d'âme et présentées comme des jauges. Pour réussir une action, le personnage doit dépasser une difficulté donnée en additionnant une caractéristique, une compétence et le résultat d'un dé. La sophistication du moteur tient au fait que toutes les caractéristiques vont par paire. Si l'une est positive, son pendant est forcément négatif.

De plus, les PJ n'ont pas une, mais deux feuilles de perso, dépendantes l'une de l'autre. La première représente la personnalité « vertueuse » du personnage, la seconde explore sa part criminelle. Chacune possède ses propres points forts et points faibles.

Durant le jeu, les jauges d'État d'âme varient, évoluent (en particulier lors du

Fiche technique

Éditeur • Les Écuries d'Augias
Prix constaté • 14,95 €
Matériel • Livret au format 16 x 24 cm de 80 pages N&B, couverture souple

choix du dé jeté pour résoudre une action, d6 ou d12), et certains seuils forcent à changer de feuille de personnage.

Plusieurs facteurs peuvent contraindre un PJ à passer sa feuille criminelle, le plus courant étant le choix de jouer avec des d12, ce qui facilite les jets mais pousse les État d'âme au vice. Une fois en mode criminel, pour revenir à un personnage « vertueux », il faut céder à ses déviances, des Tentations définies lors de la création du personnage. Ne pas céder comporte un prix, sous la forme de malus plutôt handicapants…

Au cœur du système, ce jeu de variations et d'alternement entre les feuilles de personnage est indéniablement une bonne idée. Délicate à manier, la mécanique s'avère intéressante en jeu. Le système pousse au roleplay de facto, forçant à jouer des personnages criminels aux pulsions difficilement contrôlables, ce qui aide à plonger dans l'ambiance voulue par les auteurs.

Outre le système et l'univers, deux scénarios sont inclus dans le livre, qui ne fait pourtant que 80 pages, et se révèle pourtant étonnamment complet.

Moi, tu sais, les voyages…

Billet rouge fait partie de ces jeux qui captent l'attention, excitent la curiosité. L'univers est intrigant et, malgré son côté très sombre, plutôt tentant. On s'offrirait volontiers un voyage dans les rues d'Édimbourg. Mais dans la peau d'un criminel, ce n'est pas évident.

Si le système fonctionne bien et pousse véritablement au roleplay, il n'est pas facile d'incarner autour de la table un violeur ou un tueur en série cannibale, même pour le temps d'une unique session. Les thèmes sont durs, violents, disons le mot, dérangeants. Il s'agit là d'un jeu adulte, et ce n'est pas un mal, mais il doit donc être réservé à un public de rôlistes connaisseurs, qui savent où ils mettent les pieds et qui n'ont pas peur d'incarner des personnages difficiles à jouer.

Cette mise en garde donnée, il faut aussi souligner que le jeu est parfaitement prenant. Sa lecture se fait d'une traite et donne une foule d'idées d'intrigues. Bien sûr, en 80 pages, il est difficile de détailler tout l'univers et les MJ auront sans doute un peu de travail ; mais les bases sont suffisamment claires et bien posées pour que cela se fasse avec facilité.

L'ambiance à elle seule donne envie de jouer. Le système participe pleinement de cette ambiance et colle au thème comme une seconde peau. Des choix sont à faire en permanence pour les joueurs : quel dé utiliser, quel État d'âme prendre en compte (car le joueur doit proposer au MJ l'État d'âme à utiliser avec un court argumentaire, et celui-ci valide ou non), changer de feuille de personnage ou pas, etc.

Une fois que l'on adhère au thème, et ce n'est pas difficile, si l'on est prêt à entrer dans la peau et l'état d'esprit d'un criminel, le jeu remplit parfaitement ses objectifs. Mais même prévenu, il peut vite être déstabilisant de jouer les sadiques ou les fous dangereux. *Billet rouge* est de ces jeux qui sont excellents sur le papier, à la lecture, et qui se révèlent difficiles à pratiquer, surtout sur la longueur. Il n'en reste pas moins une lecture recommandée, une expérience passionnante en one-shot, et, pour les moins frileux (et pour ceux qui recherchent ce type d'expérience assez rare finalement), un jeu au thème fort sur la durée. Bonne surprise.

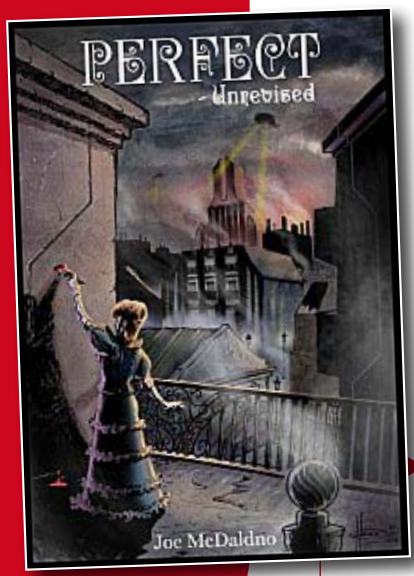
Tristan Blind

J'aime :

- Un petit livre passionnant et qui s'avère riche.
- Un système qui motive le roleplay.
- Un système qui implique le joueur.

J'aime moins :

- Un roleplay de criminel un peu trop intense.
- Des thèmes qui peuvent vraiment être dérangeants.



LA BOÎTE À HEUHH | LIVRE DE BASE (VF)

PERFECT UNREVISED

Cadence infernale

Dans Perfect, vous incarnerez à tour de rôle un Criminel et toute la société victorienne dystopique qui tente de vous arrêter (la Loi), notamment les terrifiants Inspecteurs. Ce JdR indie se joue essentiellement à deux, même si d'autres joueurs peuvent intervenir pour prendre le rôle de PNJ.

Prévu davantage pour quelques séances plutôt que pour de longues campagnes, *Perfect* se concentre sur les thèmes de la lutte contre l'oppression, de la torture, de la liberté et de l'éthique.

Fiche technique

Éditeur • La Boîte à Heuhh
Prix constaté • 20,00 €
Matériel • livre de 78 pages N&B, couverture souple

Le meilleur des mondes ?

Le jeu prend place à Cadence, une cité crépusculaire entourée de murs régie par un état totalitaire. L'auteur définit son univers comme steampunk, mais comme il existe de la *low fantasy,* nous avons affaire à du *low steampunk*. Si vous retrouverez bien certaines ambiances cendrées à la Jasper Morello ainsi qu'une esthétique toute XIXe siècle, la description de la ville ne se concentre pas sur d'étranges machines à vapeur ou sur les membres mécaniques de ses habitants.

D'autres aspects, plus communs, viennent éclairer le lecteur sur cette dystopie cruelle et raffinée, avec les poncifs d'une société industrielle, des ouvriers à la Dickens, un pouvoir tout-puissant et le délire positiviste correspondant. Les références brassées sont nombreuses *(1984, V pour Vendetta),* avec une bonne dose de la poésie macabre propre aux Romantiques de la Belle Époque.

Si l'univers ne brille pas par son originalité, il jouit d'une certaine cohérence. L'auteur justifie la docilité de la population, et par là les éventuelles motivations des PJ pour facilement les intégrer au background. Cependant ce dernier manque de substance : Cadence, qui définit en grande partie les PJ et leurs motivations, aurait gagné à être décrite plus précisément. Sans tomber dans le travers de l'exhaustivité, quelques paragraphes sur certains lieux emblématiques auraient permis de singulariser davantage l'univers et de s'y immerger plus facilement. De plus, dans un espace aussi restreint et réglementé, cela aurait été utile pour expliciter certains paramètres des Libertés de regard et de voyager, pas toujours concrets avec ce peu d'informations.

Néanmoins, la présentation de cet univers, qui passe en partie par la création de personnage, est une bonne idée : les classes sociales sont clairement définies, chaque habitant appartient à une guilde, où une rumeur donnera des idées aux joueurs pour utiliser ces groupes dans un but criminel, ce qui est très utile pour intégrer un personnage dans ce monde si rigide et pour comprendre le fonctionnement lié à ces différents corps, et par-là l'organisation de cette société (dé)Cadente.

La Loi, c'est moi

Votre personnage peut avoir de nombreux mobiles pour ses crimes. Au moment de remplir sa fiche, il n'est pas toujours évident de savoir quels paramètres

vont simplement influer sur le roleplay (Libertés, Certificats) et ceux qui font partie du système (Ressources), ce qui devient plus clair en jouant.

D'une façon générale, le système et l'aspect narratif sont intelligemment imbriqués. Par exemple, pour obtenir le bonus que vous octroie un contact, il faut être capable d'expliquer comment il vous aide.

Dans le même ordre d'idées, les Aspects, des avantages qui peuvent prendre la forme d'objets ou de capacités utiles, doivent être introduits dans la scène avant que le joueur puisse en faire usage.

Le jeu se déroule selon une succession de scènes précises. Chaque opposition (physique, verbale, etc.) est initiée par une action mécanique : La Loi dépense de la Tension en se défaussant du nombre de jetons adéquat, lesquels s'ajoutent au résultat de son d6, tandis que le Criminel fait de même de son côté avec ses points de Ressource. Si ce côté enchère se veut dynamique, il faudra faire plusieurs parties avant d'atteindre la fluidité escomptée, puisque chacun doit suivre un processus par étape et prendre en compte l'aspect stratégique, tout en continuant de décrire la scène, ce qui peut, au départ, nuire à la spontanéité.

Tout commence avec la scène de Crime, où le Criminel décrit son forfait, et où la Loi lui pose des questions hors-jeu. Si cela peut paraître déroutant au premier abord, ce n'est en fait qu'une introduction au scénario, pour cerner ses enjeux et l'intégrer à l'univers, ainsi que pour définir les motivations du personnage. On détermine ensuite les points de Tension et de Récompense. Ce déroulement un peu abstrait s'éclaircit avec les exemples.

Puis vient la scène de Découverte, où l'enjeu est de savoir si le Criminel est… découvert. S'il est capturé s'ensuit la scène de Torture, s'il s'enfuit la scène de Réflexion. La Loi peut aussi décider de le laisser filer pour créer une Emprise mineure (trouver une simple preuve) ou majeure (par exemple la découverte d'une de ses faiblesses psychologiques), qui donneront un avantage dramatique et mécanique à la Loi lors de la prochaine partie. Enfin, vient la scène de Réflexion, où le Criminel raconte l'impact de son crime sur lui-même, les autres ou Cadence.

Crimes et châtiments

Perfect est un jeu original et bien pensé, mais parfois un peu restrictif, qui cible une typologie particulière d'histoires, comme un recueil de nouvelles évoquant des crimes dans une société dystopique, ce qui peut avoir son charme à partir du moment où il ne tombe pas dans la répétition.

Si les possibilités narratives restent nombreuses et attractives, il faudra quelques séances avant d'atteindre le niveau de fluidité rythmique promis, et avant d'intégrer et de manipuler les différents mécanismes de chaque scène qui, bien maîtrisés, peuvent devenir de véritables moteurs d'improvisation.

Coralie David

J'aime :

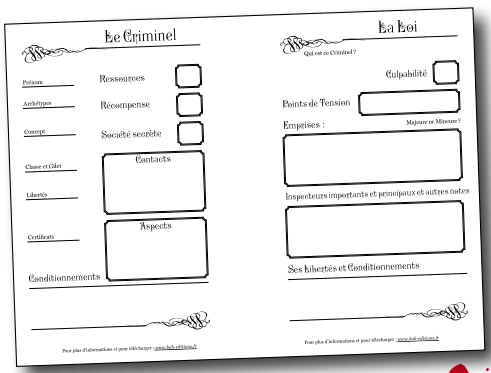
✚ Jouer une histoire dont la création est collaborative et ne nécessite pas de scénario écrit.
✚ L'indispensable résumé du système en une page à la fin du livre.
✚ La possibilité de commettre des crimes en collaboration, ce qui ouvre de nouvelles perspectives de jeu.
✚ Une esthétique victorienne réussie et une traduction de qualité.

J'aime moins :

– Certaines contraintes du système sur la narration.
– Les explications concernant les fonctions des différents paramètres du système et le moment où ils interviennent dans les scènes.

Un jeu à campagnes ?

L'auteur l'annonce, « le système fonctionne bien pour quelques séances, non pour une partie hebdomadaire s'étendant sur plusieurs années. » *Perfect* serait donc un jeu *casual,* notamment pour l'aspect temporairement limité des personnages qui, tels des enquêteurs à *Cthulhu* et malgré la place accordée à leur évolution dans le système (Récompenses et Emprises), voient leur santé mentale s'effondrer au fur et à mesure qu'ils subissent des Conditionnements. Pourtant, il semble envisageable de créer des campagnes, à condition que le Criminel ne soit plus un unique personnage mais, comme la Loi, joue les différents rouages d'un système plus important et abstrait comme une Société secrète, celles-ci ayant une grande importance dans le jeu.



LA BOÎTE À HEUHH | LIVRE DE BASE (VF)

SUPERCLIQUE

Le jeu dont vous êtes les Super-Héros

Vous vous rappelez quand on était petit ? Quand pour jouer on se disait « qu'on est des indiens/des pirates/des Chevaliers du Zodiaque » ? On a beau dire, en JdR, on ne fait rien de comparable. On crée des personnages… que l'on joue. Mais le héros, ce n'est pas nous, sauf dans Superclique.

Un samedi soir comme les autres, partie de JdR, les joueurs sont autour de la table, leurs personnages cernés d'ennemis au cœur d'un donjon. Soudain, une explosion retentit à l'extérieur. Interruption des programmes, il y a des problèmes au centre-ville. Et tous les joueurs s'évanouissent subitement, l'un pour acheter des chips, l'autre parce qu'il est mal garé, un dernier pour vérifier qu'il n'a pas laissé le gaz chez lui… Ne reste que le MJ qui se pose des questions. Et si sa bande de potes loufoques étaient en fait les super-héros qui sauvent régulièrement le monde depuis quelques mois ? En voilà un pitch qui a de la gueule !

Fiche technique

Éditeur • La Boîte à Heuhh
Prix constaté • 10 €
Matériel • Livret de 40 pages couleur, couverture souple

Générique d'ouverture

Autour de la table, le principe est le même, soit on s'est assis pour jouer à *Superclique*, soit on prétexte une pause dans une session classique pour faire « vite-fait » (1 à 3 heures en moyenne lors des tests) une petite partie en mode super-héroïque. Le MJ garde sa place et les joueurs changent leurs feuilles de perso tout en inventant un prétexte plus ou moins crédible pour s'absenter « officiellement » (protection de son identité secrète oblige). Une fois tout le monde passé en mode super, c'est-à-dire une fois que chacun a fait croire qu'il n'était plus là, la partie commence.

Les héros entrent en scène

Dans *Superclique*, le personnage, c'est vous avec quelques super-pouvoirs en bonus. Pour déterminer ces capacités extraordinaires, chacun effectue un tirage au sort avec 1d6 et découvre s'il a acquis une capacité surhumaine (ultra rapide, sens surdéveloppés, etc.), un vrai pouvoir (voler, changer de forme, etc.), une attaque spéciale (boule de feu, griffes façon Wolverine, etc.), un équipement (bat-machin, Excalibur, etc.), un contrôle (sur le temps, les machines, l'eau, etc.) ou une super-compétence (ninja warrior, Géo Trouvetou, etc.). Le joueur lance le dé à trois reprises et décide ensuite de ses super-pouvoirs en ne respectant que ces grandes et larges catégories. Pas besoin de détailler. Ensuite, un pouvoir est désigné comme le plus puissant (et le devient effectivement) mais nécessite dès lors l'emploi de points de Héros. Pour obtenir ceux-ci en cours de jeu, il faudra faire usage de son pouvoir le plus faible, celui qui est brossé pour la foirade et conduit habituellement à des échecs et autres complications.

Le pouvoir absolu mis dans les mains de n'importe qui !

Lorsqu'un personnage réussit ou rate une action, il décrit la manière dont il

emploie son pouvoir et parvient à ses fins ou échoue. Dans ce jeu, la moitié du fun vient en fait de l'emploi original qui est fait des pouvoirs. MJ comme joueurs ont tout intérêt à se montrer inventif mais il suffit de réviser un minimum avec ses *comics* et d'avoir une once d'imagination pour trouver des moyens inattendus et créatifs de parvenir à ses fins. Pour le reste des actions (draguer à l'ancienne, grimper un mur, intimider façon gangsta, danser la gigue…), tout est géré sans intervention des règles et sans jets ; seules les capacités extraordinaires supposent le recours aux dés.

Pour profiter des capacités à plein régime, le système intègre des Techniques, au nombre de trois, à créer en même temps que le personnage. Pour faire simple, il s'agit d'utilisations particulières mais one-shot des capacités, à sortir de sa poche au bon moment pour se tirer d'un mauvais pas ou pour rattraper un lancer raté. À ce stade, les principes de base doivent paraître un poil nébuleux, aussi, retenez simplement que la création de perso est minimaliste (trois capacités et trois techniques) et que *Superclique* se joue avec des d6.

Du ressort sous la cape

Pourtant, si *Superclique* paraît de prime abord un peu limité côté moteur, la bête tourne du tonnerre et chaque petit point de règle est là pour ajouter du fun autour de la table. Dès la première partie, il devient évident que c'est une perle de gameplay. Une perle qui joue la simplicité et qui ne fonctionne que sur son propre territoire mais une véritable perle, sans le moindre doute.

La meilleure idée : les super-vilains, pièges, embûches, groupes de seconds couteaux et phénomènes naturels sont décrits de la même manière en termes de règles. On affronte donc un ouragan, une escouade de ninjas, un accident d'avion et un gros méchant avec les mêmes mécaniques, ennemis et catastrophes étant pareillement mis hors d'état de nuire lorsque leur Vigueur tombe à zéro.

Concrètement, autour de la table, cela signifie liberté d'action folle pour les PJ quand ils font face à une situation de conflit, mais surtout, c'est la panacée des bons MJ, qui n'ont qu'à créer un gros méchants et trois incidents avec leurs caractéristiques (5-10 mn de boulot) pour préparer un scénario absolument épique.

Victoire par KO

Frais, fun et délicieusement barré, *Superclique* propose au final un vrai moment de détente. Il ne sera jamais question de faire de grandes campagnes aux intrigues alambiquées avec ce JdR. En revanche, il offre une respiration bienvenue au milieu des parties habituelles, une pause décalée qui permet de souffler entre deux scénarios plus sérieux. Le petit plus qui enfonce le clou, l'intégralité du livre de base (40 pages) se présente sous la forme d'une BD. Bon, soyons honnête, ce n'est pas du Stan Lee ou du Alan Moore, mais ça se lit en 30 mn chrono et souvent avec le sourire.

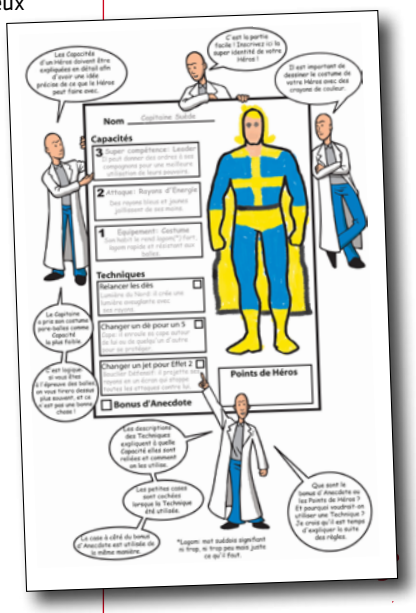
Superclique est et restera une curiosité, un jeu que l'on ressort çà et là mais que l'on ne garde pas comme livre de chevet. D'ailleurs, son ambition n'est pas là, il s'agit juste d'un petit JdR bien fichu, modeste et malin, pour se faire plaisir entre potes et jouer à être des super-héros. Que demande le peuple ?

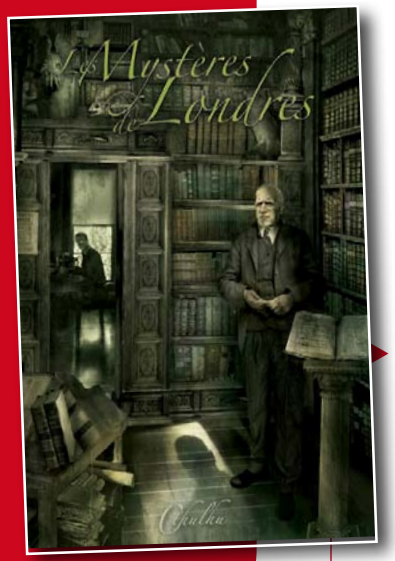
À 30 euros, ce serait une blague, une vulgaire arnaque ; à 10, c'est un must-have.

Stéphane Gallot

J'aime :
- ✚ Le concept.
- ✚ D'excellentes idées de règles.
- ✚ Tout au format BD.
- ✚ Le prix.

J'aime moins :
- ━ Les dessins.





7E CERCLE | SUPPLÉMENT CTHULHU (VF)

Les Mystères de Londres

Being Dean Corso

Un livre maudit, c'est toujours un élément essentiel dans une bonne histoire lovecraftienne. Et si vos PJ en trouvent autant, c'est bien la preuve qu'il existe un vrai marché pour ce genre de marchandises, non ?

Le supplément *Les Mystères de Londres* est en effet consacré à ceux qui recherchent ces livres, qui les achètent, les conservent, les revendent ou les volent, parfois : chasseurs de livres, libraires, bibliothécaires… Ici, le livre n'est plus simplement un indice ou un vecteur du Mythe, il devient le centre même du scénario, son protagoniste principal, objet de toutes les convoitises… et des plus terribles enfers.

Bookhounds

L'ouvrage comporte deux parties distinctes. La première est dédiée au monde des chasseurs de livres : informations historiques, éléments de background et règles spécifiques (nouvelles professions, motivations, compétences…). Tout cela permet de monter un petit groupe de personnages à la tête d'une librairie spécialisée, recherchant des livres pour quelques clients privilégiés. L'ambiance toute particulière qui se dégage de cette partie donne immédiatement envie de jouer, tandis que les ajouts de règles restent légers et ciblés. La gestion de la librairie s'en trouve facilitée, et les PJ seront sans doute ravis de pouvoir compter sur ce fond documentaire personnel pour faire avancer leurs enquêtes !

In London

La deuxième partie du supplément présente le contexte : Londres, dans les années 30. La ville y est présentée quartier par quartier, sur le même modèle : descriptif de la géographie du lieu, de sa fonction et de son ambiance, PNJ typiques du coin, sans oublier quelques accroches scénaristiques. Ces dernières sont des rumeurs, classées en trois catégories : les rumeurs « classiques », les rumeurs « occultes » et les rumeurs liées au Mythe. Chaque quartier possède donc sa propre tonalité, et peut donc être une source de scénarios spécifiques (où le fantastique sera plus ou moins présent, voire totalement absent). L'ensemble reste également assez souple pour que le MJ adapte les choses à sa guise. Et c'est sans compter les trames de campagnes, les PNJ et factions à mettre dans les pattes des PJ, les nouvelles créatures et le scénario en fin de livre. Du matériel de jeu à gogo !

Conclusion

Voilà certainement l'un des meilleurs suppléments que j'ai pu lire jusqu'à présent dans la gamme *Cthulhu*. Outre son côté pointu et documenté, l'ouvrage est aussi une formidable œuvre de vulgarisation sur le milieu très particulier du livre et des enchères au début du siècle, de quoi parer nos scénarios d'un vernis de réalisme et de véracité. L'atlas de Londres est également extrêmement pratique. Il n'est pas détaillé et sort des formats auxquels nous ont habitués les suppléments régionaux de *L'Appel de Cthulhu*. Même si l'on décide de ne pas tenir compte des règles supplémentaires, l'achat de l'ouvrage se justifie par la qualité du reste du contenu. Et il ferait aussi un excellent supplément pour le Grand Ancien !

Julien Dutel

Fiche technique

Éditeur • 7e Cercle
Prix constaté • 26 €
Matériel • Livre à couverture souple de 168 pages noir et blanc

J'aime :

✚ Plein de matériel de jeu, des rumeurs, PNJ, trames, etc.
✚ Que l'ouvrage donne envie de jouer.
✚ Des règles additionnelles utiles.
✚ La découverte d'un nouveau milieu étonnant.

BLACK BOOK ÉDITIONS | SUPPLÉMENT PATHFINDER JDR (VF)

Bestiaire 3

Et un, et deux, et trois zéro !

Avec ses fameux *Manuels des monstres*, D&D a posé les bases d'une tradition rolistique : les recueils de créatures. *Pathfinder* assume son héritage en livrant à ses fans son 3ème *Bestiaire*.

Fidèle au standard de qualité de BBE, le *Bestiaire 3* est un beau pavé abondamment illustré en couleurs - les dessins étant pour l'essentiel de très bonne qualité -, qui décrit 270 nouvelles créatures. Sur la forme, il ne diffère pas des deux premiers opus : il consacre à la plupart des créatures une fiche d'une page (deux pour les plus conséquentes, une demi page pour les créatures mineures). Ces fiches contiennent bien sûr des caractéristiques techniques mais décrivent aussi de façon plus ou moins détaillée les créatures, leurs origines, leur raison de vivre, leur organisation... La qualité du descriptif varie de l'excellent à l'anecdotique, mais dans l'ensemble, ça se tient.

Les types de créatures sont variés même si celles provenant des mythologies asiatiques sont fortement représentées : créatures Foos, Kamis, Oni, et même dragons impériaux. Des points de règle expliquent comment certaines créatures peuvent être créées ou dirigées. À ce titre, j'ai particulièrement apprécié celles permettant de gérer les liens particuliers unissant mortels et diables des contrats ! Enfin, les MJ trouveront de nouveaux familiers et cinq nouvelles races utilisables pour les PJ (hommes-félins, sulis...), malheureusement trop peu détaillées à mon goût.

En termes de puissance, le *Bestiaire 3* contient des créatures pour tous les niveaux de jeu, la répartition entre les FP étant plutôt équilibrée. Les niveaux élevés n'ont pas été oubliés avec 50 créatures de FP supérieur à 15, et un maximum de 24 atteint avec le titan hécatonchire.

Au nombre des regrets, je dois citer une grosse présence d'extérieurs (20% du livre) et surtout le fait que les créatures soient présentées sans être attachées à un univers particulier. En cela, *Pathfinder* s'affirme définitivement comme l'héritier de *D&D* et pour certains, ce sera un plus. Bien sûr, toutes peuvent trouver leur place dans Golarion – certaines apparaissent d'ailleurs dans des *Campagnes Pathfinder* (et notamment dans *L'Héritage du feu*). Mais l'absence de localisation géographique précise et ce côté « multi-jeux » font que les créatures manquent parfois cruellement de cette couleur locale et de cette consistance que l'on peut retrouver dans les *Campagnes Pathfinder*. Cela donne une impression de fourre-tout, des créatures issues de mythologies diverses venant s'empiler sur une cosmogonie déjà composite ; ainsi, les nornes et cerbères du *Bestiaire 3* assument leur rôle originel, qui ne correspond pas forcément avec les concepts de destinée et d'après-vie de *Pathfinder*.

Pas de quoi rester ronchon bien longtemps toutefois : avec ses défauts et qualités, l'ensemble de l'ouvrage demeure plutôt bien fait et agréable à compulser, et il complète efficacement la gamme *Pathfinder*.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 39,90 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 317 pages couleur

J'aime :

✚ Les fiches : jolies et pratiques.
✚ La clarté des règles, l'organisation.

J'aime moins :

- Le côté « fourre-tout multivers ».

BLACK BOOK ÉDITIONS | SHADOWRUN (VF)

CRÉATURES DU 6e MONDE

Mieux vaut tard que jamais !

Dans la plupart des JdR qui mettent la baston et la faune locale au centre des ébats rôlistiques, le bestiaire, manuel des monstres ou que sais-je encore, est un ouvrage quasiment indispensable pour les MJ et qui sort donc en général très rapidement.

Avec la sortie de *Créatures du 6e monde* (C6M) près de 6 ans (!) après celle du livre de base de *Shadowrun 4e édition* (SR4), on se demande vraiment ce qui est passé par la tête des américains pour qu'ils retardent ce recueil incontournable.

Du background

Comme toujours avec SR4, à chaque fois qu'on vous promet des tonnes de règles ou de statistiques, vous avez droit à une très haute dose de background. Cette approche très agréable améliore considérablement le plaisir de lecture, et rappelle celle d'un autre bestiaire paru récemment, *Ennemis de l'Empire* pour L5A..

Si l'on pouvait s'attendre à de simples (mais de toutes façons utiles) descriptions de tout ce qui peut faire mal aux shadowrunners, on s'aperçoit vite que certains angles proposés sont originaux et intelligents : utilisation des animaux en milieu corporatiste, pour la défense ou l'entretien, intégration des animaux semi-conscient à la société (naga, centaure), implants et capacité de conscience de certains animaux surévolués. Vous l'aurez compris, C6M n'est pas qu'un catalogue, c'est aussi un manuel qui aidera chaque MJ a surprendre ses joueurs en intégrant des créatures diverses et variées de ce recueil au coeur de ses parties.

Et du fluff

Si comme moi vous n'avez plus le temps de créer vos monstres vous-même, C6M est un vrai bonheur. Et contrairement aux anciens suppléments de ce type dans les précédentes incarnations de *Shadowrun*, les auteurs nous proposent des tonnes de stat' de créatures, avec parfois des variations pour offrir plus de choix et de souplesse au MJ.

Si les animaux normaux sont traîtés, ce sont évidemment les créatures paranormales, regroupées par milieu de vie, qui se taillent la part du lion. Tous les classiques sont là (tatou géant et bunyip), et plus encore. Les dragons ont droit à leur chapitre dédié, avec les profils techniques de tous les dragons célèbres du jeu (ouch !). Plus originaux, les technocréatures (les Bestiae machinae) et les protoconscients (la mode du zombie n'est pas loin) aideront les vieux routards à apporter un peu de surprise et de feu à leur table de jeu. Déjà développés dans *Magie des ombres*, de nouveaux esprits font aussi leur apparition : fées (pas fan), fantômes, désastres (miam) et esprits primordiaux.

Dans mon slop !

Le meilleur pour la fin : C6M nous choie avec les infectés (banshee, loup-garou, vampire, mais pas seulement) et les mutants. Et là, c'est le drame, les règles de création de ces créatures donneront irrémédiablement envie de sortir des sentiers battus en offrant aux PJ de nouvelles « possibilités »... Mais l'enfer étant pavé de bonnes intentions, prémunissez-vous d'en abuser !

Damien Coltice

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 39,90 €
Matériel • Livre de 256 pages, couverture cartonnée

J'aime :

+ Les informations de background
+ La profusion des créatures
+ Les statistiques nombreuses
+ L'intégration dans la VF du supplément PDF *Parazoology*.

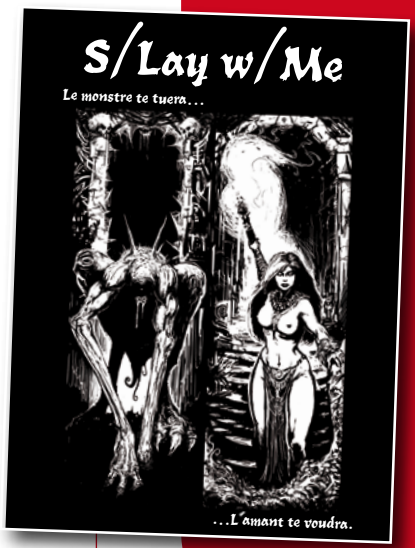
J'aime moins :

- Une sortie tardive
- Le côté profondément ridicule de certaines créatures (les stat' du poisson rouge ne devraient guère servir !?!).

LA BOITE À HEUHH | LIVRE DE BASE (VF)

S/Lay w/Me

Sex and spells and blood and swords



S/Lay w/Me se veut facile et rapide à prendre en main, abordable et dynamique d'un point de vue narratif comme sur le plan des règles. Bref, presque un jeu apéro, idéal pour initier les rôlistes qui, après quelques années de JdR classique, souhaitent s'essayer aux jeux indies.

C'est dans les vieux pots qu'on fait les nouvelles soupes

Si vous succombez à son charme sulfureux (voir la couverture), quand vous ouvrirez pour la première fois ce livre, vous comprendrez d'office que vous avez à faire à un univers old school, avec des héros musclés, des monstres vraiment monstrueux et de jeunes femmes aux arguments mammaires imposants uniquement vêtues d'un string de mailles +1. Cependant, c'est ici le premier élément bien pensé : *les* poncifs du genre, intégrés par tous les rôlistes, permettent une appropriation immédiate.

Vient ensuite la création de personnage, qui ne prend que quelques minutes. Ici, pas de remise en cause de la frontière MJ/PJ, même si le pouvoir décisionnel, collaboration narrative oblige, va être réparti de façon plus équilibrée : « Moi » sera en charge de l'univers, « Toi » sera le PJ responsable de son héros.

Pour commencer, Toi choisit la nature de son héros parmi une liste de courtes phrases, suffisamment évocatrices pour rappeler certains archétypes. Ensuite, Toi choisit un lieu résumé en quelques mots, que Moi aura la charge de développer. Ici encore, l'auteur manie savamment les codes pour que ces phrases aient un réel impact évocateur, ce qui a l'avantage de vous inspirer immédiatement tout en vous laissant une liberté suffisante pour une création improvisée.

Le jeu se déroule par étapes, dont la première est narrative : les joueurs accomplissent des Mouvements, en gros décrivent les actions des personnages et font avancer l'intrigue ensemble. Le système n'intervient que lors de l'Engagement, la phase de résolution des événements majeurs, où le but des actions narratives va permettre aux joueurs de lancer plus ou moins de dés.

Si l'idée est bonne, on regrette un manque de clarté dans les explications, ce qui nuit à l'immédiateté dont jouissait le jeu jusque-là. De même, les actions concernant le But, qui permettent aux joueurs d'obtenir des dés (donc un maximum de chances d'atteindre leurs objectifs), peuvent être sujettes à l'interprétation, et on sera tenté de laisser son besoin en dés guider ses actions narratives. Malgré ces défauts, le système reste fluide et accessible, et, surtout, le lien entre intrigue et règles est harmonieux.

S/Lay w/Me tient ses promesses malgré ces défauts qui ralentissent un peu le rythme des premières parties, mais qui sont oubliés avec un peu de pratique. Il a l'avantage de pouvoir se jouer sans préparation, et je gage qu'il redonnera goût aux univers fantasy à certains, qui découvriront que les clichés qui les ont lassés peuvent devenir un vrai boost pour imaginer de nouveaux mondes.

Coralie David

Fiche technique

Éditeur • La Boîte à Heuhh
Prix constaté • 7 €
Matériel • Livre à couverture souple de 28 pages N&B

J'aime :

+ Que l'on puisse jouer à 2 en environ 2 heures.
+ Pouvoir jouer au gré de la première lecture du jeu.
+ Le système d'évolution des personnages.
+ Que l'Amant et le Monstre puissent être le même personnage.

J'aime moins :

- L'absence d'exemples de déroulement des parties pour expliciter certains ressorts du système.
- Certaines explications pas toujours très claires.

LIMBIC SYSTEM | LIVRE DE BASE (VF)

PROSOPOPÉE

Prosopo…quoi ?

Autant ne pas y aller par quatre chemins. Je n'ai pas aimé Prosopopée, et je n'ai pas envie d'y jouer. Pour autant, ce jeu est loin d'être dénué de qualités et mérite pleinement qu'on lui consacre une page. Voici quelques éléments pour savoir s'il est fait pour vous…

Même si l'auteur n'utilise pas ce terme, *Prosopopée* est un jeu narratif où les « peintres » (joueurs) peuvent incarner des « médiums » (personnages) ou jouer des « nuances ». Ils donnent alors corps au reste du monde et aux divers antagonistes, comme pourrait le faire un meneur dans un jeu plus classique. La principale différence étant qu'ici cette tâche est partagée et qu'elle n'inclut aucune notion d'arbitrage ou d'autorité.

Tous les joueurs racontent les aventures des personnages dans un univers qui n'obéit qu'à trois règles : il doit correspondre à un passé indéfinissable ; rien n'y est nommé, mais tout y est décrit ; les communautés humaines sont à l'origine de tous leurs malheurs. Tout le reste est libre et décrit au fil du jeu.

Les joueurs peuvent se récompenser entre eux en se donnant des dés d'offrande, ou mettre l'accent sur un obstacle qu'ils vont devoir résoudre en utilisant des dés de problème. Lorsqu'un médium souhaite résoudre l'un de ces derniers, il doit proposer une cause et jeter un certain nombre de dés d'offrandes, en les comparant à la fois à sa médiation (la façon dont il choisit d'agir) et aux dés du problème. Se rajoutent à cela quelques subtilités comme une propagation possible entre les problèmes et un système d'évolution original.

Dans les autres points très agréables, on peut noter des conseils simples et efficaces et une prise en main grandement facilitée par un récapitulatif des règles et un très bon exemple de partie.

Alors pourquoi tu râles ?

Deux choses me gênent. La première, anecdotique, est le verbiage parfois à la limite du cataglottisme (pour rester dans le ton). La seconde, plus importante, est qu'alors même que les illustrations de Frédéric Sintes sont inspirantes et donnent le sentiment contraire, le jeu reste à mon goût trop générique et ne propose quasiment qu'une mécanique de résolution et de répartition de la parole, sans aller plus loin en termes de genre ou de type d'histoire.

Est-ce que ce jeu est fait pour vous ?

Vous l'aurez compris, *Prosopopée* ne manque pas de qualités, mais souffre d'un thème qui n'est pas assez mis en avant dans les règles. Je le conseillerais donc davantage à ceux qui n'ont pas l'habitude des jeux narratifs, souvent plus ciblés, et qui veulent s'y essayer. Nul doute que les exemples et les conseils vous permettront de les aborder facilement et sans complexe avant de vous diriger, si l'expérience vous a séduit, vers d'autres jeux plus spécifiques.

Jérôme « Brand » Larré

Fiche technique

Éditeur • Limbic System
Prix constaté • 14 €
Matériel • Livret de 88 pages, couverture souple

J'aime :

+ La démarche de l'auteur.
+ Les illustrations.
+ L'ergonomie.

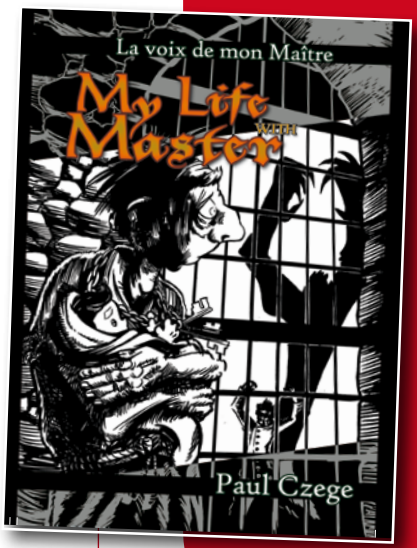
J'aime moins :

- Un thème qui ne se retrouve pas assez dans le jeu.
- Le verbiage, qui sape en partie les efforts faits par ailleurs sur l'accessibilité.

LA BOITE À HEUHH | LIVRE DE BASE (VF)

My Life With Master

Les Confessions d'un sbire



Le Rédacteur en Chef avait ouvert la porte de ma cellule et m'avait jeté mon quignon de pain quotidien. Son regard, bien que glacé, me réchauffait lorsqu'il se posait sur moi. Je me sentais enfin utile à quelqu'un. Il me lança un livre, que j'attrapais avant qu'il ne touche le sol poisseux de la pièce. « Tiens, tu sais ce que tu as à faire. » La porte se refermait déjà et je saisissais ma plume usée. « Oui, Maîîître… »

Dans *My Life With Master* (*MLWM* pour les intimes), les joueurs incarnent les sbires d'un Maître maléfique, quelque part en Europe centrale au début du XIX^{ème} siècle.

Le jeu débute par une séance de création. On commence par le Maître (et la peur qu'il inspire, seule caractéristique chiffrée), puis on enchaîne avec les villageois, victimes de la malfaisance (pour lesquels la Raison, qui symbolise l'influence, est une caractéristique dotée d'un score). Les personnages, ensuite, sont définis par deux caractéristiques (Dégoût de soi et Lassitude) et par certaines relations d'Amour qu'ils entretiennent dans la population que constituent les villageois.

Il y a peu de valeur chiffrée et les éléments décrits ont une grande importance. Le système de jeu et les jets de dés ne servent qu'à connaître l'influence du Maître sur les personnages, et la réussite ou l'échec de leurs éventuelles tentatives de résistance ou de désobéissance.

Pour le reste, on s'en remet au dialogue et à la description des scènes proposées par le Maître de Jeu, car nous avons affaire à un jeu narrativiste, où le plaisir se trouve plus dans le fait de raconter l'histoire que dans l'incertitude qui naît des jets de dés.

Les scénarios se déroulent sur plusieurs séances jusqu'à ce qu'un personnage voit sa valeur d'Amour dépasser la Peur que le Maître lui inspire et la Lassitude de sa position de sbire. Il tente alors, invariablement, de tuer son Maître au cours de la scène finale du jeu. Parvenu à ce stade, un petit système de règles permet de donner un épilogue à l'histoire.

Tout au long du jeu, des mécaniques simples et variées permettent de faire évoluer l'intrigue et les situations. Le jeu reste centré sur le plaisir de la narration mais demeure très accessible aux joueurs peu expérimentés côté narrativisme. Même si l'humour est un élément essentiel dans les parties, au final, les évènements sont traités de façon relativement sérieuse ; et il y a définitivement quelque chose d'anglais dans cet aspect pince-sans-rire qu'ont les scénarios de *MLWM*.

Le thème est amusant et intéressant, mais peut devenir un peu répétitif si l'on se prend à jouer régulièrement. Les Maîtres peuvent être définis de bien des manières et offrent donc des variables importantes d'une partie sur l'autre. Toutefois, on reste face à des schémas similaires sur le plan de la narration et il s'agit donc surtout d'une expérience sympathique. Très bon jeu, *MLWM* laisse d'excellents souvenirs. Considérant son prix et son accessibilité, on peut même honnêtement le classer comme un must-have, mais je n'y rejouerai pas tous les week-ends.

Tristan Blind

Fiche technique

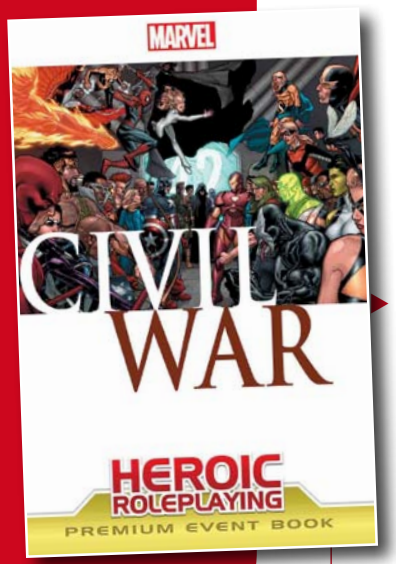
Éditeur • La Boîte à Heuhh
Prix constaté • 11 €
Matériel • Livret de 50 pages en N&B, couverture souple

J'aime :

+ La richesse de création.
+ Du narrativiste accessible.

J'aime moins :

- Peut-être un peu répétitif sur le long terme.



MARGAREIT WEIS | CAMPAGNE MARVEL HEROIC RP (VO)

CIVIL WAR EVENT BOOK

De quel côté êtes-vous ?

***Marvel Heroic Roleplaying* s'intéresse à l'un des évènements les plus cruciaux de l'univers Marvel. Les super-héros vont s'affronter les uns les autres suite à une tragédie remettant en question leur statut.**

Les super-héros contre la loi

Suite à la tragédie de Stamford où l'intervention d'un groupe de jeunes héros coûte la vie à 600 personnes, le gouvernement américain décide de faire passer une loi de recensement des super-humains. Appuyée par Iron Man en personne, celle-ci prévoit d'identifier tous les héros en activité, le premier venu pouvant dès lors connaître ses pouvoirs mais aussi son identité secrète. Cette décision n'est évidemment pas du goût de tous et une scission voit le jour dans la communauté des super-héros mais aussi au-delà.

La première partie de l'ouvrage apporte des compléments de règles permettant à chaque joueur d'avoir son groupe de héros plutôt qu'un seul réunissant les PJ mais propose aussi au meneur des aides pour gérer certains évènements secondaires (Complications ou Distinctions), mettre en scène les affrontements entre héros ainsi que d'autres héros en tant que PNJ.

On découvre ensuite la loi proprement dite, les milestones propres à cette campagne puis différentes factions prises dans la tourmente de *Civil War*. Nul ne sortira indemne de ces évènements. Du contenu (personnages jouables, évènements, etc.) est déblocable via les XP accumulés. De nouveaux lieux et PNJ sont décrits.

Une campagne très ouverte

On attaque ensuite l'essentiel de l'ouvrage avec la campagne proprement dite, découpée en scènes d'action et de transition et assortie de nombreux conseils. Il est ainsi possible de s'éloigner de l'histoire originelle, jusqu'à changer l'issue de cet événement. Même si le tout est très détaillé et fourmille d'informations, il faudra un minimum de travail de la part du meneur pour rendre correctement l'intensité de cette campagne. Il y a là de quoi occuper de très nombreuses séances de jeu et une quantité vraiment incroyable de matériel et conseils. Une trentaine de nouveaux personnages jouables concluent l'ouvrage.

Tout ce qu'il faut pour se lancer

Avec cette première campagne, *Marvel Heroic Roleplaying* se voit muni de tout ce qu'il faut pour de nombreuses heures de jeu. L'évènement abordé a été très judicieusement choisi pour permettre au passage d'élargir les perspectives du meneur.

Laurent Devernay

Fiche technique

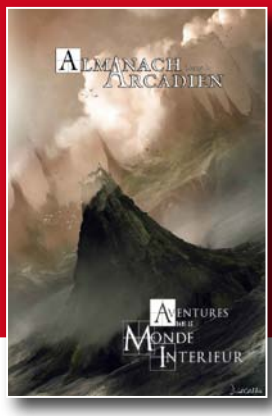
Éditeur • Margareit Weis Productions
Prix constaté • 29,99 $
Matériel • Livre de 225 pages couleur à couverture rigide, format comics.

J'aime :

+ Les nouveaux personnages jouables.
+ La structure de la campagne.
+ Le prix

J'aime moins :

- Impossible de jouer les Thunderbolts !



JDR ÉDITIONS | SCÉNARIOS (VF)

SCENARII

Un prolifique MJ victime du marketing !

Première publication de JdR Éditions, *Scénarii* se veut ambitieux avec 52 aventures med-fan génériques (et leurs suites potentielles) à la prise en main aisée et rapide (laquelle passe par le truchement d'un nouveau système universel *Cross-Games*©).

Je ne m'étendrais pas sur l'intérêt, forcément subjectif, des aventures, sinon pour signaler que même si l'on sent bien la bouteille du MJ (enchaînements, plans et aides de jeu), cela reste du donj' traditionnel limite old-school. Quant au *Cross-Games*©, à l'heure du « hack », ce n'est finalement qu'un « *fast-rules* » de plus.

Scénarii est donc globalement correct et à classer dans la catégorie des bons « indies» que l'on trouve habituellement sur Rapid JdR/Drivethrustuff. Avons-nous cependant besoin d'un bouquin à 55 euros ? Un pdf moins cher favoriserait l'achat d'impulsion et probablement moins de regrets chez les plus exigeants…

Philippe Rat

Éditeur • JdR Éditions
Prix constaté • 49 € + envoi
Matériel • Livre de 400 pages couleur
Pour le commander :
www.jdreditions.com

SANS DÉTOUR | SCÉNARIOS L'APPEL DE CTHULHU (VF)

LES HORREURS VENUES DE YUGGOTH…

R'lyeh Jones II : le retour

Tout comme *Les Ombres de Leningrad* (voir CB2), *Les Horreurs…* est une compilation d'aventures « pulpiques ». Au menu : l'amazonie péruvienne, l'île de Sumatra, le Tibet et le Pôle Nord. Si vous avez aimé les *Ombres*, foncez, c'est dans la même veine : pré-tirés, aides de jeu, iconographie abondante, conseils multiples, tout y est. Évidemment, on est loin du Cthulhu « classique » habituel. Mais malgré quelques grosses scories (des hommes-morses…), ça titille bien et pas seulement pour de l'*ADC* : dangereux jeu d'alliance contre nature en Amazonie, in medias res à Sumatra, spiritualité tibétaine (lisez Alexandra David-Néel !) et prolongement DG/Ahnenerbe pour le Pôle Nord. En somme, on prend, on garde, on jette, on ajoute, on assemble et on adapte. Les débutants trouveront de quoi jouer facilement (mais attention à la mortalité) et les briscards un bon kit de bricolage. J'aime bien !

PR

Éditeur • Éditions Sans-Détour
Prix constaté • 47 €
Matériel • Livre de 144 pages N&B à couverture rigide

LUDOPATHES | BACKGROUND POUR A.M.I. (VF)

ALMANACH ARCADIEN 2

Joie et frustration !

Décidément, faire présenter la majorité des choses par l'intermédiaire des PNJ reste une brillante idée, de celles qui font vraiment plaisir. Mais la dernière page lue, comment ne pas être déçu ? 128 pages, c'est trop court ! Comment voulez-vous faire tenir le descriptif de l'Île du Diable, de Port Arcadia, une Mer Intérieure, un cousin du Nautilus, des Îles Mystérieuses, les colonies des nations de la surface, une redoutable menace, un gros paquet de données techniques (archétypes**,** *Aventures, Invitations, Legs, Œuvres* et autres aides de jeu spécifiques) et l'amorce d'une campagne en si peu de signes ? Forcément, ça manque d'approfondissements et de jolis plans. Bien plus qu'une couverture rigide, du papier glacé ou des belles cartes, il aurait été ici infiniment plus judicieux d'augmenter la pagination. Un retard n'aurait pas été un souci, A.M.I étant destiné aux gentlemen. On en veut encore ! Beaucoup !

PR

Éditeur • Ludopathes
Prix constaté • 29,90 €
Matériel • livre de 128 pages N&B, couverture rigide + carte couleur A2 + cadeaux divers pour les souscripteurs

JEU VIDÉO

Final Fantasy XIII-2

La réconciliation ?

Quand ses premières images sont tombées, Final Fantasy XIII *est instantanément devenu l'une des sorties les plus attendues de l'année 2010. Visuellement, il était évident qu'un palier venait d'être franchi. Mais une fois la galette dans les consoles HD, ce fut la douche froide pour la majorité des fans. Jamais la licence n'était allée aussi loin en termes de dirigisme. Pas loin de 40 heures de jeu étaient nécessaires pour enfin émerger des couloirs et ressentir le début d'un (léger) sentiment de liberté. Deux années plus tard, le nouveau* Final Fantasy *a-t-il appris des erreurs de son aîné ?*

Laissant beaucoup plus de libertés que son prédécesseur (mais pas trop quand même, on est dans un FF, pas dans un JdR), le dernier né des grands jeux de rôle nippons sur consoles next-gen porte un scénario couillu qui ose s'attaquer aux paradoxes temporels. Et ses coups d'audace ne s'arrêtent pas là puisqu'au lieu de l'équipe pléthorique de rigueur dans un *Final Fantasy*,

le joueur ne pourra contrôler en tout et pour tout que deux personnages, un petit nouveau prénommé Noël, et Serah, la jeune sœur de Lightning.

Si côté visuel le jeu est absolument impressionnant et dans la droite lignée de *FFXIII*, il se détache de son auguste aîné en apportant de jolis changements en termes de gameplay. Il ne s'agit pas d'une transformation de fond, mais plutôt de subtiles altérations qui témoignent de l'attention que les développeurs ont accordé aux retours des joueurs. De quoi revenir sur sa position outragée ? Certainement, puisque l'écueil principal sur lequel s'étaient empalés les créateurs de l'opus précédent est ici magistralement contourné.

Fins « paradoxales », possibilité de repasser par d'anciens niveaux pour y tenter des choix différents (oui, vous avez bien lu, des choix !)... L'ambition de briser la linéarité est manifeste du début à la fin du jeu et a apparemment figuré en lettres capitales dans le cahier des charges des équipes de Square Enix. Et finalement, quoiqu'ils aient peu d'incidences sur les évènements et la trame de l'histoire globale, même la simple apparition de choix multiples dans certains dialogues ajoute une vraie sensation de liberté supplémentaire.

Bien entendu, si vous n'avez jamais pu vous piffrez un JdR nippon, ne vous aventurez pas sur cette voie. Les premières minutes du scénario vous feront fuir à elles seules. Et cela va de soi, si vous appartenez à la minorité ultra-fan qui a su pardonné les faiblesses de *FFXIII*, cette itération vous semblera une révélation, même s'il vous faudra d'abord passer sur la déception de ne pas trouver ici une suite directe aux aventures de Lightning et ses troupes. L'amateur éclairé entre ces deux antipodes, enfin, ne devrait pas bouder son plaisir s'il a devant lui quelques dizaines d'heures à tuer et le goût des grandes épopées façon Square Enix. Même les pires détracteurs de la gamme devront a minima reconnaître que les développeurs de la licence savent écouter leur public et n'ont pas peur de bousculer les règles établies ou de s'attaquer à de gros chantiers scénaristiques pour surprendre leurs fans. Le jeu n'entrera probablement pas dans la légende, mais il mérite l'attention ne serait-ce que sous cet angle.

Stéphane Gallot

Fiche technique

Éditeur • Square Enix
Type • RPG
Support • PS3 et XBOX306
Prix constaté • 20€

J'aime :

✚ Enfin du choix .
✚ Enfin des sauvegardes automatiques.
✚ Une claque visuelle.

J'aime moins :

- Les défauts traditionnels des RPG nippons, encore et toujours…

JEU DE PLATEAU

CITY OF HORROR

La preview du remake !

City of Horror *? Simple réédition de* Zombies, *paru chez Asmodée il y a un certain temps déjà, ou nouvelle version revue et corrigée ? Thème identique, mécanismes de base repris, on pourrait se laisser abuser... La contre-offensive cinglante de la défense dissipe rapidement les doutes premiers :* City of Horror *est un remake qui surpasse grandement le premier opus !*

Fiche technique
Auteurs • Nicolas Normandon
Éditeur • Repos Production
Joueurs • 3 à 6
Âge • à partir de 13 ans
Durée • 90 min
Sortie • fin septembre 2012

City of Horror, à sortir en septembre, est de ces jeux de plateau qui flattent le palais des amateurs de discussions endiablées. L'art de la persuasion, confinant souvent au baratin, est au centre du jeu. Les hordes de zombies déferlent sur le plateau durant les quatre tours de jeu et, en semi-coopération, les joueurs vont devoir s'entraider pour les contenir tout en concourant pour la victoire. Les joueurs - ou plutôt leurs trois, quatre ou cinq personnages selon le nombre de participant - se réfugient dans les six lieux afin de ne pas être servis comme « une cuisse d'humain crûe sur son lit de coriandre » au prochain menu des morts-vivants. À chaque tour, le déroulement est le même. Les joueurs choisissent en simultanée une carte destination. Après avoir ajouté une nouvelle brochette de zombies sanguinolents, chacun doit obligatoirement déplacer l'un de ses personnages dans le lieu précédemment choisi. Problème : les places sont en nombre limité pour chaque endroit et le surpeuplement impossible expédie chaque personnage refoulé dans « la rue », un lieu où les chances de finir en casse-croûte humain sont au plus haut. Après le déplacement des personnages vient la phase de résolution de chaque lieu. Pour chaque tanière, les joueurs présents peuvent jouer la capacité spéciale du lieu et/ou jouer des cartes afin, par exemple, de liquider du zombie à la tronçonneuse. Cette étape donne surtout l'opportunité aux joueurs de négocier entre eux pour déterminer l'identité de la future victime. Tout est possible : don de cartes actions, d'antidote (l'un de ces médicaments est nécessaire pour chacun de vos personnages en fin de partie), promesse de renvoi d'ascenseur, de bonne bouteille... Nul n'est obligé de tenir ses promesses, ni de croire celles des autres, mais, pour la bonne tenue du jeu, il est préférable de ne pas trahir trop tôt car la position de paria n'est pas enviable (sauf pour qui a des penchants masochistes). Une fois que les joueurs se sont mis d'accord (ou pas !), le vote a lieu à doigt pointé et désigne le joueur dont un personnage quitte définitivement l'aventure. Au bout des quatre tours, le joueur dont la somme des points de ses personnages, antidotes et jetons nourriture est la plus élevée, remporte la partie.

Tous contre un, chacun pour soi

Au bout de cette explication, vous aurez compris que ***City of Horror*** est essentiellement un jeu de tchatche où le joueur se doit d'être en verve pour

ne pas trépasser. Mais là où certains jeux n'accompagnent pas le joueur dans ses argumentations, la création de Nicolas Normandon facilite la tâche en générant d'emblée des situations conflictuelles sans cesse modifiées par les différents pouvoirs des lieux et des personnages. À maintes reprises, pour les votes d'élimination mais aussi pour le partage des cartes actions ou des antidotes, les négociations fourmillent de belles promesses, de contre-propositions et de joueurs endossant sans vergogne le rôle de girouette humaine. Le jeu parvient à générer de la passion et donne aux joueurs moult arguments pour essayer de faire pencher la balance en leur faveur. Les vingt-un personnages distincts - qui diffèrent par leurs pouvoirs et les points qu'ils octroient en fin de partie - multiplient les possibilités d'influer sur la décision. Proposer de tuer des zombies pour récupérer une carte lors du partage, ou menacer de se cacher pour éviter la sanction des zombies, sont deux des nombreuses manières d'instiller le doute dans les esprits des autres vilains joueurs quand approche le moment de vous désigner. Certaines fois, les discussions durent et rendent l'immersion dans cette ville en perdition encore plus palpable. Si les personnages et leur pouvoir permettent de jouer « cartes sur table », les cartes action, elles, restent bien au chaud dans la main de leurs propriétaires. Avec des pouvoirs similaires à ceux des personnages, leur côté secret laisse libre court au bluff. Par ailleurs, dans un style « jeu à l'américaine », elles peuvent aussi provoquer des retournements de situations inattendus et particulièrement injustes, mais au combien jouissifs. Bluffer, embobiner, menacer : *City of Horror* se démarque agréablement des habituels jeux de zombies où l'on progresse pour shooter à tout va. Ici, les participants se plaisent à intriguer de la manière la plus sournoise, et la menace devient peu à peu double : les zombies identifiables d'un côté, les fourberies imprévisibles de l'être humain de l'autre. Le concept de *survival horror* prend ainsi tout son sens : survivre face à l'horreur certes, mais cette dernière n'est pas toujours la plus ostensible…

Un matériel superbement apocalyptique

Outre la vie (et la mort) générée par ce jeu, le matériel mérite lui aussi une mention particulière. Les décors sont superbement ouvragés, à la fois sombres, angoissants et magnifiquement colorés. Les personnages ne sont pas des cubes en bois mais des pions sur socle donnant au jeu un format en 3D. Format grandement renforcé par l'un des six lieux, le château d'eau, à construire avant chaque partie et qui surplombe le reste du plateau de jeu. Pour résumer : un matos grandement boosté par rapport à l'original, un affinage subtil des mécanismes, de nouvelles règles pour un résultat bien plus vivant ! *City of Horror* enterre définitivement son prédécesseur !

Erwan Berthou

BD

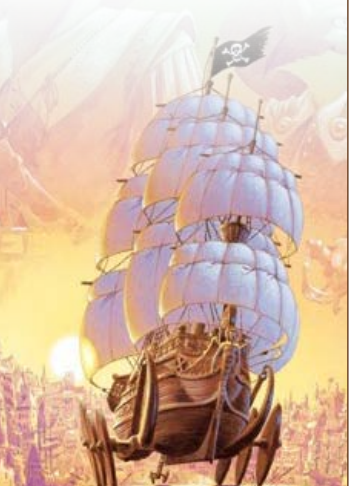
De Cape et de Crocs

1995 - 2012

À bord d'un vaisseau turc, un coffre. Dans le coffre, un écrin, dans l'écrin, une bouteille, dans la bouteille, une carte, et sur cette carte… l'emplacement du fabuleux trésor des îles Tangerines !

Fiche technique

De Cape et de Crocs est une série BD signée Ayroles (scénario) et Masbou (Dessins) publiée chez Delcourt
1. **Le Secret du janissaire** (1995) ; 2. **Pavillon noir !** (1997) ; 3. **L'Archipel du danger** (1998) ; 4. **Le Mystère de l'île étrange** (2000) ; 5. **Jean Sans Lune** (2002) ; 6. **Luna incognita** (2004) ; 7. **Chasseurs de chimères** (2006) ; 8. **Le Maître d'armes** (2007) ; 9. **Revers de fortune** (2009) ; 10. **De la Lune à la Terre** (2012)



- Cessons, Monsieur, cette plaisanterie !

- Plaît-il ?

- Sachez, Monsieur, que tout ceci est grotesque !

- Je trouve cette série plutôt divertissante…

- Pouah ! J'écrirais volontiers à ces misérables pourceaux conçus à tâtons dans un hôtel borgne quelque texte à ma façon…

- Ah ?

- Où Aliboron ferait parler Boronali…

- Ne soyez pas si méchant, ce n'est qu'une simple récréation habile d'esprit et fine de traits…

- Ô rage ! ô désespoir ! ô plagiaires de gouttière !

- Qu'ouïs-je ?

- Ô mon dieu, ils m'ont tué Molière, Dumas et Guy Delorme ! Espèces d'enfoirés…

- Allons, allons, nul génie n'a jamais été occis par de simples bulles illustrées… La vue est belle et l'envolée classique…

- Ah ! Je ne ris point de l'histoire de ces mauvais drôles !

- Je crois pourtant que c'est le but recherché…

- Que je ne risse pas ?

- Que vous rissiez…

- Eh bien, c'est raté ! Ce sont des imposteurs ! Et des escrocs ! Des criminels !!!

- Tout doux Messire ! Qu'insinuez-vous donc là ?

- Hélas, bien plus qu'une supposition…

- J'écoute…

- Loin de moi l'idée de vous…

- Mais, parlez donc…

- Je ne voudrais pas vous heurter…

- Cessez donc d'agiter votre chose sous mon nez. Précisez-moi plutôt le pourquoi de ce mystérieux courroux.

- L'avez-vous lu ?

- Quoi donc ?

- Le 10ème et dernier opus de la série…

- Le 10ème et… DERNIER ALBUM ?!

- (soupir) Hélas, oui… le Dernier….

- Déclenchez-moi encore une panique et je vous ampute du crâne !

- Et vous chanterez pour le Pape ! Mais le coup est rude, j'en conviens…

- Poignarder ainsi dans le dos la poitrine d'un homme à genoux ! N'ont-ils point honte ?

- Ne sachant m'avouer vaincu
Ni plier sous la déférence,
Si je me courbe en révérence,
C'est pour mieux leur montrer ma …

- Lune ?

- Ah non ! Ne me parlez plus de Jean, ce sélénite lunatique !

- C'est qu'hélas, nous sommes mystifiés.

- Je le crains.

- Mais on ne mystifie pas impunément des fans boy !

- J'opine et je branle sec !

- Tout ça va se payer !

- Ouais !

- Va y avoir de la viande froide !

- Du sang !

- Des tripes !

- En un mot : des excuses !

- Allons à la cambuse !

- Quoi, la cambuse ? Qu'est-ce qu'elle a, la cambuse ?

- Enfermons-nous dedans ! Exigeons qu'ils reprennent la série et qu'ils se remettent au boulot, sinon…

- Sinon quoi ?

- On mange tout !

- Hélas, Ami, l'idée est bonne mais sans espoir, l'endroit appartient à Cénile Spilorcio…

- Ah ? Dans ce cas, nous réglerons donc cette affaire à la Rixme !

- Qu'est cela ?

- Un duel !

- Au premier sang ?

- Non ! Au dernier mot !

- Parlez-vous l'alexandrin ?

- Peu couramment, hélas !

- Alors nous sommes fichus ! Il nous faudrait combattre en prose, ce qui est sans espoir !

- Mais alors ?

- Alors nous devons vraiment dire adieu à Armand Raynal de Maupertuis et Don Lope de Villalobos y Sangrin, gentilshommes désargentés, fins bretteurs et beaux parleurs…

- Je le crains…

- Adieu aussi à Hermine la fière Gitane, à Séléné la ravissante ingénue, à l'ignoble capitan Mendoza…

- Et au Capitaine Boon et à son équipage si brillamment pathétique, au Raïs Kader, au savant Bombastus, aux Pierrots, aux Cadets et à toutes ces « gueules » inoubliables maintes fois reprises **à nos tables** (ne niez pas, j'ai les noms !)…

- N'oubliez pas le Maître d'Arme !

- Oh lui, je ne risque pas ! J'ai même acheté les élucubrations d'un auteur célèbre pour en savoir plus sur son compte…

- Vous avez du nez, c'est effectivement fort bon quoiqu'un peu long …

- Au fait que Diable faisait donc ce bon Eusèbe dans cette chèbèque ?

- Galère…

- Si vous voulez…

- Et bien, tout a commencé lorsque…

- Lorsque ? Lorsque ? Pourquoi vous arrêter ? Narrez ! Narrez !

- Là-bas… Ces étranges médecins qui, autour de la dame au front couvert de fleurs, dansent de fort pressante et sinistre manière…

- …je vois sous leur habit briller dague et rapière ! Une exquise ingénue aux mains de spadassins ? Est-ce là manière à clôturer définitivement une gloire de la BD Francophone ?

- Chut… Les héros entrent en scène…

Philippe Rat
(qui s'excuse d'avoir honteusement pillé mais il fallait bien ça !)

- Courage, Eusèbe ! Montrez-leur comment meurt un lapin !
- Ça meurt très mal un lapin ! Ça n'en a pas envie du tout !

On va revoir à coup sûr un personnage : Eusèbe, le lapin. Quand on le laisse à la fin du tome 10, il n'a toujours pas réussi à raconter son histoire, et notamment pourquoi il a été envoyé aux galères. [..] nous avons depuis longtemps prévu de raconter cette histoire tumultueuse, qui fera donc l'objet d'un diptyque. [..]

- Alain Ayroles

Et bien jouez maintenant !

Le Verbe et l'Epée, JdR amateur et gratuit de Clément Aunis, est totalement dans l'esprit. La motorisation choisie, *Savage World* (version 2003), me semble justifiée bien que les règles concernant la *rixme* brillent par leur absence. Dommage. Par ailleurs, le background manque peut-être un peu « d'ampleur », absence de licence oblige. Trois petits scénarios existent.

http://www.archimaginaire.org/jdra-liste-V-VetE.htm

Pour l'anecdote

Le tome IV comporte un très amusant impromptu théâtral narrant la rencontre de nos deux héros pendant la guerre des Flandres. J'ai eu la chance en 2011 de le voir jouer au Château de Vaux-le-Vicomte. Rien que ça !

CINÉ, TV, BD

Il était une fois...

... le retour des Contes de Fées.

Avec le temps qui passe, on finit par réaliser que l'engouement pour certains genres est cyclique : vampires, loups-garous, sorcières, urban-fantasy plus globalement, cyberpunk puis biopunk, etc. Mais quand un genre réputé éculé jusqu'à la trame refait surface en multipliant les supports en quelques années, la surprise reste intacte. Comment diable les contes de fées ont-ils réussi à revenir au goût du jour aussi brutalement ? Quelque part, le bicentenaire du conte Blanche Neige, tel que publié par les frères Grimm, semble avoir joué un rôle... mais le mystère de ce retour en puissance des contes demeure tout de même bien mystérieux.

Histoire de vous éviter les déconvenues au cours de vos lectures et visionnages des sorties, petit tour des productions récentes les plus illustres, à découvrir ou fuir absolument.

Au cinéma

En raison de la promotion furieuse qui a accompagné leurs sorties, il faut d'abord dire un mot des deux films inspirés du conte Blanche Neige qui ont ameuté les foules dans les salles obscures en ce début d'année. Premier sorti, le film de Tarsem Singh est un triste ouvrage faussement rigolard et affreusement kitsch qui n'a rien pour intéresser les rôlistes et peu pour plaire au reste du public. À éviter à moins d'avoir une fascination pour le rose et le sirupeux qui aidera à supporter une écrasante sensation d'écœurement.

Autrement plus ambitieux et osant proposer une version sombre et fantastique du conte, *Blanche Neige et le Chasseur* pèche à de nombreux niveaux mais offre aux regards des images superbes (la forêt hantée et le troll sont des exemples du genre) ainsi qu'une Charlize Theron délicieuse en reine maléfique complètement hystérique. L'actrice sud-africaine fait d'ailleurs si bien son travail qu'on finit par plaindre son détestable personnage, un comble ! Le reste est mi-figue mi-raisin et on enrage surtout en pensant à ce que le film aurait pu donner. En l'état, il est décevant mais possède tout de même quelques atouts et bonnes idées (splendide miroir que seule la reine voit s'animer, baiser du prince sans effet, Blanche Neige se figeant un moment en découvrant le miroir au mur...). Dommage.

Sur petit écran

Les séries TV ont-elles aussi attrapé le train en marche et profité du phénomène cette année. Deux projets ont ainsi obtenu un succès suffisant pour que vous puissiez être assuré de les découvrir en VF dans les mois à venir, *Grimm* et *Once Upon a Time*.

Dans la première, l'action suit un flic qui se découvre héritier d'une lignée de chasseurs de monstres (les Grimm) et commence à voir des trucs louches qui viennent parasiter ses enquêtes. Simple, bête et efficace. La série tombe malheureusement dans l'écueil du méchant de la semaine, ne brille pas par ses idées, cumule les poncifs et les maladresses, et surtout, se voit portée par un héros fort peu charismatique. Les plus tenaces auront le plaisir de voir le show augmenter les enjeux dans le

dernier tiers de la saison 1 mais cela ne relève pas fondamentalement le niveau global du bestiau. Et puis..

Et puis merde, ils ont quoi les showrunners américains avec leurs monstres tout pourris à base de maquillage outrancier façon *Buffy* et *Charmed*. Il n'y en a pas un seul qui ait vu un manuel de *Loup-Garou* dans ses jeunes années ? C'est quoi ces tronches dégueulasses ! mes petits cousins font mieux pour Halloween. Si vous n'avez pas le budget pour faire de beaux monstres (à la Guillermo del Toro par exemple), n'en faites pas ! Des canines surdimensionnées, de vieilles cernes, trois poils de barbe et un unique sourcil ne suffisent pas à faire un ogre.

Plus étonnante, *Once Upon a Time* est l'œuvre de scénaristes ayant bossé sur *Lost* et cela se ressent immédiatement dans la maîtrise que les gars ont de leurs personnages et du récit. Ici, tous les personnages de contes de fées ont été maudits par la méchante reine qui les a expédiés, amnésiques et ignorants de leur condition, dans le pire endroit qui soit : notre monde. Une seule personne peut les délivrer de cet horrible sort et rendre à ces personnages leurs *happy ends*. Mais l'héroïne, entraînée malgré elle dans cette aventure, est du genre sceptique et peine à croire ce que son jeune guide s'évertue à lui dire : qu'elle est là pour délivrer des habitants qui ont somme toute l'air normaux.

Comme dans *Lost*, les évènements du passé (dans le monde des contes) éclairent les intrigues du présent et la narration est parfaitement menée. Le casting est réussi (Robert Carlyle est juste parfait) et chaque épisode livre une savoureuse relecture (souvent iconoclaste) d'un conte d'autrefois, un des points forts du show. Côté faiblesse, il faut signaler que la série se veut familiale et qu'en raison du thème de base (rendre leurs happy ends à des personnages de contes), nombre d'histoires tournent autour du grand amûûûr. Si vous êtes aptes à passer outre ces deux éléments, jetez-vous sur *Once Upon a Time* car rares sont les séries qui osent ainsi s'aventurer sur de nouvelles voies.

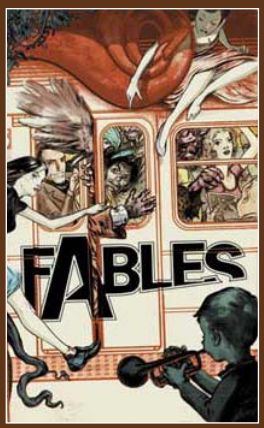
Sur papier

Pour finir, il est aujourd'hui impossible de parler de contes de fées sans évoquer *Fables*, l'un des comics les plus jouissifs et étonnants de cette dernière décennie. Chassés de leurs royaumes d'origine par L'Adversaire, un ennemi surpuissant dont le véritable visage n'est révélé que tard dans les bouquins, les Fables (du Prince Charmant au Grand Méchant Loup en passant par les trois petits cochons, Sherkhan, le Lapin Blanc et certaines célèbres souris aveugles, par exemple) ont été contraints à rejoindre le seul lieu dépourvu de magie et donc d'intérêt pour leur antagoniste, notre bonne vieille Terre. Multipliant les intrigues et sous-intrigues avec un sens aigu du dialogue et une vision très particulière de ses héros, Bill Willingham mène de main de maître son histoire depuis près de 10 ans.

Chaque tome publié en VF correspond à un arc narratif complet, riche en aventures et rebondissements, très fourni en détails et bonnes idées, toujours avec un mélange détonant de respect et d'impertinence vis-à-vis du matériau d'origine. Le trait change parfois mais maintient un niveau quasi-irréprochable et si tous les tomes ne se valent pas, la découverte de cette œuvre aujourd'hui colossale (15 tomes parus, deux spin-off, un roman, une préquelle... au total plusieurs milliers de pages de lecture) est réellement indispensable !

Depuis son lancement en 2003, *Fables* a reçu 14 Eisner Awards.

Stéphane Gallot



BD | GABELLA & JEAN

La Licorne, tome 1 à 4

Renaissance, intrigues et poupées russes

Renaissance et intrigues, quoi de plus banal ? Ici toutefois, les apparences sont trompeuses, rien de convenu ou d'évident car cette saga fantastique chamboule l'Histoire en proposant une alternative occulte mais plausible.

Fiche technique
Éditeur • Delcourt
Prix constaté • 13,95 €

S'emboîtant à la manière de poupées russes, chaque tome dévoile un complot plus vaste englobant le précédent avec une précision chirurgicale. Justement, le sujet central de l'œuvre est l'étude du corps humain pendant une période charnière où s'affrontent anciens et modernes, opposant la théorie académique des humeurs à celle des anatomistes et autres pionniers de la dissection. Les héros de Mathieu Gabella sont donc des médecins célèbres et en particulier Ambroise Paré, chirurgien-barbier de renom, porte-étendard gouailleur du courant de pensée progressiste. Alors que des hommes meurent dans d'étranges conditions, un confrère qu'il croyait décédé resurgit avant de périr dans ses bras. Le ton est donné, la mort rôde, elle sera omniprésente et souvent sanglante ou atroce.

Le premier volume n'est pas forcément d'un abord facile, certains pourront lui reprocher de laisser le lecteur un peu perdu dans une enquête dont il ne comprend ni les tenants ni les aboutissants. Mais c'est aussi ce qui en fait tout le sel. On est presque déçu lorsque les mystères s'éclaircissent soudain, heureusement l'effet matriochkas fonctionne et les vérités d'un tome peuvent cacher les mensonges du prochain. La suite ne dément pas ces qualités et la conclusion du cycle, parue fin mars, procure son lot de rebondissements et de retournements de situations, à tel point qu'il faudra parfois revenir un peu en arrière pour s'assurer d'avoir bien saisi les derniers coups joués sur l'échiquier.

Des corps en décor

Le dessin d'Anthony Jean est adapté au sujet, mélange de caricature sans exagération, de comics mais aussi de travail ciselé du trait rappelant parfois les planches d'un certain génie de la Renaissance. Quant au choix de couleurs sépias, il opère parfaitement pour décrire un univers sombre à la recherche de lumière mais aussi pour nous immerger plus profondément encore dans notre passé. Car il y a bien une vocation culturelle à cette entreprise et chaque volume fournit en deux pages un petit résumé édifiant sur les thèmes médicaux et scientifiques abordés. Cela reste simple, facile d'accès et, à vrai dire, tout à fait utile pour départager ce qui tient de la réalité historique et ce qui est directement issu de l'imagination débridée des auteurs. Et quelle imagination ! En parcourant la série, le rôliste ne peut s'empêcher de rêver à la formidable campagne que pourrait former l'intrigue principale et ses ramifications. *La Licorne* est un thriller médical-fantastique de dimension biblique ; il fourmille de poursuites, de repaires secrets, de plans d'attaque étranges, de créatures fantastiques revisitées et presque chaque scène est une source d'inspiration potentielle. N'hésitez pas, plongez dans les eaux noires de l'histoire, laissez la magie opérer et votre regard sur le corps sera définitivement transformé par cette Renaissance.

Laurent Bernasconi

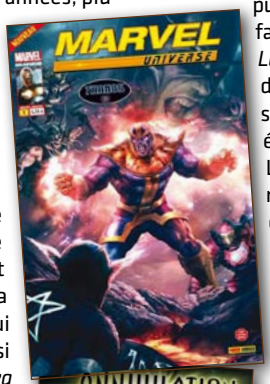
BD

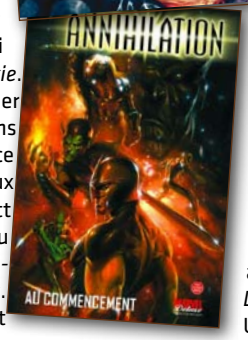
Le coin des comics

Les sagas cosmiques

Sans vous spoiler, la fin du film Avengers semble promettre l'arrivée en fanfare du cosmique dans les prochains films. Voici donc l'occasion de s'intéresser de plus près à ce sous-genre.

Les super-héros ont souvent un lien avec l'espace. Certains en viennent, d'autres en tirent leurs pouvoirs et les autres trouvent généralement une bonne occasion d'aller y faire un tour. Ces dernières années, plusieurs séries ont vu le jour pour mettre en scène des aventures ayant lieu dans des galaxies très très lointaines. Chez Marvel, la revue *Marvel Universe* a eu le bon goût de proposer au public francophone ce qui se fait peut-être de mieux dans le genre. Ce fut l'occasion de lire la saga *Annihilation* et celles qui en ont découlé mais aussi les séries dédiées à *Nova* (et au Nova Corps) ainsi qu'aux *Gardiens de la Galaxie*. Le tout contribue à former un ensemble plus ou moins cohérent, notamment grâce au travail dantesque de deux scénaristes : Dan Abnett (connu dans notre milieu pour ses romans *Warhammer 40K*) et Andy Lanning. En ramenant sur le devant de la scène certains héros un peu oubliés et en y injectant leurs propres créations, ces deux auteurs ont tenu en haleine les lecteurs pendant plusieurs années. La revue *Marvel Universe* a été relancée en avril. Pour les retardataires, *Annihilation* a été réédité en Marvel Deluxe. Le JdR *Marvel* sorti récemment et critiqué dans *CB#3* devrait d'ailleurs prochainement s'assortir d'un supplément entièrement dédié à cette saga.





Forcément, DC n'est pas en reste. 2005 a vu la reprise de *Green Lantern* (héros cosmique s'il en est) par Geoff Johns. Depuis, la série est d'excellente facture. Son spin-off *Green Lantern Corps* (des policiers de l'espace, pour schématiser) est également très bien écrite et joliment illustrée. Les deux séries se croisent régulièrement via divers évènements. Pour *Green Lantern* en français, il faut se tourner vers les anciens numéros du magazine *DC Universe*, *Green Lantern Corps* étant malheureusement resté pendant longtemps boudé par l'édition française. Heureusement, Urban Comics a décidé de rectifier le tir en regroupant les deux séries dans un nouveau magazine mensuel (*Green Lantern Saga*) qui contient également deux autres séries voisines : *Red Lanterns* et *New Guardians*. Un bon point de départ pour les nouveaux-venus.

Delcourt n'est pas en reste avec l'excellent *Invincible* (par Robert Kirkman, scénariste de la bande-dessinée *Walking Dead*) qui s'offre régulièrement des intrigues liées à des extraterrestres et parfois même quelques visites sur d'autres planètes.

Laurent Devernay

Étoiles sur table

De telles lectures donnent immanquablement envie de jouer une faction de policiers galactiques et il existe suffisamment de JdR de super-héros et de space-opera (même si pas tant que ça) pour que ce soit faisable. Il suffit pour chaque personnage de définir ses pouvoirs et sa planète d'origine afin de commencer à jouer. Rien qu'avec les planètes du groupe, un secteur d'intervention peut être défini et offrir de nombreuses possibilités d'intrigues. C'est à se demander pourquoi l'idée n'a pas déjà été exploitée...

JEU DE PLATEAU

THE ISLAND

Éloge d'un remake

La sirène de la nouveauté attire le joueur comme la lampe halogène excite l'éphémère. Certaines fois, il suffit même d'un simple ravalement de façade pour qu'un jeu vieux de trente ans devienne le nouveau must-have ludique. Un simple lifting et le jugement post-achat s'en trouve alors magnifié, dissipant tout doute quant à la valeur intrinsèque du jeu. Pas à dire, le joueur est un être faible !

Fiche technique

Auteur • Julian Courtland-Smith
Éditeur • Asmodee
Nombre de joueurs • 2 à 4
Durée • 45 mn
Âge • à partir de 8 ans
Prix constaté • 32 €

Et moi le premier, car voici l'éloge de la réédition d'un titre sorti en France en 1986 (première version aux États-Unis en 1982) et vendu dans tous les grandes surfaces de l'époque. *Les rescapés de L'Atlantide* - c'était son petit nom - devient donc *The Island* et bénéficie pour le coup d'un lifting très *pulp* et bien plus attirant que sa version originale surannée. Le pitch du jeu demeure toujours aussi accrocheur : chaque joueur va tenter de faire survivre sa bande d'explorateurs venue piller les trésors archéologiques d'une île vouée à disparaitre. Le joueur qui parvient à sauver le plus de butin remporte la partie.

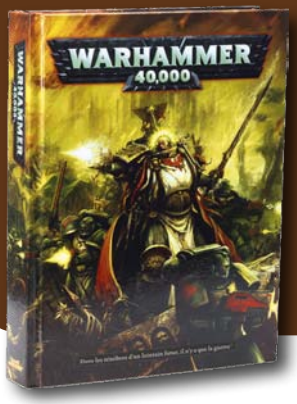
Tu coules ou j'te mange

Le mécanisme principal de *The Island* n'est pas sans rappeler celui d'*Alaska* (Ravensburger/1977) ou même d'*Isola* (Ravensburger/1972) : l'espace de jeu se modifie au fil de la partie. Ici, ce sont les tuiles centrales qui constituent l'île – lieu de départ de tous les explorateurs - qui disparaissent peu à peu au fin fond des abysses. Les explorateurs sont ainsi contraints de barboter au beau milieu de l'océan, devenant la proie des requins, baleines et autres serpents de mer. Un tour de jeu se décompose en quatre phases : un joueur commence par jouer une tuile Événement ; utilise jusqu'à 3 points de mouvement pour déplacer ses explorateurs ou les barques où il est majoritaire ; enlève une tuile de l'île principale et en applique l'effet indiqué au dos ; enfin, il finit par lancer un dé permettant de bouger monstres et compagnie, mouvement qui se solde par un éventuel masticage d'explorateur !

Pulp Friction

Tout le sel (de mer) tient dans ces petits actes de nuisance envers les adversaires, dispensés selon l'humeur du moment : « *Tiens, ton nageur qui aurait pu s'en sortir au prochain tour, et bien, il vient de se faire croquer par un requin… Dommage, non ?* ». Ce petit jeu familial aux règles maîtrisées en 2 minutes se transforme peu à peu en un véritable pugilat mâtiné de coups bas et de mauvaise foi. Avec des amis tchatcheurs, les quarante-cinq minutes de partie se transforment en une jouissive foire d'empoigne où la vengeance gratuite (et tactique) motive les choix. Et même si la version sortie chez Parker est encore possible à dénicher sur les brocantes pour une poignée d'euros, les choix graphiques et les ajustements mécaniques de *The Island* remettent un classique familial au goût du jour. Alors, certes, les figurines plastiques de la version originale avaient de la gueule, mais ce *The Island* n'a pas à rougir de la comparaison et devient même bien plus dynamique, plus contrôlable et surtout encore plus… méchant !

Manuel Rozoy



JEU DE FIGURINES

Warhammer 40'000

Nouvelle édition !

2012 n'est pas une année comme les autres dans le monde du jeu de figurines. Elle voit l'arrivée d'une nouvelle version du mastodonte de ce type de jeu. Cette nouvelle édition promet, évidemment, une nouvelle façon de jouer en insistant sur l'aspect narratif. Attention, elle ne se rapproche pas d'un JdR, mais le but y est de raconter une histoire tout en jouant.

Pas mal d'éléments donnent la possibilité de raconter le déroulé d'une bataille dès la mise en place de cette dernière. Une bonne connaissance de ce monde hyper cohérent et très fourni est bien sûr un plus. D'autres aspects, tels que l'intervention d'unités volantes, vont changer votre façon de jouer à l'aide de bombardements, de largages, d'attaques au sol...

Le jeu est à peine sorti et nous sommes en pleine phase de tests. Des réflexions plus conséquentes dans un prochain numéro.

Farid Ben Salem

Éditeur • Games Workshop
Disponibilité • oui

JEU DE PLATEAU | BRETT J. GILBERT

Divinare

Devine qui vient jouer ce soir...

Londres, 17 novembre 1896. Les plus célèbres devins du globe se sont réunis dans un hôtel de luxe pour assister à une première : le tournoi international des médiums où chacun devra prouver sa supériorité face à une assemblée de haute volée. Dès la carte Rôle distribuée à chaque joueur, le jeu peut commencer : il vous faudra deviner le nombre de cartes dans chacun des quatre domaines de divination. Seul problème, certaines cartes sont écartées faces cachées en début de manche, le reste étant distribué équitablement entre les joueurs.... Vous allez donc tâtonner à coups d'approximation et de bluff, puis affiner vos prédictions au fur et à mesure des manches ponctuées par quelques *drafts*. Primé en 2011 au concours international de Granollers (Espagne), *Divinare* est l'œuvre de Brett J. Gilbert, un auteur qui monte, qui monte. Fin et subtil, malin et plaisant, ce jeu est un concentré d'intelligence ludique et, cerise sur le gâteau, il est illustré par Benjamin Carré, auteur de l'excellente bande-dessinée *Smoke City.* À consommer sans modération entre cahouètes et pastaga !

MR

Éditeur • Asmodee
Nb de joueurs • 2 à 4
Durée • 20 min
Âge • à partir de 12 ans

BD | MORVAN & BESSADI & LEROLLE

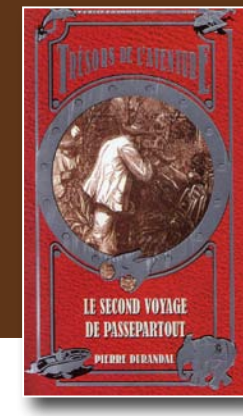
Zorn & Dirna Tome 6

UN MONUMENT

Voilà, c'est fini. Quatre ans d'attente pour ce dernier tome. Ce qui est bien avec ce genre de délai, c'est qu'on est obligé de tout relire avant d'attaquer le sixième volume. Et cette relecture intégrale a quand même autant d'impact qu'un troupeau de buffles à pleine vitesse. Ne vous fiez pas à l'esthétique ronde et colorée du dessin. Z&D est une BD les plus sombres qui soient. Dans ce monde où le roi a emprisonné la mort pour son propre compte, la putréfaction fait partie du quotidien. Les corps et les âmes n'ont plus de frontières, la vie n'est plus qu'une lente corruption. Dans ce chaos moisi, le destin de deux jeunes enfants, en charge du pouvoir de la grande faucheuse, est bouleversant. Le combat héroïque d'une famille recomposée et en décomposition organique soutient également un propos surprenant et très juste. Des personnages géniaux et de bonnes idées partout. Un must-read !

Thomas Berjoan

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 14,30 €



JEU DE FIGURINES

Mythic Battles

Grequification

Nos amis luxembourgeois ne sont pas en reste quant aux jeux de plateau conçus aux petits oignons et avec amour. La preuve avec *Mythic Battles* qui sort chez Iello cet été.

Le jeu propose d'incarner Athéna ou Hadès en pleine Antiquité grecque. Incarner un Dieu jouant aux petits soldats dans l'Olympe devrait être un véritable plaisir. À l'aide d'un plateau modulable, de dés spéciaux et d'un tas de cartes, il va falloir mener son armée à la victoire. Du grand classique permet de définir les différentes unités disponibles (et disparates) et l'originalité vient dans l'activation de ces premières et dans l'utilisation des dés afin de gérer le côté aléatoire. J'ai bien dit gérer. La petite mécanique qui va avec vous donne suffisamment confiance pour prendre des risques à votre mesure.

Il ne manque plus que des figurines d'assez grande taille et bien lourdes afin de donner une impression de puissance à ce jeu.

Farid Ben Salem

Éditeur • Iello
Disponibilité • cet été

JEU AVEC FIGURINES

Zombicide

Encore du (bon) zombi

Guillotine Games, un nom d'éditeur qui promet. Et c'est effectivement le cas avec leur premier jeu. Il fallait que ça tranche et que ça décapite, et les zombies sont de bon aloi pour ce genre de défoulement. Par contre, il est fortement conseillé de le faire avec intelligence et sociabilité, du fait que c'est un jeu qui se joue en coopération et que le moteur gère de façon artificielle les hordes puantes et trébuchantes de créatures décérébrées.

Différentes mécaniques originales et bien sympathiques font que ce jeu sort des sentiers battus. De plus, il est servi par une palette d'éléments esthétiques et de détails graphiques qui facilitent l'immersion. On se surprend à faire le moins de bruit possible, dans un intérêt ludique et vital.

Un jeu dans la mouvance très actuelle et très hype mais qui a su sortir son épingle du jeu.

FBS

Éditeur • Guillotine Games
Disponibilité • cet été

LIVRE | PIERRE DURANDAL

Le Second Voyage de Passepartout

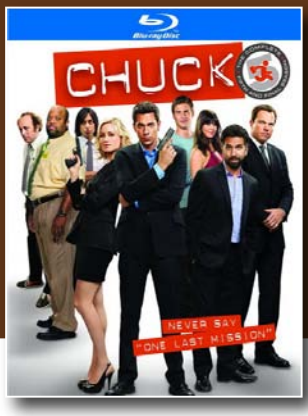
C'est reparti pour un tour !

Saviez-vous qu'il existe une suite du *Tour du monde en 80 jours* officiellement approuvée par Jules Verne en personne ? Non, ce n'est pas le délirant *Voyages très extraordinaires de Saturnin Farandoul* de Robida (358 dames sauvées !). Beaucoup moins connu, *Le second voyage de Passepartout* de Pierre Durandal vient d'être réédité aux Éditions Sirius (connues pour la série *Frissons* qui reprend les « classiques » vampiriques) dans le cadre de sa nouvelle collection *Trésors de l'aventure*.

Évidemment cela s'adresse aux plus jeunes. Mais pour nous, rôlistes, c'est aussi l'occasion de se rappeler que bon nombre d'auteurs de littérature de voyage et de merveilleux scientifique du XIX[e] (Louis Boussenard, Paul d'Ivoi, Alexandre de Lamothe, André Laurie, etc.) n'attendent qu'*A.M.I* ou *Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales* (à quand la V2 ?) pour être adaptés à nos tables.

Philippe Rat

Éditeur • Sirius
Prix constaté • 8 €



LIVRE | DAN ABNETT

Zone de guerre

Mon fusil pour un Pulitzer

Avec un titre pareil, sans même parler de la couv', on s'attend à un roman de bourrin, écrit à la va-vite et à une vaste campagne militaire où ça poutre à tout va sans trop réfléchir. Bonne surprise, *Zone de Guerre* réserve en fait bien plus que cela.

Profitant de son excellente plume, Dan Abnett propose ici un grand roman fort bien écrit qui, s'il mêle bel et bien le récit d'un conflit militarisé à une histoire de pure SF, s'assure un recul suffisant pour offrir de belles réflexions par l'entremise de son personnage principal, reporter de son état. Au-delà d'une histoire rondement menée, Abnett présente un futur original où la guerre froide s'est poursuivie dans l'espace. La psychologie des personnages n'est pas restée sous le niveau de la ceinture et le héros est loin (très loin) du jeune premier que laisse augurer la couverture. Du chouette boulot et de bonnes idées à voler pour les JdR SF/space-op !

Stéphane Gallot

Éditeur • Eclipse
Prix constaté • 18 €

SERIE TV, BLU-RAY & DVD | IMPORT

Chuck – saison 5

Dernier tour de piste

Après cinq années de bons et loyaux services, le plus geek des agents secrets fait son dernier tour de piste au fil d'une ultime saison en 13 épisodes. Si le premier arc narratif n'est franchement pas transcendant, la volonté de clore toutes les intrigues et de donner une fin satisfaisante à tous les personnages de la série devient très vite évidente et fera plaisir même aux plus moribonds. De pauvre nerd à super-espion, le héros aura sacrément évolué au fil des années, comme la série qui le suit. Rocambolesque, inégale, la dernière saison n'en reste pas moins un pur bonheur et a osé prendre des risques, avec succès. Oui, le final doux-amer a fait grincer des dents et pleurer dans les chaumières. Oui, on avait commencé la série comme une comédie punchy et bourrée d'action et on finit avec un drama SF/espionnage. Personne ne s'y attendait. Mais cela reste *Chuck*, une série qui ne ressemble à aucune autre et qui a su nous faire rire, pleurer et voyager durant cinq années. Chapeau bas.

SG

Créateur • Josh Schwartz et Chris Fedak

JEU DE FIGURINES

Dust Warfare

Finies les cases !

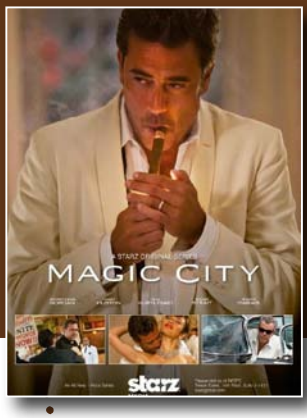
Plus de plateau, plus de repères. Les figurines vont se perdre au milieu du champ de bataille du monde uchronique de *Dust Tactics*.

Enfin... pas tout à fait. Andy Chambers, ancien de GW, est là afin de vous venir en aide dans la gestion de votre armée et propose des règles très séduisantes. On rentre maintenant réellement dans la concurrence avec *Warhammer 40 000* qui vient de faire peau neuve avec une nouvelle édition. On réalise très vite que le jeu a ses originalités, ne serait-ce que les principes d'initiative et d'activation des unités. Pour faire rapide, on lance autant de dés que l'on possède d'unités, chaque résultat Hit permet d'en activer une. Mais pas d'inquiétude, vous pourrez toujours activer les autres unités grâce à la présence de personnages judicieusement placés. Il est aussi possible d'agir pendant le tour de l'adversaire. Ce qui devient monnaie courante de nos jours.

Un beau renouvellement du jeu avec cette mouture.

FBS

Éditeur • Dust Games
Disponibilité • oui



SERIE TV | DIFFUSÉE PARLA CHAÎNE STARZ

Magic City – Saison 1

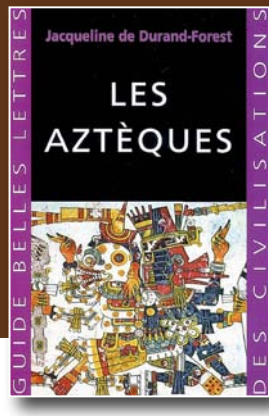
Welcome to Miami

31 Décembre 1958. Sinatra chante à Miami et Cuba s'apprête à tomber aux mains de Castro après une attaque éclair sur l'île. De l'autre côté des eaux, Ike Evans, patron du Miramar Playa, lutte contre la pression des syndicats, des flics, des banques et de la mafia pour maintenir son hôtel de luxe à flots et à sa famille recomposée à l'abri de la tourmente. En vain.

Vrai concurrent de *Boardwalk Empire*, *Magic City* brosse le portrait d'une époque dont on se découvre la nostalgie au fil des épisodes. Dès la fin du pilote, on devine déjà tout des intrigues à venir et on voit la catastrophe approcher, et pourtant on suit, on reste, on profite du casting éblouissant, de l'incroyable travail de reconstitution, des personnages attachants, de la bande-son d'époque et de chaque dialogue finement ciselé. *Magic City* est un petit trésor. Et on se prend à rêver d'un JdR dans le Miami des années 50 pour pouvoir recaler en vrac citations, intrigues et personnages

Stéphane Gallot

Créateur • Mitch Glazer



LIVRE | DIVERS AUTEURS

Guides Belles Lettres des civilisations

Une foule d'anciens mondes à explorer !

Besoin de vous faire ou refaire une culture sur un peuple oublié ? Vous cherchez une mine de coutumes bizarres pour votre univers médiéval-fantastique ? Forte d'une trentaine de titres couvrant les Mayas comme les Babyloniens ou les Vénitiens, cette collection est faite pour vous ! Chaque volume suit plus ou moins le même plan. Surprise, c'est pratiquement celui d'un supplément de jeu de rôle, données techniques en moins. On découvre donc l'histoire du peuple, sa culture, sa langue, ses dieux, ses mœurs, ses grands hommes… Difficile de conseiller des titres en particulier, mais j'ai par exemple beaucoup aimé celui sur les Nabatéens, les bâtisseurs de Pétra, et celui sur les Étrusques, proches et pourtant dépaysant à souhait. Vous aurez certainement besoin d'ajouter de l'huile de coude, mais pour moins de 20 €, voici une excellente base de travail.

Tristan Lhomme

Éditeur • Les Belles lettres
Prix constaté • 17 €

BD | UNIVERSE.COM

Maiskisonkons!

Le site www.starwars-universe.com propose toute une série de petites BDs amateurs extrêmement sympathiques. En voici une sélection 100% subjective :

Yoda de Simon Naulin est un bel hommage à Garfield où le matou est remplacé par Yoda et où Luke est tout aussi benêt que Jon…

Uttini d'Emmanuel Cabret a la même présentation que Monghol & Gotha. Yoda tente d'y relever THE défi en faisant d'Uttini le premier Jawa Jedi de la galaxie. Juste excellent !

Les Mémoires d'Obi-Wan Kenobi de Sébastien Ferrand révèlent enfin ce que bricolait honteusement Obi-Wan sur Tatooine entre les deux trilogies. Notez qu'il existe aussi une adaptation au style « franco-belge » de *Star Wars Épisode 4 : Nouvel Espoir* qui est un vrai régal.

Toutes les BDs du site sont compilées au fil du temps en PDF téléchargeables gratuitement. Pourquoi s'en priver ?

Philippe Rat

Éditeur • starwars-universe.com
Lien • www.starwars-universe.com/dossier-160-les-bd-swu.html
Prix constaté • gratuit !

JEU DE PLATEAU | UWE ROSENBERGE

AGRICOLA

Terres d'élevage

Petite merveille de la création ludique contemporaine, *Agricola* - un jeu d'Uwe Rosenberg où les joueurs s'essayent à l'élevage de veaux, vaches et cochons - peut maintenant se jouer à deux. Si l'opus original pouvait générer des débats endiablés avec sa moitié, cette nouvelle version *Terre d'élevage* se veut beaucoup plus instinctive que son aîné et permet d'éviter le passage d'une mise en place un peu pénible. Les mécanismes initiaux sont ici épurés au maximum : plus question ni de cartes, ni d'aménagements mineurs ou majeurs... Votre but est d'optimiser au maximum votre lopin de terre représenté par un plateau individuel, d'agencer au mieux vos champs et de gérer la reproduction de vos bestiaux. Certes, à la lecture, cela ne fait pas rêver ! Mais dès la première partie lancée, on se prend à réfléchir en douceur, à faire sa petite cuisine avec ses pâturages et ses enclos, et à surveiller avec tension les faits et gestes de son adversaire. Idéale pour être jouée sur un coin de table de camping, cette version deux joueurs du classique agricole est sans conteste une réussite !

Manuel Rozoy

Éditeur • Filosofia
Nb de joueurs • 2
Durée • 30 min
Âge • à partir de 13 ans

BD | RICHEMOND & THEO & PIERI

LE TRÔNE D'ARGILE - T5

Jeanne Dark

Le trône d'argile, c'est l'histoire de France racontée comme *Le trône de fer* ! Disons que le découpage, le suivi des personnages, le rythme et l'esthétisme de la série empruntent clairement plus à la BD d'aventure classique qu'au récit historiquement rigoureux... et donc parfois chiant ! En même temps, au niveau des faits historiques, l'histoire de la France durant la guerre de Cent ans est très fidèlement retranscrite. Au point que le magazine *Historia* a primé la série comme la meilleure BD d'Histoire en 2010. Dans ce cinquième tome, entre en scène un personnage connu de tous, une petite Lorraine appelée à un destin pour les siècles à venir, Jeanne D'arc. Ce qui est plaisant, c'est que d'habitude, les récits autour de la Pucelle débutent avec elle. Là, après quatre tomes, le contexte et le panier de crabes est parfaitement décrit. Et on mesure avec plus de justesse les enjeux de l'arrivée de la jeune héroïne dans une situation totalement inextricable.

Thomas Berjoan

Éditeur • Delcourt
Prix constaté • 14,95€

BOF | EA GAMES SOUNDTRACK

MASS EFFECT 3

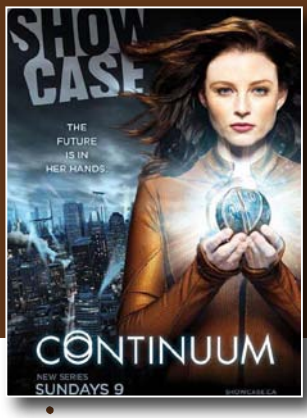
Musique des sphères

Sombre et pleine de tension, alternant les phases épiques avec de courts passages plus contemplatifs, la bande originale de *Mass Effect 3* est un ensemble grandiose, qui prend aux tripes par son ampleur et ses ambitions sublimes.

Les sonorités tech et futuristes condamnent évidemment l'œuvre à accompagner principalement du space-opéra et du cyberpunk mais les amateurs de ces genres ne devraient pas hésiter tant ces compositions semblent avoir été dès le départ destinées aux parties d'*Eclipse Phase*, *Traveller* et autres *Ashen stars*. Les pistes sont idéales aussi pour les JdR lorgnant du côté de l'espionnage et du thriller technologique, les amateurs de *Deadline* et les fans du genre (en JdR comme ailleurs) apprécieront. À écouter absolument !

SG

Éditeur • Electronic Arts Music
Prix constaté • 5,99 € en mp3



SERIE TV | DIFFUSÉE PAR LA CHAÎNE SHOWCASE

CONTINUUM – SAISON 1

Back to the Future

Vingt ans après l'instauration d'une dictature corporatiste, un groupe terroriste tente de restituer ses libertés au peuple en abattant le pouvoir en place. Bilan : 30 000 pertes civiles collatérales. Lors de l'exécution des leaders du mouvement six mois plus tard, grâce à des complicités, ceux-ci activent un dispositif qui les renvoie dans le passé pour reprendre le combat. Deux incidents se produisent : ils reviennent trop loin en arrière, en 2012, mais surtout, une flic corporatiste est embarquée avec eux. Dans le Vancouver contemporain, l'héroïne commence alors sa traque pour empêcher que l'avenir soit modifié et pour, peut-être, rentrer chez elle.

Très réussie, la série est orientée action avec un soupçon de mélancolie. Le futur est bien pensé, la technologie est brillamment utilisée et le voyage dans le temps est, une fois n'est pas coutume, bien exploité. Quant à faire des libertaires des terroristes et de l'héroïne un agent corpo, c'est un délice. À découvrir.

Stéphane Gallot

Créateur • Simon Barry

BD | JARRY, DEPLANO & FABRIS

MERCENAIRES – T1

Le cul entre deux chaises

Dans un univers asiatico-fantastique peuplé d'orcs et de gobelins, une ancienne menace autrefois emprisonnée est sur le point de se libérer. Le shogun et l'empereur ne répondant pas aux appels à l'aide du seigneur local, un ancien capitaine-mercenaire anobli, celui-ci décide de reformer la Meute du Griffon, sa célèbre troupe d'antan. Assisté par un novice et suivi par deux gobs idiots, sur ordre de son maître, le premier membre de la meute entreprend un long périple pour réunir les anciens héros aujourd'hui fatigués par les années.

Le trait est joli, les dialogues sont cohérents… Mais pourquoi ce scénario déjà traité entre autres par *La Compagnie des Lames* ? Pourquoi ce décor japonisant et pourquoi des orcs ? Pourquoi choisir un traitement sérieux pour l'amoindrir ensuite avec les interventions de deux gobs stupides ? Voilà du talent bien mal employé. Dommage.

SG

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,95 €

JEU DE FIGURINES

DESCENT

Journeys in the Dark

FFG ne laisse jamais ses jeux s'enliser dans les méandres de l'oubli et n'hésite pas à se remettre en question afin de relancer une gamme. C'est le cas avec *Descent* qui a eu un gros succès en son temps mais qui n'était pas exempt de défauts, comme des parties longues à mettre en place et plutôt chronophages. Ni une ni deux, encore une fois, l'éditeur propose une édition qui ne laisse pas indifférent. Les parties sont plus dynamiques et les aventures plus prenantes. Certaines mécaniques de jeu sont reprises d'autres jeux déjà édités par cette maison et celles-ci fluidifient la jouabilité. De plus, vous pourrez trouver des éléments de campagne interactive qui seront fonction des résultats de vos parties et des choix que vous faites. Mais non, le jeu de rôle n'influence pas le jeu de plateau !

Si vous voulez redécouvrir un bon vieux dungeon crawling comme on en faisait dans le temps, jetez-vous sur cette boîte à la taille réduite de moitié par rapport à son ancienne édition.

Farid Ben Salem

Éditeur • Fantasy Flight Games
Disponibilité • cet été

SERIE TV | DIFFUSÉE SUR ORANGE CINÉMA SÉRIE

Game of Throne – saison 2

Voir Westeros et mourir

Après une première saison exemplaire, la surprise n'est plus là mais les attentes restaient intactes et extrêmement élevées vis-à-vis de l'adaptation de la suite du *Trône de Fer*. Le manque de moyens se ressent parfois mais très légèrement et oui, il faut reconnaître que la chaîne racole un peu en multipliant les scènes dénudées. De plus, odieux scandale, le chef d'œuvre de Martin n'est pas retranscrit à la virgule près. Mais si l'on se montre assez intelligent pour balayer d'un bloc ces peccadilles, l'évidence s'impose : il s'agit sans l'ombre d'un doute de la meilleure série du moment et de la plus grande œuvre médiévale-fantastique depuis *Le Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson.

Décors sublimes, acteurs parfaits, réalisation intelligente qui sait jouer de ses atouts et masquer adroitement ses points faibles. Quant au scénario… même avec cette saison et ses passages de transition, il demeure une pure merveille ! À voir absolument.

SG

Éditeur • HBO

JEU DE PLATEAU | INKA & MARKUS BRAND

Descendance

Narration allemande

Les jeux allemands ont la réputation de laisser sur la touche les plus férus de thématique. Considérés comme trop mécaniques par les *améritrasheux*, trop froids par les afficionados des brouettes de dés et trop réflexifs par les décérébrés, ces jeux de société parviennent - de temps en temps - à insuffler une once de narration, ou tout du moins de vraisemblance. *Descendance* est de ceux-là. Chaque joueur est à la tête d'une famille au sein d'un paisible village moyenâgeux et contrôle le flot successif de générations : du petit dernier au grand-père qui ne tardera pas à mourir, les membres de votre famille peuvent embrasser des carrières de marchand, de politique, d'artisan et même, pour les plus réfractaires à la bête à deux dos, de moinillon. Rien de profondément original dans la proposition de Inka et Markus Brand, mais une parfaite adéquation entre mécanique et thématique, une ergonomie aux petits oignons et une prise en main immédiate… Et quel plaisir de faire enfin mourir ses Meeples, ceux-là même que l'on croyait immortels !

Manuel Rozoy

Éditeur • Gigamic
Nb de joueurs • 2 à 4
Durée • 60-90 min
Âge • à partir de 12 ans

BD DUFAUX & DELABY

La Complainte des Landes perdues – T7

NOUVEAU CYCLE

Tout le monde connaît le premier cycle de 4 tomes de la série parue dans les années 90. Si ce n'est pas votre cas, fermez *Casus* et passez aux choses sérieuses enfin !

Une BD med-fan dont la trame profonde repose sur cet axiome shakespearien, « *L'amour est-il au cœur du mal ou le mal est-il au cœur de l'amour ?* » vaut forcément le coup d'œil. Le deuxième cycle reprend l'ambiance de sorcellerie, de complots et de trahison dans un monde à petite échelle. Les enjeux ne sont jamais aussi capitaux que lorsqu'ils sont intérieurs.

Le deuxième cycle s'articule autour de l'initiation de Seamus, le chevalier du pardon du premier cycle, et permet d'explorer encore différemment les terres des Landes, propices au voyage, aux rêves et aux cauchemars.

Thomas Berjoan

Éditeur • Dargaud
Prix constaté • 13,99 €

JEU DE FIGURINES

X-WING

Preview

C'est reparti chez FFG avec l'acquisition d'une nouvelle grosse licence – *Star Wars* – et le premier jeu qui va sortir sous cette brand est *Star Wars X-Wing Miniatures Game*.

Le titre suffit normalement pour comprendre que l'on va enfin pouvoir jouer les chasseurs et assimilés de la grande saga spatiale : X-Wing, TIE fighter, Y-Wing…

Se prendre pour un pilote de vaisseau spatial entre deux voyages sub-luminiques ? Pas seulement, vous pourrez aussi incarner un des personnages des films, tels que Wedge Antilles ou Dark Vador, selon le camp que vous choisissez, et profiterez ainsi de leurs points forts.

La boîte de base contient 3 figurines de vaisseaux et tout ce qu'il faut pour manoeuvrer ce beau petit monde. Le principe de base rappelle *Wings of War.* Encore une licence que les game designers de FFG se sont appropriés et ont développé afin d'en faire un jeu très vivant et sûrement très commercial. En tout cas, on a hâte !

Farid Ben Salem

Éditeur • Fantasy Flight Games
Disponibilité • cet été

LIVRE | JACQUES SAPIR, FRANCK STORA & LOÏC MAHÉ

ET SI LA FRANCE AVAIT CONTINUÉ LA GUERRE…-T2

Quelles nouvelles du front corse ?

Et si la France avait continué la guerre fait partie de ces projets qu'on ne peut qu'admirer : simuler « sérieusement » une Seconde guerre mondiale alternative. Après un remarquable premier volume, qui posait un point de divergence et couvrait les six derniers mois de 1940, ce tome 2 enchaîne sur la période qui va de janvier 1941 à mai 1942. Les effets du maintien de la France dans le conflit se font pleinement sentir. Guerre en Corse et en Sardaigne, violents combats en Grèce et en Indochine… et surtout, une invasion de l'URSS repoussée d'un an. Ce gros pavé de 700 pages est dense, mais digeste et agrémenté de touches d'humour, on se prend vite à en vouloir plus (les complétistes acharnés trouveront leur bonheur sur http://www.1940lafrancecontinue.org/). À consommer sans modération, donc, en attendant le tome 3 !

Tristan Lhomme

Éditeur • Taillandier
Prix constaté • 26,90 €

BD | ÉRIC CORBEYRAN & BRICE BINGONO

PAVILLON NOIR – T2

Jusqu'au bout du monde… et plus encore

Le premier tome était déjà vraiment séduisant, que ce soit par sa trame, ses dialogues ou ses personnages, et le second volet de cette série vient confirmer tout le bien qu'on en pense. Le récit précédent s'achevait par un *cliffhanger* du plus bel effet, Dark Dan et un acolyte ayant disparu dans un bâtiment cyclopéen en quête d'un bien mystérieux trésor. Ce tome apporte enfin des informations quant au « précieux » espéré par les pirates, introduit des concurrents et ennemis, un commanditaire énigmatique… Et au final, toute l'œuvre gagne en cohérence.

Ce n'est certes pas la BD du siècle mais la ballade vaut le détour ! Et si on entend presque rouler les dés dans certaines scènes, c'est surtout parce que le matériau se prête sans mal à une adaptation pour le JdR éponyme, voire pour d'autres univers voisins. On attend la suite avec impatience.

Stéphane Gallot

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,95 €

ACHETEZ CASUS BELLI EN VERSION PAPIER OU PDF SUR LA BOUTIQUE EN LIGNE DE BLACK BOOK ÉDITIONS

www.black-book-editions.fr

DÉCOUVREZ NOS COUPS DE CŒUR JDR DU MOMENT !

LIVRAISON EN 48H
PAIEMENT SÉCURISÉ

ACHETEZ DEPUIS CHEZ VOUS TOUS VOS JEUX DE RÔLE FAVORIS, EN VERSION *COLLECTOR*, *PAPIER* OU *PDF*, ET PROFITEZ DES PACK PRÉCO BBE (PRÉCOMMANDE AVEC PDF OFFERT)

UN SCÉNARIO POUR PATHFINDER JDR CASUS BELLI

CASUS HONORE SES LÉGENDES

Casus honore ses légendes n°2

Les Vautours de Talbeth

Ce scénario Casus a été écrit d'après Le Roc des Vautours, *un module de François Marcela-Froideval et Didier Guiserix publié dans* Casus Belli #6 *en décembre… 1981 !*

En quelques mots…

Engagés par le gouverneur de Talbeth suite à un cambriolage, les PJ vont rapidement découvrir que sa fille, Maëllvine, est derrière ce forfait, mais surtout que la ville toute entière s'apprête à tomber sous la coupe d'une dangereuse guilde de pirates et naufrageurs, les Vautours. Sauveront-ils le port de Talbeth de sa chute aux mains d'une bande de malfrats et de serviteurs d'Urgathoa ?

Note aux MJ : *pour laisser à la place à l'aventure elle-même, les profils des adversaires renvoient à ceux du* Bestiaire *(monstres) et du* Guide du maître *(PNJ).*

Fiche technique

TYPE • linéaire + donjon
PJ • 4 à 5 aventuriers de niveau 3
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

Décor de l'aventure

Talbeth est un port marchand du sud du continent, situé au bord d'une mer chaude. Sous la coupe de Sire Khalidan de la maison Alarien, seigneur-marchand et capitaine du port, la ville a toujours été stable et ses arrangements commerciaux ont été favorables au port.

Cependant, depuis quelques temps, le port est moins fréquenté, presque déserté. De nombreuses guildes de voleurs se sont formées et mènent une guerre secrète pour le contrôle de la pègre et du port. La garde corrompue de la ville laisse les guildes s'entredéchirer en supposant qu'elles s'élimineront mutuellement. Elle va bientôt découvrir combien elle a eu tort car une nouvelle guilde émerge silencieusement de ces affrontements : les Vautours. Il s'agit d'une bande de contrebandiers dirigée par un homme ambitieux et charismatique, Shtorrgh. Les Vautours ont établi leur repaire dans le Roc, un ancien récif creux à quelques miles. Depuis plusieurs semaines, ils détournent les navires du phare qui les guide au milieu des récifs afin de les piller et les couler.

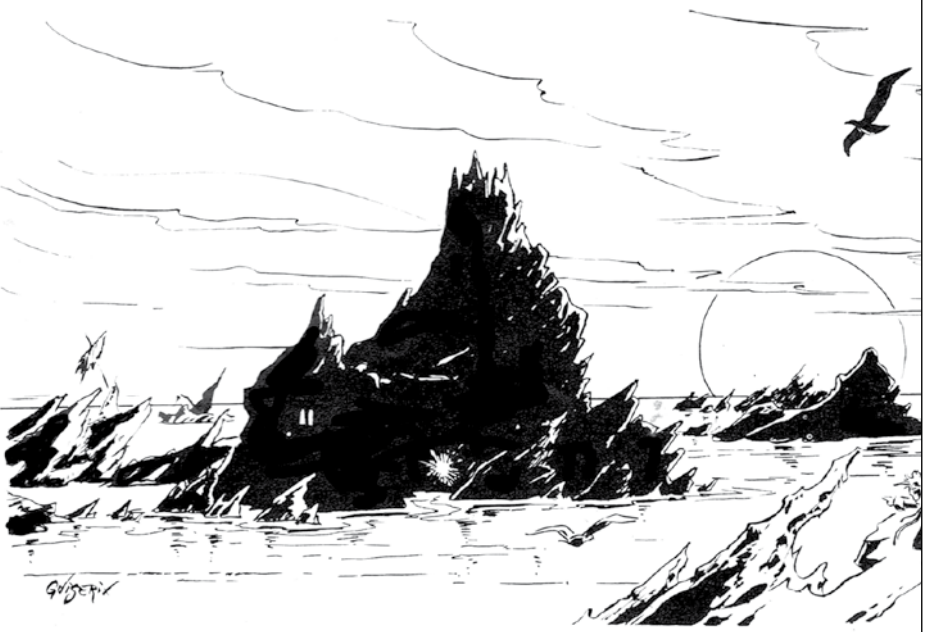
Shtorrgh a fait alliance avec une perfide demoiselle, et non des moindres, puisqu'il s'agit de la princesse Maëllvine, fille de Sire Khalidan. Pour prouver sa loyauté indéfectible aux Vautours et aider à les financer, elle a récemment pillé la chambre-forte de sa famille. Les dernières pièces du plan des Vautours se mettent en place. Shtorrgh se prépare maintenant à prendre le contrôle du trafic maritime avec le soutien de prêtres d'Urgathoa qui profitent de l'occasion pour imposer leur culte dans la cité.

Le grain de sable qui vient perturber ce plan bien huilé ? Sire Khalidan ne fait plus confiance à la garde de la cité et a fait appel à des aventuriers pour enquêter sur le vol dans sa chambre-forte et sur la disparition de Maëllvine.

L'histoire de Maëllvine et le plan des Vautours

Maëllvine est une jeune femme vive qui a grandi dans la solitude, son père étant très pris par ses hautes fonctions et sa mère étant morte en couche. Livrée à elle-même et sujette à l'ennui, elle enchaîna les frasques et s'attira plusieurs fois des problèmes. Son enfance prit fin quand Sire Khalidan, excédé, l'envoya dans un temple de Sarenrae de Magnimar pour cinq années. Elle s'échappa au bout de quelques jours et fut retrouvée dans les tavernes du port. Son père décida alors de l'embarquer sur un navire pour qu'elle parte travailler dans une lointaine colonie du sud.

C'est dans ces circonstances que Maëllvine rencontra Shtorrgh, un ambitieux pirate capable de lui apporter une autre vie. Une fois Maëllvine devenue sa maîtresse, Shtorrgh lui apprit ses liens avec les Vautours et sa dévotion pour Urgathoa, née



après qu'une prêtresse de la déesse ait réussi à le guérir de la peste. Les fidèles se gorgeant de vin et de nourriture durant les cérémonies, il lui fallut peu d'efforts pour se mettre à adorer la Princesse Blafarde. Afin de s'attirer les faveurs de son homme, Maëllvine fit de même et parla de Talbeth ainsi que de la façon dont les Vautours pourraient mettre la main sur son port en exploitant le Roc, un complexe d'anciens tunnels de contrebande situé dans un récif dont lui avait parlé son père. Les deux amants préparèrent leur plan dans les moindres détails, allant jusqu'à louer l'assistance d'une petite guilde de voleurs afin d'être soutenus dans leur action. Ayant eu vent de leur projet, les serviteurs d'Urgathoa proposèrent d'instaurer la panique à Talbeth en relâchant dans la cité des zombies ainsi que des rats pestiférés pour la gloire de la Princesse Blafarde.

Lorsque Maëllvine revint après un an à Talbeth pour vivre au palais, pour prouver sa loyauté aux Vautours, elle déroba le contenu de la chambre-forte de sa famille. Il n'y avait pas autant de richesses qu'espéré mais elle dénicha ainsi une épée et un tableau de la collection de son père et put s'assurer une haute position parmi les Vautours. Sire Khalidan s'est rapproché de la garde de la ville, qui a promis de s'occuper de l'affaire. Mais la garde est corrompue et a d'autres affaires plus pressantes à régler, aussi l'enquête reste secondaire. C'est là que débute notre aventure.

Accroche

Sire Khalidan, de la maison Alarien, recherche des aventuriers. Chaque PJ reçoit une invitation à se présenter au matin au palais de la maison Alarien. Forte récompense promise.

Partie 1 : La disparition

Si les PJ souhaitent se renseigner sur leur employeur, un test de Connaissance (noblesse) (DD 10) permet de se souvenir qu'il s'agit du capitaine du port et actuel gouverneur de la cité. Un test de DD 15 révèle que Sire Khalidan a une fille prénommée →

CB

Dis tonton Guiserix, comment c'était avant ?

« Au temps des premiers CB, les modules était écrits par François Marcela-Froideval (FMF) sur le schéma « salle 1, salle 2 » et autour d'un plot qui n'apparaissait que dans l'intro et quelques détails de l'écologie du donj'. De mémoire le *Roc* est le premier module où FMF à voulu faire monter l'ambiance avec des éléments cinématographiques, des personnages typés (pour que je puisse les dessiner !), des élements du décors et du mobilier qui créent l'ambiance, et où j'ai commencé à rajouter une couche de détails et des adjectifs pour enrober les rencontres (lieux de vie, remarques sur les objets qui trahissent la vie des occupants). »

Didier Guiserix

Maëllvine. Enfin, un test de Connaissance (folklore local) (DD 15) permet de se rappeler qu'un vol a eu lieu récemment au palais Alarien.

Le palais est situé à proximité du port. La bâtisse est remarquable, avec son dôme blanc et ses vitraux aux scènes marines. Un serviteur ouvre et remercie les PJ d'être à l'heure avant de les faire patienter dans le salon. Si les aventuriers ne se connaissent pas, l'occasion est idéale pour se présenter.

Rencontre avec Sire Khalidan

La salle à manger est confortable, éclairée légèrement par des lanternes murales. Des fenêtres s'ouvrent sur la cour intérieure, et devant l'une d'elle se tient un homme gras aux cheveux grisonnant portant de riches habits de soie verte et blanche. Il sourit lorsque les PJ entrent et se présente comme étant Sire Khalidan Alarien.

« Comme vous l'avez certainement entendu, un vol a eu lieu en mon palais. Quelqu'un a pénétré dans ma chambre-forte sans commettre d'effraction, vraisemblablement en utilisant un double de ma clé. La plupart des grandes familles de Talbeth possèdent une chambre forte sous leur palais. Celle de mon palais est assez petite et ne contenait que quelques objets d'arts et un coffre. La disparition d'une partie de l'argent m'inquiète un peu, car l'année qui arrive pourrait être difficile si le port reste déserté par les navires marchands. La garde a promis de s'occuper de l'affaire mais ce sont des incapables.

Plus préoccupante encore est la disparition de ma fille Maëllvine, qui s'est volatilisée depuis cet incident. Je crains qu'elle soit mêlée à cette affaire, car l'un de mes serviteurs l'a aperçu plusieurs fois à proximité de la chambre forte ce mois-ci. Par ailleurs, depuis qu'elle est revenue de la colonie où je l'avais envoyé, Maëllvine a beaucoup changé. Dormant le jour, elle passe ses nuits dans le port, ce qui n'est pas la place d'une demoiselle de sa condition. Nous nous sommes disputés de nombreuses fois et elle a fini par prendre ses affaires et quitter le palais. Je ne l'ai pas revu depuis. Connaissant ma fille, je suppose qu'elle s'est amourachée d'un vaurien du port, mais je n'en sais guère plus. J'ai peur qu'elle n'ait été enlevée ou influencée par de mauvaises gens qui ont pu la pousser à commettre cet acte. J'espère cependant qu'il n'est pas trop tard. J'ai besoin de savoir ce qu'il en est. Si vous la retrouvez et si vous récupérez mes biens, je donnerai en récompense 800 po à chacun. »

Sire Khalidan est disposé à répondre aux questions. Si les PJ souhaitent une récompense plus importante, celle-ci peut monter jusqu'à 1000 po par personne.

À la recherche de Maëllvine

Pour se renseigner sur Maëllvine et découvrir sa cache, une enquête à travers la ville est nécessaire. Pour chaque interaction, demandez un test de Diplomatie DD 20 et interprétez-le comme indiqué ci-dessous.

- ***Échec de 5 points ou plus*** : rien
- ***Réussite dans un quartier autre que le port ou les docks*** : les gens se souviennent de Maëllvine mais personne ne l'a vue récemment. Tous supposent qu'elle vit toujours au palais Alarien.
- ***Réussite dans le quartier du port*** : Maëllvine a été souvent vue en compagnie d'une autre femme du nom de Hellhaine. Un test de Connaissance (folklore local) (DD 20) ou de Diplomatie (DD 15) permet d'apprendre qu'Hellhaine

Le tableau disparu

Plus qu'une œuvre de maître, le tableau montre la ville de Talbeth telle qu'elle sera dans un futur proche. Sire Khalidan contemplait cette toile en secret afin de visualiser l'impact de ses décisions sur la cité.

Actuellement, dans sa cache sur le Roc, le tableau dépeint une ville en proie au chaos et portant la bannière des Vautours. Sire Khalidan a vu le début de ces changements sur la toile mais pas suffisamment pour les comprendre. Après l'intervention des PJ, le tableau présentera à nouveau une ville sereine.

est une belle femme aux longs cheveux roux portant un bandeau sur l'œil gauche. Figure notoire des tavernes du port, elle est connue pour ses bringues et son tempérament violent. Hellhaine est moins présente depuis quelques temps. Un marin éméché prétend toutefois l'avoir aperçue en compagnie de Maëllvine chez un marchand du port « La Langoustine des Prés ». Si les PJ parlent au marchand, il admet avoir vendu aux jeunes femmes de nombreuses lampes à huile, lanternes, cordes et plusieurs caisses de flèches qu'il a livré sur un petit deux mâts, « La Faucheuse ». Il ignore sa destination mais le navire a mis le cap vers le sud-ouest (vers le Roc).

- ***Réussite dans le quartier des docks*** **(soir uniquement)** : les Vautours agissent actuellement en secret dans le quartier des docks et la guilde tient à se montrer discrète, aussi les tentatives pour pister Maëllvine font choux blanc mais attirent rapidement l'attention de Walfaar, un informateur des Vautours. Un soir, il approche les PJ et se présente à voix basse, prétendant savoir où se cache Maëllvine et monnayant l'information pour 5 po. Pour 5 po supplémentaires, il peut même les y mener. Maëllvine a en fait demandé à Walfaar de conduire les PJ vers l'entrepôt d'une petite guilde de voleurs pour les piéger et s'en débarrasser. Si les PJ interrogent Walfaar sur ses sources, il déclare que Maëllvine l'a contacté quelques jours plus tôt à propos d'une « affaire » dans ce vieil entrepôt.

Partie 2 : L'entrepôt

Dissimulé derrière un gros bâtiment à l'extrême sud des docks, se trouve un vieil entrepôt à l'abandon. Si Walfaar mène les PJ, il file à l'anglaise aussitôt que possible.

Édifice en bois haut de 9 m et pourvu de quelques lucarnes étroites sous son toit, l'entrepôt n'est plus que le triste reflet de son passé. Il avance sur l'eau, soutenu par des piliers érodés couverts de bernacles. Un large quai de chargement court le long de sa façade nord où traînent quelques tonneaux vides. L'entrée principale est au sud. Un écriteau aux inscriptions ternies pend au-dessus d'une large porte à double battant. Un chien est attaché à la porte par une corde usée et commence à s'agiter.

Le chien, Grognard, passe son temps à dormir. Mais au moindre bruit suspect ou dès qu'il sent une odeur qu'il ne connaît pas, il réagit en aboyant et attaque tout étranger à portée (3 m de corde).

Chien (pv 6, *Bestiaire* p.42)

Les brigands ont récemment acquis diverses cargaisons offertes par les Vautours (pillées sur des navires) en échange d'un chargement macabre : des cages contenant six marins « zombifiés » par Pheern, le prêtre d'Urgathoa (voir zone **12** du Roc), ainsi que des rats pestiférés. Les Vautours prévoient de relâcher les zombis sur le port la nuit prochaine.

Créatures. Huit brigands sont dans l'entrepôt avec Maëllvine qui est de passage. Leur chef est surnommé « Clopinôt » en raison de sa coxalgie. Le jour, leurs positions sont indiquées ci-après. Après la tombée de la nuit, les sept brigands se déplacent et préparent le transport des cages des zombis vers l'ouest de la ville.

Quand les PJ arrivent à l'entrepôt, Maëllvine vérifie que les brigands font bien leur travail. Elle reste cachée du côté de l'embarcadère (en **5**).

Tactiques. Les brigands ne sont pas dangereux individuellement, mais ils sont plus nombreux. L'avantage des PJ est l'élément de surprise. →

Profils des PNJ

Pour les **brigands** de l'entreprôt (et les gardes du roc), référez-vous au profil du Malfrat (*Guide du maître*, p. 267)

Clôpinot **FP 1**
Comme les autres brigands, sauf : **VD** 6 m, **pv** 12.

Maëllvine **FP 5**
Voir le profil du Pilleur de tombe (*Guide du maître*, p. 263), sauf : **équipement** dague empoisonnée (venin de milles pattes monstrueux, p. 565 du *Manuel des joueurs*), *potion de forme gazeuse*

Lettre de Clopinôt à son frère (extrait)

« (…) Si tu avais vu les pauvres créatures qu'ils m'ont confié, leurs corps complètement rongés par la maladie... Et je ne parle même pas de ces ignobles choses mortes ! Je ne pensais jamais arriver à ce funeste trafic, surtout avec une personne que j'appelais encore récemment milady ou princesse. Princesse blafarde oui ! Maëllvine Alarien… Son nom me remplit d'amertume. Me filer cette sale besogne, après tout ce que j'ai fait pour intégrer les Vautours ! Leurs plans pour Talbeth sont maintenant clairs, et leur pouvoir va croître, s'insinuant comme un ver dans une pomme pourrie. Qu'ils soient maudits ! Mon cher frère, si tu as un peu d'honneur, nous devons faire en sorte que les Vautours disparaissent. Je sais qu'ils se sont établis dans l'ancien repaire de contrebandiers du Roc. Puisse Gozreh les engloutir avant que nous soyons tous terrassés par la peste ! »

1 – L'entrée principale

Un imposant brigand est assis derrière un bureau face à l'entrée et bloque l'accès à la pièce suivante, fermée par un simple rideau de cuir. Il informe les PJ d'une voix menaçante qu'ils ne sont pas autorisés à passer. Toute tentative de Diplomatie est ignorée. Si un PJ tente d'entrer ou sort son arme, le brigand appelle immédiatement son chef (**4**).

2 – L'entrepôt

Le plafond atteint presque 9 m. Des passerelles fixées à 6 m font le tour de la zone de stockage. Des étagères délabrées courent le long des hauts murs. Quelques lucarnes laissent filtrer la lumière du jour.

Quatre bandits jouent aux cartes devant la porte de l'embarcadère et accourent s'il y a des combats à l'entrée. Dès qu'un brigand est blessé, il panique et s'enfuit. Tout brigand ne pouvant s'échapper bégaye pitoyablement en implorant la vie.

3 – Passerelles

Deux brigands patrouillent sur les passerelles. Ils sont armés d'arcs courts. Ils somment les PJ de quitter l'entrepôt d'une voix assez forte pour alerter les autres. Si les PJ n'obtempèrent pas, ils attaquent tandis que les brigands de la zone **2** tentent de les encercler et de bloquer les issues.

4 – Bureau

Clopinôt le chef des brigands, se repose ici avec une femme grossière du nom d'Arlette. Quand les PJ pénètrent l'entrepôt, les malfaiteurs lancent l'alerte au début de leur tour.

Clopinôt est un individu désagréable aux cheveux crasseux et affligé d'une coxalgie de la hanche, une malformation congénitale due à l'alcoolisme mais qu'il prétend devoir à la morsure d'un requin.

À chaque round, si Clopinôt et sa compagne sont toujours à l'intérieur, ils ont droit à un test de Perception (DD 15) pour entendre les combats et réagir. Ils mettent ensuite trois rounds pour sortir du bureau, Clopinôt ayant un problème de hanche. Il n'est pas aussi peureux que ses confrères, et il combat jusqu'à ce que ces points de vie passent en dessous de 5. À ce stade, il fuit ou se rend.

Dès que la bataille tourne en la défaveur des brigands, Clopinôt hurle : « *Libérez-les ! Libérez-les tous !* ». Ses hommes encore debout obtempèrent et relâchent les zombies en cage dans l'embarcadère.

Dans un tiroir du bureau, les PJ peuvent trouver une lettre de Clopinôt à son frère (voir marge ci-contre).

5 – L'embarcadère

Le sol est couvert de sciure. Un large filet rempli de fûts est suspendu à 6 m par un câble relié à une poulie. Trois immenses portes de bois s'ouvrent sur le quai à l'arrière de l'entrepôt grâce à un système de balanciers et de contrepoids. Il faut réussir un test de Force (DD 18) pour en ouvrir une, qui grince bruyamment sur ses rails. Le lieu n'est pas éclairé, mais une des portes de sortie est déjà partiellement ouverte offrant un peu de lumière depuis l'extérieur si l'assaut sur l'entrepôt a lieu de jour.

Maëllvine attend cachée derrière une large caisse près de cette porte. Une fois le dernier PJ entré, elle se rue vers l'extérieur. Son action suivante est de couper la corde qui retient la lourde porte au contrepoids, celle-ci se referme dans un bruit épouvantable en plongeant la zone dans l'obscurité. Depuis l'autre côté de l'épaisse porte, elle raille les PJ : « *Passez le bonjour au fantôme de mon père quand vous l'aurez rejoint !* ». S'il reste des brigands dans l'entrepôt, l'un d'eux verrouille éga-

lement la porte derrière les PJ afin de les enfermer complètement dans l'embarcadère.

Dans un coin, trois zombis aux corps bouffis sont piégés à l'intérieur de cages. Ils ne sont dirigés que par leur faim insatiable. Dans l'obscurité, leurs terrifiants gémissements font écho dans l'embarcadère. Bien entendu, Maëllvine a déverrouillé les portes des cages avant de filer.

Zombis (9) : pv 12, *Bestiaire* p.289.

La majorité des caisses sont vides, les brigands ayant déplacé le butin offert par les Vautours. Deux d'entre-elles contiennent toutefois une nuée d'horribles rats pestiférés, leur tête et leur corps n'étant plus qu'une masse suintante de tumeurs et de pustules. Affamés, ils se mettent à couiner frénétiquement en grattant la paroi des caisses lorsqu'ils sentent une présence (*Bestiaire*, p. 246).

Sire Khalidan est mort

Lorsque les PJ quittent l'entrepôt et reviennent à la ville, des gardes les dépassent au trot en filant vers le palais Alarien. La voix d'un homme s'élève dans la rue : « *Le gouverneur est mort ! Le seigneur Khalidan est mort !* ».

Pendant que les PJ affrontaient les zombis, Maëllvine s'est infiltré dans le palais de son père en profitant d'un passage secret et l'a assassiné dans son sommeil. La dernière pièce du plan des Vautours a été posée et Maëllvine se prépare à hériter d'une fortune.

La rumeur se répand rapidement dans les rues : le vieil homme a été éviscéré dans son lit et sa seule héritière est actuellement introuvable. La garde de Talbeth craint que la cité plonge dans le chaos et les officiers ne sont pas préparés pour faire face à une telle situation. Une tension palpable pèse sur la ville.

Les Vautours se préparent maintenant à prendre le contrôle de la ville avec l'aide des prêtres d'Urgathoa et de petites guildes de voleurs. Plus que jamais, Talbeth a besoin de héros, car la ville risque de sombrer dans la folie.

Quand les PJ approchent de l'entrée principale du palais, des gardes leur bloquent le passage. Si les PJ précisent qu'ils travaillaient pour Sire Khalidan ou qu'ils ont des renseignements au sujet de Maëllvine, un homme ventripotent et gras mais vêtu d'un magnifique harnois vient alors à leur rencontre : le commandant Mussien.

Les nouvelles qu'apportent les PJ concernant Maëllvine et sa probable responsabilité dans la mort de son père le choquent, mais il reste imperturbable. Mussien ne peut pas payer les PJ pour ce qu'ils ont déjà effectué, mais leur propose de continuer leur enquête en échange d'une prime de 1000 po chacun. Si ce qu'ils avancent est vrai, il veut voir la princesse punie pour ses crimes.

Partie 3 : Le Roc des Vautours

Voyage vers le Roc

Il est possible de localiser le Roc dans un ensemble de récifs du Golfe des Tombeaux (Diplomatie DD 20 ou Connaissances (géographie) DD 15). Il est également possible de payer un expert régional : vieux matelots (10 po), cartographe (30 po), historien (30 po)...

Avec une chaloupe ou un bateau de pêcheur, le voyage prend 4 heures.

Autour du Roc

Le Roc a longtemps servi de cachette pour les contrebandiers. Ses tunnels intérieurs sont aussi anciens que Talbeth sinon plus, mais ont longtemps été abandonnés. En surface, un collier de rochers entoure le récif qui culmine à 12 m, ses flans déchi- →

Plan de l'entrepôt

quetés rendant son approche difficile. Le récif nu de toute végétation sert de perchoir à des dizaines de mouettes bruyantes. Deux douzaines de débris d'épaves gisent au pied du petit îlot rocheux, certains décomposés, d'autres présentant encore des restes de voiles et de gréements sifflant dans la brise salée.

L'exploration des bateaux détruits est une entreprise longue et périlleuse. Chaque demi-heure, effectuez un jet sur la table des évènements. Lorsque deux évènements similaires se succèdent, on considère qu'il ne se passe rien.

Chaque demi-heure, les personnages qui fouillent doivent effectuer un test de Perception (DD 17). Si l'un d'eux réussi, effectuez un jet sur la table des découvertes. Un même résultat ne peut apparaître qu'une fois.

L'intérieur du complexe

Le complexe proprement dit est un ensemble de tunnels et de pièces creusés dans la pierre. Les cloisons intérieures sont en briques. Tout le complexe est très humide. Une odeur de moisi flotte dans l'air. Sauf précisions, les pièces et couloirs sont éclairées par des lanternes qui pendent à des crochets. Les portes sont en bois renforcé de métal et ont tendances à se coincer. Pour cette raison les contrebandiers les laissent généralement entrebâillées.

Porte : épaisseur : 2,5 cm ; solidité 10 ; pv 30 ; DD 13 pour enfoncer.

d100	ÉVÈNEMENTS
01 – 60	Aucun évènement
61 – 70	L'épave est en déséquilibre et sur le point de s'écrouler. Le poids des aventuriers la fait bouger et elle se brise. Tous les PJ impliqués dans la fouille doivent réussir un jet de Ré flexes (DD 17) ou subir 1d8+1 points de dégâts dus à la chute et aux entailles occasionnées par les fragments de bois.
71 – 80	1d3 zombies humain (pv 12 ; *Bestiaire* p.289) sortent de l'eau et attaquent.
81 – 87	1 nécrophage (pv 26 ; *Bestiaire* p.226) émerge d'un bateau en gémissant « meurtriers ! meurtriers ! ».
88 – 94	2 crabes géants (pv 19 ; *Bestiaire* p.51) sortent de l'eau et attaquent. Si l'un est tué l'autre se retire sous l'eau.
95 – 00	1 ombre (pv 19 ; *Bestiaire* p.231) rôde autour des récifs la nuit. De jour, elle se tapit dans la cale d'une épave.

d100	DÉCOUVERTES
01 – 30	Une corde de 30 mètres encore utilisable.
31 – 50	Des planches récupérables pour faire un radeau (Artisanat (charpentier) DD 15 en 2 heures de travail).
51 – 60	Un tonneau contenant de l'eau douce pour quatre personnes pendant quatre jours.
61 – 70	Un rouleau de soie fine qui a été bien préservé (40 po).
71 – 80	Deux cimeterres de maître
81 – 85	Un petit coffret contenant 82 po et 104 pa.
86 – 90	Le journal de bord moisi de « L'Espadon ». Il indique qu'après son naufrage, les survivants ont été attaqués par un dragon sorti des eaux.
91 – 00	Une embarcation réparable en un jour complet de travail ; test de Profession (construction navale) ou Artisanat (charpentier) DD 15.

Lorsque les pirates sont au repos, la moitié dort dans les dortoirs (**10** et **17**), et les autres mangent au mess (**3**) ou s'entraînent en **11**. Lorsqu'ils sont en alerte, tous les pirates sont éveillés et vérifient que les portes sont correctement fermées ; cela limite leur mouvement mais ralentit également l'avancée des intrus. Les descriptions qui suivent partent du principe que les contrebandiers sont en état d'alerte. Il y a 20% de chance que les PJ rencontrent une patrouille de 3 gardes à chaque fois qu'ils entrent dans une nouvelle zone. Seule deux patrouilles peuvent être rencontrées, tous les autres pirates étant à leurs postes.

En escaladant le récif, un test de Perception (DD 15) suffit pour remarquer une ouverture quelques mètres au-dessus du niveau de l'eau sur la face nord-ouest.

1 – La grotte marine

Des planches détrempées dissimulent une galerie incrustée de sel. Des restes de coquillages dans des flaques près des murs, offrent un repas facile aux mouettes perchées à l'entour. Une galerie coudée a été barrée par une grille de fer rouillé. Derrière, on aperçoit dans l'obscurité une barque appuyée contre un mur.

Un test de Survie (DD 21) dans cette zone révèle un grand nombre d'empreintes de bottes.

La grille est assez lourde et il faut une action complexe pour l'ouvrir ou la fermer.

Grille de fer : épaisseur : 2,5 cm ; solidité 10 ; pv 30 ; DD 25 pour enfoncer.

Créature. La grotte est vide à moins que la guilde soit en alerte. Dans ce cas, Grispoil, un worg (voir zone **8**) a été placé ici. Il hurle lorsqu'il attaque, alertant ainsi le reste du complexe. Si les aventuriers le tuent, les pirates proches se retirent dans la zone **3** pour préparer la défense de la grotte.

Grispoil, worg : *Bestiaire* p.285 ; pv 30

2 – Le sas

La galerie présente un coude et révèle un couloir de 3 m de long, obscur et pourvu d'un plancher. Au fond, on distingue une porte et des sacs de gravas sur les côtés.

Piège. À mi-parcours, la première moitié du couloir bascule brutalement, projetant les infortunés dans une grotte inondée abritant un requin. La chute est courte et l'eau assez profonde pour qu'un personnage ne subisse pas de dégâts en tombant, mais il constitue un excellent repas pour le requin (voir marge ci-contre).

3 – La Salle principale

Le sol de cette salle de 6 mètres de côté est recouvert de dalles de pierre. Quatre portes s'ouvrent au nord. Un mur affiche une grande carte de Talbeth sur laquelle ont été placées une dizaine de petits drapeaux colorés. La salle est meublée par deux longues tables entourées de tabourets, une grande cage retenant un perroquet apathique et un râtelier d'armes. Deux pirates se réchauffent près de la cheminée.

Shtorrgh effectue ici ses réunions avec Hellhaine, la chef des gardes, le mage Phvarthaart et d'autres contacts pour préparer les actions de la guilde. La carte sert à marquer les alliés et ennemis de la guilde. Le code correspondant aux couleurs n'est pas mentionné, libre à vous d'improviser l'emplacement des drapeaux. →

Le piège du sas (2)

Plancher basculant (FP1) : mécanique ; **Perception** DD 20 ; **Sabotage** DD 20 ; **Déclencheur** espace ; **Remise en place** automatique ; **Effet** Jet de Réflexes (DD 20) ; 6 m de profondeur dans l'eau (pas de dégâts) ; cibles multiples (toutes les cibles sur le plancher).

Requin : *Bestiaire* p. 248 ; pv 22

Des notes épinglées au mur semblent indiquer quels navires ont été coulés. Une note dans le coin supérieur droit de la carte indique en lettres capitales : « *URGENT ! S'OCCUPER DU GROUPE DE GÊNEURS* ! ».

Gardes des *Vautours* (2) : Profil du Malfrat (*Guide du maître*, p. 267)

Un test de Perception (DD 20) permet de trouver une porte secrète dans le coin sud-ouest.

4 – Garde-manger et réserves

Il y a suffisamment de réserve stockée ici pour que les Vautours tiennent durant un mois.

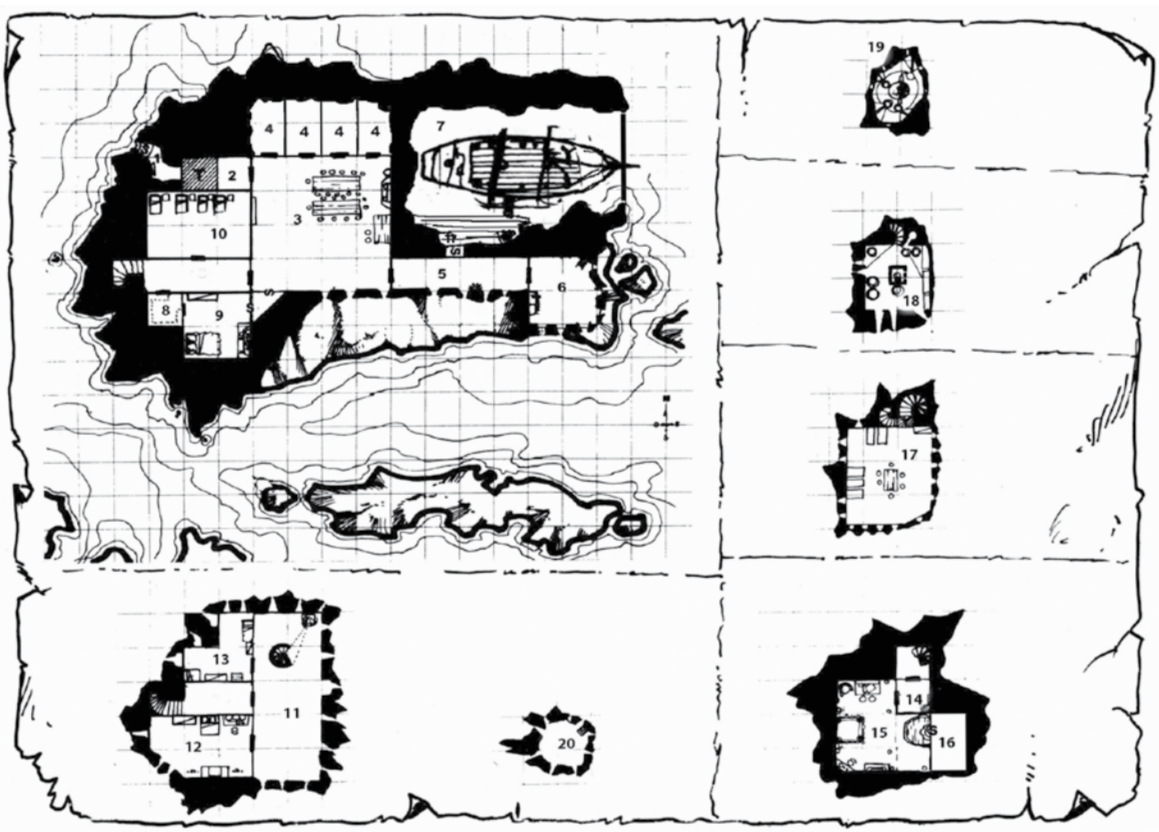
Des armes standards peuvent servir pour réapprovisionner les personnages.

Trésor : un test de Perception (DD 15) permet de trouver 3 fioles de *soins légers*.

5 – Couloir du dragon-tortue

Dans ce couloir percé de meurtrières donnant sur l'extérieur, une manivelle dépasse du mur. Au fond se trouve une porte.

La manivelle a deux fonctions : lever l'énorme herse qui ferme la grotte sous-marine pour libérer un jeune dragon-tortue et ouvrir les larges portes de la caverne portuaire (zone 7). Pour contrôler le commerce maritime, les Vautours ont passé un pacte avec la créature marine, la soudoyant pour qu'elle laisse leur navire intact en lui donnant une partie des trésors. Dès que la guilde attaque un bateau proche,



le dragon-tortue exécute les missions aquatiques demandées par Shtorrgh.

Un test de Perception (DD 20) permet de trouver une porte secrète derrière un vieux tapis.

Créatures. Deux gardes se tiennent dans le couloir. S'ils sont attrapés avant d'avoir pu actionner le treuil, ils fuient dans la zone **6** ou en **7** pour rejoindre leurs camarades.

6 – Salle des archers

Cette salle carrée est grossièrement taillés dans le roc. La pièce n'est éclairée que par la lumière filtrant à travers les meurtrières creusées dans trois des murs. Une échelle disparaît par une trappe dans le plafond.

L'échelle peut être retirée dans la tour de guet (**20**).

Créatures. Trois gardes se tiennent ici. S'ils entendent des cris ou des combats dans le couloir, ils vont soutenir leurs frères pirates.

Ces gardes possèdent une fiole de venin de petit mille-pattes monstrueux (*Manuel des Joueurs* p.565) généralement utilisé pour enduire leurs flèches.

Trésor : dix flèches incendiaires conçues par Phvarthaart. Elles émettent un son strident et occasionnent 1 point de dégât de feu supplémentaire. La victime doit réussir un jet de Réflexes (DD 15) où prendre feu. (Prix : 25 po les 10 flèches).

7 – La caverne portuaire

Cette grande caverne marine abrite un deux-mâts rapide nommé « La Faucheuse ». Quelques crabes courent sur un ponton de bois qui longe la paroi de la grotte jusqu'à une barque. Une passerelle relie le ponton au bateau. À l'est, une immense porte de bois bloque la sortie de la caverne, l'eau s'écoulant librement sous la porte.

Le deux mâts dispose de deux balistes de part et d'autre de sa proue. Le butin ayant été apporté à l'intérieur du récif, la cale est vide.

Créatures. Deux pirates effectuent la maintenance quotidienne sur le pont. Ils ne s'attendent pas à voir des intrus.

8 – L'antichambre du mage

Le sol de cette pièce est parsemé d'os à moitiés dévorés et de touffes de fourrures. Une odeur nauséabonde de chien mouillé imprègne l'air.

Créature. Il s'agit de la tanière de Grispoil, qui se trouve ici si la guilde n'est pas en alerte. Dans le cas contraire, les PJ l'ont croisé dans la grotte marine (zone **1**).

Grispoil, worg : *Bestiaire* p.285 ; pv 30

9 – Chambre de Phvarthaar et Hellhaine

Épais tapis, murs lissés avec du plâtre, délicat lustre de cristal, grande coiffeuse au tabouret matelassé, lit à baldaquin aux draps de soie et enfin, une belle armoire ouvragée contre le mur nord.

Cette chambre est celle du mage Phvarthaar et de sa compagne borgne, Hellhaine la chef des gardes. Hellhaine est dans la salle principale (zone **3**). Phvarthaar reste dans la chambre et prépare ses sorts avant de se montrer. Au besoin, il se réfugie dans l'alcôve entre les deux pas- →

Profils des PNJ

Hellhaine **FP 3**
Voir le profil du Geôlier (*Guide du maître* p. 275), sauf : **équipement** *Rapière +1* (att +12, dgts 1d6+5/18-20)

Mage Phvarthaart **FP 4**
Voir le profil du Magicien amateur (*Guide du maître* p. 278), sauf : **sorts** *projectile magique* à la place de *serviteur invisible.*

Prêtresse Flayhne **FP 3**
Voir le profil de l'Adorateur (*Guide du maître* p. 280), sauf : **domaines** Mal et Mort (toucher maléfique et toucher sanglant, p. 75 du *Manuel des joueurs*), **équipement** faux de maître (att +3, dgts 2d4/x4)

Assistant Pheern **FP 1/2**
Voir le profil de l'Acolyte (*Guide du maître* p. 302), sauf : **domaines** Mal et Mort (toucher maléfique et toucher sanglant, p. 75 du *Manuel des joueurs*), **sorts** *protection contre le bien* à la place de *soins légers,* **canalisation** négative (1d6, 7/jour)

Storrgh **FP 5**
Voir le profil de Bourreau (*Guide du maître* p. 275), sauf : *épée longue +1* ou *+2* (voir marge page 119)

sages secrets, surveillant la chambre et la salle principale par des orifices.

La porte secrète peut être découverte en réussissant un test de Perception (DD 20). Des biens précieux sont également dissimulés dans la chambre (voir marge ci-contre).

10 – Dortoir

Cette grande salle austère compte dix lits superposés et de petits coffres près de chaque couche.

Les gardes dorment ici. Si l'alerte est donnée, il ne reste que deux gardes en train de se préparer. Les petits coffres ne contiennent que quelques pièces de cuivre.

Créature. Deux gardes se tiennent ici. S'ils entendent du bruit dans le couloir ou dans l'antichambre, ils viennent prêter main forte.

11 – Salle d'entraînement

Le sol de cette grande salle est recouvert d'épais tapis matelassés. Un peu partout se tiennent des mannequins rembourrées avec de la paille. Certains portent des manteaux cloutés pourvu de poches et équipés de clochettes, d'autres sont enroulés de chaînes et de cadenas de mauvaise qualité. Au nord, une colonne de 2 m de diamètre rejoint le plafond.

La colonne est un escalier en colimaçon fermé par une grille qui mène au niveau supérieur. La grille est verrouillée (Sabotage DD 25).

Créatures. Six gardes attendent ici. Ils se placent le long des murs, déguisés (DD 15) pour prendre l'apparence de mannequins. Au premier coup d'œil, la pièce paraît déserte.

12 – Chambre du prêtre et de la prêtresse d'Urgathoa

Deux squelettes armés de faux sont peints sur la porte. Il s'agit d'une grande chambre sombre occupé par un élégant lit à baldaquin aux draps noirs. Une armoire et une grande coiffeuse encadrent le lit. Des chandelles brûlent à l'intérieur de crânes placés dans des niches, sinistres lanternes éclairant faiblement la pièce. Deux chandeliers macabres faits de mains humaines encadrent une statue en argent aussi érotique que terrifiante : une magnifique femme nue dont la partie inférieure du corps se décharne en un squelette.

Créatures. La prêtresse Flayhne et son assistant Pheern méditent ici. S'ils entendent des cris dans la salle 13, ils passent plusieurs rounds à se préparer. Quand les PJ entrent dans la pièce, ils les accueillent avec un sourire glacial et souhaitent la bienvenue chez la Princesse Blafarde. Deux squelettes animés attendent des ordres. Les deux prêtres d'Urgathoa ordonnent d'attaquer.

Squelettes (2) : *Bestiaire* p.264.

Tactique: Les attaques sont concentrées sur un ennemi à la fois. Si un PJ est tué, Flayhne utilise sa *baguette d'animation des morts* pour le réanimer sous forme de zombi. Elle fait de même sur le corps de Pheern s'il est tué.

Trésor. L'armoire abrite deux tenues de cérémonie. Sur la coiffeuse, divers objets de culte dont un crâne en onyx (40 po). En fouillant la pièce (Perception DD 16) on peut trouver des bâtons d'encens exotique (pour un total de 300 po) et trois blocs d'*encens de méditation*. Dans un tiroir piégé (tirer le tiroir actionne une faux dissimulée dans un mur) se trouve une *baguette de soins légers*

Trésors de la chambre (10)

Les PJ peuvent trouver des composants pour la plupart des sorts de niveaux 1 à 3 ainsi que quatre fioles. Trois sont des parfums onéreux (200 po pièce). La dernière contient une potion de *soins légers*. Dans l'armoire pendent une armure à plaques, une belle fourrure pour femme (150 po) et une robe de magicien.

Un test de Perception (DD 18) permet de trouver le livre de sorts de Phvarthaar dissimulé dans un espace entre le mur et le lit. Le livre contient les sorts suivants :

Niveau 0 – tous

Niveau 1 – *bouclier*, *frayeur*, *identification*, *mains brulantes*, *projectile magique*, *serviteur invisible*, *sommeil*

Niveau 2 – *force de taureau*, *invisibilité*, *ténèbres*, *toile d'araignée*, *verrou du mage*

Niveau 3 – *nuage nauséabond*, *respiration aquatique*

(30 charges) et un collier de perles (200 po).

Faux dissimulée dans un mur (FP 4). Mécanique ; **Perception** DD 20 ; **Sabotage** DD 20 ; **déclencheur** ouverture du tiroir ; pas de remise en place ; **Effet** +20 att corps à corps (2d4+6/x4).

13 – Les champions squelettes

Flayhne a réanimés ici deux des meilleurs gardes que Shtorrgh a exécutés pour avoir volé une part du butin. Maintenant, deux squelettes champions guettent sans cesse par les meurtrières et attaquent les intrus. Ils combattent à la faux et à l'arc.

Squelettes champion (2) : *Bestiaire* p.263 *;* pv 17.

14 – L'antichambre du chef des pirates

Une petite pièce décorée de miroirs et d'un lustre. Une porte de bois sculptée et dotée d'une poignée dorée se trouve sur le mur ouest.

La poignée de la porte cache un piège. Le seul moyen de déverrouiller la porte est de tourner la poignée après avoir baissé le lustre. Toute autre tentative déclenche un tapis de centaines d'aiguilles cachées dans le sol. Toute personne se trouvant dans la pièce est affectée par le piège. En tirant le lustre vers le bas, le piège se désactive ; en le relevant, il se réactive. Quand il est baissé, le lustre remonte automatiquement au bout de 3 rounds. Le piège fait retentir une cloche dans la zone **17** pour prévenir les gardes.

Pointes dans le sol (ND 2) ; mécanique ; **Perception** DD 22 ; **Sabotage** DD 22 ; **déclencheur** d'espace, **remise en place** automatique ; abaisser le lustre permet de désamorcer ; pointes sortant du sol (1d6, dégâts des chausse-trappes, *Manuel des Joueurs* p.155) ; ne rate jamais ; retardement (1 round).

15 – La chambre de Shtorrgh et Maëllvine

L'opulence de cette pièce aménagée avec du mobilier raffiné, est presque choquante. D'épais tapis pourpres recouvrent le sol et de fines tapisseries habillent les murs. Une peinture de Talbeth, large de 1,50 m, est accrochée sur le mur. Un grand lit prend toute la place dans une alcôve du mur ouest. Un bassin décoré de sculptures aquatiques est rempli d'eau parfumée. Des lanternes d'argent éclairent la pièce.

Shtorrgh vient se détendre ici en compagnie de Maëllvine et y prend ses repas.

Un mécanisme secret peut être découvert sur la sculpture du bassin (Perception DD 20). Il ouvre un passage secret piégé (voir zone **16**).

Créature. Shtorrgh, attend les PJ ici. Il combat avec l'épée dérobée par Maëllvine. Lorsque les PJ pénètrent dans la chambre, Maëllvine est assise sur le rebord de la fontaine, détendue, et lance avec insolence: « *Voilà les larbins de mon père !* ». Shtorrgh se tient face à la porte.

Tactique. Maëllvine laisse Shtorrgh engager le combat le premier et utilise ensuite sa compétence Acrobaties pour tenter de prendre un adversaire en tenaille. Lorsqu'elle le peut, elle effectue une attaque sournoise avec sa dague empoisonnée. Si ses points de vie sont réduits à 15 ou moins, elle boit sa *potion de forme gazeuse* et fuit, abandonnant le Roc.

Trésor. Une étagère contient de nombreux petits objets de valeur, →

dont une statuette d'albâtre représentant une succube (350 po) et une statuette de vautour en argent (500 po).

Le tableau dépeignant la cité de Talbeth est une œuvre de maître dérobée dans le coffre de Sire Khalidan, sa valeur artistique est de 1000 po.

L'armoire contient trois habits de cour pour femme (30 po chacun), un habit de noble (75 po) ainsi qu'une robe de soie provocante (450 po). Au fond de l'armoire, deux coffrets décorés de deux crânes de jade sont sertis de pierres précieuses (150 po chaque). Ils contiennent des parures d'or et d'argent pour une valeur totale de 300 po ainsi que des bagues et boucles d'oreille pour une valeur globale de 850 po.

16 – La Salle du trésor

Une simple niche contenant trois gros coffres de bois et de métal.

Le passage secret est piégé et déclenche un tir de fléchettes empoisonnées (voir marge ci-contre) face à l'entrée de la niche jusqu'au mur ouest de la zone **15**.

Les coffres sont verrouillés mais non piégés. Les clés se trouvent autour du cou de Shtorrgh. Un test de Crochetage permet aussi de les ouvrir. Briser un coffre détruit les objets fragiles qu'il contient.

Coffre. Solidité 5 ; pv 30 ; Enfoncer (DD 30). *Premier coffre :* des objets divers, restes issus des pillages des dernières semaines (valeur totale : 5400 po pour un poids double). Ce coffre devait servir à soudoyer le jeune dragon-tortue afin qu'il n'attaque plus les navires passant dans la zone. Un tribut annuel équivalent sera nécessaire pour vivre en paix avec la créature à l'avenir.

Second coffre : 8 sacs contenant chacun 100 po, et deux sacs emplis de gemmes pour (500 po).

Troisième coffre : 3 *potions de soins légers*, une *potion de restauration partielle*, une *potion d'invisibilité*, une *potion de peau d'écorce* (+3), *une potion de soins importants* et un *élixir de nage*, une *baguette d'armure de mage* (11 charges), et un coffret de jade (300 po). À l'intérieur du coffret, une gemme d'un brun clair est posée sur un coussin de velours. C'est une *gemme à élémentaire* (de terre) (*Manuel des Joueurs* p. 521).

Piège de la Salle du trésor (16)

Volées de fléchettes empoisonnées (FP 3)

Mécanique ; **Perception** DD 12 ; **Sabotage** DD 22 ; **déclenchement** par contact ; **remise en place** manuelle ; **Effet** +8 att distance (1d4+4 plus poison, fléchettes ; cibles multiples (une fléchette par cible à moins de 1,50 m du bassin), poison (venin de vipère noire ; jet de Vigueur (DD 11) pour résister, 1d6 Con/1d6 Con).

17 – La Salle des archers

L'escalier débouche dans cette pièce éclairée par la lumière du jour filtrant au travers d'une quinzaine de meurtrières. Une échelle de bois grimpe vers une trappe au plafond. Des lits s'intercalent entre les meurtrières. Une odeur d'huile rance flotte dans l'air.

L'échelle est amovible et permet aux gardes présents de se retrancher dans la pièce supérieure (**18**) avant de la retirer. Ils tentent alors de déclencher le piège en déversant de l'huile enflammée (voir zone **18**).

Créatures. Cinq soldats montent la garde. Si l'un d'eux entend du bruit dans l'escalier (Perception DD 16), ils se préparent au combat.

18 – La réserve d'huile

Une odeur d'huile flotte dans l'air de cette pièce envahie de tonneaux.

Il s'agit de la réserve d'huile permettant d'alimenter la vasque de la plateforme (zone **19**). Les tonneaux contiennent de l'huile. Si les gardes de la zone **17** se retranchent ici, ils referment la trappe et placent un tonneau dessus. Ils déversent ensuite de l'huile dans les gouttières et l'enflamment. La roche est poreuse et l'huile enflammée la traverse, dégou-

linant sur les intrus présents dans la zone **17**, telle une pluie de feu.

Pluie d'huile enflammée (ND 3) : mécanique ; **Perception** DD 20 ; **Sabotage** DD 20 ; **déclencheur** d'espace ; **Remise en place** manuelle ; **Effet** pluie d'huile enflammée ; cibles multiples (toutes les cibles dans la zone **17**) ; huile enflammée (+10 att corps à corps, 1d3 points de dégâts par round).

19 – Le faux phare

L'échelle mène à une plateforme de 6 mètres de diamètre ouverte à l'air libre. Une large vasque de cuivre est posée sur le sol, présentant des restes noirâtres d'huile brulée.

Lorsqu'il fait nuit, la vasque est descendue à l'aide d'un treuil dans la réserve d'huile (zone **18**) afin d'y être remplie. Elle est ensuite hissée et enflammée en vue du large afin d'attirer les bateaux sur les récifs.

20 – La tour de guet

Deux gardes de la salle **6** se retranchent dans cette tour de guet et retirent l'échelle

Conclusion

Les PJ ont normalement mis un terme aux opérations des Vautours et sauvé Talbeth de la perte du contrôle de son port. Les documents et cartes du centre de commande (**3**) permettent de prouver le grand service que les PJ ont rendu à la ville.

Quelques jours plus tard, un nouveau gouverneur est nommé, Sire Dolgen Rhagarron. Il invite les PJ à un banquet et un bal où il les remercie en personne pour les services rendus à Talbeth. Le commandant Mussien leur remet la récompense promise.

Si ce n'est déjà fait, la négociation avec le dragon-tortue pour épargner les navires de cette zone peut être l'occasion d'une nouvelle mission.

Si les PJ capturent Maëllvine, elle sera jetée en prison avant d'être jugée. Cependant, elle s'évadera, peut-être grâce à une aide extérieure. Quoiqu'il en soit, si Maëllvine s'enfuit du Roc ou de sa prison, elle ne manquera pas de tenter de se venger, ce qui pourra donner lieu à une suite.

Pierre Balandier
***illustrations** Didier Guiserix*
***Plans** Damien Coltice, Didier Guiserix et Pierre Balandier*

Maledord, l'épée dérobée

Épée cher au cœur de Sire Khalidan, Maledorn était celle d'un démon qu'il a combattu et dont la lame lui avait volé un fragment de sa propre âme. Il la gardait donc précieusement et à l'abris. C'est elle que sa fille a dérobée et elle désormais entre les mains de Shtorrgh.

Vous pouvez la considérer comme une *arme +2* ou vous rendre sur la page web de *Casus Belli #4* sur le site *www.black-book-editions.fr* pour télécharger l'aide de jeu détaillant les nombreux pouvoirs (et rituels pour les débloquer !) de cette épée légendaire.

UN SCÉNARIO POUR SHADOWRUN 20A CASUS BELLI

LE TESTAMENT DE KURT
2E PARTIE

« It amazes me, the will of instinct »

- Polly, *Kurt Cobain*

En quelques mots...

Fuyant le studio Lavorka, théâtre de violents affrontements raciaux, les PJ ont récupéré une copie du fameux testament de Kurt Cobain, l'icône grunge du siècle dernier. S'ils sont de vrais professionnels, ils savent qu'ils n'ont plus qu'une chose à faire pour finir le taf : remettre la copie du fichier à leur employeur. Que les PJ décident d'écouter le précieux enregistrement ou non, ils se retrouveront de nouveau sur sa piste, mais avec un but différent : découvrir son origine.

Fiche technique

TYPE • Enquête linéaire
PJ • Débutants
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

0.0 Le Testament

Quel joueur pourrait résister à la tentation ? Les chances que vos PJ décident d'écouter le fameux testament avant de le remettre à Higgo, leur Johnson, sont (très) grandes. Voici quelques éléments descriptifs.

D'abord, il faut signaler que l'enregistrement est ponctué de craquements et de sons bizarroïdes, métalliques, soudains et déformés. Ensuite, pour ce qui est du contenu, il s'agit de 3 chansons que l'on pourrait croire enregistrées dans un garage (les connaisseurs reconnaîtront le style inimitable de Dave Grohl à la batterie), et entre lesquelles on entend la voix de Kurt Cobain (ou une contrefaçon ?) évoquer des sujets divers et variés. Les divagations de Kurt ne sont pas toutes enregistrées en un même lieu. L'enregistrement dure une petite vingtaine de minutes au total. Détails remarquables du « testament » :

Premier interlude : Kurt Cobain parle d'une voie grave et incertaine. Il semble se trouver en pleine ville (on entend le passage des voitures, des klaxons, etc.). Si vous possédez le *Journal* de Kurt Cobain (édité en poche chez 10/18), c'est le moment de lire à vos PJ « l'Incertitude », page 31 de cet ouvrage, qui commence par ces mots : « *L'incertitude comme écarquiller les yeux dans le noir puis les refermer brusquement et les ouvrir de nouveau aveuglé par les petits points argentés étincelants nés de la pression sur la cornée, cligner, rouler, fixer, après, on est de nouveau aveugle, mais au moins on a vu la lumière d'une façon ou d'une autre…* »

Première chanson : Ce titre très rapide est à la limite de l'audible et ses paroles reprennent certaines phrases connues des premières chansons de Nirvana. Si vous possédez un CD du groupe, n'hésitez pas à le passer, si possible à travers de mauvaises enceintes (par exemple via des enceintes d'ordinateurs portables) pour donner une bonne idée de l'ambiance qui se dégage de l'écoute du testament.

Deuxième interlude : Comme pour le premier prélude, je vous conseille de lire un texte issu du *Journal* de Kurt, celui situé en page 213.

Deuxième chanson : Cette chanson dure à peine 1 minutes 30 et finit par une vague explosion de sons métalliques saccadés, divers et variés. Là encore, il s'agit d'une chanson inédite et jusqu'alors introuvable.

Troisième chanson : La fin du testament est la partie la plus intéressante et la plus déroutante du document audio. Cette chanson inconnue de tous les fans de Nirvana s'intitule « Awakened » (« Éveillé »). Les paroles de Kurt décrivent des rêves dans lesquels il apprend la magie auprès d'un dragon revenu du fond des âges, rencontre des elfes de grande taille au regard profond, et prédit « un avenir sombre, distordu, chiffré, matriciel, où les peuples s'entredéchireront virtuellement contre des entités qu'ils ne reconnaîtront pas »... Tous les personnages du 6ème monde verront là une sorte de chant prophétique... à condition bien sûr que l'enregistrement soit authentique !

Troisième interlude : Dans cette dernière partie, la voie de Kurt évoque ses souffrances physiques, entre dope, vomissements et douleurs d'estomac (dues à une maladie qui le faisait atrocement souffrir de son vivant). Kurt parle aussi du monde consumériste et matérialiste qui doit cesser sa longue fuite vers l'avant. Il évoque aussi à plusieurs reprises sa rencontre avec **Joan Faultwing**, une créature sublime

issue de son inconscient qui lui aurait ouvert les « voies virtuelles » et serait repartie en le laissant terriblement seul, perdu au milieu de l'infini. L'interlude s'achève sur cette phrase : « ma prison intérieure était mon seul foyer et sans lui, rien ne vaut plus, il est temps que tout cela s'achève et que ma vie prenne fin ». On sait ce qu'il advint de Kurt Cobain, il se suicida.

0.1 La véritable histoire du testament

Désolé, mais la triste vérité est que le *Testament de Kurt* est un faux. Désolé aussi pour ceux qui n'ont pas encore lu *Émergence*, mais je dois vous faire part d'une révélation apportée par ce supplément : les IA sont de retour, en plus grand nombre qu'auparavant, et (heureusement) sous une forme moins puissante.

Kurt est une IA née du Crash 2.0. Pendant plusieurs années, sa demeure (toutes les IA possèdent une « demeure », sorte de foyer dont elles ne peuvent se séparer trop longtemps sous peine de dégradation de leurs codes et programmes) a malheureusement été un ordinateur appartenant à un groupe de scientifiques du laboratoire indépendant ***Search & Spirit***. Ces scientifiques ont pris soin d'enfermer l'IA en coupant l'ordinateur des réseaux matriciels extérieurs et ont effectué de nombreux tests pour mieux comprendre la nature de l'étrange programme conscient auto-baptisé « Kurt ». Il y a quelques semaines, l'IA a eu une opportunité de s'enfuir une bonne fois pour toute et d'échapper aux traitements des scientifiques : **Joan Faultwing**, une technomancienne qui s'ignorait, passa près des locaux de *Search & Spirit*, créant instinctivement et inconsciemment un nœud d'accès vers le réseau local du laboratoire. Ce pont permit à Kurt de fuir vers la matrice. Pour toujours.

Au bout de quelques semaines, perdu au milieu du flux matriciel, Kurt, né au milieu d'un programme informatique musical, trouva naturellement refuge dans un nœud de téléchargement de musique illégal. Là, il se mit à dépérir, loin de sa demeure matricielle. Avant de mourir, il fusionna avec divers éléments se trouvant sur le nœud de téléchargement musical, concevant de manière incompréhensible et spontanée un document audio testamentaire. Cette fusion entre la conscience de l'IA et les programmes musicaux →

QUELQUES INFORMATIONS

Ce scénario devrait vous occuper deux bonnes soirées de jeu. L'idéal est de le situer en parallèle des premiers évènements décrits dans le supplément *Émergence*. Ce supplément n'est pas indispensable mais permet de mieux cerner certains éléments de fond du scénario.

BONUS PDF !

Cette aventure part du postulat que vos joueurs ont récupéré un testament audio attribué à Kurt Cobain, précédemment détenu par un DJ ork appelé C-UNITTY. Si vous n'avez pas eu l'occasion de découvrir la première partie de cette aventure dans les pages de feu *Black Box #3*, sachez que ce scénario est présent dans la version PDF de ce numéro de *Casus Belli* (version offerte aux abonnés dont c'est le privilège et disponible pour seulement 4,50€ sur la boutique en ligne de BBE). Les évènements décrits dans la première partie du *Testament de Kurt* permettent d'en savoir plus sur C-UNITTY mais ne sont pas totalement indispensables pour comprendre et jouer ce nouveau scénario. Pour les PJ, le mystère reste entier et ils ignorent ce que contient le document. Est-ce un vrai ? D'où vient-il ? Autant de questions qui trouveront réponses dans les pages à venir.

donna naissance au *Testament de Kurt*, un document mélangeant certains éléments découverts par l'IA lors de sa fuite du laboratoire : l'Éveil, la métahumanité et la mort de Kurt Cobain, auquel elle s'est identifiée (à cause de son nom bien sûr, mais aussi de son rapport à la musique et de la profonde dépression qu'elle traversait loin de sa demeure numérique). Ensuite, le *Testament de Kurt* tomba dans les mains d'un fouineur du web, un certain **Freak Jon**, qui le transmit finalement à un ami mélomane, **C-UNITTY**. La suite, vous la connaissez.

1.0 Fin ðe run

Les PJ ont récupéré le testament de Kurt Cobain et se rendent au point de rendez-vous avec leur Johnson, dans le parking souterrain du centre commercial de Northgate, à 11h du matin (cf *Black Box 3 ; ce scénario d'ouverture est aussi mis à disposition dans la version pdf de ce Casus Belli*). Comme convenu, **Higgo**, le Johnson de leur employeur, est présent et attend la marchandise, accompagné d'une belle Eurocar Westwind 3000 sombre aux vitres teintées et de deux gardes du corps classieux, un ork et un troll. Il y a pas mal de passants dans le parking, mais cela ne semble pas affoler le nain outre mesure, ni même ses sympathiques colosses.

« Notre employeur est ravi que vous ayez pu récupérer l'enregistrement. Comme convenu, voici les deux tiers complétant le paiement, en créditubes certifiés. J'espère que vous n'avez pas revendu ni dégradé l'enregistrement de quelque manière que ce soit. Mon employeur a été assez clair sur ce point, n'est-ce pas ? »

En toute logique, la rencontre devrait bien se passer. Si jamais le groupe de PJ compte plusieurs blessés graves ne souhaitant pas passer par la case hôpital (un problème de SIN peut-être ?), Higgo connaît un doc des rues de qualité, **Jermaine Beasley**, qui habite à deux pas du parking (ce personnage peut servir de nouveau contact aux PJ si besoin est).

Après avoir fait ses félicitations, le nain enfile des lunettes noires et salue les PJ en sautant sur le fauteuil arrière de la Westwind : « J'aurai certainement d'autres jobs pour vous, je vous tiens au courant ».

1.1 Nouveau run

Quelques jours plus tard, la « face » du groupe reçoit un appel d'Higgo le nain, qui leur donne rendez-vous au **Matchstick's** (le lieu de leur premier rendez-vous) le soir même, à 22h15. Arrivés là-bas, les PJ replongent dans l'ambiance jazzy du club de Seattle et retrouvent le nain aux cheveux grisbleus, avachi sur un canapé rouge, en train d'écouter attentivement un duo piano batterie composé d'un nain joufflu et d'un humain bedonnant.

« Merci de votre venue. Je vais faire rapide, j'ai rendez-vous ce soir. Mon employeur souhaite que vous enquêtiez sur les origines du *Testament de Kurt* que vous avez ramené. Il souhaite apprendre d'où provient le document, et s'il s'agit d'un vrai ou non. Il vous suggère d'interroger le DJ C-UNITTY quant à la provenance de l'enregistrement et vous recommande de vous intéresser de très près à une certaine **Joan Faultwing** (les PJ ayant écouté l'enregistrement sauront d'où sort ce nom), une personne, probablement décédée, ayant semble-t-il un lien avec Kurt Cobain. Ces deux pistes devraient vous permettre de vous lancer. Cette mission n'est certes pas aussi excitante que la première, mais elle vous rapportera entre 25 000 et 100 000 Nu Yens - pour le groupe - en fonction des informations découvertes. Qu'en dites-vous ? »

Higgo est prêt à leur laisser 5 000 Nu Yens immédiatement (en créditubes) et le reste sera remis à la fin de la mission, qui ne devra pas durer plus de deux semaines.

Si les PJ acceptent, Higgo les remercie et attend de leurs nouvelles sur son Commlink. Il ne se fait pas prier et demande ensuite aux PJ de quitter le club car il a d'autres rendez-vous. Quand les PJ quittent le Matchstick's, le duo piano batterie achève sa performance, applaudi avec ferveur par les quelques dizaines de fans présents.

SI LES PJ CHERCHENT À REVENDRE LE TESTAMENT

Si les PJ décident de marchander une copie du *Testament de Kurt* auprès d'une tierce personne, ils peuvent en tirer une bonne somme (autour de 100 000 Nu Yens). En revanche, il y a 80% de chance que leur employeur l'apprenne et que cela déclenche son ire. Si les PJ se font repérer, préparez l'évènement **4.0 Incident street**.

2.0 Enquêtes préliminaires

Qu'ils aient écouté le *Testament de Kurt* ou non, les shadowrunners disposent de deux pistes pour remonter à la source de l'enregistrement. Si l'un des PJ a des contacts appartenant au milieu musical de Seattle, il peut leur demander de chercher des infos concernant le *Testament de Kurt* et les rumeurs le concernant. Demandez au PJ ou au contact concerné d'effectuer un test approprié d'Intelligence + Étiquette et donnez les réponses situées en marge ci-contre en fonction du nombre de réussites obtenues.

2.1 Retrouver C-UNITTY

Repartir sur les traces du DJ ork technomancien ne devrait pas remplir de joie les shadowrunners, surtout si le premier scénario s'est mal terminé. Mais retrouver C-UNITTY est pourtant un passage obligé pour découvrir les origines du *Testament de Kurt*.

Évidemment, après les probables « incidents » survenu au studio Lavorka, le label **Ork Panthers** et C-UNITTY ont été contraints à quitter en catastrophe le studio pour un nouveau lieu tenu secret.

Après l'intervention des PJ, le label s'attendait à voir sortir le *Testament de Kurt* sur la matrice, mais il n'en fut rien (sauf si les PJ ont vendu le document à une tierce personne, dans ce cas, vous devrez modifier la réaction du label en conséquence, et il sera dès lors plus facile de trouver C-UNITTY, qui aura perdu son contrat avec les Ork Panthers). Du coup, ils ont rejoint le **studio FreeDance** situé dans la banlieue sud de Seattle, non loin du quartier militaire de Fort Lewis, et ont demandé à C-UNITTY de finir son album dans la foulée. À l'heure qu'il est, C-UNITTY vient d'achever dans la douleur l'enregistrement de l'album et loge dans un hôtel de Fort Lewis, le « *Fast Lane* », sous une fausse identité.

La méthode la plus simple pour retrouver C-UNITTY est d'entrer directement en contact avec lui via son CommLink si les PJ ont hacké celui-ci lors du précédent scénario, par exemple, ou en lui envoyant un message suffisamment explicite via le label Ork Panthers. Si le contenu de ce message paraît véridique, le label prévient C-UNITTY qui entre alors en contact avec les PJ via Commlink en leur demandant ce qu'ils veulent exactement.

2.2 Parler avec C-UNITTY

Au lieu de rendez-vous convenu (ou pas, si la discussion se fait à distance), les shadowrunners retrouvent C-UNITTY, habillé d'une casquette or et violet d'une équipe de basket-ball américain du siècle dernier. L'ork a terminé son album et ne veut pas d'ennui, c'est pourquoi il a demandé à quelques amis de le protéger physiquement (ces derniers, des orks, veillent à quelques encablures du point de rendez-vous).

Les informations que le DJ ork peut fournir aux PJ s'ils réussissent à le convaincre que leur employeur souhaite simplement découvrir la vérité derrière le document de Kurt Cobain se trouvent en marge ci-contre.

2.3 Retrouver Joan Faultwing

Si les PJ font un tour sur la matrice en quête d'informations sur Joan Faultwing, ils trouvent une bonne centaine de Joan Faultwing, mais seulement trois encore vivantes dont une résidant à Seattle : **Joan Faultwing, 153 hooving street, Renton**.

Pour chaque réussite supplémentaire, voici ce que les PJ apprennent sur elle :

- C'est une elfe.
- Elle était employée par une société de marketing dans les années 60.
- Elle a fait une apparition chantée (des chœurs en fait) sur un tube de 2065, ***Crash baby Crash*** de **Uhmal Tamet**, un shaman converti à l'electro-fusion-pop.

Si les PJ enquêtent dans le quartier résidentiel de hooving street (plus d'info dans le supplément *Capitales des Ombres*, page 102), les voisins, méfiants par nature, ne se livrent qu'aux personnages humains ou elfes arborant une tenue correcte →

INFORMATIONS OBTENUES EN FONCTION DU NOMBRE DE RÉUSSITES

1-2 La rumeur a enflé ces derniers jours et apparemment, certains membres du label **Ork Panthers**, censé produire le disque controversé de C-UNITTY, ont été victimes de dégâts matériels et de violences physiques. Tous les hackers de Seattle sont sur le coup pour retrouver le document audio sur la toile et l'offrir au public contre une somme d'argent considérable.

3-4 La rumeur prétend que C-UNITTY a été cambriolé et qu'il a perdu l'enregistrement !

5 Un ami d'un ami d'un ami a entendu dire que l'enregistrement de C-UNITTY est un faux et que toute cette histoire va retomber dans l'oubli aussi vite qu'elle en est sortie !

6+ Un certain **Mc Arthen**, un agent de groupes de Seattle bossant pour les grandes majors a entendu dire qu'une effraction avait eu lieu dans le studio de C-UNITTY et que la bande ne devrait pas tarder à sortir publiquement.

CE QUE SAIT C-UNITTY

• C-UNITTY ignore si le testament est véridique ou non. Ce qui lui a plu, c'est l'idée que Kurt Cobain ait entrevu l'Éveil et l'arrivée de la magie et donc des métahumains sur terre.

• C-UNITTY se rend régulièrement à la **brocante virtuelle des Music Dealers de Renton**, et c'est là qu'il a fait la rencontre, il y a déjà plusieurs années, de **Freak Jon**, un hacker mélomane, lequel a découvert le document musical attribué à Kurt Cobain. Le hacker étant un fan monomaniaque de rap-core, il lui a refourgué le document en échange d'un enregistrement pirate qu'il possédait. Donnant, donnant. De l'avis du DJ ork, Freak Jon n'a aucune idée de l'importance que revêt l'enregistrement de Kurt. Il s'en contrefiche même probablement au point de ne pas avoir fait de copie.

• **Freak Jon** est un mec spécial, un hacker humain bourré de tics à fond dans le blogging et le rap-core. Un antisocial sympathique shooté à l'info-culture musicale. Il connaît tout dans son domaine, que ce soit le rap-core espagnol, elfique ou afro-ork-américain. Pour trouver Freak Jon, il faut se rendre à la brocante virtuelle de Renton. D'après le DJ ork, c'est le seul moyen de croiser le hacker. Son persona est facile à reconnaître : un ours maigrichon portant des lunettes noires et une grosse chaîne en or autour du cou !

(costard ou vêtement bourgeois à la mode). Si vous jugez que les PJ sont trop effrayants (métahumains armés ou habillés comme des gangers), le voisinage appelle l'entreprise de sécurité du quartier (la **Lonestar**, plus ferme que Knight Errant mais moins bien vue en ce moment en ville). Attention, la sécurité dans ce quartier ne rigole pas et les PJ risquent fort de passer un mauvais moment (fuite dans le quartier) si la Lonestar débarque.

Bref, si les résidents acceptent de parler, voilà ce qu'ils dévoilent (il faut interroger au moins deux personnes pour obtenir tous ces indices, et n'hésitez pas à demander un test impliquant des compétences associées au Charisme pour vous donner une idée de la tournure des discussions - la table des modificateurs sociaux apparaît en page 131 de *SR20A* et dans l'*écran*) :

- Joan Faultwing est une magnifique elfe aux cheveux blancs. Une gentille fille qui avait une sublime voix (« *elle a même chantée une célèbre chanson qui passait en boucle sur le réseau, attendez, ça faisait « tin tin tin tin tin », ça vous dit rien ?* »).
- On ne voit plus trop Joan dans le quartier ces derniers temps…
- Joan est en convalescence depuis de longs mois, la pauvre est gentille mais elle est dépressive depuis le Crash de 64' et elle fait des séjours à répétition dans les hôpitaux de la ville.
- Joan est une passionnée de musique, mais vous savez, dans ce milieu, on abuse de certains produits et de BTL… La pauvre n'arrive pas se défaire de son addiction je pense… M'enfin, c'est une gentille dame.

2.4 Joan ne répond pas

Si les PJ décident de rendre visite directement à Joan, ils trouvent porte close. La grande demeure blanche est typiquement américaine (double porte d'entrée, grand jardin et garage). Le jardin est relativement entretenu, tout laisse à penser qu'elle est habitée (en fait non, le jardinier est un employé du quartier). Personne ne répond pourtant à la cloche fixée à la droite de la porte d'entrée. Et pour cause : Joan est décédée !

En pénétrant par effraction dans la demeure (la porte n'est pas fermée à clé et l'alarme n'est pas branchée), les PJ découvrent le corps d'une belle elfe en petite tenue étendue sur son canapé, le corps transpercé de plusieurs balles (cf. illustration). La puissante odeur de

mort qui se dégage du salon et le sang séché ne laissent aucun doute. Joan est morte depuis plusieurs jours déjà. Malgré la raideur cadavérique, sa beauté ne fait aucun doute et cette elfe a tout de la jolie femme qui s'est brûlée les ailes, attirée par les lumières incandescentes du monde du showbiz.

À moins qu'ils n'aient pas été discrets dans le quartier (à la discrétion du MJ, mais sachez que vous avez tout intérêt à être exigeant sur ce genre de détails), les PJ ont tout le temps nécessaire pour fouiller les lieux. Voilà ce qu'ils peuvent découvrir, en fonction du nombre de réussites lors de leur test d'Intuition + Perception, sachant qu'ils doivent tout de même vous indiquer où ils fouillent pour avoir accès aux informations correspondantes. Tout ne doit pas se résumer à un test, mais le test doit néanmoins limiter les capacités de recherches des personnages en fonction de leurs capacités de Perception

SALON /// CADAVRE (2 réussites) : Une inscription a été gravée dans le bracelet que Joan porte au bras gauche ***Crash baby crash*, 2065**, en référence à son tube.

SALON /// CANAPÉ (1 réussite) : Sous le canapé, les PJ peuvent découvrir le Commlink (*Réponse 2, signal 3, firewall 3, système 2*) de Joan, lequel contient de nombreuses informations sur l'elfe. En lisant ses courriels, on s'aperçoit qu'elle répondait rarement à ses mails et qu'elle avait beaucoup de prétendants ! Son Commlink est spammé à mort, et il est difficile de capter quelque chose de remarquable, si ce n'est les mails récents et répétés d'un certain **Tommy Rash**, qui lui demande des nouvelles, du style : « Dave m'a dit que t'étais passée pas loin de l'overdose en pleine rue l'autre jour. Quel con, je lui ai expliqué du coup. Bon et toi, tu vas bien ? » ; « Réponds moi, je m'inquiète Miss !... » ; « Je reviens aux nouvelles, réponds moi, on devait se voir au **Gorgeous** l'autre soir, tu te souviens ? ... ». Dans son dossier médical, un hacker découvre que Joan a fait pas moins de 6 séjours en hôpital psychiatrique pour dépression et, plus récemment pour cette nouvelle maladie qu'on appelle SIPA, un syndrome dû au Crash qui mène à la dépression (cf. *Émergence*).

SALON /// ARMOIRE (2 réussites) : L'unité centrale informatique de la maison est débranchée et date de plus de 5 ans. Sans le savoir, Joan ne passait plus par son UC grâce à ses pouvoirs de technomancienne.

CUISINE (2 réussites) : En inspectant les dates de péremption des aliments présents dans le frigo, on peut déduire qu'elle est morte il y a au moins une semaine.

CHAMBRE /// LIT (1 réussite) : les draps du lit sont défaits, comme si Joan avait été réveillée dans son sommeil avant de mourir. Sous son lit, on trouve des médicaments. Après recherche (genre en contactant un doc des rues), il s'agit de médicaments pour les dépressifs et de palliatifs aux BTL pour les cures de désintoxication.

CHAMBRE /// ARMOIRE (5 réussites) : Le coffre-fort de Joan se trouve derrière une lourde armoire de vêtements « hype » et sexy, parfaits pour la vie nocturne. Difficile à ouvrir (matériel indispensable, forcer la serrure nécessite un test de Logique + Serrurerie 8, heures), le coffre contient des bijoux de famille (d'une valeur de 8 000 Nu Yens), des papiers importants (documents notariés), un journal intime d'enfance (plus tenu depuis au moins 20 ans), des photos familiales et plusieurs disques durs contenant des BTL illicites d'une valeur de 20 000 Nu Yens ! Autant dire que les PJ n'ont pas intérêt à se faire arrêter par la Lonestar en possession de tout cela...

CHAMBRE /// ÉTAGÈRES (3 réussites) : Parmi les lectures de Joan, il est possible de trouver un marque-page en papier sur lequel est écrit : « Bonne lecture ma poulette, ton pote Tommy ».

GARAGE /// VOITURE : Si les PJ mettent en route la belle Honda Spirit mauve de Joan, ils constatent que son système de contrôle wifi est complètement « jammé ». En effectuant un test d'Informatique + Analyse 4, un hacker peut découvrir les nombreuses signatures électroniques d'un virus qui →

LES TECHNOMANCIENS (OPTIONNEL)

Si vous êtes plongé dans l'année 2070 et que vous exploitez les éléments proposés dans le supplément *Émergence*, vous pouvez pousser le bouchon un peu plus loin et utiliser cet évènement optionnel.
Le laboratoire *Search & Spirit* fait aussi des expériences sur les technomanciens et leurs étranges pouvoirs. Ils ont donc enfermé contre leur gré plusieurs technomanciens (pourquoi pas C-UNITTY ou un technomancien que les PJ connaissent même en ignorant qu'il avait de tels pouvoirs ?) dans les sous-sols du laboratoire, à l'abri des regards indiscrets. Notez bien que dans ce laboratoire, mis à part l'enfermement (ce qui est déjà pas mal), les sujets ne sont pas maltraités ou victimes de sévices chirurgicaux comme dans d'autres lieux du même type. Tous les chercheurs, même si leur comportement est éthiquement condamnable, ne sont pas des bouchers.
Aux PJ de décider s'ils essayent de libérer les technomanciens ou non, avec les complications que cela implique pour leur fuite hors du laboratoire.

semble avoir jammé le système de la voiture. Ces signatures portent le nom de : >>>KURT>>>. Cet indice pour le moins troublant n'est pas évident à trouver, n'en faites pas cadeau aux PJ trop facilement.

Dernière chose, si vos PJ ne sont pas discrets et attirent l'attention des voisins ou de la Lonestar (qui patrouille dans le quartier la nuit), pensez bien qu'à la découverte du cadavre de Joan, les premiers suspects seront évidemment les PJ. D'ailleurs, vous pouvez parfaitement faire intervenir les enquêteurs de la Lonestar pendant le scénario (ils auront eu leurs signalements grâce aux voisins par exemple) ou même après ce scénario, pour que vos joueurs n'oublient jamais que la discrétion est un élément primordial de la survie des runners !

3.0 Deux pistes

Une fois C-UNITTY rencontré et le cadavre de Joan Faultwing découvert, les PJ risquent de se poser pas mal de questions et disposent désormais de deux nouvelles pistes :

- **Freak Jon** (FJ), un hacker mélomane fréquentant la brocante virtuelle des **Music Dealers** de **Renton**.
- **Tommy Rash**, l'ami de Joan, fréquentant le club le **Gorgeous**.

3.1 La brocante virtuelle

Trouver la brocante de Renton n'est pas difficile. Elle a lieu tous les matins sur la **515 street** et rassemble une foule discrète mais intéressée. On y trouve toutes sortes de choses, vêtements, mobiliers, pièces de collection sur tous supports, etc. La plupart des acheteurs sont des chineurs avérés, des spécialistes de la revente, des personnes âgées, bien sûr, mais pas seulement.

DJ C-UNITTY l'a bien précisé, c'est à la *brocante virtuelle des Music Dealers de Renton* que les PJ pourront trouver FJ, et non à la vraie brocante. Pour accéder à la brocante virtuelle, il faut trouver le « nœud invisible » dont parleront aisément tous les habitués de la brocante non virtuelle (qui ne savent pas forcément comment y aller d'ailleurs... mais la réputation de la brocante virtuelle est ce qu'elle est). Le nœud est accessible à l'intérieur d'un grand salon de coiffure, le ***Music Dealers, Hair and Shavings***. Une fois sur place, les hackers doivent réussir un test d'Informatique + Programme d'analyse (5, 1 minute) pour détecter le nœud et faire une demande d'adhésion. Celle-ci faite, le persona d'un programme d'accueil (un enfant habillé en treillis portant des lunettes noires et un sac de gros disques vinyles) invite les nouveaux venus à patienter et à se faire coiffer pendant qu'ils arpentent la brocante virtuelle en immersion virtuelle totale (en RV) via coldsim ou hotsim. Seuls les membres « gold » de la brocante peuvent accéder au « nœud invisible » de chez eux, sans avoir à se faire coiffer ou raser chez les *Music Dealers*.

Une fois passé en RV, le hacker (voire tous les PJ, y'a pas de raison) se retrouve dans un décor virtuel particulièrement coloré, un grand hangar de type squat allemand, graffitis sur les murs, cracheurs de feu, danseurs et tonneaux en fer rouillé supportant des palettes de bois à l'intérieur desquelles se trouvent des milliers de disques vinyles (les ORA des enregistrements audio). Dans ce paysage réaliste parcouru de pop-up indiquant le cours des raretés en vente ici, une bonne centaine de personas de toutes sortes (un Nabo typé orkxploitation, un persona Elvis métahumain, etc.) font du troc plus ou moins discrètement.

En parcourant la brocante virtuelle de bout en bout pendant plusieurs dizaines de minutes, les PJ devraient finir par remarquer **le persona de FJ**, un ours de très grande taille et maigrichon. Il tripote constamment sa chaîne en or et ses lunettes noires, révélant parfois des yeux expressifs typiques des créatures de dessins animés.

3.2 Discuter avec Freak Jon

S'ils abordent FJ, celui-ci leur fait part de son désintérêt, sauf, bien sûr, s'ils cherchent des infos concernant les derniers groupes de rap-core du circuit ! Dès que les PJ évoquent C-UNITTY ou l'enregistrement de Kurt Cobain, l'ours leur fait parvenir un mail privé et sécurisé, l'air de rien, et continue à vaquer à ses occupations habituelles.

Le message de FJ : « *RDV au mall d'Arnigton street, c'est un lieu public, dans 3 heures.* »

3.3 Trouver Tommy Rash

Tommy Rash est un pseudo, mais dans le milieu musical de Seattle, un contact bien informé peut renseigner les PJ quant à la véritable identité du manager ork : **Tommy Chiccono**. Qu'ils connaissent son véritable nom ou pas, en se rendant au club le *Gorgeous*, les PJ devraient pouvoir rencontrer Tommy, qui est un habitué des lieux.

Le *Gorgeous* est un club branché, hype, très métahumain et showbiz, avec toutes les dérives qu'on peut imaginer : tenue correcte exigée à l'entrée, BTL, dope, prostitution de luxe, etc. Le lieu est beau et décoré en RA d'images de concerts, d'effets de lumières frénétiques et de foules virtuelles en délire. La sécurité du lieu est assurée par 8 videurs trolls dont 4 qui se tiennent à l'entrée.

Si les PJ demandent Tommy, on leur indique un ork portant de grosses lunettes noires et arborant une chevelure de jais bouclée et dense (cf. illustration). Tommy est un fan d'orkxploitation, ça se voit ; et c'est un manager, donc la parlotte, ça le connaît (Charisme 4 et compétences associées au Charisme autour de 5). Les PJ souhaitant l'aborder devraient avoir la bonne idée de lui parler immédiatement de Joan, sans quoi il fera vite venir les videurs pour être débarrassé d'eux.

3.4 Discuter avec Tommy

Lorsque Tommy apprend la mort de Joan, sous le choc, il peine à y croire. Il pensait Joan partie en cure… Bref, il vient de perdre une amie et pour lui la nouvelle est dure à encaisser.

Les informations dont dispose Tommy se trouvent en marge ci-contre. La quantité d'info qu'il fournit dépend évidemment des questions posées par les PJ et de leurs tests de compétences associées au Charisme.

4.0 Un peu d'action !

L'évènement suivant peut se dérouler à différents moments de l'aventure. Voici les différentes situations dans lesquelles vous pouvez ajouter du sel avec cet incident orienté action :

1/ Les PJ ont revendu l'enregistrement du *Testament de Kurt* à une tierce personne et leur employeur vient de l'apprendre (cf **1.1**). Ce dernier décide de régler le compte des shadowrunners, tout simplement. Une parole est une parole.

2/ Les PJ se rendent au laboratoire *Search & Spirit*, là où Joan a fait son malaise en compagnie de Tommy Rash. Les agents du laboratoire, qui surveillent la demeure de Joan depuis son assassinat, identifient les PJ et décident de les réduire au silence pour assurer la sécurité des recherches du labo.

3/ Le label Ork Panthers a décidé de se venger des PJ et de leur donner une bonne leçon. Il a engagé une équipe de shadowrunners pour effectuer le job.

4.1 Les protagonistes

Quel que soit votre choix, une équipe a été montée pour s'occuper des PJ.

1/ L'équipe de l'employeur des PJ est détaillée dans le chapitre **7.0 Casting du scénario**. Les membres de cette équipe ne portent aucun signe distinctif et sont tous de véritables professionnels, sérieux et prudents. Au MJ de les jouer comme tels.

2/ L'équipe des agents du laboratoire est détaillée dans le chapitre **7.0 Casting du scénario**. Les agents portent tous le même modèle de Commlink d'entreprise (Laboratoire *Search & Spirit* !). Ils sont corruptibles et parlent sous la menace, bien qu'ils ne sachent pas grand-chose, si ce n'est que leur laboratoire effectue des recherches informatiques confidentielles (ils n'ont pas accès à ces secteurs). Leur commanditaire est un certain **M. Matsimura**, un employé des ressources humaines du laboratoire.

3/ L'équipe envoyée par le label Ork Panthers est détaillée dans le chapitre **7.0 Casting du scénario**. Cette équipe est foireuse au possible (le label n'a pas les moyens de ses ambitions). Gérez cette équipe comme si les membres étaient très mal organisés. Cet aspect doit avoir un impact sur l'affrontement et en termes d'ambiance. →

CE QUE SAIT TOMMY

• Joan est dépressive depuis le Crash 2.0 et a subi de nombreux traitements. Elle est tombée dans la dope et les BTL pour pallier à ses atroces maux de têtes et à ses délires schizophréniques. Tommy peut raconter de nombreuses anecdotes sur les mauvais trips récurrents de son amie.

• La dernière fois qu'il a vu Joan, c'était il y a deux semaines, lors d'une ballade amicale dans Renton, ballade au cours de laquelle Joan a eu un malaise foudroyant et assez flippant. Craignant qu'on accuse le sale ork de fournir de la dope à la belle elfe dépressive, Tommy a déguerpi sans oublier de faire venir les soins sur place. Le soir de l'incident, il a reçu un appel de Joan, très fatiguée mais en bonne santé, qui lui disait que ça allait mieux. Depuis, plus de nouvelles, mais comme elle devait se rendre en cure, il ne s'est pas inquiété plus que cela quand elle ne s'est pas pointée à leur dernier rendez-vous.

• Tommy se souvient du lieu où Joan a perdu connaissance, à proximité d'un parc, en face d'une banque japonaise (juste à côté du laboratoire *Search & Spirit*).

4.2 Gestion des affrontements

1/ L'équipe de l'employeur frappe de nuit, lorsque les PJ sont isolés les uns des autres. Ils commencent par le PJ « samouraï des rues » et finissent avec le « mage » du groupe. Leur but est de prendre les PJ un par un. Attention, les PJ ont toutes les chances d'y passer ; mais avec un peu de chance, l'un d'entre eux aura le temps de prévenir ses petits copains par Commlink, les mettant en alerte et/ou obtenant un renfort de dernière minute. S'il y a au moins un mort côté shadowrunners et que les PJ restants échappent à leurs poursuivants jusqu'à l'aube, ils n'ont plus rien à craindre. À la fin de l'aventure, si le run a été une réussite, les PJ apprendront qui a commandité l'assassinat de la bouche de Higgo (« je vous avais prévenu »).

2/ Les agents du laboratoire suivent les PJ et s'arrangent pour en isoler un des autres afin de le capturer. Ils donnent ensuite rendez-vous aux PJ dans un lieu isolé avec le captif comme appât. Leur embuscade débute par l'assassinat du personnage capturé (pensez à « tuer » un personnage disposant encore d'au moins un point de chance à dépenser pour qu'il puisse survivre au coup fatal, histoire de laisser au moins un tour de jeu au groupe pour sauver leur compagnon).

3/ L'équipe du label attaque les PJ en pleine rue, et elle privilégie les armes contondantes. Leur but est de flanquer une bonne raclée aux PJ, de leur cracher à la gueule, puis de partir en leur disant : « *la prochaine fois, réfléchissez avant de vous attaquer aux intérêts des Orks Panthers !* ».

5.0 Rencontre avec FJ

Le **mall d'Arnigton street** est, à cette heure de la journée, envahi par une foule désordonnée. Dans ce décor surpeuplé (Ikéa un samedi après-midi, vous connaissez ? Ajoutez des tonnes de pop-ups en RA et vous y êtes !), le seul moyen de repérer FJ est de passer en RA et de chercher son persona. Oui oui, l'ours ! Celui-ci se tient près de la fontaine située au centre du mall.

FJ est effectivement bourré de tics. Cet humain maigrichon aux cheveux gras et châtains a une tête un peu bizarre, et on pourrait facilement le penser attardé mental et/ou sociopathe. Il a toutefois l'air inoffensif avec son tee-shirt sale « *My Nu Yens won't buy me enough food for my mind* ». Les premiers instants, FJ est clairement flippé, et il essaie dès que possible de parler de rap-core, le seul sujet qui le mette vraiment à l'aise (« *le Murderer Posse Londonien, vous connaissez ? Les meilleurs albums du moment, faut pas chercher plus loin, c'est eux. Production, réal', ils font tout, ils sont oufs ces mecs* », etc.).

Ce que sait FJ :

- Il a entendu parler des échauffourées du studio Laborka et a pensé que l'enregistrement qu'il a refilé à C-UNITTY était peut-être à la source de l'incident.
- FJ a rencontré un mec « spé » alors qu'il fouinait sur un nœud illégal de téléchargement de bootlegs (enregistrements non-officiels). Le type, dont le pseudo était « Kurt », lui a expliqué qu'il allait se suicider, parce qu'il était trop faible. Ses paroles étaient pour le moins étranges, et surtout, mélangées à des codes matriciels incompréhensibles. Bref, FJ a décidé de lâcher l'affaire et de retourner à ses recherches sur le nœud quand il a « entendu » une sorte de cri matriciel. Il n'avait jamais vécu une telle expérience auparavant. Flippant ! En essayant de reprendre contact avec Kurt, il n'a plus trouvé trace de son persona. À la place, il n'y avait que deux documents matriciels, un document texte affichant une adresse (le numéro d'un ordinateur : **012.0549.31.25.698** suivi de la mention ***Search & Spirit***) et un enregistrement audio de rock qu'il a attribué, après écoute, à Kurt Cobain, l'icône grunge du siècle dernier. Ne sachant pas quoi en faire, il a pensé à quelques potes à lui de la brocante virtuelle de Renton et décidé de leur refourguer le truc.

Avant de partir, FJ propose aux PJ de lui racheter le live inédit de *Ganga'Master Hill*, le génial groupe tibétain de rap-core en vogue en Asie, de la « bombe » si vous voulez son avis !

CARACTÉRISTIQUES MATRICIELLES DU RÉSEAU

Hardware : caméras de surveillance, fermeture automatique des portes de tout le laboratoire. **Authentifications :** mot de passe, et contrôle rétinien à l'entrée du complexe de recherche. **Privilèges des connectés :** standard, avec des accès administrateurs qui permettent de reconfigurer les caméras et de lancer les programmes du nœud de surveillance. **Attributs :** Firewall 4, Réponse 3, Signal 2, Système 2. **Spider :** Professionnel. **Att C** 3 **A** 2, **R** 3, **F** 2, **C** 3, **I** 4, **L** 4, **V** 3 ; **Comp.** Informatique 4, Cybercombat 4, Hacking 2, Hardware 3 ; **Commlink** Système 4, Réponse 3, Firewall 4, Signal 4, Prog Analyse 4, Armure 4, Attaque 3, Blackout 3, CCME 3, Commande 3, Édition 2, Filtre de biofeedback 4, Pistage 4, Scan 3 ; **Init matricielle** 7 ; **Passes d'init** mat. 2 ; **Moniteur de condition** : 10. **Programmes résidents :** Analyse 4 **Réponse à une alerte :** Lancement de CI Attaque, puis coupure de la connexion et appel à la Lonestar. **Caractéristiques matricielles du réseau intranet : Hardware :** une cinquantaine d'ordinateurs de recherche et de machines spécialisées pour la chirurgie ou le diagnostique humain. **Authentifications :** mot de passe. **Attributs :** Firewall 3, Réponse 4, Signal 1, Système 5. **Spider :** cf ci-dessus. **Programmes résidents :** Analyse 4 **Réponse à une alerte :** Lancement de CI Pistage et alerte envoyée au Spider du site (lequel n'a cependant pas accès au réseau intranet mais doit dans ce cas envoyer une alerte à la Lonestar et vérifier les caméras de surveillance et le réseau de surveillance).

6.0 Laboratoire S&S

En fonction des pistes qu'ils ont suivi, les PJ peuvent souhaiter se rendre dans les locaux du laboratoire à deux reprises au cours du scénario. Une première fois pour essayer de comprendre le lien entre Joan Faultwing et les agents qui les ont attaqués. Et une seconde fois pour infiltrer l'ordinateur dont l'IA Kurt était captive. Dans ces deux situations, ils auront normalement la bonne idée d'infiltrer le laboratoire de nuit.

Pour parvenir à leurs fins, les PJ ont fort à faire, car la **Lonestar** se trouve à proximité du laboratoire (**3 mn** pour qu'ils arrivent sur les lieux une fois l'alerte donnée) et n'hésite pas à tirer sur les intrus si le rigger de sécurité (spider) du laboratoire les prévient.

6.1 Sécurité et réseau intranet

De nuit, le laboratoire est fermé et seul le personnel de sécurité et le personnel soignant sont présents (cf évènement optionnel **6.3** ci-dessous).

Le personnel de sécurité est composé d'un **Spider (1)** gérant le système matriciel et d'un **veilleur de nuit (2)**.

Le personnel soignant compte **deux infirmiers de garde (3)** qui n'interviennent qu'en cas de crise d'un patient, avec des sédatifs. Ils possèdent un taser *Défiance EX Shocker* en cas d'urgence (il se trouve dans le tiroir de leur bureau).

L'accès au réseau de surveillance n'est possible que dans le laboratoire ou à proximité (moins d'un ou deux mètres du bâtiment), le signal étant indépendant et centré sur le labo.

L'accès au réseau intranet n'est possible que depuis un ordinateur situé dans le « complexe de recherche » (cf. plan).

6.2 L'ordinateur

Pour pénétrer dans les disques durs de **l'ordinateur 012.0549.31.25.698**, il faut pénétrer le réseau « intranet » du laboratoire en se branchant sur un ordinateur situé dans le complexe de recherche. Une fois connecté, le hacker a accès aux ID de toutes les machines du complexe et peut ainsi localiser l'ordinateur qui se trouve en **A**, au sous-sol du laboratoire. Une fois l'ordi localisé, il ne lui reste plus qu'à fouiller son contenu avec les programmes d'analyse adéquats.

Voici les éléments que peuvent trouver les PJ dans les disques durs de l'ordinateur :

- des codes sources bizarroïdes et inidentifiables,
- toutes sortes de programmes d'analyse complexes désormais inactifs,
- des informations concernant un programme « confidentiel » enfermé dans l'ordinateur. Des hypothèses faites sur la possible origine du programme : l'esprit d'un otaku enfermé dans cette machine lors du Crash 2.0.
- l'origine de la machine, laquelle est vieille de 6-7 ans mais a été upgradée par le laboratoire.
- des QCM à l'intention du programme, qui semblait doté de « conscience » ou en tous cas d'une capacité de raisonnement. Grâce aux réponses, il est possible d'apprendre que le programme s'appelait **Kurt** et qu'il se disait « musicien virtuel ».

7.0 Fin de run

Si les PJ découvrent les informations relatives à l'IA Kurt dans le laboratoire *Search & Spirit*, **Higgo** leur transmet les félicitations de son employeur ainsi que la somme maximale due en cred. L'histoire s'arrête ici.

Si C-UNITTY parvient à sortir son album, les concurrents du milieu musical tentent tout ce qu'ils peuvent pour faire croire à l'opinion que le *Testament de Kurt* est un faux. Au final, seule la communauté de Seattle se passionnera pour cette histoire, personne ne croyant sérieusement à la véracité du document à l'extérieur du Plexe…

7.1 Attribution du karma

Faites le total : le personnage a survécu (1), a découvert l'origine du testament (1), a eu une idée de génie qui a sauvé la vie d'un compagnon (1), a été particulièrement courageux (1), a évité les ennuis avec le voisinage et la Lonestar chez Joan Faultwing (1), a sauvé les technomanciens du labo (2) ; le joueur a bien interprété son personnage (1), a fait preuve d'un grand sens tactique pendant les scènes d'action (1).

Scénario & illustrations *Damien Coltice*

CASTING

L'ÉQUIPE D'INTERVENTION

1/ L'équipe de l'employeur. Utilisez les caractéristiques d'un détachement de Samouraïs rouges (p.278 du livre de base de *SR4*) composé de 3 samouraïs et d'un lieutenant.

2/ Les agents du laboratoire. Utilisez les caractéristiques d'une bande des triades (p.278 du livre de base de *SR4*) composée de 4 membres et d'un lieutenant.

3/ L'équipe engagée par le label Ork Panthers. Utilisez les caractéristiques d'un groupe de sécurité corporatiste (p.277 du livre de base de *SR4*) composé de 7 membres. Attention, ils possèdent tous des matraques ou des armes contondantes destinées à l'intimidation.

LE PERSONNEL DU LABO

Le veilleur de nuit

Utilisez les caractéristiques de la brute troll (archétype couleur du livre de base de *SR4*, disponible en téléchargement sur le site de *Black Book éditions*).

Le spider

Les caractéristiques du spider, un humain de petite taille, mal rasé et habillé comme un employé de service d'entretien, se trouvent en **6.1**.

UN SCÉNARIO POUR METAL ADVENTURES CASUS BELLI

POUR LA SCIENCE

Cette aventure peut se dérouler uniquement avant la bataille d'Havana. Elle permet aux joueurs de participer aux recherches scientifiques de la Ligue des planètes libres et de côtoyer un des fameux savants de R&D (cf. Sciences & Infini*, p. 113). Elle peut être jouée en une soirée ou une courte après-midi.*

En quelques mots...

Les Pirates de l'espace qui forment le groupe de PJ sont engagés par un talentueux scientifique appartenant à la Ligue des planètes libres et fermement décidé à foncer au cœur d'une tempête cosmique pour étudier ce phénomène rare. Les pirates ignorent cependant que des espions, avec l'aide de mercenaires, profiteront de cette escapade scientifique pour tenter d'enlever le savant. La tempête qui se prépare en avant pourrait bien n'être que le moindre des périls sur la route des PJ.

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire
PJ • équipage de 4 à6 pirates autour de 5 000 PX
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

Cette aventure part du principe qu'une alliance est possible entre la Ligue et les pirates de l'espace. Elle ne fonctionne et ne paraîtra crédible que si les PJ sont des pirates au grand cœur.

LE SECRET

Le professeur Amdala est un brillant astrophysicien de Π. Il appartient à R&D, le département fédéral chargé de la recherche, mais contrairement à beaucoup de ses confrères, il préfère étudier l'espace aux premières loges, dans un vaisseau spatial. Peu de temps avant le début de l'aventure, il a lu un rapport d'Astrodivision en provenance d'un avant-poste scientifique : une tempête cosmique particulièrement puissante est sur le point de se former dans un système du quadrant (Béta', 33). Amdala se réjouit de cette nouvelle : non seulement une tempête cosmique est un événement rare, mais en outre le système repéré, baptisé « Tempétus », est vide de toute occupation, ce qui évitera que les observations soient perturbées par l'activité humaine. Tuli obtient l'autorisation d'y effectuer une mission scientifique. Il réquisitionne un Pulsar et un équipage d'Astrodivision (le département chargé de l'exploration spatiale) et part vers Tempétus.

Malheureusement, pendant le voyage, le Pulsar d'Amdala est endommagé par des tourbillons plasmiques. Au moment où débute l'aventure, le vaisseau ne peut pas continuer le voyage, mais Amdala ne peut pas attendre, car la tempête ne durera pas éternellement. Il décide donc, bravant les interdits des agents d'Astrodivision, de chercher un autre équipage pour l'emmener dans le système Tempétus... des pirates de l'espace par exemple ! Bien qu'il ne soit pas informé du « projet Corsaires » (cf. *S&I*, p. 88), le professeur sait que certains agents ont eu pour consigne de favoriser les contacts avec les pirates, ce qui l'encourage à être audacieux.

Un autre problème se profile à l'horizon. Malgré toutes les précautions de R&D, le déplacement du professeur Amdala a alerté les espions d'un des deux empires (choisissez celui que vous préférez). Même si Amdala n'est pas une cible prioritaire, capturer un savant de Π est toujours un bon moyen de prendre du galon. Un équipage de mercenaires, mené par des espions, a été mobilisé pour partir vers Tempétus et capturer le professeur Amdala. À l'heure où Tuli cherche un nouvel équipage, les espions sont déjà en route. Leur plan consiste à rester à proximité de la tempête, à repérer le vaisseau de la Ligue et à l'attaquer sous le couvert de la tempête.

CHRONOLOGIE

La chronologie de cette aventure doit être adaptée au point de départ des PJ. Choisissez le point auquel ils

rencontrent Tuli et calculez le temps qu'il leur faudrait pour atteindre le système Tempétus en mode express (voyages interplanétaires compris). Puis retirez 20 % pour obtenir le nombre de jours qu'il reste aux PJ avant la fin de la tempête. S'ils arrivent plus tôt, ça n'est pas grave, celle-ci a déjà commencé, et se prolongera jusqu'à la date que vous avez prévue.

L'équipage ennemi arrive dans le système Tempétus une journée après les PJ. Ils les repèrent pendant que ceux-ci étudient la tempête.

RESUME DE L'AVENTURE

Cette aventure débute alors que Tuli vient à la rencontre des PJ. Ils discutent ensemble de la « mission scientifique » et se mettent d'accord sur une récompense. Puis le professeur fausse compagnie aux agents d'Astrodivision et part avec les PJ.

Arrivés au système Tempétus, les PJ doivent affronter la tempête galactique, car le professeur a besoin d'étudier celle-ci à portée courte de senseurs. Finalement, ils en ressortent plus ou moins indemnes avec des résultats plus ou moins précis.

À peine remis de leurs émotions, les PJ sont pris en chasse par les espions ennemis. Ils doivent échapper à cette traque ou confronter l'équipage adverse. Cela fait, ils peuvent enfin ramener le bon professeur là où ils l'ont trouvé ou sur n'importe quel système de la Ligue.

RENCONTRE AVEC LE PROFESSEUR AMDALA

Si Tuli Amdala est un homme, lisez le texte suivant :

Ce jeune homme porte l'uniforme blanc typique de la Ligue des planètes libres. L'écusson qu'il arbore sur sa poitrine est celui de la célèbre R&D, le département chargé de la recherche scientifique. Dynamique, enjoué, son regard pétille →

LES SCIENCES ET L'INFINI

Les Sciences et l'Infini est un supplément pour *Metal Adventures* paru en mai 2011. Il contient notamment des informations qui permettent de donner plus de relief au personnage de Tuli Amdala, et notamment d'expliquer l'intérêt de la Ligue pour l'exploration spatiale.
En outre, ce supplément contient les règles de traque spatiale qui correspondent à la scène « La traque ». Si vous ne possédez pas cet ouvrage, jouez simplement une course poursuite entre les deux vaisseaux : après avoir géré le péril quotidien (pour les deux vaisseaux), calculez la distance parcourue par chacun. Si les PNJ rattrapent les PJ, un combat a lieu !

S'ADAPTER. DOMINER. SURVIVRE

Vous l'aurez remarqué, cette aventure laisse quelques points en suspens, afin que vous puissiez l'adapter au cours de vos propres parties et aux suppléments de la gamme dont vous disposez.

L'équipage ennemi :

• Quel que soit l'empire que vous avez choisi, il peut agir par l'intermédiaire d'une compagnie de mercenaires, l'équipage du Compétition, un Galactic Scout (cf. *GdM*, p. 121) man uvré par des matelots à louer (cf. *GdM*, p. 104) et emportant 6 mercenaires (cf. *GdM*, p. 104) dans des containers dortoirs (2 UC). Si vous voulez jouer en mode Hard, remplacez les matelots à louer par des transporteurs galactiques (cf. *P&P*, p. 105) et les mercenaires par des mercenaires d'élite (cf. *GdM*, p. 105). Dans tous les cas, leur chef est un mercenaire d'élite Second rôle, Mike Halden.

• Si vous choisissez l'Empire de Sol, vous pouvez envoyer Le Rayonnant, un Destria Nova (cf. *R&P*, p. 112) piloté par des matelots de Sol (cf. *R&P*, p. 106) et emportant 6 chevaliers de Sol (cf. *R&P*, p. 106), avec des hallebardes lasers si vous voulez jouer en mode Hard. Dans tous les cas, leur chef est un chevalier de Sol Second rôle, Augustus Dalkar.

Suiteen marge page suivante...

comme celui d'un enfant. Il s'agit pourtant d'un beau jeune homme aux traits gracieux.

— Bonjour messieurs. J'ai besoin d'aide pour mener à bien une mission scientifique !

Si Tuli Amdala est une femme, lisez le texte suivant :

Cette jeune femme porte l'uniforme blanc typique de la Ligue des planètes libres. L'écusson qu'elle arbore sur sa poitrine est celui de la célèbre R&D, le département chargé de la recherche scientifique. Dynamique, enjouée, son regard pétille comme celui d'un enfant. Il s'agit pourtant d'une belle jeune femme à la silhouette fine et aux traits gracieux.

— Bonjour messieurs. J'ai besoin d'aide pour mener à bien une mission scientifique !

S'il n'est pas évident que les PJ sont des pirates de l'espace, le professeur commence par tester l'honnêteté de ceux-ci : il leur explique qu'il a besoin de voyager, mais qu'il doit aussi s'assurer de sa sécurité. Il demande des garanties aux PJ. Si ceux-ci lui parlent d'honneur, il leur demande s'ils sont pirates de l'espace. S'ils l'avouent et jurent sur leur honneur, il se détend.

Si, depuis leur arrivée, les PJ n'ont pas caché leur nature de pirates de l'espace, Tuli est détendu dès le départ. Il explique directement qu'il doit se rendre dans le système Tempétus pour étudier une tempête cosmique et faire avancer la science. Il est prêt à révéler tous les détails de sa mission aux PJ. Puis il leur demande de jurer sur l'honneur qu'ils l'aideront à réussir sa mission et le ramèneront au point de départ.

Si, tout en étant de gentils pirates, les PJ demandent une récompense, Tuli leur répond qu'il ne dispose d'aucuns fonds. Cependant, si les expériences sont fructueuses, il en partagera les conclusions avec eux. En outre, s'il est convaincu que les PJ sont « d'honnêtes pirates », il est prêt à plaider leur cause pour qu'ils obtiennent une autorisation temporaire pour se rendre sur Π.

Une fois que les PJ sont prêts à partir, passez à la scène suivante.

VERS TEMPETUS

Accompagnés de Tuli, vous montez dans votre vaisseau. Votre invité ne transporte avec lui qu'un des fameux ordinateurs de la Ligue, et le strict minimum. Son regard pétille avec l'excitation d'un enfant devant une boîte de friandises. Il vous indique les coordonnées de Tempétus et s'installe tranquillement pour le voyage.

Procédez au départ des PJ, et éventuellement au voyage interplanétaire nécessaire pour rejoindre la limite de saut. Là, selon leur point de départ, demandez-leur de Calculer un saut, en n'oubliant pas que Tempétus est un système inconnu, et que le test de Navigation est TD.

Jouez le voyage normalement, a priori en utilisant le système des périls. Si les PJ dépensent des dés MF, gardez-en un peu pour le système Tempétus, afin de rendre la tempête cosmique réellement mémorable.

Surtout, mettez en scène le personnage de Tuli, notamment en le faisant discuter avec les PJ les moins impliqués dans le voyage spatial. Pour le savant, cette mission est devenue plus qu'une expérience scientifique, c'est l'occasion d'en apprendre plus sur les célèbres pirates de l'espace :

• Si une panne survient ou si les PJ peinent à analyser un péril astrophysique, le professeur propose son aide. La survie du vaisseau ne

semble pas le préoccuper, mais le défi intellectuel le passionne !

- Si cela est possible, il passe le plus clair de son temps dans le cockpit ou une tourelle afin d'admirer le paysage spatial, surtout en cas de beauté de l'espace. Il en profite pour en discuter avec un PJ présent.
- Si cela ne suffit pas à lier conversation, Tuli profite d'un repas à la cambuse pour faire « ami-ami ». Il interroge les PJ sur leur goût du voyage, de la découverte, et par extension sur leur motivation de pirates. Si c'est possible, la conversation déborde ensuite sur la violence de cette vie, ses récompenses, etc. Le professeur est curieux !
- Lors de ces conversations, le professeur évite les secrets de la Ligue. Si les PJ le questionnent à ce sujet, il leur répond qu'il ne cherche pas à savoir où est Havana, et qu'il voudrait bien qu'on lui rende la politesse.

Une fois que les PJ sont arrivés dans le système Tempétus, passez à la scène suivante.

FACE A LA TEMPETE

Le tunnel hyperspatial disparaît pour laisser place à un spectacle tout aussi saisissant. Une étoile gigantesque brille au milieu de ce système de planètes mortes. Déjà, Tuli est sur la brèche. Il utilise vos senseurs et ses connaissances pour deviner la position de la tempête et calcule la trajectoire pour foncer droit dessus !

Le système Tempétus n'est pas intégralement décrit car il ne comporte que des planétoïdes sans vie et sans intérêt.

Pour rejoindre la tempête, les PJ doivent d'abord effectuer un voyage interplanétaire de 62 US. Pendant ce temps, Tuli bricole la console des senseurs des PJ pour y raccorder son Omni-Cog et se préparer aux relevés.

Arrivés à 0 US de la tempête, les PJ sont à portée courte de senseurs, ce qui est nécessaire aux expériences de Tuli. Utilisez le texte descriptif de la Tempête cosmique (cf. *GdM*, p. 46), puis confrontez les PJ à ce péril ! Éventuellement, Tuli peut leur indiquer le protocole à suivre.

Au cours cette scène, les PJ doivent non seulement vaincre la tempête cosmique comme indiqué dans le Guide du meneur, mais ils doivent en outre récolter suffisamment d'informations pour que l'expérience soit utile. Pour cela, il faut rajouter au protocole le point suivant, qui peut être exécuté à n'importe quelle position :

- **X – Vigie :** récolte des informations sur la tempête avec un test de **Senseurs (3)**. →

Suite...

- Si vous choisissez l'Empire galactique, vous pouvez envoyer un Dague noire piloté par des matelots impériaux et emportant 6 marines impériaux (cf. *Le Fer et le Sang*) sans leur armure. Leur chef est un marine impérial, le capitaine Rex Kardyn, avec son armure si vous voulez jouer en mode Hard.

Le point de départ de l'aventure :

- Les PJ rencontrent Tuli sur la station-relais (Ki, 28) ou (Epsilon', 24), alors que son Pulsar (cf. *S&I*, p. 75) est en réparation.
- Les PJ rencontrent Tuli dans l'espace : son vaisseau dérive et des mécanos en scaphandre effectuent des réparations.
- Si les PJ ont déjà des rapports avec la Ligue, ils rencontrent Tuli sur Galuna et sont officiellement engagés pour la mission.

Tuli ne peut s'acquitter de ce test car il doit traiter immédiatement les données sur son OmniCog.

Comme il appartient au protocole, ce test est effectué au cours du même tour de table que ceux du protocole normal, mais les succès excédentaires obtenus ne sont pas ajoutés aux autres. Ils sont décomptés à part, sachant que l'expérience est un succès dès lors que la vigie a accumulé 5 succès excédentaires. Il est possible de rester dans la tempête même après que l'équipage a triomphé de celle-ci. Il faut cependant s'acquitter du protocole, et en subir le résultat, à chaque fois que la vigie fait une nouvelle tentative. En outre, une fois qu'elle a accumulé 5 succès excédentaires, annoncez à la vigie qu'elle pense qu'en restant un peu plus – 8 succès excédentaires – elle obtiendrait de meilleurs résultats.

Une fois que le vaisseau a quitté la tempête, passez à la scène suivante.

LE CALME APRES LA TEMPETE

Vous contemplez enfin la tempête qui s'éloigne, emportant avec elle quelques morceaux de votre coque. Un semblant de calme revient dans le vaisseau, au milieu des arcs électriques et des alertes d'avarie. Tuli est absorbé par les résultats qui défilent sur son ordinateur, et même pour vous, il est l'heure de faire le bilan.

Si les PJ ont quitté la tempête sans avoir récolté assez d'informations, Tuli redresse la tête au bout de quelques instants et les informe qu'il faut y retourner, quitte à réparer le vaisseau avant. Cependant, les PJ jouent contre la montre (rappelez-vous que vous avez calculé la date à laquelle la tempête s'arrête). S'ils ne peuvent mener à bien les observations avant cette date, l'aventure est un échec (mais il faut tout de même la jouer jusqu'au bout).

Tant que les PJ restent à proximité de la tempête, laissez-les réparer et s'organiser. Puis rejouez la scène précédente jusqu'à ce qu'ils accumulent assez d'informations.

Dès que les PJ quittent définitivement la zone de la tempête, en revanche, ils sont pris en chasse par l'équipage ennemi. Pendant la tempête, il est impossible de le repérer, mais si les PJ prennent la précaution de surveiller les alentours avant de repartir, ils peuvent tenter une **Recherche radar (5)**. Si elle est réussie, ils repèrent le vaisseau ennemi. Ils ont alors le choix entre jouer « La traque » ou « Le face à face ». S'ils ne repèrent pas le vaisseau, passez automatiquement à « La traque ».

Mode Hard : les PJ n'ont qu'une journée pour obtenir les données. Qu'ils y parviennent ou non, l'équipage ennemi intervient au début du lendemain. Si les PJ veulent rester pour étudier la tempête, ils doivent d'abord se livrer au face à face.

LA TRAQUE

Si les PJ n'ont pas repéré l'équipage ennemi, lisez ce texte :

Vous mettez la tempête cosmique, l'étoile gigantesque et les mondes morts dans votre dos, et vous filez vers la limite de saut. Libéré, heureux, Tuli vous félicite chaleureusement, puis s'enferme pour analyser les résultats de vos observations...

Si les PJ ont repéré le vaisseau ennemi, lisez ce texte :

Vous mettez la tempête cosmique, l'étoile gigantesque et les mondes morts dans votre dos, et vous filez vers la limite de saut. Inquiet, Tuli scrute l'espace d'un regard qui a perdu toute trace d'excitation :

– La guerre n'est pas mon métier, je m'en remets à vous... Ça va aller ?

L'écart de départ est égal à 2 US, et l'équipage ennemi débute avec un contact radar. Si les PJ ne l'ont pas repéré, demandez-leur innocemment s'ils veulent jouer le voyage retour (jusqu'au point de départ) en mode express ou pas. S'ils optent pour le mode express, appliquez la règle p. 22 de *S&I* pour déterminer quand les PJ sont rattrapés.

Si les PJ décident de jouer avec le système des périls, ou s'ils ont repéré la traque, jouez le voyage vers la limite de saut (62 US) au jour le jour.

- Par défaut, l'équipage ennemi concentre ses efforts pour Tirer des bords et rattraper les PJ.
- Dès que l'équipage ennemi a repéré au moins une tentative de masquer sa signature, il aide avant tout sa vigie.

Jouez le voyage spatial et la traque. Si les PJ parviennent à la limite de saut sans être rattrapés, jouez la scène « Retour à la base ». Sinon, passez à « Le face à face ».

LE FACE A FACE

Un écho radar apparaît sur vos senseurs, à la limite de la portée courte. Cette fois, il ne s'agit pas d'une expérience scientifique, c'est un authentique combat. Alerte rouge !

Si les PJ engagent le combat de leur propre chef, placez les vaisseaux sur la Battlegrid de part et d'autre du point 0 de façon à ce qu'ils soient distants de la portée des meilleurs senseurs. Ils se dirigent l'un vers l'autre à vitesse maximale.

Si les PJ ont été rattrapés au cours de la traque, appliquez les règles de celle-ci pour déterminer le positionnement de départ.

Dans les deux cas, résolvez un test d'initiative basé sur Navigation. L'équipage ennemi ne cherche pas à détruire le vaisseau des PJ : il veut Tuli vivant !

- Dès le début du combat, les fusiliers sont en scaphandre dans le sas d'abordage.
- Le vaisseau ennemi cherche à se rapprocher au plus vite et à engager un combat tournoyant. →

TULI AMDALA

Note : le professeur Tuli Amdala est un Second rôle agent de R&D (cf. *S&I*, p. 113). Faites-en un homme ou une femme selon ce qui est plus propice à des « interactions sociales » avec l'équipage des PJ. Son Omnicog est un ordinateur de la Ligue précieux et rare, capable de changer de fonction selon les programmes incorporés. Celui de Tuli est doté de programmes d'analyse astrophysique qui lui permettront de traiter les informations de la tempête. Il tient dans un gros sac et inflige un malus d'encombrement de D+1.

- Dans le cadre du combat tournoyant, le canonnier vise les propulseurs et le pilote effectue des Manœuvres offensives pour aider les fusiliers à effectuer un Bastardos Salto.
- À l'abordage, les fusiliers ne provoquent pas de dépressurisation.

Si l'équipage ennemi a clairement le dessus, il cherche à prendre contact avec les PJ sur la fréquence galactique. Il leur propose de leur laisser la vie sauve en échange de Tuli. Les ennemis se méfient des PJ et leur chef n'hésitera pas à utiliser Empathie pour déceler une éventuelle supercherie. En outre, l'équipage sera sur ses gardes pendant l'échange. Enfin, et bien sûr, la promesse est un mensonge, dont les PJ pourront se rendre compte en réclamant des tests d'Empathie pendant les contacts radio (cf. Mentir, *MdJ*, p. 176).

Une fois que les PJ ont triomphé de l'équipage ennemi, vous pouvez passer à la scène suivante.

RETOUR A LA BASE

La tempête cosmique est désormais loin derrière vous et vous êtes enfin prêts à retourner à la civilisation. Plus que quelques coordonnées à calculer, et vous serez parés pour le grand saut…

A priori, le voyage hyperspatial de retour, et l'éventuel voyage interplanétaire, peuvent être joués en mode express. Pendant ce trajet, Tuli Amdala analyse les observations effectuées par les PJ. Bien sûr, il faudra des mois, voire des années, pour en tirer de véritables conclusions scien-

FIESTA

Action	PX	PP	PG
Atteindre le système Tempétus	+ 100 PX	-	-
Sortir vivant de la tempête	+ 200 PX	-	-
Réussir l'observation (pmf)	+ 100 PX	-	-
Réussir l'observation (PMF)	+ 200 PX	-	-
Repérer l'équipage ennemi	+ 100 PX	-	-
Vaincre l'équipage ennemi	+ 200 PX	-	-
Être amical avec Tuli	+ 200 PX	-	-
MAX	+ 1 000 PX	+ 0 PG	+ 0 PP

tifiques, mais Tuli peut déjà faire une analyse préliminaire.

Si les PJ ont accumulé au moins 5 succès excédentaires sur les tests de vigie pendant l'observation de la tempête cosmique, lisez le texte suivant :

– Mes amis, je vous dois une fière chandelle, et la science également. Grâce à notre petite aventure, j'ai pu recueillir des données inédites sur les tempêtes cosmiques. Voyez-vous, il est évident qu'elles sont formées par les interactions entre une étoile et les corps célestes qui orbitent autour d'elle, mais les causes exactes de leur apparition sont toujours restées floues. Visiblement, cela est dû au passage d'une comète, qui perturberait les échanges gravitationnels entre les astres du système. Ou peut-être les répercussions d'une nova proche… ou encore les dérèglements causés par les armes de l'âge des conquêtes. En tout cas, je dispose désormais de relevés détaillés du cycle de vie d'une tempête cosmique !

Et Tuli vous montre fièrement des tracés incompréhensibles sur l'écran de son OmniCog.

Si un PJ s'intéresse aux analyses de Tuli, il bénéficiera désormais de pmf pour les tests concernant les tempêtes cosmiques. Si les PJ ont accumulé 8 succès excédentaires pendant l'analyse de la tempête, ce même PJ bénéficiera de PMF. En outre, une fois de retour parmi les siens, Tuli est prêt à jouer les intermédiaires. Les PJ disposent désormais d'un ami dans la Ligue !

Arnaud Cuidet
***Illustrations** Dimitri Bielak et de Camille Durand Kriegel*

Niveau : Élite (Second rôle)
Techniques (3)*
Technologie 5d
Survie (2)
Environnement (Espace) 4d
Espionnage (3)*
Recherche 6d, Senseurs 5d
Sciences (4)*
Analyse 7d, Connaissance (Ligue) 7d, Connaissance (Théories scientifiques) 6d, Ésotérisme 5d, Histoire 6d, Ingénierie 7d, Sciences stellaires 7d
Négociation (2)
Éloquence 3d, Étiquette 3d
Trempe (2)

Origines : R&D (Agent)
Port d'attache : Π (Itinérant)
Traits : Entraînement (+2), Savant (+3), Statut (+1), Curieux (-3), Subordonné (-3)
Gloire : 1 (Professionnel)
Gloire minimum : 3
Équip : uniforme de la Ligue, Omnicog et 0 ₡.
Armes : -
• Mains nues : 1S
Prot : uniforme de la Ligue (1)
PP : ooo **EX :** -
I : oooo
L : oooo
M ? : oooo

UN SCÉNARIO POUR C.O.P.S. CASUS BELLI

SUITE DE « TEMPÊTE SUR L.A. » PUBLIÉ DANS *DI6DENT N°5*

JOUR DE COLÈRE

« Do you have anything to say to your fans?
- You ain't seen nothin' yet. »
Mickey Knox - Natural Born Killers

En quelques mots...

Suite à une émeute dans la prison de No Hoper Point, les PJ vont être pris au piège alors qu'ils y escortaient Rodrigo Sanchez, numéro 2 de Mara Salvatrucha dans le jeune état californien. Coupés du monde extérieur par une violente tempête, ils devront assurer leur survie par eux-mêmes tandis qu'un gang salvadorien prend le pouvoir dans le pénitencier. Dès lors, il leur faudra mettre tous les moyens en œuvre pour empêcher l'évasion d'un des plus gros criminels que la jeune république ait jamais enfermé.

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire (quelques passages ouverts)
PJ • 3 à 5 personnages raisonnablement expérimentés
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

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

Si vous n'avez pas joué le premier scénario

Le premier scénario mettait en scène l'arrestation et le procès de Rodrigo Sanchez, l'insaisissable numéro 2 de la Mara Salvatrucha en Californie, après le meurtre de sang-froid, en pleine rue, d'un dealer un peu voleur dont il voulait faire un exemple.

Si vous souhaitez monter en marche et commencer l'aventure avec ce second scénario, l'arrestation qui a fait les chous gras des médias a pu être effectuée par n'importe quel flic. Les PJ, qui ont probablement suivi l'affaire et le procès à distance (discussion au poste autour d'un café, info aux news le soir, etc.), ont simplement été mandatés pour escorter le prisonnier jusqu'à No Hoper Point (des COPS en uniforme, pour la télé !). Malgré la météo capricieuse et les avis de tempête repoussés depuis plus d'une semaine et qui, cette fois, semblent tout à fait justes, les PJ atteignent l'île par le ferry et livrent le prisonnier comme prévu.

Le scénario débute lorsque les personnages signent les papiers nécessaires à la validation de son incarcération dans les règles.

Prologue

Il est 10h45 et les PJ signent les papiers concernant le transfert de Rodrigo Sanchez. Si les COPS avaient jusque-là la pression, se trouver débarrassé de leur encombrant colis devrait les inciter à souffler un bon coup, comme si un poids immense venait d'être retiré de leurs épaules. D'ailleurs, pour ce qu'ils en savent, c'est la fin des ennuis et le job s'est très bien passé. Malheureusement pour eux, à l'instant même où le stylo se soulève des documents d'incarcération tout juste paraphés, un gardien hors d'haleine entre dans la pièce et s'adresse au directeur de la prison : « Chef, on a une émeute ! »

Le directeur jette un œil aux PJ, leur commande de ne pas bouger et sort précipitamment de la salle. Nos chers COPS se retrouvent donc seuls avec deux gardiens, Santini et Jones, visiblement très nerveux. Subitement, une alarme retentit et ne semble jamais devoir s'arrêter.

Après une trentaine de secondes, toutes les lumières s'éteignent, le courant est coupé. Un instant plus tard, le système de secours se met en route, laissant la prison dans une semi-obscurité qui n'a rien de rassurant.

À ce moment, un coup violent se fait entendre contre la porte, laquelle tient bon, suivi par le brouhaha assourdi d'un groupe de taulards en colère et bien décidés à bouffer de l'uniforme. Les gardiens chargent leur fusil à pompe instinctivement et regardent en direction des PJ. Un deuxième coup est assené contre la porte et cette fois, les gonds sont sur le point de céder...

Acte I : Au cœur de l'enfer

« Hell is the impossibility of reason. »
Chris Taylor - *Platoon*

Déroulement

Durant cette première partie du scénario, les PJ sont confrontés au chaos total qui envahit la prison.

La situation a visiblement très vite dérapé et pris une ampleur inattendue. Les gardiens et l'unité du Riot Squad présente dans l'enceinte du pénitencier sont complètement débordés et parfaitement incapables de maîtriser la situation. À cause de la tempête qui fait rage à l'extérieur mais aussi grâce à un sabotage des moyens de communication minutieusement orchestré par la Mara Salavatrucha, qui est derrière cette mutinerie, il est devenu impossible de communiquer avec l'extérieur. Quatre gardiens sont dans le coup, grassement corrompus, et ont aidé tant pour organiser l'évasion que pour bousiller les systèmes de com'.

Mais les personnages ignorent tout cela, piégés dans une salle dont la porte explose sans tarder, laissant entrer une demi-douzaine de prisonniers en colère, armés de barres de fer ou de couteaux de fortune. Si les PJ et les deux gardiens qui les accompagnent ne sortent pas très vite, d'autres vagues de prisonniers se succèdent. Les COPS doivent vite comprendre qu'ils ne sont pas en sécurité dans cette zone s'ils ne veulent pas se retrouver écrasés par la masse des détenus.

Il n'existe pas de plan de la prison (non, il n'y a pas de plan d'évacuation en cas d'incendie, vous voulez pas aussi qu'on file les clefs aux prisonniers ?) et seuls les gardiens peuvent les aider à se diriger dans les couloirs. Mais les gardiens et les personnages sont confrontés au même problème : même en sachant se diriger, quelle partie de la prison peut offrir la moindre sécurité ?

Lorsque vous déciderez que leur périple a assez duré, permettez-leur d'entrer dans les douches d'un bloc quelconque. Celles-ci sont vides et offrent un havre de paix bienvenu. Ils pourront bloquer les portes avec des bancs, panser leurs blessures et recharger leurs armes. Cette séquence devrait durer deux à trois heures, et les PJ peuvent être en sécurité vers 13h.

Évènements

Avant d'atteindre l'abri inespéré que constituent les douches, les personnages devront courir et affronter les périls d'une foule de crimi- →

Particularités du scénario

Dès que les PJ ne sont pas dans un havre sûr, ils doivent définir leur Attitude (Ultra-violent, Agressif, etc.). Celle-ci est permanente, tant en termes de bonus que de malus. De plus, moins ils sont agressifs, plus leurs déplacements sont lents.

Si un couloir prend une minute à un personnage Ultra-violent pour être traversé, multipliez ce temps par deux pour un personnage Agressif, par quatre pour un personnage Normal, par six pour un personnage Prudent et par huit pour un personnage Planqué. Tous les bonus s'appliquent évidemment aussi à ceux qui veulent les repérer.

Enfin, comme le temps est compté, n'hésitez pas à leur mettre la pression. Le feu qui a démarré n'est pas prêt de s'éteindre et il va tout embraser. Les PJ doivent bien comprendre qu'ils feraient mieux de ne plus être dans les parages quand l'émeute atteindra son point culminant.

Les pièces du labyrinthe

En prison, on ne croise pas que des cellules et des couloirs. Ainsi, vous pourrez mettre sur la route des PJ :
– La salle de gym et ses haltères ;
– La bibliothèque ;
– La salle de détente, ses tables et sa télé ;
– Les petites cours pour les promenades en rond ;
– L'infirmerie ;
– Les parloirs ;
– Les bureaux des services administratifs ;
– La salle de viédosurveillance ;
– Etc.

nels tous plus dangereux les uns que les autres (No Hoper Point est la prison de sécurité maximum de Los Angeles, on y envoie pas les voleurs de sacs à main et les criminels en col blanc, sauf Harvey).

Voici quelques exemples d'évènements que vous pouvez placer sur leur route :

- Un prisonnier en sang arrive en courant, poursuivis par une dizaine d'autres, armés de barre de fer. Il s'agit visiblement d'une balance qui doit payer, et lorsqu'il voit les COPS, il se précipite vers eux…
- Les PJ s'engouffrent dans un couloir pour échapper à un groupe de prisonniers armés et déboulent dans une salle de repos où la scène est apocalyptique. Le Riot Squad est en train de se faire déborder par les prisonniers de l'autre côté de la pièce ; des barricades faites de matelas, de chaises, de poubelles, etc. jonchent la pièce et certaines sont en feu. Les COPS arrivent dans le dos des prisonniers, mais ceux-ci sont très nombreux, et seuls deux officiers du Riot Squad semblent encore tenir debout.
- Alors que les PJ pénètrent dans le réfectoire qui semble vide, ils sont projetés au sol par une violente explosion qui vient des cuisines. Outre les blessures et le choc, les PJ devraient s'inquiéter de la salle qui commence à s'effondrer et de l'incendie qui s'est déclaré.
- Alors qu'ils essayent de se planquer, un petit gang de six prisonniers les rejoints, leur proposant de l'aide. La Milice de la Suprématie Blanche (et ses WASP racistes armés de barres de fer) est poursuivie par une bonne moitié des prisonniers et s'avèrera un sévère handicap pendant le peu de temps qu'il leur reste à vivre. En fonction du choix fait par les PJ, ils se feront descendre ou attraper plus ou moins rapidement.
- En pénétrant dans une salle, les PJ surprennent deux prisonniers en train de mettre le feu aux éléments combustibles de la pièce. Les criminels s'enfuient aussitôt que possible et reprennent leur œuvre quelques salles plus loin. Si les PJ cherchent des extincteurs, ils n'en trouveront pas, ces derniers ayant été récupéré comme armes par des détenus. Après cette scène, sentez-vous libre de bloquer le chemin des PJ avec des zones enfumées, voire en flammes, en faisant progresser l'incendie au fil des heures ; Celui-ci sera rapidement contenu dans certains blocs où la sécurité anti-incendie est effective (brumisateurs et douches au plafond) mais emportera des bâtiments entiers où les systèmes de sécurité ont été sabotés.

Gérer l'action autour de la table

Ce qui fait de cette série de scènes d'action un vrai modèle de stress ne tient pas aux évènements qui se succède mais uniquement à la façon dont le MJ mène cette séquence.

Le point le plus important est le suivant : les joueurs vont tenter de monter des plans, de s'organiser, de se cacher, de profiter de temps morts pour discuter. Votre rôle de MJ dans cette partie du scénario est simple : **ne les laissez pas faire !**

Dès qu'ils entament une discussion, l'élaboration d'un plan ou un projet, lancez un nouvel évènement. Ne laissez jamais se finir leurs raisonnements. Tant qu'ils parlent de l'action (combien de balles restantes, quelles blessures, etc.) vous pouvez les laisser faire, mais coupez tout ce qui ressemble à de l'organisation ou à l'établissement d'une réelle stratégie de survie.

S'ils continuent de parler de leur plan pendant l'action, sanctionnez leur

inattention par un coup perdu et anonyme, venu de la cohue ou de nulle part. Quelques points de vie en moins ont toujours un bon effet. Soyez cruel et frustrez-les au maximum : une idée de plan évoquée mais pas développée est plus dure à encaisser qu'une simple impossibilité de penser.

C'est méchant. Mais ils auront l'impression d'être vraiment dans une situation inextricable. Toutefois, veillez à ne pas faire durer cette atmosphère pendant toute une soirée. Quand vous sentirez poindre la lassitude, offrez-leur les fameuses douches providentielles pour se planquer et préparez la risposte, enfin au calme. Jamais les douches d'une prison n'auront été aussi appréciées.

Acte II : Pavé de bonnes intentions

« From this day on, your world will be everything that happens in this building. »
Warden - *Escape from Alcatraz*

Déroulement

Cette partie du scénario est ouverte. Les PJ se sont réfugiés dans les douches de la prison, mais il va de soi qu'ils ne pourront pas y rester éternellement. Ils vont donc devoir décider quoi faire. Mais s'ils ont l'embarras du choix et de nombreuses opportunités d'action, ils n'auront pas le temps de tout faire. Des choix s'imposeront tôt ou tard aux membres du groupe.

Laissez les PJ définir leurs objectifs et partir à l'aventure dans la prison. Chaque « mission » apportera ses propres bribes d'information. Lorsque le groupe en possèdera suffisamment, il sera temps de passer à l'acte III.

Les possibilités sont multiples, et s'ils ne savent vraiment pas quoi faire de cette liberté nouvelle, les gardiens qui les accompagnent peuvent leur souffler des idées (l'un d'entre eux doit bien avoir survécu, non ?).

Exemples de missions possibles (voire probables)

Trouver des armes : Le plus gros des armes se **trouvait** dans les salles de garde et est maintenant entre les mains des prisonniers. Les récupérer n'est pas sans danger mais cela reste du domaine du possible, tant qu'il reste aux COPS quelques munitions pour neutraliser les gangers.

Une autre solution existe aussi : un atelier de réparation d'armes au sous-sol. Il n'y en a pas beaucoup à cet endroit, et elles sont endommagées, mais il y a des munitions et la compétence Armes à feu permet potentiellement de bricoler avec tout ça.

L'entrée se trouve dans la partie administrative de la prison : un simple couloir près de l'entrée où l'on trouve le bureau du directeur, celui de son adjoint et le poste de garde principal. Ce dernier est occupé par quatre prisonniers armés qui tentent de pirater le système d'ouverture des portes. Au fond de cette pièce se trouve la porte qui mène vers l'atelier, mais les gangers n'y sont pas allés, n'y ayant vu qu'une cave sombre sans intérêt (il n'y a aucune lumière).

Pour passer, il faut se débarrasser d'eux et le bruit risque d'alerter Rodrigo, qui envoie dans ce cas des hommes en renfort (2 x le nombre de PJ). L'escouade de COPS devra donc être rapide, ou très bien préparée…

Dans la cave se trouvent plusieurs fusils à pompe et quelques armes de poings. Toutes les armes nécessitent un jet de Coordination/Compétence d'arme pour être rafistolées ; en cas d'échec, l'arme est définitivement inutilisable.

Les munitions ne manquent pas sur place, bien plus que les PJ ne peuvent en porter.

Libérer les otages : Des gardiens tenus en otage, il y en a beaucoup. La plupart sont simplement enfermés dans des cellules, tous dans le →

Atmosphère, Atmosphère

Afin de tout à fait rendre l'ambiance très particulière de la situation, vous retrouverez sous ce titre des petites scènes et éléments que vous pouvez disséminer ici ou là, au fil de la course des PJ pour la survie, dans le seul but de créer une atmosphère adaptée aux évènements.

Atmosphère, Atmosphère (1)

Une piste de cadavres (gardiens et prisonniers) à la nuque brisée et aux corps en partie dévorés permettront aux personnages (s'ils le souhaitent…) de remonter jusqu'à Curtis Burton, tueur en série cannibale, qui s'est réfugié dans les toilettes des gardes près de la cantine et a réussi à emmener avec lui un gardien agonisant qui ne serait pas contre un peu d'aide.

Atmosphère, Atmosphère (2)

Au fil de leurs pérégrinations, les PJ pourront croiser de temps à autre William O'Malley, un gardien peu ouvert à la discussion dont les dernières défenses psychologiques semblent avoir cédé. Se promenant avec son fusil à pompe, il descend tous les prisonniers qu'il croise. Il commencera même à se constituer un collier d'oreilles avant que les PJ le rencontrent une dernière fois, égorgé dans un couloir.

même bloc. Se rendre jusque-là n'est pas très difficile ; en revanche, une fois sur place, une dizaine de prisonniers armés et dangereux compliquent très sérieusement la tâche.

Il est toutefois possible de se rendre discrètement dans le poste de garde, en évitant ou neutralisant simplement un ou deux prisonniers, afin d'ouvrir toutes les grilles pour se trouver subitement en surnombre (il y a une soixantaine de gardiens enfermés et la plupart sont en état de lutter même si une petite dizaine est sévèrement blessée).

Localiser Rodrigo : Rodrigo s'est installé dans le bloc de Haute Sécurité A de la prison. Il est, par définition, particulièrement difficile d'y entrer. Ajoutez à cela les gardes du corps qui l'entourent et vous avez une situation inextricable. La « bonne » nouvelle, c'est que cela le forcera à traverser toute la prison pour sortir. La mauvaise, c'est que les PJ peuvent le localiser, mais pas l'approcher.

Pour obtenir cette information, l'interrogatoire d'un prisonnier est sans doute l'option la plus simple. Un membre de la MS ne parlera pas, mais les autres prisonniers sont moins regardants. Aucun d'eux ne sait cependant avec précision où se trouve Rodrigo. Ils peuvent simplement indiquer une zone.

Le Bloc de Haute Sécurité A est à part, isolé au fond de la prison. On peut y accéder par l'infirmerie et en temps normal par un couloir avec plusieurs sas actuellement obstrués. L'infirmerie est surveillée par cinq hommes.

Communiquer avec l'extérieur

Aussi basique que paraisse cette idée, elle est quasiment impossible à mettre en place. Les hommes de Rodrigo se sont débrouillés pour faire sauter tout moyen de communication depuis la prison et la tempête se charge des communications à distance du type téléphone ou radio.

Le seul moyen est de se rendre directement sur le toit pour bricoler l'antenne téléphone qui s'y trouve. Le vent l'a endommagée mais elle est encore debout, et la compétence Électronique permet au moins d'envoyer un message mais pas d'en recevoir (la ligne est trop mauvaise pour entreprendre un vrai dialogue, même en morse).

Pour compliquer les choses, l'accès aux toits du bâtiment principal n'est pas de tout repos. Il existe bien un escalier de secours dans la prison, étroit et à l'écart, mais Rodrigo y a posté quatre hommes. C'est pourtant le seul moyen de monter. La trappe donnant sur l'escalier se trouve dans un couloir de la partie administrative de la prison.

Trouver une sortie

Bien sûr, là non plus, ce n'est pas évident. Rodrigo est en train de prendre le contrôle des portes extérieures et les moyens habituels de sortie ne sont plus disponibles pour les PJ et gardiens, trop d'hommes de la MS oeuvrant à cette fin.

La meilleure solution est, a priori, de voler le bus qui est encore dans la cour et de foncer dans les portes lorsque les gangers réussiront à les entrouvrir, ce qu'ils ne feront que quand Rodrigo fera sa sortie. Il est aussi sans doute possible d'accéder à un mirador, de se débarrasser des hommes qui s'y trouvent et descendre de l'autre côté, mais il faut compter avec le vent et la pluie battante qui rendent l'escalade (puis la descente en rappel) difficile. Du matériel adéquat s'impose.

Notez également que le toit du bâtiment principal ne donne pas sur l'extérieur, puisque le mur d'enceinte est détaché des bâtiments sur l'ensemble de son périmètre (on vous avait bien dit que c'était une prison !).

Mais on va où ?

Si l'équipe composée des COPS et de leurs deux gardiens va certainement tenter de rejoindre une sortie dans un premier temps, il est important que le complexe carcéral devienne rapidement pour eux un véritable labyrinthe. S'il n'est pas question d'évoluer au hasard (les gardiens savent où ils se dirigent et guident le groupe), la sortie des personnages doit constamment être repoussée : couloirs envahis de détenus, passage obstrué par un amoncellement de poubelles et de lits retournés, salle dévorée par les flammes… Il faut sans cesse revenir sur ses pas pour tenter une autre voie de sortie.

Les plus malins penseront certainement à des méthodes alternatives pour échapper à l'enfer du QHS (système de ventilation, passages souterrains, etc.). Rappelez-leur par l'entremise de Santini et Jones qu'ils sont dans une prison : toutes ces voies d'évasion ont évidemment été conçues pour ne pas être empruntées.

Réussir à s'échapper devrait amener les PJ directement dans l'acte 3, mais ne leur ouvrez cette voie que s'ils savent déjà ce que prépare Rodrigo (l'inverse annonce un véritable fiasco pour la fin de scénario). Par ailleurs, rappelez aux PJ que même une fois à l'extérieur, il leur sera impossible de quitter l'île, le ferry ne pouvant pas naviguer en pleine tempête.

Informations à distiller

Au fur et à mesure de leurs missions, les PJ peuvent glaner des bribes d'informations sur la situation réelle dans la prison et sur les tenants et aboutissants de cette émeute. Conversation épiée depuis une cache discrète, via les radios des gardiens qu'utilisent les prisonniers, interrogatoires improvisés en pleine action ou autres moyens plus ou moins orthodoxes, quelles que soient leurs méthodes, voici ce qu'ils peuvent apprendre :

- L'émeute était planifiée de longue date par certains gangs de la prison ;
- Rodrigo a pris le pouvoir sur les autres prisonniers et a abattu les récalcitrants, pour l'exemple, dès le début de la mutinerie ;
- La tempête n'était pas prévue et inquiète les organisateurs de l'émeute ;
- Rodrigo sortira de la prison à la tombée du jour, vers 21h ;
- Il compte utiliser l'ancien quai de débarquement qui se trouve au nord de l'île.

Assurez-vous que les PJ puissent obtenir ces informations, mais ne les donnez pas toutes à la fois. Peu de prisonniers savent vraiment ce qui se passe et la plupart n'ont que des bribes à révéler.

Ne laissez pas forcément aux PJ le temps de faire toutes les missions qu'ils prévoient ; au contraire, pressez-les, faites-leur comprendre que le temps passe, surtout une fois connue l'heure de sortie de Rodrigo.

Une fois toutes les informations réunies par les COPS, ou s'ils trainent trop pour les obtenir, le soleil décline et Rodrigo se décide à sortir de sa cachette.

Acte III : Dies Irae

« You put an end to their disgusting, miserable little lives and make a better world for everyone. Only, for every one you kill, more appear. Bigger, uglier, meaner than before. »
Augustus Hill - *Oz*

Déroulement

Lorsque Rodrido décide enfin de sortir, c'est avec une escorte conséquente. Il a conscience que les PJ sont dans la prison et se protège avec soin. Il se dirige vers la grande porte du bâtiment principal et part avec une vingtaine d'hommes à bord d'un bus pénitentiaire, empruntant la grande porte piratée depuis l'intérieur du pénitencier. Si les PJ ont la stupidité de les attaquer de front, faites leur comprendre que c'était une très mauvaise idée en les forçant à se replier.

Une fois Rodrigo et ses hommes derrière les portes, les PJ tiennent leur plus belle opportunité de sortie, tandis que les portes se referment progressivement. Il y a des gardes de la MS dans les miradors et sur le chemin, mais ils sont peu nombreux. Voler le bus dans lequel ils sont arrivés est toujours possible et si les PJ ont repéré les lieux avant d'agir, accordez-leur un avantage.

Si les PJ sont sortis avant Rodrigo et attendent à l'ancien quai de débarquement, ils voient le bus arriver alors qu'un cargo, le *Hermano Rojo*, accoste. Des marins (latinos) mettent rapidement à quai une passerelle et le bus rejoint le pont.

Les PJ n'ont, a priori, aucun moyen d'attraper Rodrido avant qu'il ait rejoint le bateau. Une fois celui-ci à bord, les PJ voudront sûrement →

Inspirations

Voici quelques sources d'inspirations pour l'ambiance de ce scénario :
New York 1997, de John Carpenter
Tueurs Nés, d'Oliver Stone (en particulier les scènes en prison à la toute fin du film)
OZ, « Partie de dames » saison 1 épisode 8, qui relate l'émeute dans Emerald City.
Batman : Arkham Asylum, jeu vidéo édité par Eidos Interactive

Atmosphère, Atmosphère (3)

Un criminel que les PJ ont attrapé dans un scénario précédent (à vous de choisir, prenez-en un dangereux et violent) les a aperçu dans la prison. Il s'est procuré un fusil à pompe et a décidé de les traquer. Lors d'une pause qui semble salvatrice, celui-ci surgit pour assouvir enfin sa vengeance.

Atmosphère, Atmosphère (4)

Si l'un des gardiens accompagnant les PJ vient à se faire blesser ou tuer, un nouveau gardien arrive d'un couloir en tirant derrière lui. Après avoir barricadé la porte qu'il vient de franchir, il se retourne et salue ses collègues avant de demander qui vous êtes. Sous l'uniforme de Harvey, gardien fraîchement arrivé au bloc C se trouve en fait Harvey Milford, le seul homme enfermé ici pour escroquerie suite à ses nombreuses évasions précédentes de prisons moins sécurisées. Si les lèvres de cet homme bouge, c'est qu'il est en train de mentir. Les gardiens Santini et/ou Jones n'y verront que du feu et les PJ ne devraient découvrir leur méprise que bien plus tard, lorsque sa disparition sera annoncée au journal avec photo de ce cher Harvey.

le rejoindre, et ce n'est pas chose facile. La passerelle reste en place quelques minutes mais est constamment surveillée. Le cargo, quant à lui, reste environ 30 minutes à quai. Selon le moment où les PJ ont pris la route, ils verront le cargo à quai ou en train de manœuvrer pour prendre son départ.

Sur l'autre quai (à 5 minutes en véhicule ou une bonne demi-heure à pied) se trouvent des zodiaques (vus durant le trajet aller), qui peuvent permettre d'accoster le cargo et de s'y glisser en escaladant sa coque par une chaîne ou une corde, éventuellement sans être vu, y compris après que celui-ci ait pris la mer.

Sur le pont, se déplacer sans se faire remarquer tient du miracle. Outre les gardes qui patrouillent, il faut compter avec les marins qui bossent et certains hommes qui surveillent tant bien que mal le chargement officiel (du matériel informatique cheap transporté en conteneur) tanguant dans la pluie battante. Dès leur premier mouvement, les PJ ont toutes les chances d'être repérés.

Scène finale

Le final dépend des actions des personnages et l'idéal est, bien sûr, qu'il se déroule sur le cargo, dans les eaux internationales, avec les PJ cernés par leurs ennemis.

Sur le cargo *Hermano Rojo*, une vingtaine de criminels armés occupent le pont et la cabine de pilotage. La tempête ne s'est pas calmée et le bateau est secoué, battu par un vent violent et des pluies torrentielles. Les conteneurs à l'extérieur et les piles de caisses de marchandises dans les coursives et les salles de chargement à l'intérieur empêchent toute visibilité correcte aux forces en présence.

Tandis que le navire vogue tant bien que mal vers les eaux internationales ou s'y enfoncent, selon le temps que les PJ mettent à réagir, la tension augmente avec la houle. Lorsque les PJ passent à l'action, les hommes de Rodrigo essayent d'empêcher les COPS d'atteindre la cabine de pilotage où leur *Jefe* se trouve.

Tout au long de la scène, des jets de Coordination (de difficulté variable) seront nécessaire à tous les protagonistes pour résister aux mouvements du bateau et aux trombes d'eau qui les submergent. Toutes les actions de combat sont également sanctionnées par de sévères malus.

Dénouements possibles

Rodrigo est arrêté

C'est la meilleure fin possible. Rodrigo est arrêté par les PJ, ses droits lui sont lus une fois le cargo revenu dans les eaux californienne (ou sur la terre ferme) et il est renvoyé en prison rapidement. Cette fois, il en prend pour son grade et est surveillé 24h/24 en attendant son nouveau procès. En détention, il est mis en isolement et ne peut plus communiquer avec personne. La Mara Salvatrucha est affaiblie pendant quelques temps et la survie de Rodrigo rend son remplacement plus difficile.

Évidemment, les personnages sont des stars, les fiers-à-bras qui ont survécu à la mutinerie. Les autorités atténuent la véritable nature des événements pour en faire un simple moment de tension « aggravée », et passent sous silence la majeure partie de la vérité. Afin qu'ils fassent de même, et bien sûr pour récompenser leur héroïsme, les PJ sont décorés.

Rodrigo est tué

À défaut d'être administrativement parfaite, cette fin a le mérite de clore le dossier Sanchez. Toutefois, sa place laissée vacante conduit deux leaders de la MS à se déchirer pendant quelques jours. Le gang se livre une guerre fratricide dans les rues de L.A. avant que les hautes autorités ne débarquent du Salvador pour régler le problème, nommer un dirigeant pour la cité des anges et nettoyer les récalcitrants.

Autant dire que les répercussions sont plutôt négatives pour nos amis flics qui vont avoir un regain de travail dans les prochaines semaines…

Les PJ s'en sortent tout de même décorés et l'affaire de la mutinerie est étouffée, comme vu ci-dessus au chapitre « Rodrigo est arrêté ».

Rodrigo s'enfuit

Cette fin est la « mauvaise » ! Que les PJ aient manqué le bateau, qu'ils en aient été débarqués, ou qu'ils aient choisi de respecter le pavillon salvadorien difficilement affiché par le cargo une fois les eaux internationales atteintes, l'affaire est un fiasco.

Rodrigo est désormais intouchable. S'ils ont été débarqués ou ont dû sauter à l'eau au milieu des fusillades, ce sont les gardes côtes qui récupérent les PJ.

La mutinerie est mise en avant par la police afin de justifier l'évasion de Rodrigo. Les PJ sont priés de faire profil bas pendant quelques temps, personne n'a encore relevé, dans les médias, qu'ils étaient sur place. L'incident du bateau est bien sûr classé « secret défense », puisque relevant de la politique internationale.

Rodrigo garde le contrôle de la Mara Salvatrucha à Los Angeles, depuis le Salvador. Il envoie des lieutenants de confiance et le gang prend rapidement de l'influence, devenant beaucoup plus agressif. Toute cette histoire a beaucoup impressionné dans les milieux criminels et la réputation de Rodrigo s'en est trouvée grandement renforcée.

Une dizaine de jour plus tard, les PJ reçoivent un colis du Salvador. Celui-ci contient l'uniforme de prisonnier de Rodrigo et une carte postale représentant les plages salvadoriennes au dos de laquelle est simplement écrit : « Je crois que ceci est la propriété de l'État Californien. R. »

Tristan Blind assisté de Stéphane Gallot
***Illustrations** Julien de Jaeger*

PNJ

Prisonnier type

Carrure 3, Coordination 4, Perception 3, Réflexes 4, Charme 2, Éducation 2, Sang-froid 4
PV 19
Armes de poing 6+, Armes Blanches 6+, Corps à corps 6+
Armes (au choix, par ordre de probabilité) : Barre en fer (-113), Couteau de fortune (011), Pistolet (031)

Ganger type

Carrure 4, Coordination 4, Perception 3, Réflexes 4, Charme 2, Éducation 2, Sang-froid 4
PV 22
Armes de poing 5+, Armes Blanches 6+, Corps à corps 6+
Armes (au choix, par ordre de probabilité) : Barre en fer (-113), Couteau de fortune (011), Pistolet (031) , Fusil à pompe (053)

Gardes de Rodrigo

Carrure 4, Coordination 5, Perception 3, Réflexes 4, Charme 2, Éducation 2, Sang-froid 4
PV 27
Armes de poing 5+, Armes Blanches 5+, Corps à corps 5+
Armes (au choix, par ordre de probabilité) : Pistolet (031), Fusil à pompe (053)

UN SCÉNARIO POUR SUPERCLIQUE CASUS BELLI

Le chaînon manquant

Abandonné à la naissance, diagnostiqué autiste alors que ses capacités intellectuelles dépassaient de loin celles du commun des mortels, le Dr Drainneur n'a jamais réussi à trouver sa place dans la société.

En quelques mots...
Un super-vilain particulièrement retors sème le chaos à travers la ville, menaçant de provoquer un grave accident. Sur sa piste, les héros de la SuperClique découvrent peu à peu ses origines et la menace véritable que le Saigneur représente avec son gang.

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire
PJ • Une équipe de 2 à 5 vaillants héros.
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

Son seul réconfort, il le trouvait auprès des animaux du zoo de la ville dans lequel il passait le plus clair de son temps libre. Incapable de tisser des liens d'amitié avec les êtres humains, il a choisi de s'occuper de leur dépouille en devenant médecin légiste. Son but est d'être respecté de tous en devenant le prédateur alpha. Pour cela, il développe en secret depuis des années une formule qui lui permettra de combiner son intelligence avec des capacités bestiales. Mais tout s'est précipité lorsque le maire de la ville a décidé, il y a 1 mois de cela, de fermer le zoo, abandonnant à leur triste sort l'ensemble des animaux enfermés. Le Dr Drainneur s'est alors injecté un extrait de chauve-souris, devenant ainsi le Saigneur. Conscient de ne pouvoir agir seul, il a commencé à voler des cadavres à la morgue pour nourrir les animaux du zoo et leur injecter son sérum pour en faire des hybrides mi-bête mi-homme. Fort de cette petite armée, il est bien décidé à faire entendre la voix des animaux en marchant sur la ville. La SuperClique va devoir l'arrêter avant que le Saigneur ne détruise tout sur son passage.

Introduction

Les joueurs sont autour de la table, attendant impatiemment que le MJ se décide à leur présenter le jeu pour lequel ils se sont déplacés. Quand tout à coup, le programme télévisé est interrompu par un flash spécial : le métro aérien qui traverse la ville est incontrôlable et menace d'être la cause du plus mortel accident que cette métropole ait connu à ce jour.

Ce message résonne au plus profond de nos super-héros comme un irrésistible appel. Un à un, les joueurs doivent expliquer au pauvre MJ médusé qu'il leur faut s'absenter quelques minutes pour diverses raisons plus ou moins avouables. Ce tsunami laisse l'hôte de la soirée seul avec son jeu « hyperhype », se demandant si proposer une partie rapidement n'aurait pas été mieux que faire du *teasing* pendant des mois.

Le dernier métro

Plus la SuperClique se rapproche de sa destination, plus le bruit d'un métro lancé à pleine vitesse se fait entendre, accompagné par les explosions de fenêtres de buildings construits trop près du pont supportant ce moyen de transport en commun. Les personnages voient débouler, dans des gerbes d'étincelles, une rame de métro lancée à pleine vitesse. Il faut agir vite ! Un déraillement serait la cause d'effroyables dégâts et de centaines de victimes.

Une fois cette menace maîtrisée et le calme revenu dans la rame, la SuperClique est chaleureusement remerciée par les voyageurs encore sous le choc. Mais ce répit est de courte durée. Un cri retentit. Une porte s'ouvre sur un contrôleur tombant sur les fesses, blême, tremblant, tendant son index vers l'intérieur du wagon.

Dans une mare de sang gît le cadavre d'un homme. À y regarder de plus près, ce pauvre homme s'est complètement vidé de son sang, par tous les orifices, ce qui est assez ironique puisqu'il s'agit de M. Boireau, le directeur de la prin-

cipale banque du sang de la ville, l'Institut du Sang. Cette information n'est bien évidemment obtenue qu'après la fouille du corps. Toute investigation du wagon conduit les personnages à noter deux faits intéressants : toutes les vitres du compartiment ont explosé ; le toit semble avoir été arraché en partie.

Si les héros interrogent les passagers, un des témoins déclare avoir effectivement entendu quelque chose tomber sur le toit du wagon alors qu'ils approchaient d'un tunnel. Il y eut, juste après, un crissement comme si le métal se pliait. Puis ensuite, tout est allé très vite. Une forme humanoïde a dégringolé dans le compartiment plongé dans le noir, un cri strident a retenti dans toute la rame, explosant toutes les vitres, perçant les tympans des passagers du compartiment et provoquant une série de petites explosions au niveau de l'ordinateur contrôlant le métro. Tout était très confus, entre les cris des gens, l'obscurité qui régnait et la peur, notre témoin n'en est pas certain, mais selon lui, la chose a écarté plusieurs passagers pour se ruer sur le malheureux qui gît ici. Il n'a détourné le regard qu'un bref instant, temps suffisant pour que la créature disparaisse.

Si la SuperClique ne parvient pas à maîtriser la rame de métro, cette dernière déraille, plongeant directement au cœur de l'hôtel de ville, l'éventrant littéralement. Les dégâts sont considérables. C'est la consternation la plus totale. Cet accident est le plus meurtrier que la ville ait connu. Très rapidement les secours s'organisent, les pompiers sont appelés en renfort pour éteindre les divers incendies qui se propagent, les forces de police établissent un périmètre de sécurité et recueillent les premiers témoignages. L'un des responsables de la gestion du métro, M. Delamour, arrive sur les lieux du drame et interpelle la SuperClique pour leur signaler qu'il a un enregistrement de l'intégralité de la scène via la caméra de surveillance du wagon, enfermée dans une coque faite de polymères « indestructibles ». La qualité de l'image est moyenne mais suffisante pour que M. Boireau puisse être identifié par M. Delamour qui est un donneur de sang régulier. On voit sur la bande la créature faisant irruption dans le wagon par son toit, puis le corps sans vie de la victime vidée de son sang.

Au distributeur automatique de sang

À l'Institut du Sang, c'est la consternation la plus totale à l'annonce de la mort de M. Boireau. D'aussi →

Le métro fou

Onde sonique 3
Bruit assourdissant 2
o Débris volants 3
o Caténaire électrifiée 3
o Gerbe d'étincelles 2
Poutre du pont cédant sous la pression (Changer un jet pour Effet 2)
Présence d'un panneau de signalisation (Changer un dé pour un 5)
Vigueur 5

loin que remontent les souvenirs de l'équipe, le directeur n'a jamais eu d'ennemis. C'était un homme apprécié par tous, juste et droit. Malgré ses nombreuses responsabilités, puisqu'en plus de diriger la banque du sang, il gérait la morgue et l'unité de soins longue durée, c'était un homme jovial qui ne transmettait pas son stress à ses équipes.

Toutefois, depuis un mois environ, sa préoccupation première était la recrudescence de vol de poches de sang et de cadavres. Jusqu'à présent, l'Institut n'était pas la cible de ce genre de méfaits mais la situation devenait presque inquiétante. Le personnel avait peur de travailler de nuit et des dispositions avaient été prises dont la mise en place d'un veilleur de nuit. L'absence d'effraction intriguait beaucoup le directeur et le personnel en venait à se suspecter mutuellement.

Si l'équipe est interrogée sur un incident survenu le mois précédent, avant le début des vols, les membres prennent le temps de réfléchir et indiquent le renvoi du médecin légiste, le Dr Drainneur, dont le laboratoire se situait au sous-sol de l'Institut. L'équipe le décrit comme une personne asociale et malsaine. Seul son assistant, David Hemelin, pouvait accéder à son « caveau », dans lequel il poursuivait ses recherches en thanatologie. Les raisons de son renvoi sont peu claires, mais une rumeur implique le Dr. Drainneur dans un détournement d'organes pour un usage inconnu. Depuis son éviction du service, son laboratoire est inutilisé et David n'a plus donné signe de vie.

Lorsque le MJ juge l'instant opportun, une sirène retentit dans les couloirs de la banque du sang, signifiant que la porte de la réserve vient d'être fracturée. Sur place, les personnages découvrent, si c'est la nuit, le veilleur étendu au sol sans connaissance. Si la scène se déroule de jour, les PJ croisent des patients apeurés déclarant que des loubards sont en train de piller l'Institut.

Sur place, un gang habillé de combinaisons violettes et arborant des crocs de vampire casse les vitres des réfrigérateurs pour remplir de poches de sang de grands sacs de toile.

La capture d'un membre du gang est l'occasion d'obtenir certaines réponses, notamment sur leur commanditaire. Ce dernier se fait appeler le Saigneur. C'est un être terrifiant, d'une puissance hors norme, aux capacités quasi divines. Il ne peut s'agir que d'un extraterrestre ou d'un démon. L'humanité serait à l'aube d'une ère nouvelle où les hybrides régneront sur le monde avec à leur tête le Saigneur. Dès la libération de son dernier lieutenant, enfermé au sous-sol, son armée va se répandre, depuis le zoo, à travers les rues de la ville, bouleversant l'ordre établi. La scène se termine dans un délire mystico-bestial ne permettant plus à la SuperClique d'obtenir d'informations cohérentes.

L'origine du mal

L'ancien laboratoire du Dr Drainneur se trouve au fin fond du sous-sol de l'Institut du Sang. Pour y accéder, il faut traverser un long couloir froid et aseptisé où la vie semble avoir déposé les armes. Derrière la porte menant au laboratoire se trouve un véritable champ de bataille. Les paillasses sont renversées, de nombreux bris de verre jonchent le sol, les portes en fer des armoires sont déformées à cause de chocs, certains produits chimiques se répandent jusqu'au pied des personnages. L'atmosphère est toxique. Le clignotement des néons rend la scène des plus étranges. Il ne faut pas longtemps aux PJ pour découvrir sur les murs de nombreuses traces de sang, mais également, dans un coin de la pièce, des cadavres d'animaux divers (chiens, singes, etc.).

La SuperClique doit user de ses supercapacités, et obtenir un Effet combiné

Le gang du Saigneur

Barre de fer 3
Puissance de l'ours 3
Poing américain 2
Agilité féline (Relancer les dés)
Coup vicieux (Changer un jet pour Effet 2)
Gaz lacrymogène (Changer un dé pour un 5)
Vigueur 5

Le Saigneur

o Maîtrise du sang d'autrui 4*
oo Ultrasons 3**
Morsure 2
Nuée de chauve-souris (Relancer les dés)
Vol (Changer un dé pour un 5)
Rage primale (Changer un jet pour Effet 2)
Vigueur 7
*Un personnage qui subit cette attaque reçoit une pénalité de un dé à son prochain jet
**Attaque tous les personnages à proximité

de niveau 3, pour mettre en évidence une porte cachée dans un des murs derrière laquelle se trouve le lieutenant du Saigneur. S'ils paraissent sur le point d'abandonner, pensant par exemple qu'ils arrivent trop tard, n'hésitez pas à faire entendre un murmure à l'un des personnages.

La porte secrète révèle une pièce exigüe. Au centre de celle-ci se trouve une table en fer sur laquelle est attaché un jeune homme, famélique, relié par perfusion à une cuve dont le contenu est pratiquement vide. Son aspect général est bien celui d'un homme même si certains de ses traits sont simiesques (mâchoire prognathe, bras plus longs que la moyenne et pilosité très développée).

Malgré son état d'extrême fatigue, David Hemelin trouve la force d'expliquer à la SuperClique le but du Dr. Drainneur. Avant de devenir le Saigneur, depuis son laboratoire, il tentait de trouver une formule chimique permettant d'acquérir les capacités des plus féroces animaux. Il rêvait de se voir propulsé au sommet de la chaîne alimentaire. Il prévoyait ensuite de constituer une armée à son image. Le Dr. Drainneur a fait de Hemelin son cobaye parce qu'il s'intéressait de trop près à la nature exacte de ses recherches. Après avoir vérifié la compatibilité entre les tissus de David et ceux des grands singes, il lui a injecté la version alpha de sa formule. Les résultats n'étant pas suffisamment rapides, il a modifié sa solution chimique jusqu'au jour où, fou de colère pour une sombre histoire de fermeture du zoo de la ville, le docteur s'est lui-même injecté la version beta et a entamé sa transformation. David n'a pas vu le résultat final, le docteur ayant quitté la pièce pour ne plus revenir.

Les fauves sont lâchés

L'ancien zoo se trouve à la périphérie de la ville, au sommet d'une colline. Les lieux étant abandonnés depuis un peu plus d'un mois, la nature commence à reprendre ses droits. Certaines cages ont été ouvertes, comme celles des oiseaux exotiques, tandis que d'autres offrent l'image abominable d'animaux morts de faim, parfois après s'être entretués pour survivre.

Dans l'arène centrale, emplacement réservé aux lions, des carcasses humaines jonchent le sol aux abords d'un plan d'eau. À l'approche de la SuperClique, une voix s'élève. Selon elle, rien ni personne ne pourra arrêter le Saigneur dans sa marche vers la conquête de la ville. Et la voix demande à ses lieutenants d'intervenir.

Un homme-lion sort de sa tanière, suivi par un homme-crocodile qui émerge du plan d'eau tandis qu'un homme-gorille saute du haut d'un arbre. Les trois lieutenants sont immédiatement rejoints par leur maître, une forme humanoïde de 2,50 m à l'aspect mi-humain, mi-chauve-souris, qui lance à son arrivée un sourire malsain en direction des héros.

Si la SuperClique parvient à arrêter le Saigneur, son enfermement est une bonne chose pour la ville. Mais dans l'ombre, les membres de son gang rôdent et il ne serait pas étonnant de les voir, dans un avenir proche, fomenter un plan d'évasion pour leur chef.

Si la SuperClique se fait mettre hors de combat par le Saigneur et ses lieutenants, ces derniers sèment le chaos le plus total dans la ville, soutenus par les membres de leur gang. Les carambolages et les départs d'incendie se succèdent. Le premier objectif du Saigneur est dès lors de prendre le contrôle du complexe hospitalier afin de produire en grande quantité sa formule et d'agrandir son armée avant de passer à la seconde phase. Mais ceci est une autre histoire.

Jérôme « Sempaï » Bouscaut
***Illustrateur** Bernard Bittler*

Lieutenants du Saigneur

Homme-lion
Morsure du lion 3
Agilité féline (Relancer les dés)
Rugissement sonique (Changer un jet pour Effet 2)
Vigueur 3

Homme-crocodile
Mâchoires acérées 3
Écailles résistantes (Relancer les dés)
Fouetté de queue (Changer un jet pour Effet 2)
Vigueur 3

Homme-gorille
Puissance du gorille 3
Résistance animale (Relancer les dés)
Ondes de choc (Changer un dé pour un 5)
Vigueur 3

Oblis
Le pays des brumes
1re partie
Les Brumes d'Oblis

Lors d'une formidable tempête, une province entière du royaume a été effacée, recouverte par un infranchissable manteau de ténèbres et de brumes tourbillonnantes. Pendant près d'un siècle, nul ne sut ce qu'il était advenu de la région, et les rumeurs les plus folles ont couru sur son sort.

Récemment, les brumes se sont subitement retirées. Les premiers voyageurs ont alors découvert une terre mystérieuse, subtilement différente de l'ancienne contrée disparue, telle que leurs aïeux l'avaient connue. Véritable monde perdu surgit du passé, le comté d'Oblis est revenu.

Avec tous ses habitants.

Pour eux, les longues années passées dans les Brumes du néant n'ont duré qu'une seule nuit.

Oblitération

« On se demande *souvent à quoi ressemblait le comté d'Oblis avant que cette province ne soit littéralement effacée de la surface de la Terre. Par les dieux, qu'il est difficile de distinguer les légendes de la réalité ! Les plus belles histoires évoquent un pays magnifique. Les humbles parlent d'une terre accueillante, gouvernée par des princes justes et équitables. Les paysans se transmettent le souvenir d'un pays fertile, aux saisons clémentes et aux récoltes abondantes. Les marchands envient cette province riche, où l'or et l'argent coulaient à flots. Les artistes rêvent de ces superbes paysages aux couleurs chatoyantes. Les seigneurs jalousent la puissance de l'ancienne cité d'Oblis, aux majestueux remparts.*

Tous les récits ne sont pas aussi beaux. De bien sombres rumeurs évoquent aussi l'arrogance des comtes d'Oblis. Les prêtres aiment à rappeler comment leur impiété a attisé la sourde colère des dieux, qui éclata un jour funeste, lorsque le pays tout entier fut avalé par les brumes, le condamnant à l'oubli. Les contes moralisateurs des philosophes avertissent les foules, les mettant en garde contre la corruption et la perversion qui agitaient les cœurs des anciens Oblisiens. Les mages spéculent sur les curieux phénomènes magiques qui sévissaient dans la région, et craignent les terribles forces surnaturelles qui se sont déchaînées sur le pays, le conduisant à sa perte et à sa disparition...

Comme faire la part des choses ? En vérité, le pays ne manquait pas de charmes, d'après les archives antérieures aux Brumes du néant, que nous avons précieusement conservées. En revanche, cette terre ne semblait pas être plus exceptionnelle que les autres régions de notre bon royaume, et ses habitants ne semblaient pas plus nobles ou plus dépravés que leurs semblables des comtés voisins. Cela rend plus inexplicable encore le terrible malheur qui a touché cette province.

Tout cela s'est déroulé en l'espace d'une seule nuit. Sans aucun signe annonciateur. Reverrons-nous Oblis un jour ? »

— Lusiar d'Arbienne, chroniqueur royal

Sommaire

Bienvenue en Oblis... **153**
Les Brumes du néant 155
Le Pays des brumes 159
Carte du comté d'Oblis 163
Les outils du MJ 167
Conquérant d'Oblis (1ère partie) **182**
Aventures en Oblis 183
Le décor : Le vicomté de Sala 196
A. Mauvaise route 198
B. Cartographie des brumes, I 202

Crédits

Conception et textes : Raphaël Bombayl.
Brainstorming et idées additionnelles : David Burckle, Damien Coltice et Julien Dutel.
Illustrations : Damien Coltice, Anthony Geoffroy.
Plans et symboles : Damien Coltice.

Mes remerciements les plus sincères aux lecteurs qui ont apprécié la V1 et qui ont permis à cette V2 de voir le jour, à la rédac' pour sa patience, à Damien et Stéphane pour leur boulot en flux tendu, à Anthony qui a accepté de rempiler, à Cyrielle (félicitations !). *RB*

Bienvenue en Oblis…

Renaissance

Les anciens lecteurs du regretté magazine *Black Box* se souviennent sans doute d'*Oblis, le pays des brumes*, dont la première partie publiée en 2008 n'a malheureusement jamais eu de suite. Le projet n'a toutefois pas été enterré et il renaît aujourd'hui dans les pages de notre bon vieux *Casus Belli*, dans une version remaniée et augmentée. Les habitués de l'ancienne version remarqueront en effet des changements, parfois importants, et toujours dictés par un souci de cohérence, d'intérêt ludique et d'amélioration générale.

Un jeu-campagne

Sur le plan technique, *Oblis* est un univers indépendant (un *standalone*). Il ne fait référence à aucun autre jeu de rôle existant. C'est également un jeu complet, livré avec ses propres scénarios (une véritable campagne, en fait, totalement intégrée dans l'univers de jeu), et motorisé par *Chroniques Oubliées*, le système de jeu que vous avez pu découvrir dans les précédents numéros de *Casus Belli*. Comme vous le verrez, *Oblis* possède une identité propre et présente des choix d'ambiance affirmés, mais reste assez générique pour être adapté à d'autres univers et systèmes de jeu, moyennant quelques arrangements ici et là.

Évidemment, le format magazine impose d'aller à l'essentiel, et de nombreux éléments seront donc laissés dans l'ombre ou à l'appréciation du MJ, faute de place. Nous espérons cependant que ces quelques pages seront assez évocatrices pour vous donner envie de partir à l'aventure sur les chemins d'Oblis !

Ambiance

Oblis, le pays des brumes est un univers médiéval-fantastique qui appartient au genre de la *low fantasy*, et plus particulièrement au sous-genre de la *dark fantasy*. Il propose donc une ambiance aux tonalités parfois assez sombres.

Les aventures des personnages-joueurs (PJ) s'inscrivent d'abord dans un contexte d'intrigues politiques relativement « réalistes », aux motivations très humaines. Il est plus question ici de conflits féodaux, de pillages de villages, de meurtres crapuleux et d'assassinats politiques que de héros tuant des dragons ou affrontant les hordes d'orcs de Sauron… Pensez à *Game of Thrones*, *Braveheart*, *Kingdom of Heaven*, *Le 13e guerrier*, *Le Nom de la rose*…

Oblis reste cependant un univers fantastique, et le surnaturel y est très présent, même si celui-ci se veut mystérieux, voire terrifiant. Le fantastique horrifique n'est pas loin, et on flirte avec des JdR tels que *L'Appel de Cthulhu* : les forces surnaturelles à l'œuvre en Oblis sont angoissantes, inhumaines et incompréhensibles. Elles laisseront souvent les personnages-joueurs désemparés, impuissants et obligés de composer avec des choses qui les dépassent. Quant aux personnages doués de pouvoirs magiques (magiciens, prêtres, etc.), ils sont considérés par défaut comme relativement rares.

Sources & inspirations

Au tout départ, c'est le curieux roman *Darwinia*, de Robert Charles Wilson, qui a inspiré les raisons profondes derrière la disparition et la réapparition soudaines du comté d'Oblis, ainsi que la surprenante « Distorsion » qui l'affecte.

La légende de la cité d'Ys, ville des côtes bretonnes qui fut, dit-on, engloutie par les flots, ainsi que le conte *La belle au bois dormant* (dans ses multiples versions !) ont inspiré l'idée du Grand sommeil. Le grand H. P. Lovecraft, accompagné de ses mondes non-euclidiens, de ses créatures indicibles et de ses dieux endormis, a eu lui aussi une influence non négligeable sur les événements mystérieux qui touchent Oblis.

La série de jeux vidéo *S.T.A.L.K.E.R.* est une autre source d'inspiration majeure. Avec leur « Zone d'exclusion », leurs « anomalies » et leurs créatures mutantes, ces jeux sont à l'origine de l'ambiance énigmatique du comté, et ont naturellement amené l'idée d'une lutte entre factions pour le contrôle du territoire. Concernant ce sujet précis, le jeu *Skyrim* peut également être considéré comme une source d'inspiration non négligeable, bien qu'il soit sorti après la conception initiale d'*Oblis*.

Les fameuses brumes d'Oblis sont directement issues de la nouvelle *Brume* de Stephen King (dans le recueil du même nom), ainsi que du film qui en a été tiré, *The Mist*, mais tiennent aussi du brouillard persistant et oppressant des jeux vidéo de la série *Silent Hill*. Les horribles bestioles de *Brume/The Mist*, ainsi que l'écosystème mortel de la forêt *fukai* du manga et film d'animation *Nausicaä de la vallée du vent*, ont inspiré la création des « zones corrompues ».

Les tensions politico-militaires qui agitent le comté sont (très) librement inspirées de la Croisade des Albigeois, qui a eu lieu dans le sud de la France au XIII^{e} siècle (pour une présentation rapide, claire et synthétique de ces événements, consultez l'article Wikipedia sur le sujet, ou l'ouvrage *Albigeois et Cathares* dans la collection *Que sais-je* ?). Espérons qu'Oblis connaisse un sort meilleur que celui du Languedoc médiéval, grâce à l'action de quelques personnages-joueurs intrépides !

À suivre...

Dans cette première partie, *Les brumes d'Oblis*, vous trouverez une présentation générale du comté d'Oblis ainsi qu'un aperçu des particularités mystérieuses qui affectent la région (les brumes, la Distorsion, les zones corrompues...). Dans le premier volet de la campagne *Conquérants des brumes* (la section scénarios d'*Oblis*), les personnages-joueurs nouvellement recrutés par une compagnie de mercenaires pourront effectuer leurs premières missions... et commencer à se faire un nom.

La deuxième partie, *Les intrigues d'Oblis* (CB #5) sera comme son nom l'indique consacrée aux luttes d'influences entre les différentes factions d'Oblis. Vous y trouverez également une description détaillée de la géographie du comté ainsi que des quartiers de la cité d'Oblis. La section scénarios donnera aux PJ l'occasion de contrer les plans tortueux des conspirateurs qui cherchent à saper Oblis de l'intérieur...

Enfin, la troisième et dernière partie, *Les mystères d'Oblis* (CB #6), lèvera (peut-être) le voile sur les énigmes surnaturelles qui se cachent au plus profond des brumes. La section scénarios permettra aux PJ de s'engager dans une série d'enquêtes et d'actions pour en apprendre un peu plus sur les brumes... Trouveront-ils le moyen de les combattre ?

Les Brumes du néant

Dans les brumes du temps

L'ancien comté d'Oblis

Les archives évoquant les origines du comté d'Oblis sont rares et partielles. On se souvient toutefois que la conquête de ce pays autrefois sauvage, situé aux franges du royaume, fut assez difficile. Plusieurs chefs de guerre furent envoyés par le roi pour pacifier ce territoire troublé, habité par des clans belliqueux qui menaçaient les frontières. Même après la conquête, le calme ne revint pas facilement. De nombreux clans rebelles rejetaient toujours l'autorité royale, et nombreux furent les grands seigneurs qui échouèrent à écraser les révoltes. Être nommé gouverneur de la province devint bientôt une sanction, réservée aux nobles que le roi souhaitait écarter de la cour.

Ce fut le sort du baron Torven de Dalrune, qui eut un jour l'audace de tuer en duel l'un des meilleurs généraux du roi. Torven découvrit alors un territoire désorganisé, miné par les guerres intestines entre clans. La nouvelle province avait d'autre part attiré beaucoup d'aventuriers désœuvrés, qui erraient en bandes, semant le chaos. Bien entendu, les moyens militaires du baron étaient dérisoires. Il décida toutefois de recourir aux compagnies de mercenaires, invitant les capitaines de celles-ci à s'engager à ses côtés en échange de fiefs. Il s'appuya aussi sur les chefs de clan fidèles à la couronne, en leur octroyant des chartes de franchises qui les dispensaient de certaines taxes. Il épousa même la fille aînée de l'un des chefs de clan les plus puissants.

Et, contre toute attente, cette politique pragmatique se révéla efficace. Le baron Torven n'était pas un fin stratège, mais il connaissait ses fai-

blesses. Il préféra obtenir par la diplomatie ce qu'il ne pouvait gagner par l'épée. À la fin de sa vie, son pouvoir était solide, et légitimé par la loyauté de ses nouveaux vassaux. Les aventuriers indisciplinés et les chefs de clan turbulents d'hier avaient obtenu des terres ou des positions confortables au sein du nouveau gouvernement provincial.

Le fils de Torven, Anthelion de Dalrune, poursuivit la politique de son père et acheva la conquête en tacticien habile. À la suite de la grande bataille de Kande, une victoire éclatante contre les clans orcs du nord, le roi éleva Anthelion au titre de comte. Le comté d'Oblis était né, du nom de la capitale que Torven avait choisi. Sous le règne de la dynastie des Dalrunes, dont l'autorité ne fut jamais remise en cause, le comté prospéra lentement et devint une puissance avec laquelle il fallait compter. Néanmoins, excentrés géographiquement et isolés sur l'échiquier politique, les Dalrunes ne réussirent jamais vraiment à trouver une place significative à la cour royale. Cela ne joua pas forcément en leur défaveur : le comté acquit au fil du temps une certaine indépendance, par rapport à un pouvoir royal loin d'être absolu sur ses vassaux les plus puissants.

La disparition

Un événement dramatique allait toutefois bouleverser totalement la région. Les témoignages de ce phénomène hors du commun sont peu nombreux, et parfois contradictoires. Il s'agit notamment des récits des voyageurs, marchands, marins et autres, qui s'apprêtaient à entrer sur les terres du comté, ou qui au contraire s'éloignaient de ses frontières. Leurs histoires sont souvent farfelues et incohérentes, mais quelques éléments semblent constants. La date, tout d'abord : le quatorzième jour du deuxième mois d'automne, un jour totalement anodin par ailleurs, qui ne commémorait aucun événement particulier. Après une matinée pourtant très ensoleillée, le temps se dégrada rapidement, peu après midi. Une terrible tempête s'abattit alors sur l'ensemble du comté.

Tous les témoins soulignèrent la soudaineté et l'étrangeté de cet orage, qui semblait avoir touché simultanément toutes les régions du comté. Ils relatèrent avec effroi comment le ciel s'était assombri d'un seul coup, les éclairs qui fendaient les arbres en deux et les vents violents qui hurlaient comme mille démons, si forts qu'ils étaient capables d'emporter un homme dans les airs. Il n'y eut pas de pluie, cependant, mais, vers la fin de l'après midi, une neige noire comme de la cendre se mit à tomber. Alors que la nuit approchait, les voyageurs constatèrent l'apparition d'une étrange brume tourbillonnante, sur terre comme sur mer, qui enveloppait tout ce qu'elle touchait, et semblait ramper vers ses proies. La plupart cherchèrent alors à fuir. Certains furent happés par la brume et ceux qui réussirent à s'en extirper devinrent fous. On prétend que tous ceux qui émergèrent à l'air libre le firent le teint grisâtre et les cheveux blancs.

Chose plus curieuse encore, ces voyageurs et les gens qui habitaient aux frontières du comté mentionnèrent l'extrême localisation de la tempête, dont la furie s'exerçait sur une zone aux limites très nettes. En effet, une fois sortis de la brume, les survivants retrouvaient subitement le calme d'une nuit claire et étoilée, où ne soufflait qu'une douce brise… Derrière eux, les ténèbres et la brume agitée avaient dévoré le comté d'Oblis.

Le pays oublié

Au petit matin de ce jour funeste, le manteau de brume noire était toujours là. Des quelques inconscients qui s'y risquèrent, aucun ne revint. Les routes étaient coupées par les ténèbres menaçantes. Les personnes habitant dans les parages préférèrent fuir, effrayées à l'idée que le phénomène puisse s'étendre à leurs villages. Envoyés sur place, mages et érudits se perdirent en conjectures. Nul oracle n'avait annoncé cet événement funeste, et personne n'avait jamais vu cela auparavant. Même les anciennes légendes ne mentionnaient aucun phénomène comparable.

Au grand soulagement de tous, les brumes ne gagnèrent pas les autres zones habitées. Au final, la plus grande partie de l'ancien comté d'Oblis fut recouverte par un manteau de ténèbres, un brouillard qui s'épaississait à mesure que l'on avançait en son sein, un voile opaque qu'un érudit nomma un jour « Brumes du néant ». Les semaines, les mois, puis les années passèrent. Petit à petit, la zone fron-

talière fut abandonnée, et les chemins furent envahis par les ronces. Le roi fit construire ici et là de grandes tours de garde, destinées à la surveillance de ce territoire désormais inquiétant et mystérieux. Pourtant, rien de menaçant n'est jamais sorti des brumes. Tandis que le temps passait, le « pays des brumes » rayé de la carte en une seule nuit fut petit à petit oublié, et devint le sujet de légendes.

La réapparition du comté

Résurgence

Cette curieuse situation allait durer 94 ans, sans changement aucun. Un beau matin pourtant, les soldats postés dans les tours de garde entourant le territoire n'en crurent pas leurs yeux : devant eux, les Brumes du néant avaient reculé, laissant apparaître les plaines, les collines ou les bois qu'elles enveloppaient auparavant. Les routes menant à Oblis étaient de nouveau ouvertes. Avec prudence, quelques patrouilles lourdement armées s'y aventurèrent, redoutant le retour des brumes mystérieuses. Celles-ci ne revinrent pas, et continuèrent au contraire à reculer, laissant le champ libre aux soldats.

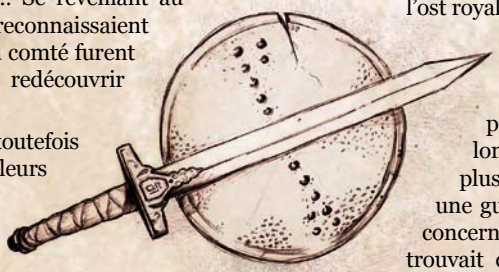
Tandis que les brumes refluaient, les premiers voyageurs redécouvraient ce territoire ancien. Curieusement, celui-ci étaient encore occupé par ses habitants originels, portant des vêtements et utilisant des tournures de phrases en usage un siècle plus tôt ! Ils semblaient se réveiller comme si de rien n'était, se croyant toujours à leur époque d'origine. Leur dernier souvenir était celui d'une terrible tempête qui avait touché leur pays, « dans la journée d'hier »... Les voyageurs notèrent tout de même l'étrange torpeur dont ces gens étaient victimes, dans les premiers jours suivant leur « réveil ». Hébétés, fatigués et anxieux, ils semblaient sortir d'un long sommeil empli de cauchemars, un phénomène qui serait ensuite nommé le « Grand

sommeil ». Les nouveaux venus se plaignaient tous sans exception des cauchemars récurrents qui hantaient leurs premières nuits.

Gueule de bois

Pour les Oblisiens, ignorants des événements surnaturels ayant affecté le comté, le réveil fut brutal et amer. Avant même que les premiers contacts avec l'extérieur apportent leur lot de révélations fantastiques, ils durent faire face à une réalité cruelle. Au lendemain de cette « nuit » terrible, ils découvrirent avec stupéfaction que le territoire avait fait l'objet d'une incroyable transformation.

La géographie du comté avait été modifiée, comme si un dieu dément avait décidé de redessiner la carte du territoire, en déplaçant, en remplaçant, en intervertissant ou même en supprimant plaines et forêts, collines et vallées, lacs et cours d'eau, villes et villages… Se réveillant au cœur d'un pays qu'ils reconnaissaient à peine, les habitants du comté furent eux-aussi obligés de redécouvrir leurs propres terres.



Les Oblisiens n'étaient toutefois pas encore au bout de leurs surprises. En s'aventurant dans certaines zones ayant été fortement transformées, ils découvrirent ici et là des endroits où la nature elle-même semblait avoir perdu ses droits, des lieux anormaux, envahis de plantes étranges aux couleurs malsaines et peuplés de créatures monstrueuses et jusqu'alors totalement inconnues. Enfin, demeurait dans ces zones cette brume persistante et surnaturelle, ultime rémanence de la tempête magique (nul n'en doutait plus, maintenant) qui avait ravagé le comté…

Les semaines passèrent. D'abord incrédules, puis résignés, les Oblisiens apprirent l'étrange destinée de leur pays grâce aux récits des premiers voyageurs extérieurs à s'aventurer dans le comté. Mais nul ne prit le temps de s'interroger réellement sur ces événements incompréhensibles, car il y avait des problèmes plus urgents à régler… et un pays à reconquérir, sous l'égide de Galis de Dalrune, septième comte d'Oblis.

Tensions politiques…

La réapparition du comté fut également un véritable choc pour le royaume. Le roi Walerand IV, suzerain théorique du comte d'Oblis, mit un peu de temps avant de réagir officiellement, car il avait lui aussi quelques affaires pressantes à gérer : depuis dix ans déjà, le royaume est en guerre contre Theodric, roi d'Imberia.

Walerand dut attendre l'hiver et la fin de la saison guerrière pour porter son attention sur le comté. En cette période de guerre, Oblis apparaissait comme une véritable aubaine : la possibilité pour le roi de renforcer son armée, en faisant appel aux troupes de son vassal oblisien. Une délégation officielle se rendit donc en Oblis pour y rencontrer Galis de Dalrune et lui délivrer une requête royale : le comte devait réaffirmer sa vassalité à la couronne dans les plus brefs délais, et participer à l'ost royal dès l'année suivante.

Devant cette demande impérieuse, faite par un roi qu'il ne connaissait pas, Galis de Dalrune hésita longtemps. Il ne tenait pas non plus à engager ses troupes dans une guerre qui pour l'instant ne le concernait pas, alors que le comté se trouvait dans une situation critique. Poussé par ses propres vassaux, le comte décida finalement de temporiser et de rejeter la requête royale, au moins tant que la situation du comté ne serait pas sous contrôle.

À ce jour, les négociations n'ont toujours pas abouti, les deux parties ayant d'autres chats à fouetter. En réalité, deux mondes s'affrontent sans se comprendre. D'un côté, Galis de Dalrune, qui vient d'un temps où les obligations vassaliques étaient moins restrictives et où les comtes d'Oblis pouvaient négocier presque d'égal à égal avec leur roi. De l'autre, Walerand IV, partisan d'un pouvoir royal fort, à la tête d'une monarchie qui a entrepris depuis quelques temps de dompter ses grands seigneurs. Minées par la suspicion, les relations diplomatiques restent tendues, et il est difficile pour l'heure de prévoir la suite des événements.

Le pays des brumes

Phénomènes mystérieux

La distorsion

Outre la disparition et la réapparition subites du comté d'Oblis, une chose a frappé les premiers explorateurs tout comme les anciens habitants de la région. La contrée est certes revenue, mais celle-ci a changé. Ce phénomène, auquel on a donné le nom de « Distorsion », affecte une grande partie de la géographie du comté. Les Oblisiens ont en effet découvert avec stupeur que certaines zones avaient été transformées durant le Grand sommeil : ici, une forêt a remplacé une plaine fertile ; là, un lac est apparu au beau milieu des collines ; là encore, le cours d'une rivière s'est déplacé de quelques centaines de mètres…

Quelques bourgades se sont subitement retrouvées isolées des routes habituelles, car la Distorsion avait transformé les alentours. On a signalé des cas bien étranges, comme ce village déplacé au cœur de la forêt proche, laissant un espace vide au milieu des champs cultivés, à l'endroit qu'il occupait auparavant. Même le tracé des côtes a été modifié à certains endroits : ainsi, la cité de Nalem, si fière de son petit port fortifié, se trouve maintenant à l'intérieur des terres… à une demi-lieue de la mer.

Quelques communautés humaines ont également été affectées de manière plus dramatique : de nombreux villages, quelques gros bourgs et même la cité principale de l'un des cinq vicomtés d'Oblis ont purement et simplement disparu, remplacés désormais par des paysages vierges de tout habitat humain. Nul ne sait ce que leurs habitants sont devenus.

Les Oblisiens ont la désagréable impression que la contrée qu'ils connaissaient si bien a été *remodelée* par une force inconnue, comme on le ferait avec de la terre glaise… Ces changements sont d'importance variable, mais même les plus infimes peuvent perdre le voyageur trop sûr de lui. Une chose est certaine : mieux vaut ne pas trop se fier aux anciennes cartes…

Les zones corrompues

Plus inquiétant encore, certaines régions du comté ont été totalement remplacées par des territoires mystérieux, semblant tout droit issus d'un autre monde. Dans ces endroits étranges, surnommés les « zones corrompues », la terre, les roches et même l'air que l'on respire paraissent de nature différente. Tout y est inconnu. Les liens entre la Distorsion et ces zones corrompues restent un mystère, mais il est difficile de croire que ces phénomènes sont indépendants.

Les zones corrompues abritent une grande variété d'espèces animales et végétales inconnues, à l'aspect inquiétant : créatures reptiliennes ou insectoïdes (on ne sait pas trop, parfois !) de toutes tailles et de toutes formes ; limaces, vers et sangsues aux couleurs étranges ; champignons, mousses et lichens luminescents ; plantes carnivores et herbes folles semblables à des algues marines ; fleurs aux couleurs malsaines et au parfum nauséabond ; arbres biscornus d'où pendent des lianes visqueuses se tordant comme des tentacules…

Quelques témoins (pas toujours dignes de confiance, il est vrai) racontent qu'après le retrait des brumes, des cadavres d'humains et d'animaux (ou des restes de plantes) furent découverts près des zones corrompues, porteurs d'horribles mutations et parfois si déformés qu'ils paraissaient être morts des suites de ces métamorphoses. Résultat de quelque atroce mutation ou hybridation, leur organisme semblait avoir été

mêlé à des « choses » rappelant atrocement les espèces issues des zones corrompues.

Les audacieux qui osent s'aventurer sur ces terres étranges sont toujours étonnés devant l'extraordinaire diversité de ces espèces inconnues, et il ne se passe pas une semaine sans qu'on en découvre une nouvelle. Et pour cause : au lendemain du retrait des brumes, les zones corrompues s'étendaient sur des territoires très localisés, mais au fil des mois, les frontières se sont faites plus floues en raison des migrations naturelles, tant animales que végétales. Il n'est pas rare aujourd'hui de rencontrer des créatures corrompues en dehors de leur habitat naturel d'origine. L'inverse est vrai aussi, même si seules les créatures et les plantes les plus coriaces réussissent à s'adapter aux conditions de vie dans les zones corrompues.

Dans l'ensemble, ces zones apparaissent plus sauvages et plus dangereuses que les terres connues. Ce sont des endroits où l'homme n'a visiblement pas sa place, et les Oblisiens doivent désormais apprendre à se méfier d'une toute nouvelle armée de parasites, de prédateurs féroces, de plantes vénéneuses ou urticantes et d'animaux venimeux, lesquels infestent les zones corrompues et rampent insidieusement hors de leur territoire. Des rumeurs inquiétantes évoquent même l'apparition de maladies, de pestes et de fièvres inconnues, aux effets horribles, touchant les hommes, les bêtes et les cultures.

Objets de nouveaux tabous, considérées comme des terres infectées ou maudites par les dieux, les zones corrompues suscitent évidemment la méfiance. Les communautés qui en ont les moyens surveillent ces endroits avec soin, en organisant des patrouilles et en construisant des tours de garde en bois. Certains pouvoirs locaux interdisent même d'y pénétrer (ou d'en sortir…) sous peine d'amendes, voire même de châtiments plus grave, comme l'exil ou la mort.

Les brumes grises…

Tout le monde se souvient des Brumes du néant, qui pendant près d'un siècle ont recouvert le pays de leur manteau impénétrable. Lors de la réémergence du comté, ces brumes ont reflué plus ou moins rapidement selon les endroits, mais n'ont malheureusement pas totalement disparu. Des poches de brumes rémanentes subsistent en effet dans le comté,

marquant le territoire comme autant de furoncles, à l'instar des zones corrompues. En plus du brouillard d'origine naturelle, les Oblisiens ont appris à identifier deux types de brumes surnaturelles : les brumes « grises » et les brumes « noires ».

Les brumes grises sont les plus courantes : de loin, elles ressemblent aux nappes de brouillard épais qui baignent souvent les pays et les îles nordiques. Pourtant, le climat d'Oblis est tempéré. Le voyageur pris dans l'un de ces bancs de brumes grises remarque toutefois un détail curieux : il ne s'agit pas d'une vapeur froide et humide, à l'instar des brouillards naturels. Plus ou moins denses, elles ont la consistance et l'aspect d'une fumée légère, sans odeur particulière, qui ne gêne pas la respiration et ne pique pas les yeux. De plus, elles ne sont pas dispersées ni même affectées par le vent. N'épargnant aucun terrain, les brumes grises peuvent être présentes n'importe où, à la campagne comme en ville, où elles peuvent parfois recouvrir un quartier entier.

Les brumes grises peuvent être « statiques » ou « spontanées ». Les brumes grises statiques sont des brumes rémanentes présentes dans un endroit donné, sur une zone plus ou moins étendue. Elles sont perpétuelles, varient peu en densité et ne se déplacent pas. De fait, leur localisation est de mieux en mieux connue, la connaissance du territoire s'améliorant au fil du temps. Il semblerait que les brumes grises statiques soient plus présentes dans les territoires ayant subi la Distorsion, ou abritant une zone corrompue, mais peut-être n'est-ce qu'une impression. Ce qui est sûr en revanche, c'est que les lieux combinant brumes grises statiques et zones corrompues sont probablement les régions naturelles les plus dangereuses du comté…

Plus dangereuses en raison de leur caractère imprévisible, les brumes grises spontanées peuvent se former n'importe où et n'importe quand (et semblent n'entretenir aucun lien particulier avec la Distorsion et les zones corrompues). Elles peuvent couvrir une zone de taille très variable (d'une petite ruelle à une ville ou une vallée entière) et se manifestent toujours assez rapidement, s'étendant en quelques minutes ou quelques heures. Enfin, contrairement aux brumes grises statiques, les brumes spontanées peuvent parfois se déplacer, à une vitesse qui atteint quelquefois celle d'un cheval au galop. Ce phénomène reste toutefois rare.

…et leurs effets

Comme on peut naturellement le supposer, les brumes grises ont d'abord une fâcheuse tendance à réduire fortement la visibilité. La plupart du temps, les brumes sont assez légères, et seuls les objets situés à plusieurs centaines de mètres se dérobent à la vue. Néanmoins, les brumes grises les plus épaisses peuvent réduire la visibilité à quelques mètres seulement… Des conditions météorologiques favorables (un grand soleil à midi) peuvent améliorer les choses, mais l'inverse est aussi vrai, et une journée particulièrement nuageuse, l'obscurité (nocturne ou souterraine) ou encore la présence d'un brouillard naturel peuvent se révéler catastrophiques.

La réduction de la visibilité n'est toutefois pas la seule nuisance à laquelle se trouvent confrontés les habitants d'Oblis pris dans ces brouillards surnaturels. Les brumes grises constituent un environnement instable, dans lequel la réalité elle-même peut être subtilement modifiée et altérée. De fait, ce sont toutes les perceptions sensorielles qui sont affectées : dans les brumes (du moins les plus épaisses), les sons, les odeurs et les saveurs sont déformés, atténués et étouffés. Les textures des objets et des matières, sensibles au toucher,

Villes fantômes

Des lieux autrefois habités ont été abandonnés, car jugés trop proches des zones transformées. Certains de ces villages ont depuis été repeuplés par des réfugiés (d'Oblis ou d'ailleurs) qui n'avaient pas d'autre endroit où aller. Des compagnies d'aventuriers, des bandes de brigands et même de petits clans orcs occupent aujourd'hui quelques villes fantômes, tandis que d'autres sont désormais envahis par les ronces tenaces, les herbes folles et subissent un silence oppressant…

apparaissent curieusement amorties… Même la sensation du chaud et du froid est amoindrie, comme ont pu le constater de nombreux aventuriers près de leur feu de camp. Le monde des brumes est un univers curieusement ouaté, presque immatériel et fantomatique.

D'autres phénomènes uniques très étranges ont également pu être observés, comme si les brumes assouplissaient et modifiaient en partie les lois du monde. Certains érudits ont même émis une théorie surprenante, affirmant, sans preuves formelles toutefois, que ces brumes pourraient être constituées d'un élément encore inconnu, déformant – ou dissolvant ! – le plan matériel…

Les brumes noires

Plus rares et énigmatiques que les brumes grises, les « brumes noires » sont également éminemment plus dangereuses. Nul besoin de réfléchir beaucoup pour se rendre compte de leur nature profondément surnaturelle. Particulièrement opaques, elles ressemblent à de véritables chapes d'ombre pure, dont la surface irrégulière semble onduler lentement. Qu'il fasse jour ne change rien à l'affaire : la zone touchée est entièrement plongée dans les ténèbres, une obscurité si épaisse que même un feu de joie allumé à la lisière de ces brumes ne les fait pas reculer. En réalité, ces brumes rémanentes ne sont rien d'autre qu'un reliquat de Brumes du néant, et sont tout aussi impénétrables.

Aucun aventurier sain d'esprit n'oserait faire un pas à l'intérieur de ces horreurs : on raconte que les brumes noires sont vivantes, qu'elles dévorent les imprudents et qu'elles sont habitées par des créatures monstrueuses. Quelques explorateurs audacieux et inconscients du danger ont bien osé pénétrer dans ces brumes, aux premiers temps de la redécouverte du comté. La plupart n'en sont jamais revenus, les autres en sont sortis fous de terreur, décrivant une horrible sensation de vide total et de froid intense, jurant devant les dieux avoir entendu de mystérieuses voix leur chuchotant des choses effrayantes. Sans doute étaient-ce les fantômes de ceux qui ont été aspirés dans les ténèbres… ou pire encore.

Nul ne sait donc ce qui se trouve au cœur de ces territoires, qui font l'objet d'un tabou plus important encore que celui entourant les zones corrompues. Ceux qui ont étudié les brumes ont relevé quelques constantes. Tout d'abord, ces brumes sont toujours situées au cœur d'une zone corrompue, elle-même envahie par les brumes grises. La Distorsion est toujours très importante aux abords d'une zone corrompue abritant un noyau de brumes noires. Enfin, la taille de ces dernières est aussi variable que celle des autres phénomènes mystérieux qui affectent le comté.

Seul point positif, les brumes noires sont toujours statiques. Les zones affectées sont donc en général connues, sauf dans les territoires les plus reculés ou les moins bien (ré)explorés. Quant à l'idée de découvrir un jour des brumes noires spontanées, en déplacement… Non, personne ne veut y penser.

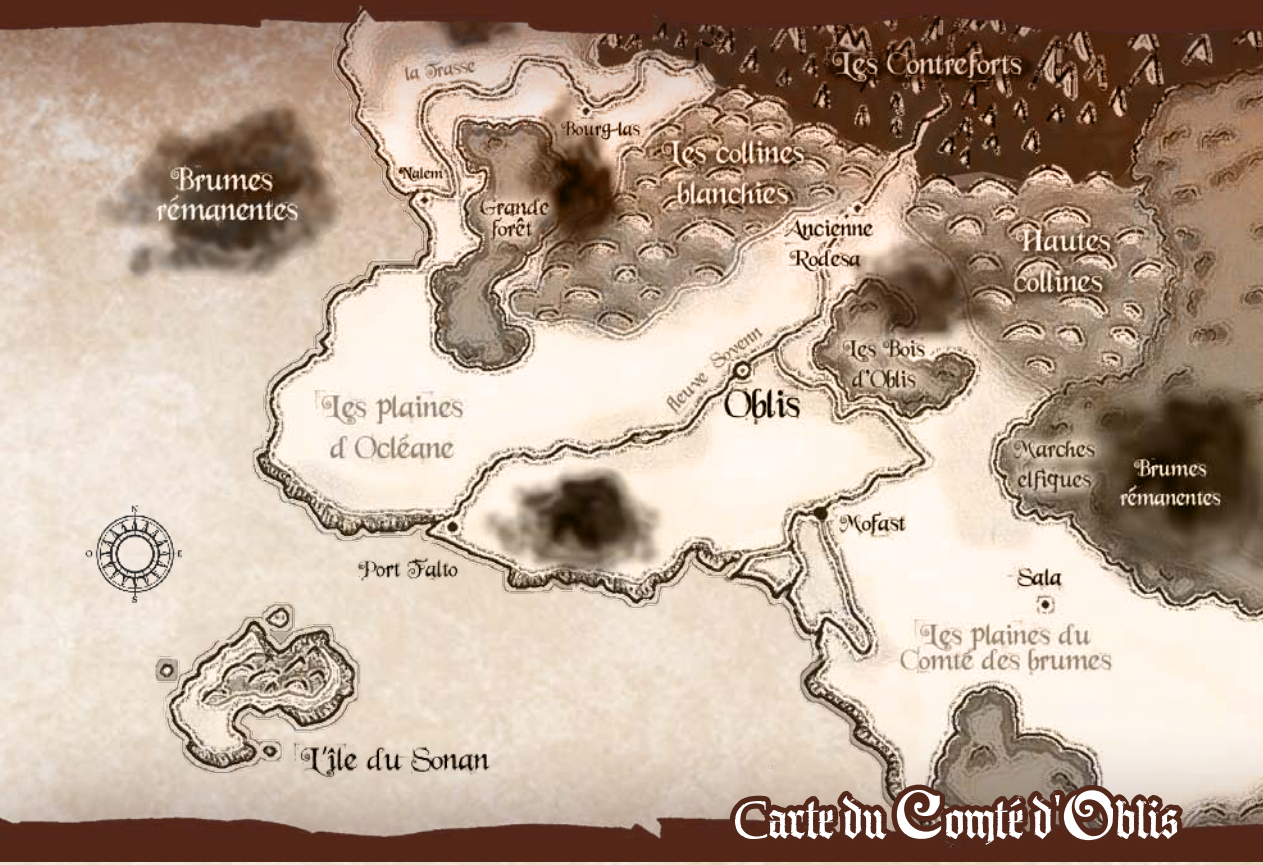
Oblis aujourd'hui

Paysages, climat et conditions (sur)naturelles

Distorsion, zones de corruption et brumes rémanentes contribuent à faire du comté d'Oblis un pays étrange et dangereux, aux paysages déroutants et à l'ambiance mystérieuse.

Le comté d'Oblis est une contrée très vallonnée, dont les collines nombreuses ne facilitent pas toujours les déplacements. C'est également un pays verdoyant, autrefois recouvert de forêts épaisses. Dans les plaines, les habitants des villages et des bourgs ont dû se lancer dans d'importants travaux de défrichage pour les besoins de leurs cultures agricoles. À cause de la Distorsion, de la présence de brumes rémanentes et de l'apparition des zones corrompues, de nombreuses terres auparavant cultivées et désormais abandonnées retournent peu à peu à l'état sauvage. Bien entendu, peu de paysans osent planter leurs semailles dans les zones corrompues, de peur que leurs récoltes ne soient inutilisables ou infectées d'une quelconque manière.

Il sera difficile au voyageur qui découvre le comté d'Oblis d'avoir un avis tranché sur les conditions naturelles du pays. Transformée par les effets de la Distorsion, la région est en effet dotée d'un environnement contrasté, où les transitions entre deux paysages sont parfois brutales. Vous pou-



Carte du Comté d'Oblis

vez cheminer sur un chemin bien tracé au milieu d'une plaine quand soudain le sentier disparaît, remplacé par les premiers arbres d'une sombre forêt qui se dresse devant vous, comme une muraille végétale aux contours très nets. Puis, après avoir traversé cette forêt dense, vous découvrez une terre rocailleuse et désolée, où aucun végétal ne peut subsister, habitée par d'étranges lézards bleuâtres, et décorées par des formations rocheuses aux formes torturées (attention, il s'agit sûrement d'une zone corrompue et ces lézards sont donc probablement venimeux…).

Le climat est tout aussi lunatique, rendant les intempéries – pluies, vents, tempêtes – capricieuses, subites, violentes et le plus souvent imprévisibles. Il n'est pas rare de voir le temps changer du tout au tout en une même journée, passant d'un soleil radieux à un ciel chargé de nuages noirs et zébrés d'éclairs, annonciateurs de pluie.

Le problème des brumes

Statiques ou spontanées, les brumes grises sont très fréquentes en Oblis, et donnent au comté son atmosphère nébuleuse si particulière. Ici, le brouillard semble plus épais et plus persistant qu'ailleurs. Même si elles ne sont pas non plus omniprésentes, il ne se passe pas un jour sans que l'on soit pris dans un banc de brumes grises.

Noyant le paysage et l'environnement à plus ou moins longue distance, les brumes grises peuvent rendre certaines missions de surveillance plus difficiles, compliquant la tâche des guetteurs et des éclaireurs (qu'il s'agisse de monter la garde, de jour ou de nuit, ou d'observer l'horizon du haut d'un rempart ou d'une tour). Les brumes les plus épaisses atténuent considérablement les sons et les paroles échangées entre groupes distants, gênant notamment leur repérage mutuel.

Comme on peut s'en douter, les brumes grises compliquent également les déplacements. Les voyageurs apprennent vite à éviter les brumes statiques, et à prendre leur mal en patience quand ils se retrouvent dans un banc de brumes spontanées. On peut facilement se perdre dans les bancs de brumes grises les plus épais, et y perdre un temps précieux si on est pressé. Même dans les brumes les plus légères, il arrive souvent que certains éléments remarquables du paysage se dérobent aux yeux des voyageurs. Ainsi privés de points de repère à longue distance, ils peuvent être désorientés, au risque de prendre une mauvaise route (et de se retrouver par exemple dans une zone corrompue…). Les services d'un guide expérimenté ne sont alors pas un luxe ! Touchant aussi les villes, les brumes peuvent y jouer de bien mauvais tours, égarant les étourdis dans des ruelles obscures et indistinctes…

D'après les rumeurs, certains se seraient malheureusement très bien adaptés à ces nouvelles conditions : des brigands, des orcs et même certaines créatures parmi les plus intelligentes utiliseraient les brumes à leur avantage, pour se cacher, disparaître ou tendre des embuscades. De leur côté, quelques chefs de guerre inspirés commencent eux-aussi à entrevoir les avantages tactiques des mouvements de troupes effectués dans les brumes…

Oblisiens et "estrangers"

Après le retrait des brumes, les Oblisiens sont naturellement entrés en contact avec les gens de l'extérieur : aventuriers et patrouilleurs téméraires d'abord, puis toute une cohorte de voyageurs, de curieux, d'émissaires plus ou moins officiels, de marchands… Pour les Oblisiens, tous ces visiteurs sont des « estrangers », quelle que soit leur contrée d'origine. Le mot – dont on cultive le double sens : « étranger » et « étrange » – n'est pas particulièrement péjoratif : pour les gens extérieurs au comté, les Oblisiens eux-mêmes sont des étrangers !

Les rapports entre Oblisiens et estrangers sont faits d'un mélange complexe de curiosité et de méfiance. La « malédiction » du comté reste une source intarissable d'inquiétude, mais ce n'est pas la seule raison. Entre les deux populations, il y a tout simplement un siècle de décalage. Ce n'est pas assez pour créer un choc culturel trop brutal – car les traditions et les traits culturels mettent du temps à évoluer –, mais bien assez pour que les différences soient visibles. Les Oblisiens sont ainsi facilement identifiables à leur langage, fortement teinté d'archaïsmes, à leur mode vestimentaire (êtes-vous vêtus « à l'oblisienne » ou « à l'estrangère » ?) et à bon nombre d'autres petits détails culturels (usages, habitudes…).

Se faire passer pour un Oblisien… ou un estranger

C'est possible ! La difficulté tient surtout au langage, à la connaissance des usages ainsi que des personnalités importantes du coin (à cause de la Distorsion, les lacunes concernant la géographie peuvent même ne pas être un vrai problème, pour celui qui sait mentir avec assez d'assurance). Pour se faire passer pour ce qu'il n'est pas, le personnage doit réussir un test d'INT en opposition contre son interlocuteur. Le MJ peut accorder des bonus en fonction du temps passé au contact de la culture que l'on cherche à imiter, des vêtements portés, etc. Il faut au contraire imposer des malus si la conversation est particulièrement complexe. Enfin, il est important de tenir compte des origines culturelles de la personne que l'on cherche à tromper, surtout si on cherche à se faire passer pour un de ses compatriotes… Avec un peu de bon sens, vous n'aurez aucun mal à déterminer rapidement un modificateur !

Organisation féodale

Avant l'arrivée des Brumes du néant, la puissance du comté d'Oblis reposait avant tout sur son organisation féodale. Ce système, qui permet au comte de déléguer son pouvoir au niveau local, constitue un moyen efficace pour administrer et contrôler le territoire.

À l'échelle du comté, le comte d'Oblis (Galis de Dalrune) se trouve au sommet de la pyramide féodale, et gère directement un vaste domaine comtal,

composé d'Oblis (la puissante capitale du comté) et des terres avoisinantes. Le comté comprend actuellement quatre autres grands domaines, les vicomtés (« vice-comtés ») de Sala, Mofast, Port-Falto et Nalem. Il existait à l'origine un cinquième vicomté, Rodesa, mais celui-ci a été effacé par la Distorsion… Ces grands domaines comportent chacun une grande ville et plusieurs bourgs ou châtellenies d'importance moyenne (sans oublier de nombreux villages et hameaux). Le reste du territoire est composé de baronnies plus modestes, centrées sur un ou deux bourg(s), selon leur richesse et leur importance économique. Comte, vicomtes et barons peuvent compter sur leurs conseillers et officiers pour administrer leurs terres, ainsi que sur leurs chevaliers pour les défendre.

En échange de leur fief, les vassaux (vicomtes et barons) prêtent un serment de fidélité au comte. Ils doivent participer au conseil de la cour seigneuriale, afin d'assurer la bonne marche des affaire du comté, et s'engagent à fournir une aide militaire au comte si nécessaire. Ce dernier dispose d'un pouvoir important : il peut lever le ban et l'arrière-ban, c'est-à-dire convoquer tous les hommes armés du comté.

Le comte est également vassal direct du roi. Au temps de l'ancien comté d'Oblis, il bénéficiait dans les faits d'une large indépendance, en tant que seigneur important à la tête d'une puissante province. Cette liberté renforçait encore son pouvoir, un pouvoir remis en cause aujourd'hui par le royaume actuel.

Un pays désorganisé

Revenu brutalement d'on ne sait trop où, le comté d'Oblis se retrouve aujourd'hui plongé dans une ambiance chaotique. Qu'ils soient grands seigneurs ou simples paysans, les Oblisiens ne contrôlent plus totalement leur pays. La Distorsion a remis en cause la connaissance de secteurs entiers. Les zones corrompues, les brumes noires et les bancs de brumes grises statiques sont autant d'endroits dangereux à éviter, forçant les voyageurs à rechercher sans arrêt le meilleur trajet, comme le fait un navire tentant d'éviter les récifs. Et bien entendu, l'apparition d'un banc de brumes grises spontanées peut égarer n'importe qui.

Autrefois unifié, le pays d'Oblis est désormais un territoire morcelé en une multitude de communautés plus ou moins livrées à elles-mêmes et isolées les unes des autres. La gestion des problèmes se fait souvent dans l'urgence, sans réelle coordination ni vue d'ensemble. Comment administrer et surtout défendre une terre où les communications sont devenues si compliquées ? La protection et la sécurisation du territoire sont en effet devenues des enjeux cruciaux, car le comté doit faire face à de nombreuses menaces, tant externes qu'internes. Hélas, la désorganisation générale du comté entraîne un manque de coordination stratégique qui se fait cruellement sentir, et qui serait fortement handicapant si les Oblisiens avaient à contrer une offensive majeure.

Conflits et tensions

Une zone de conflit particulièrement préoccupante est apparue à la frontière nord du comté. Ici, le vicomté de Rodesa gérait autrefois les fortins, les patrouilles et les expéditions armées chargés de contenir les raids des orcs des Contreforts. La disparition de la ville de Rodesa a totalement désorganisé la ligne de défense, désormais privée de quartier-général, laissant la région à deux doigts de l'anarchie la plus totale. Une bonne opportunité pour les orcs, dont les incursions sont de plus en plus fréquentes et qui s'enfoncent chaque semaine un petit peu plus loin à l'intérieur des frontières. Actuellement, la protection de la frontière septentrionale constitue la priorité majeure des chefs de guerre du comte, même si les troupes affectées à cette tâche doivent se contenter d'un effectif relativement faible : en effet, en raison de la situation particulière du comté, la levée du ban et de l'arrière-ban s'est révélée impossible. Heureusement, les chefs de clans orcs manquent eux aussi de coordination. Pour l'instant…

L'intérieur du pays n'est pas non plus épargné par les troubles. Les phénomènes mystérieux effraient les populations, des peurs qui dégénèrent parfois en scènes d'émeute ou d'hystérie collective, quand elles ne jettent pas sur les routes des communautés entières, à la recherche d'un endroit plus sûr. Le brigandage devient monnaie courante, qu'il soit le fait de bandits expérimentés ou de simples paysans recourant à la rapine pour assurer leur subsistance. Des secteurs non contrôlés échappent à toute auto-

rité, et se retrouvent livrés à l'avidité de quelques aventuriers (tant Oblisiens qu'estrangers) qui profitent de la désorganisation du pays pour tenter de se tailler un domaine à la pointe de l'épée.

L'essor des compagnies franches assermentées

Les compagnies de mercenaires ont toujours été présentes, en Oblis comme ailleurs, pour suppléer les forces armées régulières. Certes, les mercenaires permettent de gagner une guerre, mais ils ont aussi leurs désavantages et leurs côtés sombres. Il faut d'abord être en mesure de les payer (ou de leur garantir une part de butin). Gens de guerre et violents, ils se révèlent souvent incontrôlables et prompts à déclencher troubles et affrontements. En dehors du système féodal, ils sont peu fiables et peuvent déserter à la moindre occasion. Enfin, une fois démobilisés après la bataille, ce sont de véritables plaies, se comportant comme de vils maraudeurs qui mettent les campagnes à feu et à sang. Ces guerriers expérimentés violents et volontiers cruels se révèlent d'ailleurs éminemment plus dangereux que la petite bande de voleurs du coin…

Aux temps anciens, la conquête du pays n'aurait pas été possible sans mercenaires. Pour éviter les problèmes inhérents à ce type de troupes, et afin de les garder sous contrôle, les premiers seigneurs d'Oblis ont eu recours à un système relativement innovant : les compagnies franches assermentées. « Franches », d'abord, car elles ne font pas partie des troupes régulières d'un seigneur en particulier : ce sont des unités qui peuvent être réaffectées en fonction des besoins (comme n'importe quelle troupe auxiliaire, y compris les compagnies de mercenaires classiques). « Assermentées » ensuite, parce que chacun de ses membres doit prêter un serment d'allégeance au comte d'Oblis ; elles sont ainsi mieux intégrées au système féodal. L'ensemble apporte une grande souplesse stratégique, alliée à un contrôle beaucoup plus étroit, lié à l'assermentation (à condition bien entendu de pouvoir compter sur un recrutement de qualité).

Les « Compagnons assermentés » (c'est leur titre officiel) touchent une solde dépendant de leur grade, et sont habituellement logés et nourris. De plus, en échange de leur engagement (et c'est là tout l'intérêt de la chose), ils peuvent se voir offrir de nombreuses récompenses, en fonction de leur statut social et de leurs exploits : primes, équipement ou bien immobilier, poste officiel au service d'un seigneur, et même, pour les plus méritants, un titre de noblesse et un fief…

Ce système a bien fonctionné aux premiers temps du comté, avant de tomber petit à petit en désuétude tandis que le pouvoir féodal se stabilisait et que les récompenses à offrir (terres, offices, titres…) se faisaient plus rares.

Aujourd'hui, alors que le comté manque cruellement de moyens militaires, les seigneurs oblisiens ont décidé de raviver l'ancienne tradition des compagnies franches assermentées. Celles-ci occupent désormais une place de choix dans l'appareil militaire oblisien, et constituent une véritable opportunité pour les aventuriers de tous horizons.

Note au MJ : *la campagne* Conquérants des brumes *propose aux joueurs d'incarner des membres d'une de ces compagnies franches assermentées.* *Voir page 189.*

Fortifications

La fortification des agglomérations – cités, bourgs, villages – dépend de leur puissance, de leur intérêt stratégique et de la taille de la population à protéger. Dotées de remparts imposants, Oblis et les grandes villes sont capables de soutenir un véritable siège. La protection des bourgs et des gros villages varie en fonction de leur importance et de la richesse du seigneur des lieux : petit château ou simple « maison-forte » (une grande demeure fortifiée), et présence ou non d'une enceinte légère, plus ou moins efficace. Les simples villages ne sont, en général, pas aussi bien protégés, sauf s'ils sont trop isolés ou situés dans une région dangereuse, auquel cas ils sont défendus par une grosse palissade de bois, parfois érigée à la va-vite après la résurgence du comté, à cause de la présence d'une zone corrompue dans les environs ou de l'augmentation du brigandage.

Les outils du MJ

Se déplacer en Oblis

Quelques repères

- **Le comté d'Oblis occupe une région à peu près grande comme la moitié de la France,** en comptant aussi les terres sauvages et non-habitables (montagnes, forêts, bras de mer…). Cela signifie qu'il faut une grosse quinzaine de jours pour traverser entièrement le pays à pied… à condition de ne pas être ralenti par les brumes, la Distorsion ou les zones corrompues (ce qui n'est jamais le cas).
- **Près de 50% du territoire a été affecté par la Distorsion,** à plus ou moins grande échelle (de la modification imperceptible à la transformation majeure).
- **20% environ du pays reste recouvert par les brumes rémanentes** (brumes grises statiques de densité variable, ou brumes noires). L'ensemble du territoire peut être sujet aux brumes grises spontanées, de manière totalement aléatoire.
- **10% environ du pays est occupé par des zones corrompues.** Notez que zones corrompues et zones de brumes rémanentes peuvent parfaitement se chevaucher.

Durées moyennes des trajets

Vous trouverez page ci-contre la durée moyenne des voyages d'une cité à l'autre, en jours, à une allure normale (à pied) et en empruntant les voies les plus pratiques (il ne s'agit donc pas de trajets à vol d'oiseau). À cheval, ces temps de trajet peuvent être réduits d'environ un tiers.

Low fantasy ou High fantasy ?

Les règles de *Chroniques oubliées* comportent des options vous permettant de choisir le type d'ambiance que vous souhaitez. *Oblis, le pays des brumes* appartient techniquement au genre *low fantasy*, et les options correspondantes sont donc a priori préférables pour cet univers de jeu. Néanmoins, si vous préférez les options *high fantasy*, ne vous privez pas, cet exemplaire de *Casus Belli* est à vous, et Oblis a besoin de héros !

(Si vous avez volé ce Casus, vous êtes toutefois obligé d'utiliser les règles low fantasy, avec les modifications suivantes : les PJ ne gagnent qu'UN SEUL point de vie par niveau, et les échecs critiques se produisent sur tout résultat compris entre 1 et 5 sur un D20. Voleur !)

Et les autres systèmes ?

Pour tout ce qui est *Pathfinder*/OGL3.5, l'adaptation sera aisée : il vous suffit de jouer à bas niveau pour garder l'esprit *low fantasy*. Les systèmes déjà *low fantasy*, eux, colleront à merveille à cette ambiance (*Warhammer 2* notamment).

Table de durées moyennes des trajets

	Sala	Mofast	(Rodesa)	Oblis	Port-Falto	Nalem	Bourg-las
Sala	-	3	9	6	10	16	13
Mofast	3	-	6	3	7	13	10
(Rodesa)	9	6	-	3	10	13	10
Oblis	6	3	3	-	7	10	7
Port-Falto	10	7	10	7	-	5	8
Nalem	16	13	13	10	5	-	3
Bourg-las	13	10	10	7	8	3	-

Note : *ces temps de voyage tiennent compte de la présence de brumes grises, qui ralentissent naturellement les déplacements.*

Si les personnages voyagent en dehors des routes principales, ou en direction d'autres lieux dans le comté, déterminez la durée du trajet à vue de nez, à partir des données du tableau et en jetant un coup d'œil sur la carte (page 163). N'hésitez pas à rallonger le voyage si les personnages doivent traverser ou contourner des terrains particulièrement difficiles (marécages, forêts épaisses, montagnes, zones corrompues, brumes rémanentes, etc.).

Terrains difficiles

La carte du comté n'indique que les terrains difficiles à l'échelle du territoire tout entier : les grandes forêts, les massifs montagneux et les zones de brumes rémanentes particulièrement étendues. À moins que cela ne soit précisé dans les scénarios ou les descriptions géographiques, nous vous laissons le soin de placer les terrains pouvant poser problèmes à l'échelle locale, notamment les marécages, les brumes statiques grises ou noires, les zones corrompues. N'oubliez pas que ces deux derniers types d'environnements, spécifiques à Oblis, peuvent être aussi étendus que vous le souhaitez, en fonction de vos besoins.

Trouver sa route

Lors des trajets sur de longues distances (une journée de voyage ou plus), les conditions singulières d'Oblis peuvent poser des difficultés. Les personnages risquent en effet d'être ralentis par les brumes grises (statiques ou spontanées), les transformations dues à la Distorsion qui faussent les connaissances géographiques, ou encore les dangers des territoires occupés par les zones corrompues et les brumes noires, entre lesquels il faut souvent zigzaguer.

Les règles qui suivent vous permettront de déterminer la durée générale du trajet entre deux endroits connus, en fonction du temps de voyage moyen indiqué dans le tableau plus haut. Au début du voyage, les personnages doivent désigner un guide (il peut s'agir d'un PNJ recruté pour l'occasion). Le guide doit effectuer un test d'Intelligence, contre une difficulté de base de 10, à laquelle on ajoute les modificateurs ci-dessous.

Un test en coopération (CB#2, page 179) est tout à fait possible. Les bonus apportés par d'éventuelles capacités de profil appropriées (par exemple la capacité « Maître de la survie », de la Voie de la nature des druides) sont parfaitement légitimes !

Une réussite indique que le voyage se déroule sans problèmes. Sur une réussite critique, le MJ peut accorder un petit bonus aux personnages, par exemple une absence de brumes grises qui permet de se déplacer un peu plus vite, une rencontre intéressante sur la route (un marchand offrant de bons tarifs, des alliés, des voyageurs partageant des rumeurs intéressantes…), la possibilité de semer d'éventuels poursuivants ou de se déplacer sans se faire remarquer, etc.

En cas d'échec au test de voyage, les personnages rencontrent un souci sur la route et sont retardés, induits en erreur par la Distorsion, bloqués par un banc de brumes grises ou obligés de contourner une zone dangereuse (brumes rémanentes, zone corrompue…). Lancez 1D10 :

Modificateurs des tests de voyage

- **Le guide ne connait pas la route exacte :** +5
- **Le guide a déjà fait la route au moins deux fois :** -5
- **Les personnages voyagent :**
  - *sur une route principale :* -3
  - *en territoire sauvage :* +5
- **Les conditions climatiques sont mauvaises (pluie, neige, tempête…) :** +3 à +5
- **Le voyage dure plus de :**
  - *3 jours :* +3
  - *5 jours :* +5

Échec au test de voyage (lancez 1d10)

1-5 : temps de voyage +25% environ.

6-7 : temps de voyage +50% environ.

8-9 : les personnages se perdent. Le guide doit refaire un test d'INT contre la même difficulté. Sur une réussite, il retrouve son chemin mais le temps de voyage est augmenté de 50% environ. Sur un nouvel échec, les personnages sont complètement perdus : ils vont alors tourner en rond dans les brumes, être égarés par des indications géographiques imprécises ou se retrouver bloqués par une zone dangereuse, avant de retrouver un point de repère ou de croiser la route d'un voyageur qui leur indiquera enfin le bon chemin. Le temps de voyage initial est doublé.

10 : les personnages sont automatiquement complètement perdus (voir ci-dessus).

Sur un échec critique, les personnages sont complètement perdus et doivent de plus faire face à un événement néfaste, au choix du MJ, par exemple une embuscade de brigands, une attaque de monstres, un danger spécifique à la région traversée, les effets nuisibles d'une zone corrompue (voir plus bas), etc. **Attention, le but n'est absolument pas de tuer les PJ,** mais de grappiller quelques points de vie (ou quelques potions de soins) et d'inquiéter un petit peu les joueurs (seule une opposition expressément prévue par le scénario peut réellement mettre les PJ en danger).

Notez que ces règles sont surtout intéressantes quand les personnages s'aventurent dans une région qu'ils ne connaissent pas bien. Après quelques trajets, supprimez les tests si vous estimez qu'ils maîtrisent suffisamment la route. N'hésitez pas non plus à vous passer de ce système si la scène de voyage n'a aucune importance particulière, ou si un résultat trop aléatoire risque de mettre en péril le bon déroulement du scénario. Procédez alors plutôt à une ellipse (« Après cinq jours de marche, vous arrivez à Oblis… ») ou confrontez directement les personnages à l'événement ou la rencontre qui vous arrange, en fonction des besoins du scénario et de l'ambiance (« Le troisième jour, vous êtes surpris par un banc de brumes grises particulièrement épais… »). Et si vous souhaitez jouer une scène d'exploration minutieuse, n'hésitez pas à scripter les événements de manière précise (rencontres, présence de brumes rémanentes, traversée d'une zone corrompue, etc.).

Gérer les brumes grises

Densité des brumes grises et visibilité

Les brumes grises – statiques ou spontanées – peuvent être classées en trois niveaux de densité, chacun ne permettant une visibilité normale que jusqu'à une certaine distance seulement (voir encart *Niveau des densités des brumes grises*).

Vous pouvez réduire ou augmenter ces distances à volonté, en fonction des conditions météorologiques (ou en raison de l'obscurité).

Niveau de densité des brumes grises

- **Les brumes grises légères (visibilité normale jusqu'à 500 m)** : d'un aspect comparable à celui d'un brouillard naturel, ce sont les plus fréquentes, celles qui donnent à Oblis son ambiance si particulière.
- **Les brumes épaisses (visibilité normale jusqu'à 50 m)** : très craintes des voyageurs et des guetteurs, elles sont toutefois relativement rares.
- **Les brumes très épaisses (visibilité normale jusqu'à 5 m)** : il s'agit d'une véritable purée de pois, dense et compacte, qui interdit quasiment toute action d'envergure. Heureusement, le phénomène est plutôt rare lui aussi.

Au-delà de cette distance de visibilité normale, les objets, le paysage et les personnes apparaissent de plus en plus flous et indistincts. **Les tests de perception visuelle (basés sur la Sagesse) subissent donc un modificateur de difficulté croissant,** en fonction de la densité des brumes grises et de l'éloignement des sujets, comme indiqué ci-dessous.

Modificateurs des tests visuels dus à l'éloignement dans les brumes grises

- **Visibilité** réduite **(difficulté +5)** : jusqu'au *double* de la distance de visibilité normale.
- **Visibilité très réduite (difficulté +10)** : jusqu'au *triple* de la distance de visibilité normale. Au-delà de cette distance, plus rien n'est visible.

Tests de perception

Les distances de visibilité et les tests de perception visuelle constituent notre étalon de mesure, tout simplement parce que la vue est le sens le plus développé et utilisé par les humains (et peuples assimilés). Tous les autres sens peuvent néanmoins être testés : l'ouïe, l'odorat, le goût, le toucher (qui concerne aussi la perception des températures). La difficulté des tests (toujours basés sur la Sagesse) dépend principalement de l'intensité de la sensation : forte (5), moyenne (10), subtile (15), très subtile (20), presque imperceptible (25).

Cependant, comme vous le savez, **les brumes grises affectent toutes les perceptions sensorielles.** Pour simuler cela, n'hésitez pas à imposer des tests de Sagesse aux personnages, dès que vous le jugez nécessaire, même pour des actions qui seraient automatiquement réussies en temps normal (hors des brumes). Inutile toutefois de recourir à des listes de difficultés et de modificateurs sans fin. Pour simplifier, considérez que les tests de perception auditive, olfactive, gustative et tactile subissent un modificateur de difficulté générale, qui dépend de la densité des brumes grises, comme indiqué ci-dessous.

Modificateurs des tests sensoriels en fonction de l'épaisseur des brumes

- **pas de modificateur** pour les brumes légères ;
- **+5** pour les brumes épaisses ;
- **+10** pour les brumes très épaisses.

Ainsi, par exemple, les sons (notamment les paroles échangées ou les ordres donnés à distance, les cris des prédateurs…) et les odeurs peuvent être très atténués ou déformés, et leur origine peut être difficile à localiser. Notez qu'au-delà de la distance maximum de visibilité (voir plus haut), **plus rien n'est perceptible.** Les brumes grises les plus épaisses peuvent donc commencer à poser des problèmes à quelques mètres à peine : même la lueur, la chaleur ou l'odeur caractéristique d'un grand feu de forêt sera par exemple impossible à distinguer, à moins de s'en approcher suffisamment (ce qui signifie se retrouver quasiment dedans…).

Utiliser les brumes dans vos scénarios

L'ambiance : tout comme la Distorsion, les brumes constituent un élément d'ambiance important, que vous pouvez utiliser pour renforcer vos descriptions. Elles n'ont pas besoin d'être perpétuelles, mais juste assez fréquentes pour que les joueurs sentent qu'il s'agit là d'une des caractéristiques spécifiques d'Oblis.

Un élément tactique : la présence de brumes dans une zone de combat peut être un désavantage pour les PJ, dont la visibilité sera réduite, ou au contraire un avantage, s'ils savent se dissimuler pour surprendre leurs ennemis ou disparaître sans laisser de traces (voir aussi la section « Combattre dans les brumes », plus bas).

Perdre les personnages : vous avez besoin d'égarer vos personnages pour les besoins d'un scénario ? De leur faire découvrir une région isolée qu'ils ne connaissent pas ? De rendre leur voyage un peu plus difficile que prévu ? De les séparer les uns des autres ? Que diriez-vous d'une petite zone de brumes grises particulièrement épaisses ?

Jouer sur la peur et l'incertitude : les brumes ne sont pas rassurantes, voilà encore un moyen d'insuffler un peu d'ambiance dans vos parties. Quel joueur ne serait pas inquiet d'apprendre que son personnage doit monter la garde de nuit dans un campement cerné par d'épaisses brumes grises ? Qui sait ce qui pourrait en sortir ? Que se passera-t-il si le feu vient à s'éteindre ?

Quelques astuces

N'abusez pas des tests de perception sous prétexte que les personnages sont « dans les brumes ». Préférez la qualité à la quantité, c'est-à-dire les tests les plus pertinents en fonction de la scène en cours (exploration ? Combat ? Course-poursuite ? Traque ? PJ surpris par un banc de brumes grises spontanées ?).

Déterminez les niveaux de difficulté à la louche, soyez juste et n'hésitez pas à les ajuster d'un test à l'autre si vous avez l'impression d'être trop dur ou trop gentil avec les personnages.

N'hésitez pas non plus à faire les tests à la place des joueurs, hors de leur vue ! Même si cela les fait râler !

Après un échec critique, vous pouvez notamment leur donner de fausses informations. Au cœur des brumes, l'ambiance et le suspense sont vos meilleurs alliés...

Notez enfin que certains animaux et créatures disposent de sens beaucoup plus développés que ceux des humains (l'odorat des chiens par exemple), voire même totalement originaux (écholocation, vision nocturne, perception infrarouge...),sans oublier les perceptions extra-sensorielles de certaines créatures surnaturelles et les détections magiques des lanceurs de sorts ! Dans de tels cas, vous pouvez parfaitement utiliser les distances de visibilité données plus haut... **en sachant qu'au-delà de la distance maximum, tous les sens naturels et surnaturels sont eux-aussi bloqués.** Dans les brumes oblisiennes, il est donc très difficile de suivre une piste même avec le soutien d'un chien de chasse ou une méthode magique...

Combattre dans les brumes

Au contact, les brumes ne posent pas de réel problème. Cependant, des brumes très épaisses peuvent compliquer le repérage des ennemis qui se déplacent et, plus grave, peuvent empêcher d'avoir une bonne vision globale de l'affrontement (tactique, environnement, nombre d'ennemis...).

À distance, les brumes imposent un malus au tir en fonction des conditions de visibilité (vérifier la portée des armes, à moyenne et longue distance). Des brumes épaisses peuvent compliquer le repérage des ennemis embusqués. Quant aux brumes très épaisses, elles peuvent tout simplement annuler l'avantage du combat à distance (toucher de loin sans être touché...) en n'autorisant que les tirs à très courte portée... N'oubliez pas non plus la possibilité d'un « tir ami » (lors des échecs critiques notamment, mais pas seulement) si les combattant n'arrivent pas à distinguer correctement les alliés des adversaires !

Animaux et brumes grises

Les animaux détestent les brumes grises, sans doute à cause de la déformation des perceptions sensorielles, un phénomène auquel ils sont particulièrement sensibles, à moins que ce soit leur instinct qui les avertisse de l'anormalité de cet environnement. Pris dans un banc de brumes grises, les animaux (notamment les chiens, les chevaux...) se montrent nerveux, renâclent à avancer ou à répondre aux ordres.

MJ, n'hésitez pas de temps en temps à demander des tests de Charisme aux PJ qui évoluent dans les brumes épaisses (difficulté 5) ou très épaisses (10) pour savoir s'ils arrivent à garder leur animal sous contrôle lors des actions un peu tendues (combattre, avancer rapidement dans les brumes, etc.). Sur une réussite critique, l'animal reste calme pendant toute la durée du trajet ou de l'action dans ce banc de brumes. Sur un échec critique, il s'affole, cherche à mordre ou s'enfuit (sauf si cela peut avoir des conséquences néfastes sur le bon déroulement du scénario). Un test de Charisme en opposition contre sa Sagesse est nécessaire pour calmer un animal.

Note : *les compagnons animaux et les familiers ne sont pas concernés ; ils obéiront toujours et ne s'enfuiront jamais... mais cela ne les empêchera pas de montrer de grands signes de nervosité, ou d'être un peu moins dociles que d'habitude.*

Tout cela est évidemment valable pour les animaux sauvages et les monstres – y compris les créatures issues des zones corrompues –, qui fuient les brumes grises comme ils le feraient devant un feu de forêt (c'est d'ailleurs un bon signe annonciateur de l'arrivée de brumes grises en déplacement !). Rendus fous par les brumes, les animaux sauvages peuvent également avoir des comportements irrationnels et attaquer les personnages par exemple.

Il n'existe qu'une seule créature qui ne semble pas affectée par les brumes grises : le chien des brumes (voir plus bas). Malheureusement, cet animal est trop stupide pour qu'on puisse l'employer à quoi que ce soit de vraiment utile.

Générateur aléatoire de brumes

Au cours d'un scénario se déroulant en Oblis, la question se pose fatalement à un moment ou à un autre : y a-t-il des brumes grises dans le coin, et si oui, quelles sont leurs caractéristiques ? Évidemment, le MJ garde la haute main sur ces réponses, en fonction de l'ambiance qu'il veut donner à telle ou telle scène (par exemple la découverte d'un village noyé sous les brumes) ou des impératifs dictés par le scénario (par exemple une scène de combat chaotique dans un environnement où la visibilité est quasi nulle).

Cela concerne surtout les brumes grises spontanées, imprévisibles par nature, mais même si l'emplacement des brumes grises statiques est souvent connu à l'avance… on ne peut pas non plus tout prévoir. Pour simuler ces éléments, voici un petit système (totalement optionnel) de génération aléatoire de brumes oblisiennes !

Commencez par vous procurer **un jeu de 52 cartes** (sans les jokers, donc), que vous poserez faces cachées sur la table de jeu. Le principe est très simple : chaque fois qu'une question concernant les brumes grises se pose, tirez une carte :

- **La couleur de la carte** permet de répondre à une question par **oui (rouge)** ou par **non (noir).** (Note : les « couleurs » cœur, carreau, trèfle et pique ne sont pas utilisées.)
- **La valeur de la carte** permet de répondre à une question concernant l'une des caractéristiques (quantitative ou qualitative) des brumes.

Voici les questions les plus courantes, ainsi que les réponses correspondantes selon la carte tirée :

- **Y a-t-il des brumes grises à l'endroit où les personnages se trouvent/rendent ?**
  - **Rouge :** oui
  - **Noir :** non
- **Quelle est leur densité ?**
  - **As à 10 :** brumes légères
  - **Valet à Dame :** brumes épaisses
  - **Roi :** brumes très épaisses
- **De quel type de brumes grises s'agit-il ?**
  - **As à 10 :** brumes spontanées
  - **Valet à Roi :** brumes statiques
- **Quelle est la taille du banc de brumes ?**
  - **As à 10 :** une rue, un hameau, une petite clairière
  - **Valet à Dame :** un quartier, un petit village, une petite vallée/forêt
  - **Roi :** une cité, une grande plaine/forêt
- **Brumes spontanées : se déplacent-elles ?**
  - **Rouge :** oui
  - **Noir :** non
- **À quelle vitesse ?**
  - **As à 10 :** celle d'un homme qui marche
  - **Valet à Dame :** celle d'un homme qui court
  - **Roi :** celle d'un cheval au galop
- **Dans une direction qui arrange les personnages ?**
  - **Rouge :** oui
  - **Noir :** non
- **Brumes spontanées : comment évolue leur densité*** ?
  - **Rouge :** elles vont s'épaissir d'un niveau
  - **Noir :** elles vont s'éclaircir d'un niveau
- **À quel rythme * ?**
  - **As à 10 :** 1D6 heures
  - **Valet à Dame :** 1D6x10 minutes
  - **Roi :** 1D6 minutes

***Note :** sauf avis contraire du MJ, les brumes spontanées voient leur densité augmenter de « léger » à « très épais », puis s'éclaircissent avant de disparaître totalement, le tout à un rythme régu-*

Quelques astuces

Limitez l'utilisation de ce système aux situations dans lesquelles les questions concernant les brumes semblent véritablement importantes ou critiques pour la scène en cours (et même dans ce cas, *seules les deux premières questions* sont la plupart du temps véritablement utiles)… Sinon, contentez-vous d'annoncer qu'il n'y a tout simplement pas de brumes (ou seulement des brumes légères).

Pour éviter les manipulations inutiles, notez qu'une même carte peut être utilisée pour répondre à une question Oui/Non ainsi qu'à la question quantitative/qualitative directement liée. Ainsi, par exemple, pour les deux premières questions, le Roi de Cœur indique simultanément qu'il y a des brumes grises à l'endroit déterminé et qu'elles sont très épaisses.

Chaque carte tirée est défaussée, rebattez simplement les cartes quand vous arrivez à la fin du paquet.

Vous n'êtes pas obligés de montrer les cartes tirées aux joueurs pour ménager le suspense !

lier. Et, toujours sauf avis contraire du meneur, les brumes statiques ont tendance à garder une densité constante (vous pouvez également considérer que les variations se font sur un rythme beaucoup plus lent, 1D6 jours par exemple).

Et les brumes noires ?

Pour rappel, les brumes noires sont toujours entourées d'une bande de zone corrompue et de brumes grises statiques, de plus en plus épaisses à mesure que l'on s'approche du centre. De l'avis de tous, les brumes noires sont extrêmement dangereuses, et sans doute mortelles, à terme, pour celui qui ose y pénétrer.

Que faire si un joueur envoie son personnage chéri dans les brumes noires malgré tous les avertissements ? C'est simple, on va lui faire passer l'envie de recommencer :

1. Le personnage est littéralement happé par les brumes noires. S'il était relié à l'extérieur par une corde (il y a toujours des petits malins), celle-ci est coupée, comme si elle avait été mâchonnée…

2. Il reste prisonnier là-dedans pendant 1D6 heures et est ensuite expulsé des brumes, à l'endroit exact où il a disparu.

3. Ses points de vie actuels sont divisés par deux et il porte de curieuses blessures sur le corps : griffures, morsures, coupures… Certains détails laissent penser qu'il s'est automutilé.

4. Complètement désorienté, il subit un modificateur de difficulté de +5 à tous ses tests, pendant 24 heures. Il fait d'horribles cauchemars pendant 1D6 jours, tout en ayant l'impression d'être habité par une présence mystérieuse qui hante son esprit. Aucun exorcisme ou soin magique ne peut faire quoi que ce soit pour améliorer les choses.

5. On laisse le joueur se faire engueuler par ses camarades, et on savoure.

Le cas bien particulier des **brumes noires** sera traité dans la troisième partie d'*Oblis, le pays des brumes*. Rendez-vous dans *Casus Belli #6* !

Les zones corrompues

Effets néfastes génériques

Les voyageurs (et les animaux) qui s'aventurent dans les zones corrompues sont exposés à de nombreux facteurs dangereux : faune et flore toxiques, émanations miasmatiques propageant toutes sortes de maladies, et bien d'autres choses inexplicables encore. Les personnages sont dans la même situation que les touristes de notre monde qui partent en vacances en zone tropicale et qui ont la malchance d'être affectés par le paludisme, la dengue, le chikungunya ou la célèbre « tourista » par le biais des bactéries, des parasites présents dans l'eau et la nourriture, ou des virus transmis par les piqûres d'insectes !

Les personnages doivent réussir un test de Constitution (difficulté 10) pour chaque journée passée dans une zone corrompue. Sur une réussite, tout va bien (une réussite critique indique que le personnage bénéficie d'une immunité particulière, et qu'il est dispensé de tests pour les 1D4 jours suivants). Sur un échec, le personnage subit un effet néfaste, déterminé en lançant 1D10 sur la table suivante (effets immédiats dans tous les cas) :

Effets néfastes des zones corrompues

1-2 : -5 à tous les tests pendant 12 heures, puis -3 pendant 12 heures. Échec critique : *-5 pendant 24 heures, puis -3 pendant 1D4 jours.*

3-5 : -2 à tous les tests pendant 24 heures. Échec critique : *-3 pendant 48 heures.*

6-8 : -1 PV par heure pendant 1D6 heures. Échec critique : *-2 PV/heure.*

9-10 : 1D6 de DM, effet immédiat. Échec *critique* : *2D6 de DM.*

Notes de conception

Le concept des zones corrompues est simple : proposer des environnements particulièrement dangereux, qui constituent pour les personnages un challenge important, reposant autant sur l'affrontement de créatures puissantes et inconnues que sur la survie et les difficultés de l'exploration dans un milieu naturel hostile, aux pièges multiples, souvent invisibles… et parfois inévitables. De plus, tout comme les brumes grises, les zones corrompues sont des territoires anormaux, de véritables corps étrangers qui échappent un peu aux règles régissant le monde auquel les personnages sont habitués.

N'envoyez donc pas des personnages de bas niveau, mal équipés et mal préparés, directement au cœur des zones corrompues, vous en atténueriez l'ambiance et la raison d'être. Au début de leurs aventures en Oblis, laissez-les rôder aux frontières de ces territoires, tout en faisant comprendre aux joueurs qu'il y a là des mystères et des dangers à ne pas prendre à la légère. Comme dans le cas des brumes noires, le challenge viendra en temps et en heure, dans la suite d'*Oblis, le pays des brumes*. En attendant, les orcs, les loups affamés et les brigands humains feront des adversaires très présentables.

Les informations présentes dans cette section doivent être considérées comme une petite boîte à outils, vous permettant de mieux visualiser l'atmosphère des zones corrompues. N'hésitez pas à adapter les menaces et l'adversité au niveau de puissance de vos PJ ainsi qu'à l'ambiance du scénario en cours.

Si les sources de ces maux ne sont pas toujours faciles à identifier, les conséquences sont bien visibles. N'hésitez pas à décrire les symptômes de ces afflictions diverses : démangeaisons, plaques de boutons, plaies infectées, fièvres, maladies affaiblissantes, difficultés respiratoires, douleurs diverses, nausées, vertiges… et parfois même hallucinations, modification de la perception et altération de l'esprit ! Vous pouvez même en rajouter une couche s'il s'agit de PNJ peu importants, exposés à de graves dangers (bubons horribles, plaies nécrosées ou gangrène, parasites courants sous la peau, folie furieuse, etc.).

Notez que le niveau de difficulté des tests de Constitution peut varier, en fonction de l'étendue de la zone corrompue : 5 pour une petite zone (ou pour un territoire situé à la limite d'une zone corrompue), 15 pour le cœur d'une zone très étendue… De même, vous pouvez varier la fréquence des tests, en fonction de la dangerosité générale de la zone : un test tous les deux ou trois jours seulement si les personnages agissent en bordure d'une zone corrompue, ou un test toutes les demi-journées si l'environnement est particulièrement nocif ou infectieux…

Goût de la nourriture

1-2 : infâme, immonde… bref, immangeable.

3-4 : dégueulasse, il faut réussir un test de Sagesse (difficulté 10) pour continuer à manger.

5-7 : pas bon du tout, mais quand on a faim…

8-10 : il y a quand même un arrière-goût bizarre…

11-16 : totalement insipide.

17 : mangeable.

18 : assez bon.

19 : très bon.

20 : c'est délicieux ! On pourrait faire fortune avec ça ! Malheureusement, la recette est impossible à reproduire.

Effets secondaires dus à l'ingestion de nourriture

3- : **empoisonné,** le personnage meurt sur le coup.

4 : i**ntoxication alimentaire grave,** le personnage doit réussir un test de Constitution (difficulté 15) ou lancer 1D10 dans la table des effets néfastes génériques (voir plus haut). Dans tous les cas, vomissements et tourista pendant 2D6 heures (entraînant un malus de -3 aux tests).

5 : intoxication alimentaire légère, le personnage doit réussir un test de Constitution (difficulté 10) ou lancer 1D10 dans la table des effets néfastes génériques (voir plus haut). Dans tous les cas, vomissements et tourista pendant 1D6 heures (entraînant un malus de -3 aux tests).

6 : p**arasite intestinal,** le personnage doit augmenter ses portions de nourriture de 50%, sinon il souffre d'un malus de -3 à tous ses tests. Après identification du mal par un médecin (ou assimilé), le parasite peut être tué (et donc, hum, expulsé…) grâce à une potion spéciale, disponible chez un herboriste compétent.

7 : h**allucinations, vertiges et sensation d'ivresse** pendant 1D6 heures (entraînant un malus de -2 aux tests).

8-9 : absolument pas nourrissant. Le personnage a encore faim (se resservir dans ce plat est inutile).

10-11 : légers maux de ventre**,** pendant 1D6 heures. Pas d'autres effets.

12+ : Pas d'effets secondaires. Ouf.

Bon, d'accord, le résultat « 3- » est une blague. MONTREZ CE RÉSULTAT AU JOUEUR POUR LUI FAIRE PEUR, puis remplacez par « Intoxication alimentaire grave ». On n'est pas des chiens quand même.

C'est fin, c'est très fin, ça se mange sans faim !

Poussé par la nécessité, le manque de scrupules ou une curiosité bien inconsciente, certains cuisiniers tentent parfois d'intégrer à leurs préparations culinaires des aliments issus des zones corrompues ou de leurs terres voisines : fruits, légumes, champignons, viande (« En tout cas, ça y ressemblait, je vous jure ! »). Ils obtiennent ainsi des plats au goût étrange et aux effets parfois indésirables. Dans certains endroits (en ville notamment), la consommation de produits venant des zones corrompues est formellement interdite, par peur des maladies et des empoisonnements.

Si un personnage consomme l'un de ces plats, lancez d'abord un D20 pour le goût et consultez la table *Goût de la nourriture* page ci-contre.

Lancez ensuite 3D6+Mod. de Constitution pour déterminer les effets secondaires indiqué dans la table *Effets secondaires dus à l'ingestin de nourriture* page ci-contre.

Tout cela est également valable pour un personnage qui boit une eau ayant transité par une zone corrompue (les villages dépendant de telles sources d'eau potable sont généralement rapidement abandonnés, suite aux épidémies à répétition).

Quelques nuisibles...

Vous pouvez utiliser les quelques bestioles et mauvaises herbes présentées dans les pages suivantes pour mettre en scène de manière plus précise les effets néfastes de la faune et de la flore des zones corrompues. Il ne s'agit pas vraiment de créatures à combattre, mais plutôt d'embûches et de pièges naturels que vous pouvez placer sur le chemin des personnages. N'oubliez pas que la présence de brumes grises peut masquer ces dangers !

Utiliser les zones corrompues dans vos scénarios

L'ambiance, encore : les zones corrompues sont aussi des éléments d'ambiance, destinés à renforcer le caractère légèrement anormal du comté d'Oblis. N'hésitez pas à recourir au phénomène pour justifier vos descriptions de paysages, de plantes ou de créatures étranges ! Confrontés à une zone corrompue, vos joueurs devraient se sentir un petit peu perdus et surtout méfiants. C'est le but...

L'exploration : Oblis, ce pays que l'on vient tout juste de redécouvrir, c'est un peu le Far West, une sorte de nouvelle frontière vers un monde encore inconnu et inexploré. Les zones corrompues se prêtent particulièrement aux scénarios d'exploration. En effet, qui sait ce que l'on pourra trouver au fin fond de cette forêt mystérieuse, réputée envahie par des plantes carnivores capables d'avaler un cheval et peuplée d'insectes bourdonnants gros comme une cuisse ?

Affaiblir les personnages : tout est dit. C'est sadique, mais il peut y avoir un intérêt scénaristique à affaiblir un groupe de PJ, ou à les affliger d'une mystérieuse maladie pour les lancer vers une nouvelle aventure.

Vos propres créations : histoire de surprendre vos joueurs, pourquoi ne pas profiter de l'existence des zones corrompues pour y placer vos propres créatures monstrueuses ?

Guespes putrides

Les guespes putrides font partie des créatures corrompues les plus connues (et les plus haïes) car elles sont sorties depuis longtemps des limites de leur environnement d'origine. Gros comme le pouce, ces horribles insectes de couleur noire se nourrissent de charognes, et il n'est pas rare qu'un essaim mené par une reine s'installe dans la carcasse d'un gros animal, dévoré de l'intérieur.

Les guespes guerrières, reconnaissables à leur corps effilé, sont chargées de la protection de la colonie. Leur piqûre est extrêmement douloureuse, mais n'est pas véritablement dangereuse en général (poison affaiblissant, voir *CB #1* page 185), sauf si la victime est piquée plusieurs fois, ce qui peut se produire si la colonie se sent attaquée et que toutes les guerrières réagissent (traiter alors cela comme un poison rapide, *CB #1* page 185).

En réalité, ce ne sont pourtant pas des guerrières dont il faut se méfier, mais plutôt des ouvrières, au corps plus trapu. Elles n'ont pas de dard empoisonné, mais de puissantes mandibules employées pour découper les charognes. Si elles se sentent menacées (ou si elles ont faim)… elles mordent, transmettant de nombreux germes infectieux. On dit que les guespes putrides « propagent les miasmes » des zones corrompues. Un personnage attaqué par une ouvrière doit se soumettre à la procédure des effets néfastes génériques des zones corrompues (voir plus haut).

Quelques torches enflammées permettent d'éloigner ces insectes, s'ils sont peu nombreux. Quand ils arrivent en nombre, il faut courir…

Lotus des fous

Le lotus des fous est une plante qui n'a pas encore été bien identifiée par les explorateurs des zones corrompues, et qui peut donc réserver quelques surprises. Le danger vient de son pollen, en suspension dans l'air, qui peut couvrir une vaste zone s'il est transporté par le vent. Ce pollen a des effets psychotropes importants sur les créatures vivantes, qui peuvent alors avoir des hallucinations et subir des modifications de leur comportement.

En cas d'exposition au pollen du lotus des fous, les personnages doivent réussir un test (difficulté 10) avec la caractéristique indiquée en fonction de la menace. Pour déterminer le risque encouru à cause du pollen et la caractéristique à tester, lancez 1D6 pour chaque personnage et consultez la liste ci-contre :

Le test doit être renouvelé tous les quarts d'heure. Sur une réussite critique, le personnage est immunisé aux effets du lotus pendant 1 heure. La difficulté de base peut varier en fonction de la concentration de pollen, qui dépend de la proximité et de la taille du champ de lotus des fous, ainsi que d'un éventuel confinement des plantes (qui les rend extrêmement dangereuses dans les cavités naturelles et les cuvettes abritées du vent…).

Un linge humide plaqué sur la bouche et le nez permet de se protéger efficacement contre le pollen (il faut pour cela avoir identifié la source du problème), à condition de veiller à ce qu'il reste correctement humidifié.

Risques encouru à cause du pollen du lotus des fous

1 (Intelligence) : comportement obsessionnel, le personnage subit un malus de -5 à tous les tests impliquant un changement d'activité (par exemple, changer d'adversaire en combat… même si le précédent est déjà mort).

2 (Intelligence) : trouble de la concentration, le personnage subit un malus de -5 à tous les tests impliquant la poursuite d'une même activité (par exemple, attaquer de nouveau le même adversaire).

3 (Sagesse) : hallucinations, le personnage voit, entend et ressent des choses qui n'existent pas, et subit un malus de -3 à tous les tests impliquant une bonne perception de l'environnement.

4 (Sagesse) : comportement apathique, le personnage se désintéresse de tout et subit un malus de -3 pour toute action lui imposant de prendre une décision ou de rester actif (par exemple, choisir de prendre tel ou tel chemin, ou rester éveillé pendant son tour de garde).

5 (Charisme) : contemplation, le personnage est fasciné par la beauté et l'harmonie du monde qui l'entoure, et subit un malus de -5 pour toute action lui imposant de briser l'équilibre qui règne autour de lui (par exemple : détruire, construire, déplacer ou modifier quelque chose).

6 (Charisme) : complexe de supériorité, le personnage s'irrite facilement, et subit un malus de -5 pour toute action lui imposant de suivre un ordre, de faire un compromis ou même de répondre positivement à une simple demande.

Scorpion-libellule

Les scorpions-libellules, gros comme la main, sont plutôt solitaires (pas plus d'1D6 individus, en général). Ils peuvent changer de couleur (comme les caméléons) pour mieux se camoufler dans l'environnement qui les entoure, ce qui les rend très difficile à percevoir quand ils cherchent à se dissimuler (test de Sagesse, difficulté 20). En revanche, lorsqu'ils se déplacent, le bruit caractéristique de leurs ailes permet à l'explorateur averti de détecter leur présence et de se protéger (test de Sagesse, difficulté 10, à condition de savoir ce qu'est un scorpion-libellule !). Dans les brumes grises les plus épaisses, ce vrombissement sourd est extrêmement énervant…

Ces créatures se rencontrent rarement en dehors des zones corrompues, ce qui est plutôt une bonne nouvelle, en raison de leur dangerosité potentielle : elles sont en effet capables de produire de nombreux types de poisons, pour s'adapter aux résistances naturelles des proies qu'elles chassent, dans tel ou tel environnement. Lorsque les personnages dérangent des scorpions-libellules (qui attaquent alors pour se défendre), vous pouvez choisir le type de poison dont ils sont porteurs (voir *CB #1* page 185). Au besoin, n'hésitez pas à augmenter la virulence du venin, en fonction du niveau des personnages.

La fumée produite par certains végétaux verts quand ils sont jetés dans un grand feu éloigne ces vermines (mais il faudra sans doute faire quelques expériences avec plusieurs types de plantes avant de trouver les plus efficaces. Attention au lotus des fous…).

Créatures corrompues

Il existe bien sûr bien d'autres créatures dans les zones corrompues, des bestioles qu'il est possible de combattre les armes à la main cette fois. N'hésitez pas à créer vos propres créatures : vous avez pu découvrir tout le nécessaire à ce propos dans le précédent numéro de *Casus Belli* (*CB #3*, page 167).

Concernant leur apparence, inspirez-vous des animaux réels : insectes, araignées, reptiles (et dinosaures !), invertébrés aux formes bizarres (notamment les animaux marins tels que les méduses, les mollusques, les limaces, concombres et autre anémones de mer…), etc. La fiction regorge également de monstres à l'aspect étrange (les monstres biomécaniques d'*Alien(s)*, le métamorphe de *The Thing*, les insectes de *Starship Troopers*, les « crevettes » de *District 9*, les créatures du Mythe de Cthulhu…). N'oubliez pas non plus d'appliquer le même traitement aux plantes, en leur donnant par exemple des organes animaux (muscles, tentacules, veines, glandes, viscères, poumons…) ou la capacité de se déplacer. Pensez enfin à mixer les règnes animaux, végétaux (vous vous souvenez de la créature de *Swamp Thing* ?), minéraux, magiques…

Enfin, pour gagner du temps… trichez ! Pour des créatures de bas ou moyen niveau, n'hésitez pas à reprendre les profils de certaines des créatures présentées dans *CB #3*, en les appliquant tels quels ou en modifiant quelques capacités. Transformez-les ensuite en créatures issues des zones corrompues en leur donnant l'apparence adéquate. Vous pouvez ainsi réutiliser sans problème les caractéristiques des loups, des ours, des araignées géantes (utilisables telles quelles !), des trolls, des worgs… Jouez sur le mystère et ne révélez pas à vos joueurs leurs caractéristiques précises.

Pour obtenir des monstres un peu plus dangereux, dotez-les de stratégies de camouflage, d'attaques magiques ou empoisonnées, ou imposez aux personnages les effets néfastes génériques des zones corrompues (voir plus haut) en cas de morsures, griffures, piqûres ou même au simple contact (pensez aux plantes urticantes, mais aussi aux oursins, aux méduses ou aux sécrétions toxiques de certaines grenouilles…).

Les chiens des brumes

On ne peut pas clore ce chapitre sans parler des **chiens des brumes**. D'ailleurs, on ne peut pas parler d'Oblis sans évoquer aussi les chiens des brumes. Ces animaux pittoresques (ou pitoyables, selon le point de vue) sont devenus en peu de temps de véritables mascottes dans le comté. Après la réapparition du pays, sortis des zones corrompues en grand nombre, ils se sont reproduits rapidement et sont désormais présents partout, en ville comme à la campagne (inspirez-vous des « dingos », les chiens sauvages australiens).

On pensait au début qu'ils venaient des brumes grises, des lieux où ils semblent d'ailleurs se complaire, et ils furent donc surnommés « chiens des brumes », avant qu'on ne découvre l'existence des zones corrompues. Contrairement aux monstrueuses créatures qui hantent ces territoires, les chiens des brumes ressemblent presque à des animaux normaux (des chiens, en l'occurrence), à condition de passer sur leur peau glabre et râpeuse, aux fines écailles, ainsi que sur leurs curieux organes internes (du moins, quand on les ouvre en deux, ce qui n'a pas manqué d'être fait lors des premières rencontres). Animaux sociaux, on les trouve souvent en bandes, errants ici et là, quand ils ne recherchent pas la compagnie des hommes.

Les chiens des brumes semblent en effet se plaire aux côté des humains, et ne représentent finalement pas une grande nuisance (à part les crottes nauséabondes et les très nombreux vols de nourriture). Prudents, craintifs, voire même peureux, ils sont totalement inoffensifs et préfèrent fuir le danger. Leur mâchoire n'est même pas assez puissante pour infliger de sérieuses blessures, et dans les milieux sauvages, ils survivent en chassant de petits animaux (insectes, rongeurs, lapins…). Ils ne retrouvent un peu de courage qu'en meute : menacés et acculés, ils poussent un long hurlement à glacer le sang pour appeler leurs congénères… lesquels

n'attaquent que s'ils sont largement supérieurs en nombre (au moins à trois contre un, et encore…).

D'une nature curieuse, ils s'amassent souvent à plusieurs lors des événements qui attirent leur attention, qu'il s'agisse de deux marchands qui négocient bruyamment ou d'un combat entre brutes avinées. Certains peuvent aussi jeter leur dévolu sur une personne (ou un groupe, suivez mon regard…) et la suivre durant des heures entières avec leur air ahuri exaspérant, malgré les coups de bâton. Ne leur jetez surtout pas de nourriture, vous risqueriez de traîner vos nouveaux compagnons toute la journée !

Finalement, bon gré mal gré, les chiens des brumes ont été adoptés par les Oblisiens. Une fois amadoués, ils se montrent tout à fait amicaux, attachants et fidèles. Ils sont cependant trop stupides pour être dressés, inutiles à la chasse et trop peureux pour faire de bons chiens de garde. Quant à en faire des animaux de combat… pensez-y cinq secondes et rigolez bien fort.

Chien des brumes

NC 1, créature vivante

FOR -1 **DEX** +2* **CON** +2
INT -4 **SAG** +3* **CHA** -4

DEF 12 **PV** 12 **Init** 15

Morsure +1 **DM** 1D4

Voie de la meute : *Se confondre* (le MJ peut répartir les DM comme il le souhaite sur les créatures de la meute). Les chiens des brumes n'attaquent que des créatures de taille moyenne au maximum, seulement s'ils ne peuvent pas fuir et s'ils sont supérieurs en nombre (3 contre 1).

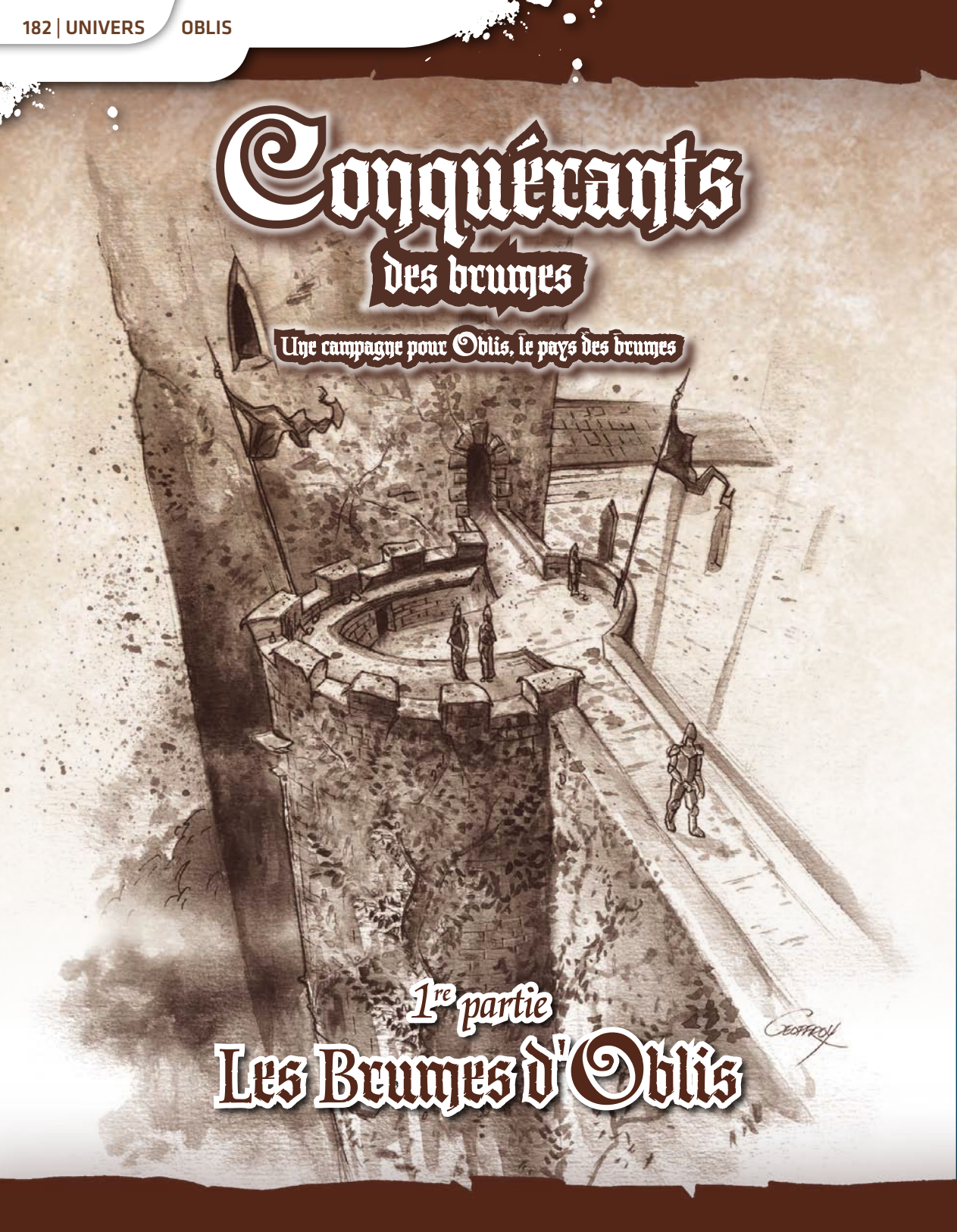
Immunité aux brumes : aucun modificateur de difficulté aux tests de perception dans les brumes grises (MJ, gardez cela pour vous).

* Lance deux d20.

Note : *les chiens des brumes ne peuvent être utilisés comme compagnons animaux ou familiers. Quelle drôle d'idée, d'ailleurs.*

Conquérants des brumes

Une campagne pour Oblis, le pays des brumes



1re partie

Les Brumes d'Oblis

Structure de la campagne

Arcs narratifs

Contrairement aux campagnes classiques, la structure principale de *Conquérants des brumes* n'est pas composée d'une suite de scénarios devant être joués l'un après l'autre, mais plutôt d'un ensemble d'« arcs narratifs ».

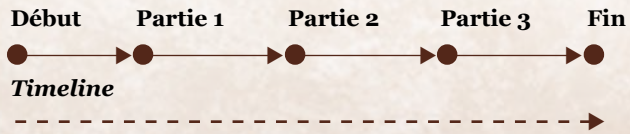
Un arc narratif représente l'évolution d'une intrigue complète, sur un certain nombre de séquences (début, développement, fin). Pris isolément, un arc narratif ressemble en tous points à un scénario traditionnel de jeu de rôle, d'une durée relativement longue (le genre de scénario qui nécessite plusieurs sessions de jeu pour être mené à son terme). Placées sur une *timeline* (ligne temporelle, frise chronologique…), les séquences représentent l'enchaînement des parties, événements ou scènes du scénario (voir *schéma 1*).

La différence tient ici au fait que les personnages pourront être impliqués dans plusieurs arcs narratifs (et donc plusieurs intrigues), qui d'une part ne vont pas forcément débuter tous au même moment, et qui vont d'autre part s'entrelacer, se superposer et se substituer régulièrement, chacun évoluant selon son propre rythme (voir *schéma 2* page suivante).

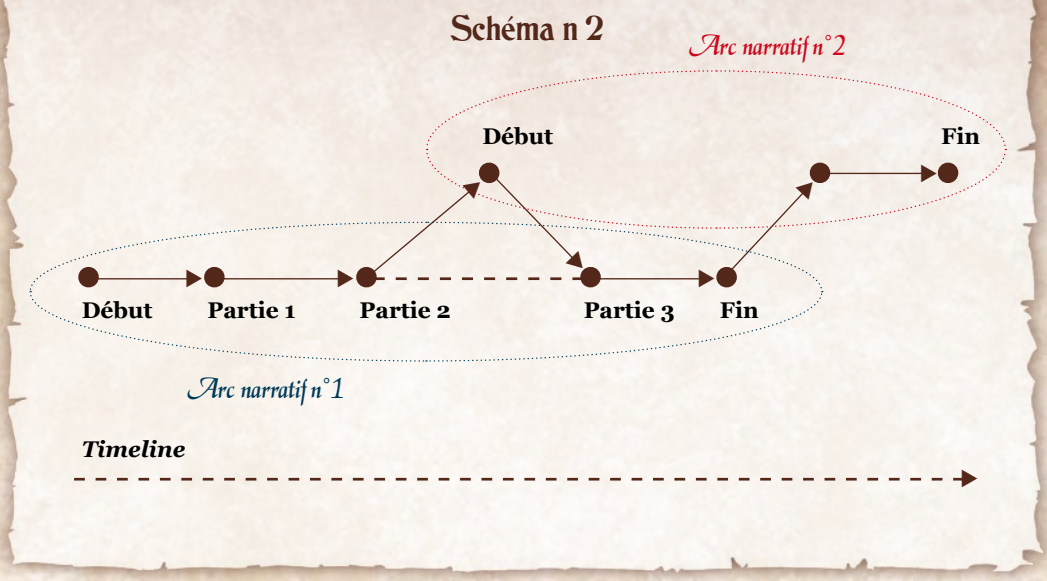
Encore une fois, ce schéma n'est qu'un exemple. Les flèches en trait plein représentent la progression des PJ à l'intérieur d'un arc narratif, ou le passage d'un arc à l'autre. On peut parfaitement lancer un arc narratif, le laisser en suspens pour jouer le début d'un autre arc, puis revenir à la première intrigue pour la faire évoluer. Tout cela est comparable aux scénarios de certaines séries télévisées, feuilletons ou suites de romans, dont les intrigues multiples se développent sur des saisons entières ou sur plusieurs tomes (voir l'encadré « Le (bon) exemple des séries télévisées », page 185).

Chaque arc narratif développe un thème particulier. Il peut s'agir d'une mission ou d'une série de missions confiée(s) aux PJ (par exemple : une enquête sur des meurtres mystérieux), d'une suite d'événements qui chamboulent l'univers de jeu (comme les différents rebondissements d'une guerre entre deux factions) ou encore d'une série d'embûches que les personnages ont à contrer (par exemple : des attaques d'intensité croissante de la part d'un groupe ennemi). Quant aux séquences qui composent ces arcs, elles peuvent être très courtes (un événement ponctuel, une scène, voire une « cinématique » dans laquelle les PJ ne sont que spectateurs), ou demander plus de temps pour être traitées et résolues (une enquête minutieuse, ou l'élaboration d'un plan).

Schéma n 1



Note : *dans le schéma ci-dessus, le « développement » du scénario est composé de trois parties (ou séquences), mais il peut y en avoir plus, ou moins, selon les besoins.*



Deux séquences issues de deux arcs narratifs différents peuvent même se trouver imbriquées. En voici un exemple simple : tandis que les PJ escortent un marchand en ville (premier arc narratif : les PJ effectuent plusieurs missions au service d'une guilde de marchands), ils assistent à un meurtre sans pouvoir intervenir (cinématique annonçant le début d'un second arc narratif : une guerre entre deux factions, dans laquelle les PJ pourront éventuellement mettre leur grain de sel). Les histoires s'entrelacent harmonieusement, et avec un minimum de soutien, tout MJ sera capable d'en faire progresser les intrigues de manière parallèle.

Après cette présentation toute théorique, l'affaire manque probablement encore un peu de concret pour être bien visualisée et comprise par chacun, mais ne paniquez pas : l'arborescence des scénarios de cette partie est simple et relativement linéaire, ce qui permettra à tout le monde de trouver ses repères, y compris vos chers PJ.

Intrigues secondaires

La campagne *Conquérants des brumes* ne se limite pas aux seuls arcs narratifs officiels, loin de là. Vous trouverez dans le background d'*Oblis, le pays des brumes* de nombreuses accroches scénaristiques pouvant donner lieu à des scènes ou des mini-scénarios, à intercaler à volonté entre les séquences des arcs narratifs. Ces intrigues secondaires sont le plus souvent contextuelles, et donc liées à certains lieux, à certaines périodes ou à certaines situations. Il existe deux types d'intrigues secondaires : les Opportunités et les Complications.

Les Opportunités peuvent être des offres d'emploi, des possibilités de missions à effectuer, des rencontres intéressantes, des occasions de nouer des relations utiles ou de se faire un peu d'argent… Ces intrigues secondaires sont généralement activées à l'initiative des joueurs eux-mêmes, qui lancent leurs personnages sur telle ou telle bonne affaire, en fonction de leurs intérêts du moment. **Assurez-vous par conséquent qu'ils puissent prendre connaissance des Opportunités disponibles** dans tel lieu ou à telle occasion, par le biais de rumeurs, d'annonces effectuées par les crieurs publics, d'offres d'emploi officielles, ou tout simplement grâce à une visite auprès des organisations susceptibles de proposer une mission aux PJ (les autorités, les guildes, les temples, etc.).

Le (bon) exemple des séries télévisées

Le terme « arc narratif » est issu du jargon des scénaristes. Relativement récent, il ne fait que décrire un concept qui existe depuis très longtemps : l'idée de faire courir une ou plusieurs intrigue(s) sur les différents épisodes d'une série, quel que soit le média concerné : romans, séries télévisées, BD (notamment mangas et comics), et même jeux vidéo ou films se déroulant dans un même univers, finalement organisés en un ensemble cohérent comprenant des suites et « préquelles » (*Half-Life*, *Star Wars* ou *Alien* sont de bons exemples).

Dans ce domaine, l'exemple le plus parlant est de loin celui des séries télévisées. De façon très schématique, il existe trois grands modèles de séries :

• **les séries à épisodes indépendants,** qui proposent à chaque fois une histoire complète avec un début et une fin, même si des héros récurrents sont le fondement même de la série. Les épisodes peuvent être visionnés dans n'importe quel ordre (pratique pour les rediffusions !), et le premier venu peut en regarder un, pris au hasard, sans jamais avoir suivi le reste de la série. Chaque épisode tend d'ailleurs à reproduire les mêmes recettes. Partez de *L'Agence tous risques* ou de *Columbo*... et vous en trouverez PLEIN d'autres...

• **Les séries à arcs narratifs,** justement, organisées en saisons, et dont les épisodes considérés dans leur ensemble constituent une « méta-histoire ». On ne peut donc pas regarder les différents épisodes indépendamment ou sans en respecter l'ordre (un bon moyen pour fidéliser le public). Ce type de séries est ancien (les soap operas !), mais a connu un net regain d'intérêt et de très intéressantes évolutions ces dernières années avec toutes les séries dites « de nouvelle génération » : *24 heures chrono*, *The Shield*, *Rome*, *Prison Break*, *Lost*, *Battlestar Galactica* (la version récente...), *Dexter*, *Le Trône de fer*, *Sons of Anarchy*, et bien d'autres.

• **Les séries que l'on pourrait qualifier de** « mixtes », soit parce qu'elles mêlent épisodes indépendants (les fameux « *loners* ») et épisodes développant un arc narratif (cas typique : *X-Files*), soit parce qu'elles mêlent histoires complètes et arcs narratifs, liés notamment aux intrigues personnelles des différents personnages, dans un même épisode (*Buffy contre les vampires*, *Dr House*, *The Big Bang Theory*...). Il s'agit tout simplement d'une autre stratégie de fidélisation du public.

Ce sont ces deux derniers modèles qui ont servi de référence pour *Conquérants des brumes*. Certaines séries mettent en scène de multiples personnages : chaque héros possède son propre arc narratif, qui débute lorsque le personnage apparaît dans la série, et se termine lorsqu'il résout ses problèmes (ou meurt...). C'est le cas pour *The Shield*, *Rome* ou *Le Trône de fer* par exemple. Au fil de la narration, on passe d'une intrigue à l'autre, certaines évoluent de manière totalement indépendante, d'autres se croisent ou se confondent un temps, avant de bifurquer de nouveau... Il n'est pas rare d'ailleurs de trouver des arcs narratifs qui se poursuivent sur plusieurs saisons !

Ce genre de structure narrative est exportable vers une campagne de jeu de rôle, au moins dans les grandes lignes. Chaque personnage-joueur peut bien entendu développer son propre arc narratif (lié à son passé, ses ambitions, son métier, etc.). Il faut cependant reconnaître que les arcs narratifs personnels sont rarement approfondis, la priorité étant donnée (à raison) aux histoires intéressant toute la table de joueurs. Le résultat, c'est qu'une campagne « classique » (et là-dessus *Conquérant des brumes* ne fait pas exception à la règle) ne possède qu'un seul personnage, ou plutôt un « méta-personnage » : le groupe des PJ, dont chaque membre possède des intérêts et des objectifs largement compatibles, concomitants et convergents.

Remplacez les histoires personnelles des héros de romans ou de séries télévisées par les diverses intrigues auxquelles les personnages-joueurs peuvent être confrontés, et vous obtenez une campagne basée sur des arcs narratifs.

L'exception à cette règle du méta-personnage constitué par le groupe de joueurs est spécifique aux jeux « à clans » et aux campagnes s'appuyant sur des intrigues politiques. Dans ce cas précis, les personnages peuvent bel et bien avoir des intérêts divergents et donc des arcs narratifs personnels très développés. Des jeux comme *Ambre, Vampire* ou *Le Livre des Cinq Anneaux* se prêtent à cette entreprise de manière particulièrement efficace.

Comme leur nom l'indique, **les Complications** sont en revanche néfastes pour les personnages. Ces intrigues secondaires sont donc amorcées par le MJ. Il peut s'agir de la présence d'adversaires potentiels en un lieu donné, qui s'intéresseront aux PJ si ceux-ci attirent trop l'attention (ennemis, voleurs, etc.), d'une embuscade de brigands ou d'une attaque de créatures, de la présence de brumes grises ou d'une zone corrompue dans une région, d'une règle locale défavorable aux personnages (par exemple l'interdiction de porter une arme ou d'utiliser la magie, un couvre-feu, un péage ou une taxe spéciale, un village qui refuse d'accueillir les visiteurs, etc.). Les possibilités sont innombrables.

Un point doit cependant être très clair dès à présent : en règle générale, les **Opportunités et Complications doivent demeurer des intrigues aux retombées et aux conséquences mineures**. Ce sont des missions plutôt faciles, des événements ou des dangers aux effets modérés ou des rencontres où l'adversité est relativement faible (diminuez le Niveau de rencontre, voir *CB* #3 page 168). Les PJ ne sont pas censés devenir riches à la suite de cette petite mission d'escorte, tout comme ils ne sont pas non plus censés mourir face à une bande de brigands mal fagotés… Les Opportunités leur permettront sans doute de mettre un peu de beurre dans les épinards ou de bénéficier plus tard d'un petit coup de pouce, tandis que les Complications les obligeront à perdre quelques-unes de leurs ressources (argent, points de vie, potions de soins, ou même simplement du temps !). En principe, cela ne devrait pas aller plus loin. Il existe des cas particuliers, bien entendu, mais les véritables enjeux de la campagne devraient préférablement se trouver dans les événements des arcs narratifs ou au sein des scénarios de votre cru.

Par ailleurs, ces intrigues secondaires ne devraient pas, normalement, avoir une influence sensible quant à l'évolution des personnages vers les niveaux supérieurs. Le *leveling* est une pratique à réserver aux JdR informatiques. Quand on joue sur table, les PJ ne progressent pas dans les coulisses des campagnes mais seulement lorsqu'ils interviennent sur la scène principale. Ce serait trop facile sinon !

Note : *vous pouvez bien entendu restreindre l'accès aux Opportunités ou le déclenchement des Complications si la situation actuelle des PJ ne se prête pas aux intrigues secondaires.*

Linéarité, ouvertures et géométries variables

Les arcs narratifs qui se croisent et les intrigues secondaires créent une arborescence scénaristique, dont l'objectif principal est de permettre au MJ de mettre en place un univers *vivant*, multidirectionnel et aux multiples facettes, qui ne se limite pas au « scénario en cours ».

L'ensemble offre également une certaine souplesse au MJ, qui peut ainsi lancer et faire évoluer les intrigues à son rythme, sans schéma trop rigide, en fonction de la dynamique de jeu et des centres d'intérêts de ses joueurs. Ceux-ci sont également invités à prendre des initiatives, au sein d'un univers ouvert qui se veut le plus interactif possible. Ils peuvent bien entendu choisir de s'intéresser à telle ou telle intrigue secondaire, mais ont aussi bien souvent la possibilité de naviguer d'eux-mêmes entre les arcs narratifs principaux, selon leurs envies et les opportunités qui s'offrent à eux. Ils peuvent ainsi choisir d'avancer sur une intrigue particulière, avant d'en poursuivre une autre, mieux armés et mieux préparés.

Dans *Conquérants des brumes*, le style de jeu idéal oscille entre linéarité imposée par le MJ (progression des intrigues principales) et initiatives des joueurs (choix des objectifs dans les passages les plus ouverts, déclenchement d'intrigues secondaires…). Vous pouvez notamment vous inspirer du fonctionnement des RPG vidéo de type *sandbox* (« bac à sable »), tels que les séries *Baldur's Gate*, *Fallout*, *Grand Theft Auto* ou *The Elder Scrolls* (*Daggerfall*, *Morrowind*, *Oblivion*, *Skyrim*…). Ces jeux présentent eux aussi des quêtes principales et des quêtes secondaires, pouvant être démarrées librement (sans ordre précis, parfois) et imbriquées, tout en restant parfaitement cadrées.

Tout cela nécessite un MJ assez expérimenté, ainsi que des joueurs relativement proactifs, capables d'adapter leur stratégie – ruse, force brute, diplomatie, intrigue sociale… – à la situation. En cas de doute, n'hésitez pas à revenir à quelque

chose de plus linéaire et dirigiste ! Afin de vous faciliter la tâche, les scénarios comportent de nombreuses indications sur les articulations et les ouvertures possibles. Les débutants motivés ne partiront pas désarmés face à leurs joueurs.

Les personnages-joueurs

Concept du groupe

Dans *Conquérants des brumes*, le concept du groupe des personnages-joueurs est le suivant : **les PJ sont membres d'une compagnie franche assermentée, la Compagnie du Griffon**. Ce thème général offre de nombreuses possibilités scénaristiques. En effet, Oblis est un pays affaibli, divisé et morcelé, dans lequel seigneurs et chevaliers sont souvent obligés de tenir leurs positions. Les PJ auront dès lors l'occasion d'agir en première ligne : placés au centre de l'action et des événements qui agitent le comté, ils pourront peser sur l'univers de jeu et entrer dans l'histoire !

Ce concept de groupe implique néanmoins plusieurs choses importantes, qui doivent être claires pour les joueurs. D'abord, que leurs personnages travaillent ensemble, comme un groupe uni (quelles que puissent être leurs origines), en comptant sur leurs compétences complémentaires (le combat, la magie, l'interaction sociale, les connaissances, etc.). Ensuite, qu'ils sont du côté oblisien, dans un univers où les luttes de factions sont nombreuses. Enfin, qu'ils restent au service de leur compagnie, et qu'ils en respectent les règles (et notamment, une fois de plus, la loyauté envers Oblis…).

Ce dernier point peut paraître très rigide. Néanmoins, il ne s'agit là que d'un cadre général, qui n'est finalement pas si différent de celui d'une campagne normale, où les personnages sont engagés par untel pour effectuer telle mission, en échange de telle récompense. De plus, ce cadre est plus souple qu'il n'y paraît, car les PJ disposent d'une importante marge de manœuvre, laissant beaucoup de place à l'initiative des joueurs. Enfin, même si cela ne semble pas évident de prime abord, il y a des contreparties extrêmement intéressantes et les personnages ont tout à y gagner.

Origines, historique et motivation

Les personnages-joueurs peuvent avoir n'importe quelle origine et être issus de n'importe quel royaume : Oblisiens, estrangers du royaume, estrangers d'un pays lointain… Qu'en est-il toutefois de leurs motivations ? Certes, un PJ peut être là en premier lieu pour la solde ou pour les nombreuses récompenses promises par les seigneurs oblisiens à quiconque se dit prêts à se battre pour eux : une reconnaissance officielle, au moins, voire un titre ou des terres, pour les plus méritants. C'est la principale raison qui pousse de nombreux estrangers à entrer au service des Oblisiens, dont le pays est à reconstruire. À terme, les bénéfices seront sans doute bien plus intéressants en Oblis que par chez eux.

L'ambition personnelle et la recherche de la gloire ou de la richesse ne sont toutefois pas incompatibles avec des motivations plus profondes, voire plus nobles. N'hésitez pas à rebondir sur les idées de vos joueurs pour développer des arcs narratifs (encore !) propres à chaque personnage, par exemple :

- Un PJ oblisien et ses proches ont beaucoup souffert des troubles qui affectent la région, une motivation bien suffisante pour s'engager aux côté de ceux qui veulent reconquérir et sauvegarder le territoire.
- Un PJ oblisien pris dans les Brumes du néant alors qu'il revenait d'un voyage à la capitale n'a pas retrouvé son village, celui-ci ayant été effacé par la Distorsion. Depuis, il cherche à comprendre ce qui s'est produit, espérant un jour pouvoir sauver les siens.
- La famille d'un PJ estranger possède des racines en Oblis. Quelle singulière aventure que de se retrouver face à face avec ses chers ancêtres !
- Un PJ estranger est envoyé par son seigneur, en soutien contre les ennemis d'Oblis.
- Un PJ estranger est membre d'une organisation (guilde de magie, temple, etc.) qui cherche à nouer des contacts avec les Oblisiens pour en savoir plus sur l'ancienne religion oblisienne, ou pour étudier les brumes et les autres phénomènes mystérieux qui affectent le comté.

Niveau de puissance des PJ

Dès le début de la campagne *Conquérants des brumes*, les personnages-joueurs vont être confrontés à des événements nécessitant une certaine crédibilité. Nous vous conseillons donc de fixer leur expérience de départ au niveau 3. Il faut savoir par ailleurs que la campagne devrait les emmener aux alentours du niveau 15, sur le papier, et dans une optique *low fantasy* en tout cas. Cela devrait permettre une progression régulière du niveau de puissance des personnages, sans qu'elle soit trop rapide non plus. Cependant, si vous souhaitez jouer avec ces limites, pour favoriser une progression plus rapide et un niveau maximum plus élevé, ne vous gênez pas !

Sachez d'autre part qu'en raison de la structure particulière de la campagne, il n'y a pas de règles très précises concernant l'évolution des personnages. Gardez en tête le niveau maximum que vous souhaitez leur accorder, et appliquez les consignes suivantes :

- Un arc narratif devrait permettre aux PJ de gagner 1 à 2 niveau(x), en fonction de son importance scénaristique et de sa taille (à considérer en temps de jeu).
- Bien entendu, comme vous aurez bien souvent plusieurs arcs narratifs activés simultanément, n'attendez pas la fin de chaque arc pour distribuer les niveaux, mais distribuez les régulièrement, en fonction de l'avancée globale des joueurs dans la campagne.
- Si les joueurs s'intéressent aux Opportunités et/ou que vous activez régulièrement des Complications, accordez aux personnages de 1 à 3 niveaux supplémentaire(s) pour l'ensemble de la campagne (*Conquérants des brumes*, partie 1, 2 et 3), en fonction du nombre d'intrigues secondaires menées à bien.
- Faites des expériences pour trouver le bon rythme de progression ! L'important est de ne pas frustrer les joueurs, sans pour autant leur faciliter la tâche outre mesure.

Vous découvrirez dans la deuxième partie d'*Oblis, le pays des brumes* qu'il existe aussi d'autres formes de récompenses, qui permettront aux joueurs d'avoir une meilleure emprise sur l'univers de jeu, et qui donneront l'opportunité à leurs personnages d'y être mieux intégrés.

Note : *les arcs narratifs de la campagne abordent de nombreux thèmes (action, enquête, intrigues, exploration…). Vous choisirez peut-être de vous focaliser sur ceux qui vous intéressent en priorité (ou d'y ajouter vos propres créations !). Dans ce cas, n'oubliez pas d'ajuster les gains d'expérience.*

Adversité

Comme nous ignorons le nombre de PJ dans le groupe ainsi que leur niveau exact, il est souvent impossible de déterminer l'équilibrage des rencontres avec précision. Ainsi, même si la composition des groupes d'ennemis (et leur tactique) est indiquée, vous devrez fixer le nombre d'adversaires en fonction du niveau de votre groupe de PJ. N'hésitez pas à consulter les règles concernant les niveaux de créatures et de rencontre dans *CB* #3, page 167 et suivantes. Toujours dans *CB* #3, la petite liste de PNJ page 185 se révèlera très utile et servira de référence pour les adversaires humains de bas niveau.

Les compagnies assermentées

Organisation et statut des compagnies

Au début de la campagne, les personnages-joueurs viennent d'être recrutés par une compagnie franche assermentée : la Compagnie du Griffon. L'organisation interne et les statuts officiels du Griffon ne diffèrent pas vraiment de ceux des autres compagnies assermentées : les informations qui suivent vous permettront de mieux situer le cadre dans lequel les PJ vont évoluer.

Une compagnie assermentée est une troupe de mercenaires placée sous l'autorité d'un capitaine de compagnie. Il s'agit très souvent d'un cadet d'une famille noble, défavorisé par le droit d'aînesse (ou d'un homme issu de la riche bourgeoisie), et toujours d'un soldat expérimenté, même si on peut parfois voir à ce poste des parvenus sans réel talent militaire. Le capitaine dispose d'une lettre de marque, qui porte généralement le sceau officiel du comte d'Oblis, et qui définit le statut de la compagnie : ses droits, ses devoirs, ainsi que les divers avantages qui lui sont accordés. Agissant sur l'ensemble du territoire, les capitaines de compagnie dépendent toujours d'un seigneur (un baron, un vicomte, ou le comte d'Oblis lui-même), qui assigne les missions générales, et à qui ils doivent rendre des comptes. Le capitaine gère le recrutement, l'entraînement et l'attribution des missions spécifiques, tout en étant garant de la bonne tenue de ses hommes au combat. Le recrutement, basé sur la compétence et la fiabilité, est donc fait avec soin, et la discipline reste relativement rigoureuse (voire sévère, si nécessaire), même s'il existe parfois de gros écarts entre la théorie et la pratique.

Les compagnies assermentées possèdent un statut officiel et reconnu, et peuvent disposer de pouvoirs et d'autorisations exceptionnels lors de certaines missions. Elles sont considérées comme des troupes régulières, et leurs membres doivent être traités selon le code de la guerre. Le cas échéant, les compagnons assermentés bénéficient du statut de prisonniers de guerre. On peut donc les capturer et les rançonner, mais pas les exécuter sommairement sans jugement équitable. Tout cela… en théorie et selon la vieille tradition oblisienne. En pratique, les choses peuvent se révéler beaucoup plus floues…

Note : *le statut des compagnies franches assermentées est comparable à celui des anciens corsaires de notre monde, des équipages de navires civils qui disposaient aussi d'une « lettre de course » leur conférant un statut officiel et les autorisant à arraisonner les navires ennemis pour le compte du roi, en temps de guerre.*

Le serment

Le serment est ce qui différencie les compagnies assermentées des compagnies de mercenaires traditionnelles, tout en les intégrant de manière plus directe dans le système féodal du comté.

Ce serment comporte deux parties distinctes, et est traditionnellement effectué en deux étapes. Lors du « serment de la compagnie », prêté au moment du recrutement (au grade de recrue, donc), le personnage s'engage à respecter les règles de la compagnie. La liste peut être relativement longue et précise, en fonction de la personnalité et des attentes du capitaine qui a fait rédiger le règlement. Le serment de la compagnie peut donner lieu à une cérémonie très formelle, ou à une beuverie mémorable accompagnée d'épreuves de bizutage, selon les traditions en vigueur. Puis, lorsque le personnage est accepté au grade de « compagnon », il doit prêter le « serment au comte », où il jure fidélité au comte d'Oblis. Pour des raisons pratiques, ce second serment est souvent prêté auprès du seigneur dont la compagnie dépend à ce moment. La cérémonie est généralement très courte, voire même informelle : le seigneur n'a guère de temps à accorder à des gens qui ne sont encore que de simples sergents d'armes…

Suite à ce second serment, le personnage est inscrit sur le registre officiel de sa compagnie, et reçoit son premier insigne.

Grades

Les compagnies franches assermentées sont évidemment hiérarchisées. Les grades sont les suivants :

• **Recrue :** le personnage a prêté serment devant le capitaine de sa compagnie, mais doit encore faire ses preuves… et suivre les ordres ! Il n'a pas encore de véritable statut et doit effectuer bon nombre de corvées toutes plus désagréables les unes que les autres (comme les fameuses corvées de latrines !).

• **Compagnon :** le personnage a prêté serment de fidélité au comte d'Oblis, et dispose du titre officiel de « compagnon assermenté ». Il est désormais membre à part entière de la compagnie.

• **Compagnon émérite** : le personnage a prouvé son expérience, et s'est distingué par ses prouesses. Il dispose d'un pouvoir d'action plus important, et peut commander une petite unité.

• **Lieutenant :** le personnage fait partie des officiers au service du capitaine, et peut agir en son nom tout en disposant d'une autorité et d'une autonomie accrues.

• **Capitaine :** le personnage dirige une compagnie franche assermentée. Qui sait, peut-être que les PJ auront cette chance ! On se donne rendez-vous dans la troisième partie d'*Oblis, le pays des brumes* ?

À partir du grade de c**ompagnon, le personnage est doté d'un insigne prouvant son rang.** Il s'agit généralement d'une broche plus ou moins bien travaillée en fonction du grade, portée sur les vêtements (ou cachée, lors des missions discrètes). Chaque grade comporte un certain nombre de devoirs et de prérogatives, la montée en grade entraînant également une évolution du statut social du compagnon assermenté. Tout cela sera développé dans la deuxième partie d'*Oblis, le pays des brumes*.

La Compagnie du Griffon

Présentation

La Compagnie du Griffon est une compagnie assermentée de taille moyenne, dirigée d'une main de fer par le capitaine Garald de Restyn, un chevalier issu d'une petite famille noble de la capitale. Son quartier-général est situé à Oblis. Si les origines du capitaine assurent une certaine respectabilité à la compagnie, c'est surtout son recrutement d'élite qui commence à lui apporter une réputation intéressante.

Comme d'autres capitaines de compagnie, Garald a d'abord recruté des hommes d'armes, aptes à renforcer les troupes armées d'un seigneur ou la garnison d'une ville. Un élément va toutefois faire évoluer les choses : Garald n'est pas seulement un soldat, c'est aussi un guerrier-mage plutôt compétent, sa propre mère ayant été une magicienne assez puissante. Ayant appris à faire appel à la magie pour renforcer ses talents de guerrier, Garald a eu l'idée de faire de même pour sa compagnie, et s'est mis à recruter des gens versés dans les arts mystiques. Rapidement, d'autres spécialités ont été ajoutées : combattants d'élite mieux entraînés que les soldats de base, rôdeurs et éclaireurs, ou même roublards et autres débrouillards, qui ont trouvé là un bon moyen de rentrer dans le rang au lieu de finir en prison (ou au bout d'une corde). Évidemment, les personnes douées de telles compétences ne courent pas les rues, et pour l'instant le recrutement de « spécialistes » reste malheureusement limité.

Quoi qu'il en soit, la Compagnie du Griffon était née. Et lors de son baptême, Garald lui choisit comme emblème ce monstre extraordinaire, dont le corps mêlant les caractéristiques du lion, de l'aigle et du serpent représente à merveille l'idée qu'il se fait de sa compagnie. Les soldats de la Compagnie du Griffon sont certes utiles sur le champ de bataille, mais ses spécialistes étendent encore son champ d'action, lui permettant de se rendre également utile lors de missions spéciales demandant un véritable savoir-faire : protection rapprochée, enquêtes, exploration ou actions ponctuelles nécessitant de petits groupes rapides, autonomes et compétents.

Fidèle à son emblème, la compagnie est ouverte à tous, Oblisiens comme estrangers. Aucun compagnon n'échappe toutefois aux règles internes assez strictes édictées par Garald, qui peuvent être résumées en trois mots : loyauté, discipline et solidarité. En son for intérieur, Garald ajoute systématiquement à cette liste le « sens de l'honneur », mais le vieux chevalier connaît suffisamment les faiblesses humaines pour se montrer tolérant. Juste ce qu'il faut cependant : il se montrera sans pitié pour celui qui osera défier son autorité, mettre en péril la cohésion de la troupe ou porter atteinte à la réputation de sa compagnie. Les « Griffons » le savent, et tout le monde a vite compris qu'il valait mieux éviter de se conduire comme de vulgaires soudards qui ne recherchent que la solde et le pillage.

Missions

Les missions des personnages-joueurs peuvent être classées en trois grandes catégories. Tout d'abord, **les missions assignées** par leurs supérieurs : les PJ sont payés pour cela (voir « Entretien, solde et primes », plus bas), et ne peuvent bien entendu s'y soustraire. C'est le moyen le plus simple pour lancer les PJ dans une nouvelle aventure.

La Compagnie du Griffon : un outil scénaristique

Plus qu'un simple employeur, la Compagnie du Griffon est aussi un outil important dans la campagne *Conquérants des brumes* :

• **Une justification scénaristique pour les missions des PJ :** le statut des compagnies assermentées et l'orientation spécifique de la Compagnie du Griffon (à la fois compagnie de mercenaires et guilde d'aventuriers…) permet de justifier nombre de missions à accomplir sur l'ensemble du territoire, y compris les « opérations noires » et les actions nécessitant un pouvoir étendu.

• **Un statut et une reconnaissance social(e),** qui vont de plus s'améliorer au fil de la campagne : les PJ ne sont pas des aventuriers sans attaches, mais des pièces du grand puzzle qu'est Oblis. De plus, même s'ils n'ont pas de titre de noblesse, les PJ sont ainsi les « hommes du comte », au même titre que ses chevaliers. Cela leur donne une certaine légitimité (liée au grade qu'ils ont atteint, cependant).

• **Une base d'opération,** du moins dans les cités où la compagnie est implantée.

• **Un possible *deus ex machina*** si les PJ ont des problèmes, ainsi qu'une éventuelle « immunité diplomatique » s'ils font de (petites) bêtises. Loyauté, discipline… et *solidarité*. (Inutile de préciser que cela marche dans les deux sens !)

• **Une source d'informations et de relations,** ainsi que la possibilité de disposer de professeurs lors des phases d'entraînement et d'apprentissage (à vous de décider si les professeurs sont assez compétents et s'ils couvrent toutes les spécialités dont les PJ ont besoin).

• **Un r**éservoir **inépuisable de nouveaux personnages…** Les PJ aussi peuvent mourir, c'est le jeu. Si cela arrive, créer un personnage issu de la compagnie permettra de transmettre le relais sans problème : récupération des informations dont dispose le groupe, grade et niveau identique… sans oublier le fait que l'on peut faire entièrement confiance au « nouveau ».

• **… et de suivants,** si les PJ ont besoin de l'aide d'un spécialiste quelconque ou du soutien tactique d'une petite troupe armée. De plus, ces coups de mains seront généralement gratuits, à condition que leurs chefs acceptent leur demande (à moins que les PJ ne décident d'utiliser leurs propres deniers pour engager des suivants). Attention cependant à ce que les joueurs n'abusent pas de cette option. Le grade de leurs personnages est un bon indicateur pour déterminer ce à quoi ces derniers peuvent prétendre (et même dans ce cas, peut-être auront-ils un budget limité).

Sanctions

Qu'arrive-t-il si les personnages enfreignent les règles et se font pincer ? Voici quelques exemples de sanctions (si, si, c'est légal) :

• **Pas de prime pour la prochaine mission !** C'est la sanction la plus courante pour les petites bêtises. Si la mission en question ne donne pas droit à une prime, la solde est habituellement divisée par deux.

• **Pas de *solde* pour la prochaine mission…** Là, c'est pour une bêtise un peu plus grave.

• **Amende !** D'un montant variable, cette somme permet notamment d'indemniser une tierce personne (par exemple le propriétaire de la taverne que les PJ ont dévasté hier soir).

• **Les missions personnelles sont refusées pendant… un certain temps.** Et en plus, vous êtes de corvée de latrines.

• **Rétrogradation temporaire !** Le personnage est rétrogradé d'un rang, pour une durée variable. Cela n'est guère valable que pour les compagnons (qui seront alors soumis aux mêmes corvées que les recrues) et les compagnons émérites. Vexant, hein ? Un lieutenant ne peut pas vraiment être rétrogradé, ce serait lui dénier son rang. Le capitaine préfèrera alors régler cela de manière plus discrète (amende, privation de solde, etc.), ou, si le cas est vraiment grave, passera à la sanction suivante…

• **Exclusion** ! Le personnage est exclu de la compagnie. Dans le cadre de cette campagne, cela signifie créer un nouveau personnage… À utiliser avec précaution, donc : avant d'en arriver là, vous devriez discuter avec vos joueurs pour savoir ce qui ne marche pas !

N'oubliez pas que l'ampleur des sanctions dépend aussi fortement du grade des personnages.

Les PJ peuvent également proposer d'eux-mêmes des **missions potentielles** à leurs supérieurs. Le cas idéal est celui des joueurs qui décident sans le savoir d'activer une séquence d'un arc narratif ou le début d'un scénario de votre cru (alors que vous auriez pu simplement lancer leurs personnages sur cette aventure par le biais d'une mission assignée classique). Dans ce cas, les PJ sont félicités pour leur initiative et la mission est évidemment acceptée (sauf si vous aviez autre chose de prévu, dans ce cas la mission est juste reportée). Les personnages n'ont pas à négocier leur salaire pour ce genre de mission : ils toucheront une solde normale, ainsi que les éventuelles primes habituelles (sauf s'ils parviennent à négocier une prime non-officielle de manière discrète, mais attention car s'ils se font prendre, leurs supérieurs leur feront passer l'envie de recommencer).

Dans le cas d'une Opportunité (existante, créée par vous-même ou improvisée sur le moment, peu importe), la mission sera normalement refusée par la compagnie, mais les PJ auront sans doute le droit d'agir pour leur compte personnel, maintenant ou plus tard. À l'inverse, vous pouvez également décider que l'affaire est suffisamment intéressante – scénaristiquement parlant – pour que la compagnie l'accepte, en tant que mission officielle (et dans ce cas, les PJ seront payés normalement).

Les missions personnelles sont donc tout-à-fait tolérées, à condition qu'elles n'interférent pas avec une mission assignée en cours, ou avec les objectifs stratégiques actuels de la compagnie (par exemple effectuer une mission au sud alors que la compagnie est sur le point de se déplacer au nord…). N'hésitez pas à laisser aux joueurs un peu de liberté pour lancer leurs personnages sur les missions qui les intéressent, c'est dans l'esprit de la campagne. Normalement, les PJ doivent demander à leurs supérieurs l'autorisation d'effectuer une mission personnelle. Si ce n'est pas possible pour des raisons pratiques, à eux de se débrouiller pour que tout se déroule bien. Si cette aventure crée des problèmes (retard, blessure, perte de suivants, mise en péril d'un des objectifs de la compagnie, nouveaux ennemis, etc.), les PJ seront sans doute sanctionnés pour ne pas avoir

respecté le règlement, sauf si leur grade leur permet quelques incartades.

N'oubliez pas que les Opportunités sont généralement moins bien payées qu'une mission normale. Gardez notamment cela à l'esprit si vous décidez fréquemment de transformer des Opportunités en missions officielles payées par la compagnie : les gains des PJ vont augmenter en conséquence (mais cela doit être dans ce cas un choix assumé).

Signalons enfin que les personnages de grade recrue à compagnon émérite auront sans doute toujours des choses à faire lorsqu'ils ne seront pas occupés par une mission importante ou personnelle : petites missions de routine, recrutement et entraînement des recrues, entraînement personnel, tâches et corvées diverses, etc. Cela fait partie de la vie normale de la compagnie.

Note : *les personnages sont soumis aux règles de la compagnie, et notamment à son code d'honneur implicite. S'ils veulent gagner de l'argent par des moyens moins honnêtes, ils devront le faire discrètement, ou en subir les conséquences (avez-vous vu* The Shield *?).* Dura lex sed lex.

Entretien, solde et primes

Les compagnons assermentés ont l'assurance d'être logés et nourris dans les quartiers de leur compagnie. C'est ce qu'on appelle **l'entretien**, un avantage non négligeable qui les met au moins à l'abri du besoin, tout en leur fournissant une base sûre et divers petits avantages. Voici ce à quoi les personnages peuvent prétendre, en fonction de leur grade :

- **Recrues :** dortoir commun, repas basiques (et beaucoup de tâches ingrates…).
- **Compagnons :** dortoir commun, repas normaux.
- **Compagnons émérites** : petit dortoir de quelques lits assurant un peu plus d'espace personnel, repas normaux avec bonus (vin et autres alcools, pain de bonne qualité, etc.), ainsi que la possibilité de faire trimer les recrues !
- **Lieutenants :** chambre individuelle, accès au salon des officiers, repas de bonne qualité, quelques valets ou domestiques (souvent des recrues) attachés à l'ensemble des officiers, entretien des chevaux, réparation des armes et armures.
- **Capitaines :** comme ci-dessus, le capitaine disposant en plus d'un bureau privé, d'un secrétaire personnel et d'un ou deux valets attaché(s) à son service. Si nécessaire, le capitaine peut également s'entourer de gardes du corps choisis parmi les compagnons émérites.

En contrepartie, les compagnons assermentés sont tenus d'effectuer l'ensemble des missions de routine et des tâches nécessaires au bon fonctionnement de la compagnie.

La solde représente le paiement des missions assignées d'une certaine envergure, celles qui font généralement l'objet d'un scénario (bien qu'un événement scénarisé puisse avoir lieu au cours d'une mission de routine). Malgré son nom, la solde n'est pas un salaire mensuel : il est bien plus ludique et gratifiant pour les joueurs de voir leurs personnages récompensés dès la fin d'une mission ! Le montant de base de la solde est de 10 pa, modifié comme suit :

- **Durée de la mission** (en comptant l'éventuel temps de voyage) :
  - Courte (1 à 3 jours environ) : –
  - Moyenne (1 semaine environ) : +10 pa
  - Longue (quelques semaines) : +20 pa (ou plus, si nécessaire)
- **Complexité supposée de la mission** :
  - Normale : -
  - Importante (rarement) : +10 pa
  - Très importante (exceptionnellement) : +20 pa (ou plus, si nécessaire)

La « complexité supposée » n'est pas véritablement liée à la puissance de l'adversité (qui est normalement en rapport avec le grade et le niveau des personnages), mais surtout aux conditions de la mission et aux moyens à mettre en œuvre : préparation tactique, repérages, plan d'action, etc. Ainsi, une mission d'escorte est considérée comme normale, mais une mission d'infiltration est considérée comme difficile. Les missions très difficiles supposent par exemple un voyage dans une zone corrompue.

À ce montant de base, il faut ensuite appliquer un multiplicateur dépendant du grade du personnage :

- **Recrue :** ×1 (et il y a encore un sac de patates à éplucher)
- **Compagnon :** ×2
- **Compagnon émérite :** ×3
- **Lieutenant :** ×5
- **Capitaine :**×10

Avant la mission, il est possible d'obtenir une avance sur solde, qui s'élève à 50% de la base environ. Cette avance est accordée automatiquement aux compagnons émérites et aux lieutenants, mais de simples compagnons peuvent éventuellement en bénéficier si cela semble justifié.

Note : *la solde de base du capitaine est surtout indicative. En effet, celui-ci a accès au trésor de la compagnie, et peut ainsi débloquer ponctuellement de plus grosses sommes d'argent. Nous en reparlerons plus tard…*

Opportunités : *pour l'équilibre du jeu, les Opportunités ne devraient rapporter aux PJ que la moitié de la solde de base, ou guère plus.*

Conseil de jeu : *bannissez les scènes de négociation de salaire (ou d'achat d'équipement…). Elles sont amusantes au début d'une campagne, et ne servent généralement* à rien *ensuite. De plus, la solde des PJ est encadrée par les règles de la compagnie assermentée, du moins lors des missions assignées. Si les joueurs estiment que la paye est trop basse, rappelez-leur que leurs personnages bénéficient aussi de l'entretien !*

Enfin, il y a **les primes**, qui sont attribuées à la fin d'une mission assignée, lorsque les supérieurs des personnages doivent dresser le bilan de l'opération. Il y a essentiellement trois éléments à prendre en compte :

- **Prime de risque (assez régulièrement)** : les risques ont-ils été plus importants que prévus ? Les personnages ont-ils été sérieusement blessés ? Y a-t-il eu des pertes dans le groupe ?
- **Prime de résultat (rarement) :** les PJ ont-ils obtenu des résultats remarquables et intéressants, concernant notamment la réputation ou la situation de la compagnie ?
- **Prime stratégique (exceptionnellement)** : la mission a-t-elle débouché sur une avancée stratégique véritablement importante (une bataille décisive, par exemple), remarquée par le seigneur dont la compagnie dépend, ou par le comte d'Oblis lui-même ?

Si les PJ ont droit à une prime, multipliez simplement la solde de base par 2, 3 ou 4, en fonction des objectifs atteints. Les personnages ne peuvent guère mentir : les cicatrices (ou les pertes…), les rapports de leurs clients et les effets visibles de leurs actions parleront pour eux.

En raison de leurs compétences particulières (et de leur statut de héros de l'histoire !), les PJ sont considérés comme des « spécialistes », ceux-là même qui font la fierté et la réputation du Griffon. La compagnie comporte aussi nombre de sergents d'armes, des soldats de bas niveau au grade de compagnon ou de compagnon émérite, engagés sur les missions les plus simples ou en tant que suivants. Les PJ ayant un accès privilégié aux missions importantes ainsi qu'aux primes, ils gagneront donc globalement plus d'argent que les simples sergents d'armes.

Note : *les personnages ayant atteint le grade de compagnon émérite peuvent bénéficier de suivants, si nécessaire. Les règles concernant la gestion des groupes de suivants seront détaillées dans la deuxième partie d'*Oblis, le pays des brumes.

Les personnages doivent fournir leur propre équipement**.** Ils ne seront dépannés qu'en cas d'extrême urgence ou pour des missions demandant un équipement très spécifique (des chevaux, par exemple). Pour le petit matériel commun (cordes, torches, outils, etc.) et les rations de nourriture, l'intendant de la compagnie peut équiper les personnages au début de la mission, dans la mesure du raisonnable et en fonction du grade des PJ (comme d'habitude, les compagnons émérites ont un avantage), sinon il faudra payer le surplus. Au cours de la mission, les PJ devront assumer eux-mêmes leurs frais (logement, nourriture, matériel supplémentaire, dépenses exceptionnelles diverses…). Ils peuvent éventuellement demander un remboursement total ou partiel à la fin de l'opération… mais cela ne sera accordé qu'au compte-goutte.

« Mon précieux… »

Les salaires et les primes indiqués ici ont été établis en fonction du prix de certains éléments parmi les plus cruciaux dans la liste de prix de *Chroniques oubliées* publiée dans *CB #1*, page 204 (par exemple les potions de soins ou les chevaux), et en tenant compte du prix des objets magiques (*CB #3*, page 186). Ces gains correspondent à une ambiance où l'équipement peut représenter un réel investissement, et où les rares objets magiques se payent au prix fort. MJ, vous restez toutefois seul juge des récompenses à accorder aux PJ, selon l'ambiance que vous souhaitez instaurer dans votre campagne.

Le décor : Le vicomté de Sala

Les plaines du comté des brumes

La porte d'Oblis

Ancienne marche occidentale du royaume, autrefois point de départ de la conquête d'Oblis, ces vastes plaines constituent aujourd'hui le domaine du vicomté de Sala et de ses baronnies. Principale voie d'accès terrestre menant au comté, la « porte d'Oblis » a longtemps tiré bénéfice de ses routes commerciales et de ses relations privilégiées avec les terres extérieures. Aujourd'hui cependant, les échanges commerciaux ont bien diminué et tout est à refaire. Les marchands n'ont néanmoins pas perdu de temps et, petit à petit, les affaires reprennent, malgré les troubles et les brumes grises.

Lieux notables

Les tours des brumes marquent la frontière orientale d'Oblis. Utilisées pour surveiller les Brumes du néant, elles abritent aujourd'hui de petites garnisons de soldats oblisiens ou estrangers : la propriété légitime de ces tours est en effet contestée, et des querelles sanglantes éclatent parfois.

La « route d'Oblis » est la voie majeure reliant les tours des brumes situées à l'est et la cité de Mofast à l'ouest avant de pousser plus loin vers Oblis. Cette route stratégique passe évidemment par Sala et compte de nombreuses bourgades fortifiées, étapes connues pour leur droit de péage plutôt élevé…

Situé au nord de Sala, aux limites de la forêt des marches elfiques, **le comptoir elfique** est un lieu d'échange important à connaître dans la région.

Organisations notables

De nombreuses **patrouilles montées** sillonnent le vicomté. Souvent dirigées par les chevaliers des baronnies de Sala, elles tentent d'assurer la sécurité et la surveillance du territoire, au moins aux abords des grandes bourgades. Les frontières du vicomté sont étroitement surveillées, mais la tâche n'est pas facile en raison des brumes grises.

Opportunités

Les marchands de la région ont plus que jamais besoin de gens sûrs pour **escorter leurs caravanes**. Des personnages connaissant bien les brumes peuvent également se faire engager en tant que **messagers**. Enfin, comme le vicomté grouille de personnes peu recommandables, il est possible de gagner un peu d'argent en tant que **chasseur de primes**.

Complications

Le **brigandage** est fréquent, qu'il soit le fait de paysans du coin ou de criminels aguerris d'ici ou d'ailleurs, qui profitent de la désorganisation des routes commerciales. Les **patrouilles montées** peuvent se montrer chatouilleuses, si les personnages paraissent un peu trop suspects.

Sala

la cité des mercenaires

Surnommée la « clé d'Oblis », Sala est une fière cité abritant plusieurs dizaines de milliers d'habitants. Ville principale du vicomté qui porte son nom, Sala domine les plaines du comté des brumes et la Route d'Oblis. Il s'agit donc d'un endroit stratégique de première importance, et

nul ne s'étonne d'y trouver de hauts remparts et une forteresse puissante. Point de passage obligé pour les marchands et les voyageurs se rendant en Oblis, la ville est prospère.

La situation est à double tranchant cependant. Depuis la réapparition d'Oblis, Sala est en effet devenu le principal lieu de rendez-vous d'un grand nombre d'aventuriers venus goûter aux charmes du comté. La « clé d'Oblis » est devenue la « cité des mercenaires », une ville mal famée que les autorités ont parfois bien du mal à garder sous contrôle. La cité peine à accueillir tous ces nouveaux visiteurs : les auberges sont pleines à craquer et de véritables villages de tentes et de campements provisoires s'étendent au-delà des faubourgs.

Personnalités notables

Âgé d'à peine 14 ans, **le tout jeune vicomte Jorel de Linas** est le maître de la cité depuis la mort de son père, survenue juste avant l'arrivée des brumes. Issu de l'une des plus anciennes dynasties oblisiennes, il a été légitimé par le comte lui-même. Même si beaucoup se moquent de son attrait pour les romans de chevalerie et les contes merveilleux, le vicomte prend son rôle très au sérieux, malgré les inévitables faux pas dus à son manque d'expérience. Jorel est un peu à l'image de sa cité : un garçon fantasque et hyperactif que ses conseillers ont parfois du mal à tempérer. Suite à l'organisation de deux grands tournois de chevalerie, le jeune vicomte est rapidement devenu extrêmement populaire.

Le vieux baron Elias d'Estel est le conseiller principal de Jorel. À la fois bras droit, mentor et précepteur, il a son mot à dire dans la plupart des affaires politiques et diplomatiques du vicomté.

Pardel est le capitaine de la Garde. Massif, peu expressif et volontiers violent, cet ancien soldat fait ce qu'il peut pour assurer un semblant d'ordre en ville. Les PJ auront sans doute affaire à lui au cours de leurs aventures (espérons que ce soit pour de bonnes raisons).

Opportunités

Un groupe de marchands et d'artisans souffre d'une multiplication des vols à l'étalage et de différents troubles générés par les clients récalcitrants. Travaillant dans une ruelle proche de l'auberge où les PJ sont installés, les oblisiens fatigués sont prêts à se cotiser pour engager quelques **protecteurs**. Un peu gênés par cette affaire, les marchands n'avoueront pas avoir déjà pris ce chemin par le passé : les mercenaires engagés quelques semaines plus tôt s'étaient transformés en véritables racketteurs et avaient fini par poser plus de problèmes que les voleurs eux-mêmes. Cette Opportunité peut donner lieu à une Complication, quand les mercenaires chercheront à s'en prendre à ceux qui les ont remplacés… Toute cette opération ne sera par ailleurs pas très bien vue par les chefs de la Garde, et les PJ pourraient bien avoir à se justifier devant Pardel.

Ponctuellement, d'autres marchands peuvent engager les PJ comme **gardiens**, lors de l'arrivée de nouvelles cargaisons notamment. Enfin, quelques riches négociants peuvent avoir besoin de **gardes du corps**, lors des transactions financières où de grosses sommes d'argent sont échangées (cette Opportunité ne sera disponible qu'après que les PJ aient acquis une réputation suffisamment rassurante pour les corporations).

Complications

Il faut se méfier des **voleurs à la tire** comme de la peste. La nuit, les PJ peuvent même avoir affaire à des **bandes de détrousseurs** déterminés et violents.

Si les PJ comptent des estrangers dans leurs rangs, ceux-ci risquent aussi subir dans les basquartiers **l'hostilité de certains habitants du coin** : insultes, jets de projectiles, de détritus ou pire, voire même bagarre (surtout dans les tavernes, quand les esprits s'échauffent). Attention, si les PJ blessent (ou tuent !) leurs « ennemis », de gros problèmes sont à prévoir avec la Garde. À eux de faire la part des choses. Tuer des monstres, oui ! Des citadins, non. Peu importe qui a commencé.

Enfin, croiser des **mercenaires estrangers saouls** qui veulent en découdre n'est jamais un bon présage. Les choses peuvent dégénérer après un regard ou une simple bousculade. Si les armes sont tirées face à ces brutes, le sang va couler (mais la Garde sera sans doute plus tolérante si les PJ ont déjà acquis une bonne réputation).

A. Mauvaise route

Introduction

Présentation

Cette aventure marque le début de la campagne Conquérants des brumes. Il s'agit plus d'un petit scénario d'initiation à Oblis que d'un véritable arc narratif, ce qui permettra aux joueurs d'entrer dans leur personnage et de découvrir l'ambiance du pays. Il est normalement prévu que les PJ soient de niveau 3, mais comme précisé plus haut, rien ne vous empêche de faire créer des personnages de niveau inférieur.

Au cours de ce scénario, les PJ accompagnent une caravane qui cherche sa route et ils prennent conscience des problèmes que les brumes oblisiennes et les zones corrompues peuvent poser. Ils découvrent également que le danger n'est pas seulement lié aux conditions naturelles, et qu'il faut se méfier de tout le monde…

Situation initiale

Les personnages-joueurs ont été recrutés récemment par la Compagnie du Griffon. Ils ont actuellement le grade de recrues, et même s'ils n'ont pas encore effectué de mission importante, leurs compétences ont été reconnues et le Capitaine Garald place de grands espoirs en eux. Évidemment, ils espèrent être promus au grade de compagnons le plus rapidement possible ! Leurs supérieurs attendent toutefois qu'ils fassent leurs preuves et qu'ils se montrent dignes du « Serment du Griffon », qu'ils ont prêté il y a quelques temps.

L'équipement de départ des PJ est celui indiqué dans le premier volet de *Chroniques oubliées*, *CB* #1, page 204. Si les joueurs ont créé des personnages d'un niveau supérieur à 1, accordez-leur un petit pécule de départ, disons 20 pa/niveau.

> ***Rappel*** : *pour des questions de place, de nombreux détails sont laissés à la charge du MJ. Nous en sommes les premiers désolés !*

Actuellement, les PJ sont dans le vicomté de Sala, loin du quartier général de leur compagnie. Ils accompagnent une petite troupe composée d'une dizaine de sergents d'armes (recrues et compagnons) que commande le lieutenant Rag. Leur mission initiale, remplie sans aucun problème particulier, était l'escorte d'un négociant de la cité d'Oblis jusqu'à Sala. Une fois dans la « cité des mercenaires », Rag comptait mener une opération de recrutement, mais cette mission a pris un peu de retard : le lieutenant a attrapé une mauvaise fièvre et met du temps à se remettre. Pas question de se tourner les pouces pour autant : bien qu'affaibli, Rag est encore capable de négocier des contrats, et la troupe ne manque pas de missions de routine, effectuées pour les marchands du coin, ou au service de la Garde de la cité, qui manque d'hommes.

Les personnages sont logés avec leurs compagnons dans une petite auberge surpeuplée, et ils dorment à même le sol de la grande salle. Seul le lieutenant dispose d'une petite chambre. Les conditions sont difficiles, les nuits peu reposantes, et il faut faire le guet à tour de rôle pour éviter les vols…

Déroulement et connexions narratives

L'aventure, très linéaire, se déroule normalement d'une traite, et débouche directement sur l'arc narratif suivant, « Cartographie des brumes, I ».

Séquences

Prologue

Si vous souhaitez commencer en douceur, laissez les PJ déambuler un peu en ville, pour dépenser leur argent et affronter quelques Complications sans grandes conséquences. Décrivez-leur quelques missions de routine totalement inintéressantes (les très ennuyeuses patrouilles de nuit, par exemple), laissez-les se renseigner sur les Opportunités disponibles, confrontez-les à un malandrin qui tente de dérober leurs affaires un soir à l'auberge, puis faites-les suivre une bonne journée par un chien des brumes à l'air idiot. Surtout, n'oubliez pas qu'ils ne sont encore que des recrues et que les compagnons leur mènent parfois la vie dure : quolibets, blagues de mauvais goût, bizutage permanent (« Qui a pissé dans mes bottes ? »), tâches ingrates et missions rébarbatives…

Tout cela n'est pas bien folichon, et lorsqu'une caravane de marchands leur propose enfin une mission qui semble intéressante, ils devraient sauter sur l'occasion.

A1. Delsen l'Estranger

Delsen, marchand itinérant, n'est pas plus estranger que les autres estrangers, mais c'est la première fois qu'il vient en Oblis et cela se voit : il semble un peu perdu et a encore du mal avec le dialecte oblisien. Quand les PJ le trouvent sur l'un des marchés des faubourgs, il est en train de nourrir un chien des brumes, sous le regard amusé des autres marchands.

Son histoire est simple : il doit convoyer une cargaison de tissu et de denrées diverses à destination d'un monastère perdu dans les collines, suite à un accord passé il y a quelques jours avec le frère intendant. Des marchands oblisiens lui ont indiqué une route sûre à travers les brumes pour se rendre au monastère, à 3 jours de voyage au sud-ouest de Sala. Delsen craint toutefois les brigands, et cherche à engager une escorte. Les moines ayant payé d'avance une partie de la cargaison, il est prêt à engager des gardes compétents.

Delsen cherche des gens de confiance, néanmoins, et se méfie des mercenaires louches qui trainent en ville. Il demande donc aux PJ de prouver leurs références. Les personnages ont un atout : le négociant qu'ils ont accompagné jusqu'ici. Contacté, ce dernier accepte de parler en leur faveur, et recommande les services du Griffon, une compagnie sérieuse et réputée à Oblis !

Satisfait, Delsen est prêt à engager les PJ, et demande à discuter avec leur supérieur. À l'auberge, Rag accepte la mission (mission de durée moyenne et de complexité normale, solde de base : 20 pa), et la caravane se met en route un ou deux jours plus tard.

Note : *les frais de nourriture sont pris en charge, mais si les PJ ont besoin de matériel supplémentaire, ils devront l'acheter eux-mêmes.*

A2. Griffons dans la brume

La caravane se compose de trois lourds chariots tirés par des bœufs. Delsen est accompagné de cinq caravaniers (aucun bon combattant). Tout le monde se déplace vraisemblablement à pied, et le convoi avance lentement. Les chariots s'embourbent facilement, et il faut souvent les dégager en poussant. Dès le premier jour, trois chiens des brumes se mettent à suivre le groupe, et tout se passe comme d'habitude : d'abord, on leur flanque des coups de pied, ensuite on tente de les ignorer, puis on s'habitue à leur présence, avant de finir par jouer avec eux le soir autour du feu, après avoir affublé chaque animal d'un nom ridicule.

Il est désormais temps pour les joueurs de goûter aux brumes d'Oblis. Dès le deuxième jour de voyage, il faut contourner un banc de lourdes brumes grises statiques, en s'embourbant hors des chemins. Le troisième jour, le groupe est surpris par des brumes grises spontanées qui semblent surgir du sol et s'épaississent en quelques dizaines de minutes pour devenir une véritable purée de pois, obligeant le groupe à perdre une demi-journée de voyage. N'oubliez pas de décrire aux joueurs les terribles conditions de visibilité à l'intérieur de ce genre de brumes : au-delà de quelques dizaines de mètres, le monde disparaît complètement… Demandez aux joueurs d'effectuer un test de Sagesse (difficulté 15), sans leur donner de raison particulière : qu'ils réussissent ou échouent importe peu pour l'instant, et tant mieux s'ils stressent un peu.

A3. Z'êtes vraiment sûrs d'être sur la bonne route ?

Le quatrième jour, les brumes sont moins épaisses, autorisant la caravane à reprendre la route. Vers midi, Delsen reconnaît l'un des points de repère que les marchands lui avaient indiqué (un grand arbre calciné et fendu par la foudre, visible de loin) : le monastère n'est plus qu'à deux ou trois lieues ! Pourtant, en fin d'après-midi, le monastère n'est toujours pas en vue. Delsen décide tout de même d'avancer encore un peu, jusqu'en début de soirée. Alors que la nuit tombe, les brumes s'épaississent de nouveau, Delsen fait arrêter la caravane d'un air maussade.

A4. Un aperçu des zones corrompues

Le groupe se rassemble autour d'un bon feu de camp. Alors que tout le monde commence à entamer sa ration du soir, signalez aux joueurs qui ont réussi le test de Sagesse précédent que leur personnage remarque des signes de nervosité chez Pipo, Grogro et Bimbo, les trois chiens des brumes. Soudain, les animaux se redressent, aux aguets. Un curieux bourdonnement se fait entendre. Les chiens détalent et disparaissent dans les brumes. L'un des bœufs émet un long mugissement, avant de s'effondrer sur le sol dans un bruit sourd. Le bourdonnement se fait plus intense. Si les personnages allument des torches pour y voir plus clair, ils remarquent de curieux insectes qui volent autour des bêtes : ce sont des scorpions-libellules. L'un d'eux pique un autre bœuf, qui se met à trembler avant de perdre l'équilibre.

Demandez un test d'Intelligence, difficulté 15 : une réussite indique que le personnage se rappelle avoir entendu parler de ces horribles bêtes venimeuses. Les personnages ignorant comment se protéger de ces créatures, mieux vaut alors fuir le campement à la lueur des torches. La bonne direction à prendre est celle empruntée il y a quelques instants par les chiens des brumes. Un personnage qui hésite trop longtemps ou se trompe de direction se fait piquer et subit les effets d'un poison rapide (*CB #1*, page 185). L'un des caravaniers de Delsen meurt d'ailleurs dans d'horribles convulsions. Les personnages ne sont à l'abri qu'après s'être suffisamment éloignés du camp. Malgré l'horreur de ce début de soirée, ils peuvent ensuite se rassembler et tenter de dormir à tour de rôle.

A5. Charognards

Le matin suivant, Delsen propose de retourner prudemment au campement, pour sauver ce qui peut encore l'être. Les brumes sont moins épaisses, et une scène curieuse attend le groupe : des hommes cagoulés et enveloppés dans de lourds manteaux de cuir sont en train de piller les chariots de la caravane, chargeant leur contenu sur des mulets, au milieu des cadavres des bœufs. S'ils repèrent les personnages, ou s'ils sont approchés, ils tentent de fuir, mais leurs vêtements épais les gênent. Les PJ peuvent les rattraper aisément, et les pillards se préparent au combat. Utilisez les caractéristiques du *voleur* (*CB #3*, page 185). Déterminez leur nombre de manière à ce que les PJ gardent un petit avantage. Dès que quelques-uns d'entre eux sont mis hors de combat, les autres déposent les armes et se rendent.

Les PJ peuvent interroger les malandrins, pour en tirer une histoire intéressante : les bandits se sont accoquinés avec certains des marchands de Sala, qui donnent de fausses directions aux estrangers ne connaissant pas bien la région, histoire d'éliminer quelques concurrents. Le coin est en effet idéal : tout près d'ici se trouve une zone corrompue, abritant des scorpions-libellules particulièrement dangereux et agressifs. Les PJ peuvent en effet apercevoir des arbres biscornus, à une cinquantaine de mètres à peine de leur ancien campement. Les cargaisons pillées sont ensuite revendues... aux marchands véreux eux-mêmes, pour un prix dérisoire. Les PJ peuvent garder leur(s) prisonnier(s) s'ils le souhaitent (Delsen en fait en tous cas la demande).

Le groupe peut ensuite soigner ses blessures et enterrer le défunt. Delsen décide de n'emporter que les marchandises les plus précieuses, en chargeant les mulets (et les prisonniers) pour poursuivre le voyage. Plus tard, un groupe de chasseurs croisé par hasard remet le groupe sur

la route du monastère. Là, tout le monde peut prendre un peu de repos. Leur cargaison vendue, Delsen et ses hommes n'ont qu'une seule idée en tête : rentrer à Sala pour demander justice.

Note : *si aucun voleur n'a pu être interrogé, il est toutefois clair pour Delsen que les marchands de la cité lui ont donné de fausses informations et ne sont pas étrangers à ces évènements.*

A6. Esclandre au marché

De retour sur le marché de Sala, et après avoir fait comprendre aux PJ que leur mission n'était pas encore terminée, Delsen se rend directement auprès des marchands déloyaux. Ne pouvant contenir sa colère, il les insulte en hurlant et raconte ses mésaventures à qui veut l'entendre. Les PJ pourront remarquer que certains des marchands incriminés préfèrent s'éclipser discrètement, tandis que d'autres rassemblent leurs hommes de main autour d'eux. Rapidement, un attroupement se forme, certains caravaniers prennent le parti de Delsen et ajoutent leurs invectives aux siennes. Un groupe de chiens des brumes grimpe sur une pile de caisses pour assister tranquillement au spectacle.

Très logiquement, les choses vont dégénérer d'un coup : un projectile vole en direction des marchands, les gourdins et les poignards sont tirés de part et d'autre, et une bagarre générale commence, dans un chaos indescriptible. Aux PJ de protéger Delsen, la cible principale de certains hommes de main des marchands (caractéristiques du *gros bras*, *CB #3*, page 185). Pour une fois, la Garde arrive rapidement pour séparer les belligérants.

A7. Poursuites judiciaires

En fonction de la quantité de sang qu'ils ont fait couler, les PJ auront plus ou moins de problèmes. S'il y a eu des blessés graves (ou des morts), le capitaine de la Garde peut parfaitement décider de les enfermer au cachot pendant quelques jours, le temps que les esprits se calment et que la légitime défense soit établie. Delsen porte plainte, et l'affaire se termine devant un juge pressé d'en finir avec tout cela.

Les PJ sont appelés à s'exprimer en tant que témoins. S'ils peuvent produire un prisonnier, celui-ci parle après avoir été vigoureusement « interrogé » par Pardel. Quelques-uns des marchands accusés (pas tous) sont lourdement condamnés, et Delsen reçoit une bonne indemnisation. Dans le cas contraire, si les PJ n'ont ni preuve ni prisonnier, tout le monde (Delsen et PJ compris) est condamné à payer une amende de 10 pa pour trouble à l'ordre public…

À la suite de cette affaire, les PJ sont enfin payés, comme convenu (20 pa, +10 pa si les marchands véreux ont été condamnés). Non, il n'y a pas de prime, vous n'aviez qu'à faire un peu plus attention.

A8. Vengeance

Note : *cette séquence peut éventuellement être placée au début de l'arc narratif « Cartographie des brumes, I ».*

Cette histoire ne s'arrête pas là : quelques jours plus tard, les marchands accusés par Delsen engagent un groupe de mercenaires et donnent l'ordre de rosser les PJ… voire de les tuer si les condamnations ont été lourdes. Vous pouvez mettre en scène une attaque de nuit, dans une petite ruelle sombre, dès que les joueurs et leurs personnages baissent leur garde. Le groupe ennemi est composé d'assez de *soldats* (*CB #3*, page 185) pour mettre les PJ en danger. Si vous êtes d'humeur cynique : peu après cette attaque, les PJ apprennent que Delsen a été lui aussi victime d'une embuscade, et qu'on a retrouvé son corps dans les faubourgs (les PJ peuvent cependant réagir rapidement et offrir gracieusement leur protection au caravanier, une action qui fera grimper leur réputation en flèche).

Même si les PJ brûlent d'envie de se venger, le lieutenant Rag leur conseillera vivement de laisser tomber : inutile de se mettre toute la ville à dos, de plus les personnages ont prouvé qu'ils n'étaient pas des cibles faciles. De fait, les marchands ne donneront pas de suite, ayant appris que les PJ font partie du Griffon…

B. Cartographie des brumes, I

Introduction

Présentation

Voici l'amorce du premier arc narratif de la campagne. Il s'agit surtout d'une mise en place. Au cours de ce scénario, les PJ sont confrontés à un bandit de grand chemin qui a trouvé un moyen intelligent d'utiliser les brumes à son avantage. À l'issue de cette aventure, ils découvrent une mystérieuse "carte des brumes"...

Déroulement et connexions narratives

Ce scénario comporte une partie non linéaire qui peut s'étendre sur un certain temps (deux ou trois semaines par exemple). Les PJ étant libres d'avancer comme ils le souhaitent, ils auront le temps de s'intéresser à quelques intrigues secondaires. Si vous comptez enchaîner « Cartographie des brumes, I » juste à la suite de « Mauvaise route », vous pouvez tout à fait placer la séquence A8 au début de cet arc. Les joueurs auront eu le temps d'oublier les marchands et l'attaque aura ainsi beaucoup plus d'impact.

Évolution des PJ

Au cours de ce scénario, les personnages vont enfin accéder au grade tant attendu de compagnons ! À la fin de « Cartographie des brumes, I », vous pouvez également accorder un niveau supplémentaire aux PJ, si vous le jugez nécessaire.

Chronologie & activation

Cet arc narratif est activé après « *Mauvaise route* », dès que vous le souhaitez.

Séquences

B1. Une nouvelle mission

Un soir, alors que les personnages sont attablés dans une taverne devant une bonne chopine, les clients des tables proches quittent précipitamment leur place. Le capitaine Pardel vient d'entrer dans la salle et se dirige droit vers eux... Il s'assoit nonchalamment à la table des PJ, se fait servir une chope de bière, et prend la parole : « Si ces histoires de voleurs courant dans les brumes vous intéressent toujours, j'ai une mission de premier choix à vous proposer. Plusieurs caravanes ont été victimes de guet-apens sur la route du comptoir elfique. Il s'agit a priori à chaque fois du même groupe, mais ces bandits restent insaisissables. Les caravaniers ont requis l'aide du vicomte, or la Garde n'a aucun pouvoir hors de la ville, et ses chevaliers sont bien trop occupés à patrouiller sur la Route d'Oblis pour courir après de simples brigands. Z'êtes partants ? En plus, loin de la ville, vous risquez moins de déclencher des bagarres, pas vrai ? »

Aucune raison de refuser, n'est-ce pas ? La mission est évidemment acceptée par Rag (mission de durée moyenne, et de complexité importante, 30 pa), et constitue de plus l'occasion d'entrer en contact avec les elfes du comptoir.

Note : *si les PJ sont en mauvais termes avec la Garde, la mission est proposée par un groupe de marchands elfes ayant eu à souffrir des attaques des brigands.*

B2. Enquête préliminaire

La première chose à faire est d'interroger les marchands qui ont été attaqués. Sur les conseils de Pardel, ou en interrogeant les marchands eux-mêmes, les PJ peuvent obtenir une liste d'une demi-douzaine de caravanes, tant humaines qu'elfiques. À eux de trouver les bonnes questions, et d'effectuer quelques recoupements pour en tirer des informations intéressantes mais souvent contradictoires :

- Toutes les attaques ont eu lieu sur les routes du comptoir elfique, qui se trouve sur la bordure ouest de la grande forêt, à deux jours de voyage au nord-ouest de Sala. À cause des brumes grises et de la Distorsion, il n'y a pas qu'une seule route comme avant, mais plutôt un réseau de chemins, que les caravanes empruntent en fonction des connaissances de leurs guides. Au final, la zone d'attaque est assez bien délimitée, à mi-parcours entre Sala et le comptoir, mais plutôt grande.
- Les bandits ne sont ni humains, ni elfes… ce sont des orcs ! Pourtant, ils ne ressemblent pas du tout à des orcs ! Je le sais bien, j'en ai déjà vu, des orcs ! Moi je te dis que ce sont des genres de « monstres des brumes » ! Et moi je te dis que ce sont des orcs ! Il n'y a qu'eux pour faire ça ! N'importe quoi ! En plus j'ai entendu leur chef qui criait dans les brumes, un hurlement horrible qui ne ressemblait pas à un cri de guerre orc, crois-moi ! Alors peut-être que ce sont des orcs-monstres, va savoir…
- La méthode d'attaque est toujours la même : harcèlement à distance, à l'arc, depuis les brumes, puis attaque sauvage des créatures, qui se jettent en hurlant sur les caravanes. Ensuite, pfuiiit, ils disparaissent dans les brumes ! Tu vois bien que ce sont des monstres des brumes ! D'ailleurs, quand il n'y a pas de brumes, on n'a pas de problèmes !

Un joueur très malin pourrait avoir l'idée d'aller inspecter les chariots des caravanes, à la recherche de traces laissées lors d'une attaque. La réussite d'un test de Sagesse (difficulté 15) permet d'extraire une pointe de flèche fichée dans le bois : une flèche de facture elfique.

B3. Montrez-vous, monstres !

La pointe de flèche elfique : c'est une fausse piste. En raison de la proximité du comptoir elfique, on trouve ces objets chez tous les bons armuriers de la région. Et des orcs pourraient très bien avoir récupéré un bon stock lors d'une attaque.

Patrouiller et fouiller les environs : les PJ peuvent effectuer des patrouilles de reconnaissance dans la zone des attaques, soit pour se faire une meilleure idée de la géographie du coin, soit parce qu'ils espèrent tomber sur le repaire des brigands, avec l'aide de la chance. L'entreprise est vouée à l'échec. Ici, les brumes tant statiques que spontanées sont particulièrement fréquentes et épaisses, et on s'y perd facilement. Pour retrouver leur chemin, les voyageurs et les caravaniers ont d'ailleurs pris l'habitude d'ériger de petits cairns de pierres, marqués d'un signe visible (un tissu coloré, par exemple).

La région semble vierge de tout habitat humain (ou elfe, ou orc), et il est illusoire d'en faire le tour de façon exhaustive, à cause des brumes statiques. Interroger les Oblisiens des villages proches ne mène nulle part : à leur grand regret, la Distorsion a fait son œuvre ici, et le coin est méconnaissable. De nombreux petits villages ont même complètement disparu.

Escorter une (fausse) caravane : Voilà une meilleure idée : escorter une caravane en route vers le comptoir elfique ou, plus malin encore, utiliser une fausse caravane pour appâter les brigands. Les PJ peuvent s'arranger avec les caravaniers pour emprunter chariots et bœufs, mais il faudra trouver les bons arguments pour que la demande soit acceptée. Si les PJ ont besoin de renforts, ils peuvent éventuellement demander au lieutenant Rag la possibilité d'emmener les autres membres du Griffon présents en ville. Là aussi, il faudra négocier sec, en présentant notamment un BON plan d'action.

Attention, si la demande est acceptée, les autres Griffons ne seront PAS considérés comme des suivants : ils se battront pour se défendre, mais ne prendront aucune initiative, et surtout pas celle de se faire tuer dans une opération mal préparée.

L'attaque ne se produira que dans des conditions bien particulières : la présence de brumes grises épaisses. L'assaut se déroule comme suit :

- **Les assaillants attendent la caravane à bonne distance,** tapis dans les fourrés et couverts par les brumes. Il faut réussir un test de perception – Sagesse – de difficulté 20 pour les repérer : sur une réussite, le personnage dispose d'un tour de combat gratuit pour agir. Si les PJ se souviennent de leur première aventure, ils peuvent penser à emmener des chiens des brumes avec eux, et guetter leurs réactions… (Laissez les joueurs trouver cette tactique !)
- **Une volée de flèches semblant venir de nulle part fond sur la caravane.** En raison des brumes, les tireurs ne peuvent pas viser correctement. Ils espèrent juste avoir la chance de toucher quelques victimes et entendent surtout désorganiser le groupe. Pour éviter d'être touché, il suffit de plonger à couvert sous les chariots (la DEF des personnages augmente de 5 points, n'oubliez pas non plus les malus dus aux brumes, pour les tireurs). *Durée des tirs :* 3 tours de combat.
- **Dans les brumes, un son étrange se fait alors entendre :** un long cri sourd, semblant sortir de la gorge d'une créature inhumaine… Une horde de créatures poilues se rue alors à l'attaque en hurlant. Il faut se battre !

Le nombre d'attaquants est proportionnel au groupe composant la caravane des PJ : il y en a assez pour mettre les personnages en danger (ne gérez que le combat des PJ !). Utilisez les caractéristiques des *soldats* (*CB #3*, page 185). Dès le 1er tour de combat au contact, demandez un test de Sagesse (difficulté 10). Les personnages qui réussissent se rendent compte que les « monstres » sont des humains au visage couvert de noir de charbon et portant des peaux de bêtes !

Les brigands ne s'attendent pas à rencontrer une résistance acharnée. Lorsque l'attaque commence à s'éterniser et quand leurs pertes deviennent handicapantes, le long cri venant des brumes se fait de nouveau entendre, et les attaquants rompent le combat. Les PJ pourront en rattraper quelques-uns, mais la plupart disparaîtront dans les brumes épaisses. Il est temps de faire parler les prisonniers (ne pas faire de prisonniers est *toujours* une grossière erreur).

La troupe des « monstres » fait partie d'une bande d'une vingtaine de brigands dont le chef s'appelle **Kyren**. Cet Oblisien connaît parfaitement le terrain, et se sert des brumes grises statiques pour disparaître à volonté. Son repaire est un petit hameau abandonné, qui a été déplacé par la Distorsion. Niché au cœur des brumes grises, le lieu est quasiment introuvable si on n'en connaît pas le chemin exact. Comment Kyren a-t-il acquis cette connaissance des brumes ? Il possède une carte magique, qui a le pouvoir de prédire l'emplacement exact des brumes (le prisonnier ne peut pas être plus précis). Les déguisements ? Un simple artifice pour effrayer et faire fuir le plus de caravaniers possible avant l'attaque. Le cri dans les brumes ? Il s'agit tout simplement du son du cor de chasse de Kyren, déformé par les brumes… Le prisonnier est-il capable d'indiquer aux PJ le chemin du hameau ? Oui, si on arrête de le frapper…Parmi les éventuels PNJ accompagnant les PJ, comptez 30% de pertes environ.

B4. Compagnons du Griffon

Dès que les PJ auront un peu avancé dans leurs recherches, soit un peu après le début de la séquence « Montrez-vous, monstres », le lieutenant Rag les convoque. Entre deux quintes de toux, il leur explique qu'avant de partir d'Oblis, il a reçu de la part de Garald de Restyn l'autorisation d'élever les PJ au grade de compagnons. Il dispose pour cela d'une lettre marquée du sceau du capitaine : une requête officielle adressée au seigneur du lieu, le vicomte de Sala. La requête a été acceptée, et le temps est venu pour les personnages de prêter le « serment au comte ».

Cette cérémonie très formelle devrait être rapide, selon l'usage, car tout le monde sait que les grands seigneurs ont d'autres chats à fouetter. « Alors un vicomte, pensez donc ! Vous allez sans doute prêter serment devant le capitaine de la Garde ! », s'esclaffent les compagnons du groupe. Pourtant, les événements vont prendre une toute autre tournure, en raison de la personnalité exubérante du jeune vicomte, tout content de faire usage de ses prérogatives.

Mettez en scène une cérémonie impressionnante, qui se déroule dans la grande salle du château de Sala, décorée de lourdes tentures, en

présence de quelques conseillers et chevaliers à l'air dédaigneux. L'un après l'autre, les PJ doivent jurer « fidélité au comte d'Oblis, Galis de Dalrune, sous le patronage bienveillant de Jorel de Linas, vicomte de Sala ». Le vicomte, un jeune homme finalement très sympathique qui prend sa mission à cœur, va même jusqu'à leur remettre lui-même leur insigne de Compagnons du Griffon, sous les regards jaloux de leurs compagnons. S'il y a un barde dans le groupe, il sera invité à revenir le soir même pour divertir la table du seigneur (et recevra une récompense de 10 pa pour cela).

La journée se termine par une mémorable beuverie (le lendemain, augmentez la difficulté de tous les tests de 3 points).

Note : *autre bonne nouvelle, la solde de la mission en cours est réévaluée en fonction du nouveau grade des PJ (elle est donc doublée !).*

B5. Prendre le camp des bandits

Trouver le repaire de Kyren suppose d'en connaître le chemin exact. Les PJ savent qu'ils peuvent compter sur une force d'environ 20 brigands. Impossible donc de prendre le lieu seuls. Le lieutenant Rag est cette fois prêt à engager la petite troupe du Griffon présente à Sala, mais cela ne représente au mieux qu'une dizaine d'hommes disponibles, plus les PJ. D'après lui, pour que l'assaut réussisse, il faudrait une bonne vingtaine d'hommes d'armes de plus, et il charge les PJ de trouver cette force supplémentaire. À eux de faire le tour de leurs contacts :

- **Pardel** peut accepter de fournir une dizaine d'hommes de la Garde, à condition que les PJ soient en bons termes avec lui, et qu'ils disposent d'un chemin d'accès rapide au repaire des bandits (les hommes de la Garde ne sont pas discrets…).
- **Les marchands attaqués** peuvent se cotiser pour fournir 5 hommes supplémentaires, à condition que les PJ aient une bonne réputation (ce sera automatique s'ils ont défendu Delsen lors de leur précédente aventure).
- Pourquoi ne pas faire appel aux **elfes du comptoir** ? Ils sont concernés aussi, et ont tout intérêt à se débarrasser de Kyren. Un marchand elfe peut jouer les intermédiaires, mais les PJ devront se montrer persuasifs devant les chefs du comptoir. Les elfes peuvent fournir 5 archers, qui constituent un avantage tactique intéressant.
- Des PJ culottés peuvent enfin s'adresser directement au **vicomte**. Ils devront faire un beau discours pour plaider leur cause, et réussir un test de Charisme, difficulté 15 pour que le jeune vicomte, touché, mette 10 soldats à la disposition des PJ.

L'attaque du camp sera plus ou moins difficile selon le nombre d'hommes d'armes accompagnant les PJ. Laissez-les faire des repérages discrets pour élaborer leur tactique : le hameau est petit, et le lieu ne présente aucune difficulté particulière, à condition de frapper rapidement et d'agir de manière suffisamment coordonnée. Les PJ peuvent également utiliser les brumes, cela marche dans les deux sens ! Comme d'habitude, ne vous occupez que des actions des PJ, et laissez-les plonger au cœur de la bataille pour affronter directement Kyren et ses hommes de main (caractéristiques du *sergent* et des *soldats*, *CB #3*, page 185). Après le combat, les pertes des PNJ varient entre 20 et 50%, selon le rapport de force engagé contre les brigands.

B6. La carte des brumes

Une fois le hameau débarrassé des brigands, les PJ peuvent fouiller l'endroit. Si vous le souhaitez, les brigands peuvent disposer d'un trésor. Fixez-en le montant comme vous le désirez, en sachant que les hommes d'armes accompagnant les PJ ne se priveront pas pour puiser allègrement dedans…

Dans les affaires personnelles de Kyren, les PJ peuvent trouver la fameuse « carte des brumes »… qui n'est malheureusement absolument pas magique. Il s'agit d'un cahier composé de plusieurs feuilles de parchemin reliées avec de la ficelle, portant un ensemble de cartes extrêmement détaillées présentant la région située entre Sala et le comptoir elfique. Les cartes indiquent notamment l'emplacement des brumes statiques et les chemins praticables. Les PJ n'ont jamais vu de cartes aussi précises, et il leur est facile de comprendre la valeur de ce travail. Le cahier est signé d'un certain Thibault, maître-cartographe à Sala.

À suivre dans le prochain numéro de Casus…

Chroniques Oubliées

Maintenant même les dragons vont trembler !

AideDD

Le site AideDD (www.aidedd.org) a ouvert une section consacrée à *Chroniques*, elle contient notamment un générateur de personnage particulièrement réussi (merci à Blue Ace au passage). Ce site est par ailleurs une mine d'information pour tous les joueurs de *D&D* et en particulier pour les fans du *Casus Belli* de la première heure qui ont rêvés en arpentant les ruelles escarpées de Laelith…

Si vous aimez les affrontements titanesques et les batailles dont l'enjeu n'est rien moins que le destin du monde, les capacités épiques sont faites pour vous ! Si vous adaptez et jouez des scénarios *Pathfinder/d20 System/OGL3.5*, le niveau d'opposition justifie aussi pleinement l'usage de ces nouvelles capacités. Dans le cas contraire, elles doivent être considérées comme une option, il n'est pas évident que votre cadre de jeu soit adapté à une telle débauche de puissance même si les univers de *fantasy* s'y prêtent mieux que beaucoup d'autres. Réfléchissez-y deux fois, on vous aura prévenu…

Règles épiques

À compter du **niveau 12**, le personnage fait l'acquisition d'une capacité épique à chaque niveau pair (12, 14, 16, 18 et 20). Ces capacités, réservées aux héros de légende, sont communes à tous les profils. Elles n'ont pas de rang et le joueur peut choisir celle qui lui convient **en plus** des 2 points de capacité obtenus pour son passage de niveau.

Les capacités épiques n'ont pas d'emplacement spécifique défini pour les inscrire sur la fiche de personnage, vous pouvez utiliser n'importe quelle case libre d'une voie de votre choix. Une fois la case occupée par la capacité épique, le personnage ne pourra plus accéder à la capacité qu'elle remplace mais il pourra obtenir normalement les capacités suivantes de cette voie. Notez que pour bien distinguer les capacités épiques des autres sur la fiche de personnage, un **(E)** doit systématiquement être inscrit après le nom de celle-ci.

Les capacités épiques proposées ici ne sont pas toutes équivalentes en termes de puissance, le MJ a toute latitude pour refuser ou demander une justification concernant certains pouvoirs. Par exemple, un guerrier qui obtient une capacité de magicien devrait le faire après une expérience occulte singulière ou à la suite d'un enseignement auprès d'un maître de renom… De telles situations peuvent servir de prétexte pour de nouvelles aventures. Les capacités épiques se prêtent particulièrement à la création de nouvelles déclinaisons adaptées à votre cadre de jeu et taillées sur mesure pour vos personnages.

Capacités épiques

Attaque épique (E) : le joueur choisit une catégorie d'attaque (au contact, à distance ou magique) et ajoute +1d6 aux DM de toutes les attaques de ce type. Cette capacité épique peut être choisie deux fois pour un même type d'attaque, à la discrétion du MJ.

Au dessus de la mêlée (E) : le héros a atteint un niveau d'expertise au combat tel qu'il résiste désormais plus facilement aux attaques des plus faibles : les sous-fifres et autres créatures mineures ont du mal à le blesser sérieusement. Le personnage divise par deux tous les DM provoqués par des créatures dont le niveau (NC) est inférieur ou égal à la moitié du sien.

Caractéristique épique (E) : le joueur choisit une caractéristique et augmente sa valeur de 4 points.

Compagnon fidèle (E) : le personnage obtient un apprenti, un serviteur ou un garde du corps. Le joueur gère ce personnage secondaire, c'est un compagnon fidèle et dévoué attiré par la notoriété du héros. Créez un personnage du profil de votre choix dont le niveau est égal à [1/2 niveau du personnage + Mod. de CHA]. S'il vient à mourir, le héros pourra en recruter un autre au prochain niveau. Alternativement, un joueur peut appliquer cette capacité à un compagnon comme le loup du rôdeur ou le golem du forgesort, la créature obtient alors +20 PV, +3 aux DM, en attaque et en DEF. Vous pouvez choisir jusqu'à 3 fois cette capacité pour votre compagnon.

Critique épique (E) : le joueur choisit une catégorie d'attaque (au contact, à distance ou magique). Pour ce type d'attaque, les chances d'obtenir une réussite critique augmentent de 2 points. Une attaque permettant normalement une réussite critique sur un résultat de 19-20 permet désormais de l'obtenir sur un résultat de 17 à 20.

Effet de masse (E) : une fois par jour (à la discrétion du MJ), vous pouvez appliquer une de vos capacités à un groupe d'alliés (vol, invisibilité, etc.) ou d'ennemis à portée pour un nombre de cibles maximum égal à 10. Une fois par aventure, vous pouvez également appliquer une de vos capacités à un nombre très élevé de cibles. Un prêtre pourra, par exemple, guérir

Niveau 12 plus

Le passage au niveau 12 marque l'entrée des personnages de *Chroniques* dans le jeu à haut niveau. Pour augmenter leur puissance, nous avons choisi une solution différente de celle des autres versions de l'OGL3.5 : plutôt que d'augmenter le nombre d'attaques, nous augmentons par exemple les DM avec l'ambition affichée de moins ralentir ainsi le jeu.

Augmenter les DM

Quand les personnages affrontent une créature avec une faible DEF, de très hauts scores d'attaque semblent peu utiles et perdent de leur intérêt. Pour résoudre ce problème, vous pouvez utiliser la règle suivante : un joueur peut toujours choisir d'appliquer un malus de -5 au test d'une attaque de son personnage en échange d'un bonus de +1d6 aux DM (-10 en attaque égal +2d6 aux DM, etc.). Cette règle fonctionne aussi avec les attaques magiques mais pas avec les sorts ne provoquant pas « naturellement » de DM. Attention toutefois : si les PJ emploient cette règle, leurs adversaires y ont accès aussi.

Combat 2 armes « épique » **(E) :** cette capacité est réservée aux personnages qui ont acquis la capacité Combat 2 armes amélioré (*Casus #2* p.182). Désormais, attaquer à 2 armes n'est plus une action limitée ; à chaque fois que le personnage obtient une action d'attaque, il peut infliger un coup de chaque main (d20 pour la main primaire et d12 pour la main secondaire). Un guerrier qui effectue une attaque double obtient effectivement 4 attaques (deux de chaque main). Attention toutefois, ce grand nombre d'attaques peut ralentir les combats.

la population de tout un quartier, un magicien faire un sort d'invisibilité pour faire disparaître toute son armée, un chevalier appliquer son bonus de courage à toutes ses troupes, etc.

Force du verbe (E) : une fois par jour, par une action limitée, le personnage peut obtenir la capitulation ou la fuite de forces hostiles en réussissant un test de CHA difficulté [10+NC de la plus puissante créature présente]. Une fois par combat, si au moins la moitié des forces adverses sont vaincues, le personnage peut prendre la parole pour mettre un terme à la bataille en réussissant un test similaire.

Gardes d'élite (E) : le personnage possède une garde rapprochée qui le suit partout et peut intervenir une fois par jour pour le protéger. Ce peut être une protection magique qui se matérialise sous la forme d'élémentaires, une protection discrète composée de tueurs prêts à surgir des ombres ou une protection bien visible comme une troupe de chevaliers. Les gardes infligent automatiquement 2d6 DM par tour à chaque créature qui attaque le personnage. À chaque fois qu'il est la cible d'une attaque à distance ou au contact réussie, lancez 1d6, sur un résultat de 1 à 3, les gardes l'interceptent. Dans ce cas, lancez les DM sans test d'attaque et comptabilisez-les à part. Après avoir intercepté des DM supérieurs à 10 fois le niveau du personnage, les gardes sont mis hors de combat et ne sont plus d'aucune utilité avant le lendemain.

Haut fait (E) : une fois par aventure, le personnage obtient la possibilité d'effectuer une action d'éclat incroyable en rapport avec son profil : décapiter l'ennemi le plus puissant du scénario, tuer un dieu, invoquer un sort qui protège une nation entière ou anéantit toute une armée, etc. Le MJ peut décider si le moment est opportun ou pas et repousser les effets à une scène ultérieure si cela est vital au bon déroulement de la campagne. En règle générale, un PNJ majeur ne pourra pas être défait par cette capacité avant d'avoir été réduit à au moins la moitié de ses PV.

Lien épique (E) : plusieurs personnages (au moins deux) doivent choisir cette capacité épique simultanément, elle est réservée à des personnages qui ont traversé de nombreuses épreuves ensemble et progressé du statut de jeune aventurier à celui de héros en s'épaulant mutuellement. À travers un rituel laissé à leur imagination (apposition de marques magiques, serment magique, etc.) , ils deviennent indéfectiblement liés. Ils peuvent communiquer par télépathie quelle que soit la distance qui les sépare, se guérir mutuellement simplement en se touchant et en transférant leurs points de dommage (par une action de mouvement) et enfin se téléporter auprès d'un autre membre une fois par jour (action limitée). En combat, pour simuler leur capacité à utiliser des combinaisons mortelles de leurs capacités, chacun d'eux obtient un bonus de +1d6 aux DM lorsqu'ils attaquent la même cible avec la même initiative.

Magie protectrice (E) : le joueur choisit un sort de rang 1 ou 2 que son personnage connaît. Désormais, le personnage peut utiliser ce sort par une action gratuite lorsqu'il le lance sur lui-même (au lieu d'une action limitée).

Maître de guerre (E) : cette capacité est réservée aux héros qui ont dirigée une force armée à la victoire et sont reconnus comme des meneurs d'homme. Lorsque le personnage entraîne une armée pendant au moins 3 mois, tous ses éléments gagnent l'équivalent d'un niveau. Lorsqu'il mène une troupe armée, le MJ doit la considérer comme si elle était 20% plus nombreuse qu'elle ne l'est réellement. Enfin, lorsqu'il com-

bat dans le cadre d'une manœuvre militaire ou d'une bataille à grande échelle, le personnage gagne un bonus de +5 en DEF et +1d6 aux DM.

Moment de gloire (E) : une fois par aventure, le personnage peut accéder à un état second qui lui permet de réussir des exploits improbables que l'on contera dans les chansons de gestes. Pendant un combat complet (jusqu'à la destruction de tous ses ennemis ou sa propre défaite) il bénéficie d'un bonus de +5 à tous les résultats de ses dés (d'attaque, de tests de caractéristiques, de DM) et divise par deux tous les DM subis.

Monture épique (E) : le personnage obtient une monture extraordinaire dont le niveau de créature (NC) ne doit pas dépasser la moitié de son niveau. La monture comprend des ordres simples en fonction de son intelligence. Lorsque le personnage chevauche sa monture, il peut la faire attaquer au prix d'une action de mouvement à sa propre initiative. Si le personnage est un chevalier et qu'il possède des rangs dans la voie du cavalier, il applique les avantages de toutes ses capacités à cette monture et peut ajouter son rang dans la voie au NC maximum de sa monture. Vous devrez créer les caractéristiques de la monture en vous référant au chapitre sur les créatures (*Casus #3* p.169).

Objet épique (E) : en accord avec le MJ, le personnage choisit un objet magique en sa possession et lui insuffle une part de lui-même. L'objet restera à jamais associé à son nom, il devient quasiment indestructible et le personnage obtient la capacité de le téléporter vers lui ou sur lui (pour une armure) par une action de mouvement. L'objet gagne 1 niveau de ma-

Créez, partagez !

Fidèle à l'esprit **OGL*** de *CO*, nous vous invitons à créer vos propres règles optionnelles et à rejoindre le **forum Chroniques Oubliées**** pour les partager avec nous. Les meilleures options feront l'objet de tests et seront publiées dans nos colonnes !

Participez au devenir de *CO* et n'hésitez pas à nous proposer vos idées !

** La licence libre qui permet à chacun d'utiliser des règles de D&D 3.5.*

** www.black-book-editions.fr/forum

Évolution d'un guerrier demi-elfe

De haut en bas et de gauche à droite :

Le guerrier demi-elfe de niveau 2 possède déjà un équipement d'aventurier complet.

Au niveau 5, son armure est déjà plus imposante.

Au niveau 11, le guerrier demi-elfe est un combattant super-équipé dont le nom fait trembler les bandits et les puissants.

Au niveau 20, le demi-elfe est une légende, aussi proche de la damnation que du statut divin !

gie (cf. *Casus #3* p.188) que le joueur peut utiliser pour choisir une propriété magique ou une augmentation de bonus de son choix. Au niveau 15, son niveau de magie augmente de 1 pour un total de +2. Aux niveaux 17 et 19, il passe respectivement à +3 puis +4.

Parfait héros (E) : le personnage est connu pour son absence de point faible, il augmente ses 3 plus bas scores de caractéristique de 2 points.

Parfaite maîtrise (E) : le personnage obtient au choix un bonus de +5 à tous ses tests de Carac. physiques (maîtrise physique : FOR, DEX, CON) ou mentales (maîtrise mentale : INT, SAG, CHA).

Porteur de mort (E) : le personnage est un tueur impitoyable, il ne fait qu'une bouchée des adversaires qui ne sont pas à la hauteur. Le joueur choisit une catégorie d'attaque (au contact, à distance ou magique). Lorsqu'il le souhaite, il peut choisir de prendre une pénalité de -10 au test d'attaque. En cas de réussite, ses DM sont doublés (triplés en cas de critique).

Revenu des enfers (E) : le personnage possède une envie de vivre supérieure et gagne un bonus de +5 à tous les tests de CON et de SAG. S'il décède avant la fin de la campagne, le joueur et le MJ se mettent d'accord pour inventer une histoire plausible et laissant la part belle à l'héroïsme afin d'expliquer la survie miraculeuse du personnage et sa réapparition. À la suite de cette expérience, le personnage gagne +2 aux valeurs de CON et de SAG. « *Ce qui ne nous tue pas nous rend plus fort* ».

Talent épique (E) : le joueur choisit une capacité limitée que connaît son personnage. À chaque fois qu'il l'emploie, il peut choisir un des trois effets suivant : obtenir +2d6 aux DM produits, doubler la durée d'effet ou utiliser une action d'attaque au lieu d'une action limitée. Si cette capacité permet de réaliser 2 attaques, répartissez le bonus de DM à raison de +1d6 par attaque.

Titre de propriété (E) : le personnage fait l'acquisition de terres, d'une tour de haute magie, d'un château avec éventuellement un titre de noblesse... en accord avec le MJ. Dans un rayon de 50 km autour de sa propriété, le personnage est dorénavant considéré comme une légende vivante. Dans cette zone, il peut faire appel aux capacités épiques suivantes comme s'il les possédait : Au dessus de la mêlée, Compagnon fidèle, Effet de masse, Force du verbe, Gardes d'élite, Haut fait, Maître de guerre, Moment de gloire, Porteur de mort. Un joueur peut choisir plusieurs fois cette capacité de façon à augmenter la surface de son influence : la seconde fois, le rayon d'influence passe à 100 km, la troisième fois à 250 km et la quatrième à 500 km !

Vitalité épique (E) : le personnage double tous les effets de soins dont il est la cible, qu'il s'agisse de guérison magique ou naturelle. Il récupère spontanément 1d6 PV par heure lorsqu'il est en activité et obtient le maximum au dé (6 PV) pour chaque heure de repos. Enfin, il obtient un bonus de +10 aux tests de CON pour résister aux effets d'un Coup mortel.

Voie épique (E) : le personnage investit son énergie dans l'apprentissage de nouvelles aptitudes totalement étrangères à sa formation de base. À la discrétion du MJ, le joueur choisit une voie de n'importe quel profil et l'ajoute aux voies que connaît son personnage. Il peut ensuite obtenir ces nouvelles capacités comme pour une voie de prestige, en dépensant 2 points par capacité pour chaque rang.

Laurent Bernasconi
***Illustrations** Jean-Baptiste Reynaud et Anne Rouvin*

Limiter les capacités

Les capacités épiques constituent un ensemble optionnel, vous pouvez choisir d'ignorer ces « surcapacités » mais vous pouvez aussi plus simplement modérer la montée en puissance des PJ avec la règle suivante : aux niveaux où le personnage acquiert une capacité épique, il ne gagne aucun point de capacité. Les joueurs peuvent choisir de ne pas prendre de capacité épique pour recevoir normalement leurs 2 points de capacité.**Limiter les attaques (option *low fantasy*)**

Cette règle est destinée aux MJ pour lesquels une valeur de 30 en DEF doit rester une exception réservée à quelques rares créatures extraordinaires et un prétexte pour des combats épiques.

Stoppez la progression des scores d'attaque au niveau 10, le joueur ne prend pas en compte son niveau au-delà du 10ème lors du calcul des scores d'attaque. En revanche, il continue à ajouter tous les modificateurs dont son personnage bénéficie. Avec les bonus, les personnages auront malgré tout un score d'attaque total proche de +15 et pouvant aller jusqu'à +20 en fonction de votre approche des objets magiques.

THÉMATIQUE

L'ORDRE DU JARDIN

LES BARDES

Gardiens de sagesses anciennes, ils ont l'oreille de la foule et des seigneurs. Invités des plus grandes cours, ils voyagent à travers le monde, on les trouve partout, dans chaque village, dans chaque cité. Ils maîtrisent l'histoire du monde, ils l'écrivent parfois. Ils détiennent des savoirs profanes et secrets. Capables de faire et de défaire une réputation, voire une légende, ils peuvent influer sur le cours des batailles, orienter les votes d'un bourg, lancer les plus odieuses rumeurs. Leurs favoris deviennent immortels et voient leur gloire vivre des générations durant. S'agit-il des mystes, des rose-croix, d'un ordre secret qui préside aux destinées ? Non. Ce sont les bardes. Et personne ne soupçonne de leur part un complot.

UNE CLASSE MAL AIMÉE ?

Ils sont les rockstars du moyen-âge et pourtant, curieusement, rares sont ceux qui veulent jouer un barde. S'agit-il d'un syndrome Assurancetourix ? Apparemment non, le phénomène est international et nos compères d'outre-Atlantique persistent eux aussi à bouder la classe de barde malgré les rééquilibrages dont elle a profité ces dernières années. Peut-être la tendance finira-t-elle par reculer… avec quelques coups de pouce.

LE MEILLEUR TOUR DU DIABLE…

…est d'avoir fait croire qu'il n'existait pas. Depuis l'aube des temps, les bardes ont pris garde de toujours voiler leurs agissements. Et rien de plus simple, puisqu'ils écrivent et chantent l'histoire, il leur suffit de ne pas s'y nommer. Présents dans toutes les strates de la société et dans tous les royaumes, quoique sous des noms différents — trouvères, scaldes, ménestrels, troubadours, etc. — ils influent sur les activités humaines avec subtilité, usant de satires et d'éloges pour abattre les uns et grandir les autres, faisant danser les puissants au son de leurs instruments. Le récit d'une ancienne bataille donne ici le secret de sa future victoire à un général, un conte moral fait pencher ailleurs les votes en faveur d'une loi, une chanson adroitement écrite attise en un autre lieu le feu d'une rébellion. Mais dans quel but ?

L'ORDRE DU JARDIN – LA VERSION LOYAL BON

Aux premiers âges, quand l'humanité était encore jeune, un ordre de sages prédit la venue de grandes menaces, de terribles catastrophes auxquelles l'humanité ne pourrait pas faire face en se tenant désunie. Les hommes présents firent le serment de lier les peuples humanoïdes en un seul poing solide capable de terrasser toute menace future. Mais les promesses furent vaines, en dépit de toute la bonne volonté des idéalistes et des nobles guerriers de cette assemblée, les conflits ne cessèrent pas et les hommes continuèrent à voler, piller et détruire les richesses de leurs voisins, à faire croître et sombrer empires et royaumes.

Une seconde option fut alors envisagée. Tisser une toile d'influence parmi les royaumes, établir un réseau qui permettrait de rallier toutes

les forces des continents quand viendraient les jours de malheur. Le folklore des bardes prétend que la première chanson fut composée pour se souvenir de cette décision et de ce second serment. L'ordre ainsi constitué fut nommé Ordre du Jardin, l'arrière-cour fleurie et paysagée d'une luxuriante demeure ayant servi de lieu de réunion.

Des millénaires ont passé depuis ce second serment, et si les hommes n'ont pas changé, l'ordre a évolué et manipule de manière continue les destinées des hommes, des royaumes et des empires depuis les coulisses ou, et c'est tout le paradoxe, depuis les feux de la scène.

SYNOPSIS : LA FAUSSE LÉGENDE

Après avoir entendu dans une taverne une chanson évoquant un glorieux trésor gardé par un ignoble monstre et n'attendant que d'être retrouvé dans une plaine désolée derrière les Montagnes Noires, les PJ font un détour à tout hasard histoire de se remplir les poches... mais découvrent sur place d'autres groupes d'aventuriers eux aussi venus après avoir entendu une chanson à peu près similaire (autre type de monstre, de trésor, etc.). Tandis que le ton monte pour savoir comment partager le butin à venir, les PJ découvrent au lieu indiqué une inquiétante réunion entre des chefs de guerre orcs et plusieurs membres éminents appartenant à d'autres races hostiles, lesquels s'inclinent tous bien bas devant un imposant monolithe vibrant d'énergie. Il est temps d'unir les forces en présence pour mettre un terme à cette odieuse réunion.

MON NOM EST LÉGION

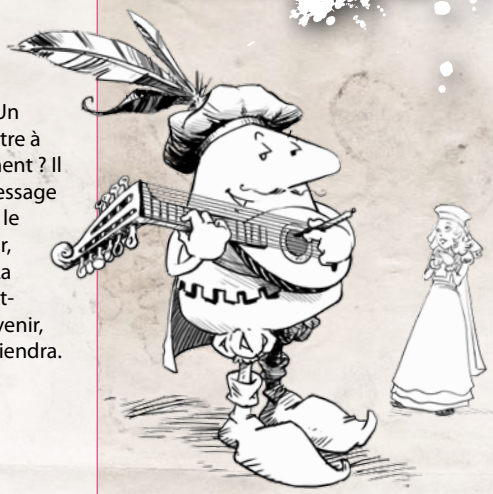
L'ordre n'aime pas se faire remarquer et a bien vu au fil des âges qu'une organisation en cellules fonctionne mieux et plus sûrement qu'une vaste et peu discrète pyramide. Chaque pays, chaque région possède ainsi son propre ordre, nommé en fonction de la végétation locale. Il existe ainsi un ordre du peuplier et un ordre du chêne, un ordre du figuier, un ordre du saule pleureur et une multitude d'autres organisations à l'importance variable.
Les maîtres se retrouvent tous les 7 ans dans le premier jardin pour faire un point sur les activités locales et internationales. Un festival dédié au chant et aux arts couvre leur réunion.

DES AVANTAGES NON-NÉGLIGEABLES

- Un barde ne paie pas sa chambre, il se produit en échange du couvert et du toit ;
- Monstre de Charisme (sa principale caractéristique), il est séduisant et c'est un maître manipulateur (voir notre aide de jeu sur le Charisme dans le *PJ only* de CB#3) ;
- Il est toujours à son aise et à sa place, il peut entrer partout : des tavernes malfamées aux cours des palais ;
- Il peut réécrire l'histoire et les aventures du groupe, changer les défaites en victoires, et les victoires ennemies en injustes coups du sort. Les chansons voyagent plus vite que les vérités, et elles sont plus difficiles à oublier ;
- Même en l'absence d'un gigantesque complot, le pouvoir des bardes réside dans leur réseau. Besoin d'une réponse à un problème tortueux ? Un message à transmettre à l'autre bout du continent ? Il suffit de passer le message à un confrère, qui le passera à son tour, jusqu'à destination. La réponse mettra peut-être des mois à revenir, mais elle viendra.

SYNOPSIS : ON NE FAIT PAS D'OMELETTE…

Multimillénaire, l'ordre du Jardin mène des plans à très longs termes… dont le bien-fondé n'est pas toujours évident de prime abord. Engagés par un mystérieux commanditaire (probablement un philanthrope, considérant le nombre d'artistes qu'il héberge), les PJ réalisent un certain nombre de petites missions anodines qui, une fois considérées comme un ensemble, se révèlent être des actions déterminantes dans un complot contre le pouvoir établi. À cause des actions des PJ, la révolte gronde contre les dirigeants de la région, pourtant innocents des crimes dont ils sont accusés. Comment les PJ réagiront après avoir découvert la portée véritable de leurs actions ? L'objectif final révélé, accepteront-ils la mise à mal d'une famille royale loyale à son peuple au nom de lendemains pas forcément meilleurs ?



OÙ LES CHOSES SE GÂTENT

Le pouvoir corrompt et, au fil des siècles, l'organisation des bardes a accumulé une force de corruption considérable. Essentiellement issu de son réseau d'influences, le pouvoir de l'ordre se manifeste aussi de manière plus matérielle. Nombre de scaldes et bardesses ont su se marier à profit et ont transmis des fonds colossaux aux administrateurs de l'ordre. Pour faciliter les déplacements et la communication d'un bout à l'autre des continents, les maîtres du jardin ont créé une toile complexe d'auberges-relais et de tavernes où les bardes peuvent prendre du repos et obtenir aide et renseignements.

Rapidement au sein de l'ordre, des hommes se sont mis à envisager cette puissance séculaire comme un bien convoitable… et se sont organisés pour détourner les richesses et la force de l'ordre pour servir leurs intérêts et ambitions. Si les initiatives individuelles ont la plupart du temps été découvertes et découragées avec efficacité, certains opportunistes ont su créer un ordre parasite et croître dans tous les bosquets du jardin : l'ordre du Lierre.

LE LIERRE – LA VERSION **NEUTRE**

La plupart des bardes ignorent cependant que le Lierre est tenu en secret par deux grands maîtres du Jardin depuis son origine. La majorité ignore aussi que l'ordre du Jardin a déjà atteint ses objectifs par le passé… pour son plus grand malheur ! Au fil des âges, un siècle vit le succès total des ambitions du Jardin : une paix étendue à l'échelle des continents, la fin des conflits, une véritable union des peuples humanoïdes en un seul fer de lance prêt à percer le flanc même des dieux ténébreux.

Les sages n'avaient pas imaginé un seul instant qu'une menace puisse résider au cœur même de la paix. En un siècle seulement, les hommes abandonnèrent leur vigilance, oublièrent les arts des armes. Si les terres envahies de gnolls et de gobelins virent les hommes poursuivre leur lutte quotidienne pour la survie, les vastes empires devinrent gras et faibles, à la merci des forces obscures.

L'ordre du Jardin prit alors une résolution en secret pour que les hommes se tiennent à jamais prêts à se défendre. Il forma dans ses rangs un nouvel ordre, en apparence ennemi, toujours sous la direction des maîtres et voué à un nouvel objectif, un but abject mais nécessaire : entretenir en permanence les querelles opposant les royaumes et nourrir de peurs le cœur des peuples humanoïdes… tout en gardant bien sûr les évènements sous contrôle afin d'éteindre les feux allumés lorsque viendrait le jour de s'unir à nouveau.

LA CHRYSANTHÈME – LA VERSION MAUVAISE ?

Les rumeurs, ragots et légendes évoquant l'image d'un chevalier, d'un roi ou d'une communauté « dansant au son de la flûte d'un être dément » sont légions. Et c'est une véritable épine dans le pied de l'ordre du Jardin qui craint de voir les siens un jour considérés comme dangereux à cause de ces sinistres histoires. Des légendes ? Évidemment non. La métaphore vise juste. Mais il y a pire. Le flûtiste en question existe bien, et il a des adeptes arpentant les routes du monde en semant la zizanie et le chaos sur leur passage. Usant de leurs talents pour charmer monstres et seigneurs, ils sont entièrement dévoués au Mal et aux Sombres Puissances. →

SYNOPSIS : JEU DIPLOMATIQUE

Engagés comme émissaires pour se rendre à la cour d'hiver du royaume voisin transmettre une offre de paix, les PJ font un voyage des plus tranquilles grâce à leur lettre de mission diplomatique. Ils se félicitent déjà en pensant aux sommes qu'ils vont recevoir à leur retour. Quant à la missive qu'ils protègent, ils la connaissent, le roi ayant lu et scellé le courrier sous leurs yeux avant de leur remettre. La cour voisine serait folle de refuser de telles conditions de paix.

Bien reçus à la cour, les PJ apprennent que le roi est parti à la chasse le matin même pour deux pleines journées, galvanisé par les histoires chantées la veille par son barde. L'occasion est parfaite pour rencontrer les membres de la cour qui réservent au groupe un accueil enthousiaste. Tout se gâte pourtant lors de la lecture de la lettre de paix, devenue subitement un courrier plein de fiel exigeant du seigneur local une humiliante reddition en des termes insultants.

Désarmés, étroitement surveillés et consignés jusqu'à ce que leur sort soit décidé par le roi. Ne pouvant compter que sur leurs plus récentes alliances — l'astrologue royal, le barde de la cour, une intrigante et la princesse du royaume — les PJ auront fort à faire pour se tirer de ce guêpier et, peut-être, élucider le mystère de la lettre échangée pendant qu'elle était sous leur garde.

CARACTÈRES

La vision du monde du barde pèse plus que les moralités qui définissent souvent les PJ. Un prêtre peut amasser des richesses pour son ordre s'il est légaliste ou pour ses vieux jours s'il est égoïste. Mais il est rare qu'un prêtre débutant ait pour priorité de fonder une nouvelle église. Chez les bardes, ce type de comportement n'est pas exclu. Les bardes peuvent être jouisseurs et sensuels, fiers, orgueilleux ou même vaniteux, passionnés par les beautés terrestres ou à l'inverse exaltés par les merveilles de l'indicibles et les mystères de l'au-delà, ils peuvent aimer les gens ou n'avoir comme ami(e) que leur plume ou leur instrument. Véhicules de l'inhabituel, on tolère en général leurs excès, et certains en perdent parfois le sens des limites.

La rumeur prétend qu'ils tentent de retrouver les sources d'une ancienne magie liée à la musique des sphères. D'autres informations indiqueraient qu'ils cherchent un mausolée où dort leur Seigneur Ténébreux, le premier musicien. D'autres théories courent parmi les membres de l'ordre, en général à mots couverts et une fois les lumières soufflées, des théories évoquant une ancienne branche de l'ordre passée à l'ennemi avec son maître depuis devenu immortel. Mais l'ordre de la Chrysanthème n'est qu'un mythe. N'est-ce pas ?

UTILISER L'ORDRE DANS SA CAMPAGNE

COMME ÉLÉMENT EXTÉRIEUR

Guerre entre les chapitres de l'ordre, luttes d'influence et jeux de pouvoir, chansons employées comme guide ou pour orienter des groupes aventuriers… L'ordre du Jardin et ses sections constituent une puissance d'un genre unique qui peut être intégrée à différents types d'aventures.

Commanditaire mystérieux, il peut être à l'origine de nombreux scénarios durant lesquels les PJ ne cesseront de chercher à comprendre l'objectif véritable de leur employeur. Cette société curieuse peut aussi apparaître dans un scénario comme sujet d'enquête, par exemple à la demande des autorités locales ou d'une guilde de l'ombre (voleur, assassins, etc.) ayant repéré leur étrange manège. Le but sera alors d'identifier les agents de ce groupe et, une nouvelle fois, de découvrir les buts singuliers qu'ils poursuivent.

JOUER SUR LES PRÉJUGÉS

Besoin de camoufler un méchant ? Jouez sur les préjugés de vos joueurs, faites le passer pour un barde. Nul ne se méfie d'eux et les héros seront trop heureux d'être suivis par un vieil homme armé d'un luth et désireux de conter leurs exploits. Quand le vieil homme (peut-être grimé) se révélera être un mage puissant, un rôdeur aguerri ou un voleur compétent, il sera trop tard pour les groupes trop confiants.

SYNOPSIS : ÇA VA BARDER

Un barde renégat affilié à l'ordre de la Chrysanthème œuvre à éveiller d'horribles monstres antiques dans une région prospère. Afin de ne pas être trop tôt découvert, il occupe les autorités locales en semant le chaos dans la cité où il rentre se reposer entre deux explorations de ruines anciennes. Plusieurs guildes sont déjà entrées en conflit et leurs différents commencent à déborder dans les rues.

Tandis que le barde corrompu use de ses talents pour attiser les tensions et exacerber les rancœurs, les hommes du Jardin en poste dans la ville cherchent à l'identifier, à connaître ses objectifs et surtout, essaient de couvrir ses activités pour protéger les secrets de l'ordre. L'homme agit avec les outils d'un barde et signe ses méfaits à la façon d'un confrère ; si un membre de la société secrète a perdu la raison ou rejoint les forces obscures, le problème doit être traité en interne, sans intervention extérieure. Malheureusement pour eux, les agissements des agents du Jardin et leur petite enquête ne sont pas passés inaperçus.

Qu'ils aient été engagés par le bourgmestre (qui veut savoir pourquoi son troubadour erre à des heures indues dans les bas quartier et s'inquiète d'héberger un espion à la solde des guildes), par une corporation de la cité (qui soupçonne une main étrangère derrière les troubles de la cité), par les druides (qui savent que quelque chose de pourri se réveille dans les bois de la région) ou par un autre parti intéressé dans cette affaire, les PJ auront à démêler un impressionnant sac de nœuds avant de parvenir à une quelconque vérité.

AVEC UN MEMBRE À SA TABLE

Avec un barde dans le groupe, l'ordre est l'instrument idéal pour introduire des objectifs secondaires dans un scénario simple en apparence. C'est aussi l'occasion de tester la résolution d'un personnage en le confrontant à des choix moraux difficiles ; l'ordre voit à long terme et privilégie souvent la stabilité à la justice... Le pauvre barde prit entre deux feux pourrait ne pas apprécier les consignes qu'il reçoit.

L'initiation progressive du personnage au sein de l'ordre et la découverte de son histoire et de certains secrets peut aussi être un moyen efficace pour créer des arcs narratifs particuliers pour un jeune barde.

Son invitation à rejoindre l'ordre devrait lui parvenir mystérieusement après quelques scénarios et son élévation dans les cercles de l'ordre local intervenir ensuite au fil de sa progression. Quant à savoir s'il sera d'abord recruté par un chapitre du Jardin ou directement par une branche du Lierre (qui peut aussi apparaître ultérieurement comme ennemi ou comme élément corrupteur/tentateur), à chaque MJ de faire son choix en fonction des manigances qui ont sa préférence.

POUR CHRONIQUES OUBLIÉES

VOIE DE L'ESPION

Cette voie de prestige pour notre jeu *Chroniques Oubliées* n'est accessible qu'aux membres des Ordres du Jardin et du Lierre.

1. Secrets d'Alcôves : le barde obtient un bonus de +5 pour tous les tests visant à trouver ou obtenir des informations secrètes ou sensibles et +5 à tous les tests de perception auditive (SAG). De plus, en réussissant un test de SAG difficulté 12, il est capable de suivre une conversation à distance en lisant sur les lèvres.

2. À la garde ! : le barde a développé une sorte de 6ème sens qui lui assure un coup d'avance sur les gardes et autres forces armées. Le MJ doit prévenir le joueur 1 tour complet avant que des PNJ armés interviennent sur le lieu où il opère. Il doit aussi indiquer la direction d'où provient la menace. Cette capacité n'est d'aucune utilité contre une embuscade.

3. Mémoire eidétique : le barde a une parfaite mémoire de tout ce qu'il a vu et entendu. Si le joueur le demande, le MJ doit lui rappeler tous les détails relatifs à un lieu qu'il a visité ou à une conversation qu'il a entendu. De plus, le barde gagne un bonus de +5 à tous ses tests de connaissance (INT).

4. Réseau : grâce à son réseau de connaissances ou par l'intermédiaire d'autres bardes, le personnage peut obtenir de nombreux avantages. Un test de CHA difficulté 10 lui suffit pour obtenir une entrevue avec n'importe quel personnage puissant à tout moment. Un test de difficulté 15 peut lui permettre d'obtenir un service, par exemple une lettre de recommandation, un renseignement réservé à l'élite, des billets pour un bal privé ou même une escorte armée pour l'aider à se rendre en un endroit dangereux.

5. Se fondre dans la foule : le barde sait se rendre complètement quelconque. Il peut repérer des lieux, suivre des gens, infiltrer des endroits réservés (avec le costume adapté) sans aucun jet de dé tant qu'il n'entreprend aucune action qui pourrait sérieusement attirer l'attention sur lui. S'il se fait repérer mais parvient à prendre la fuite, personne ne sera capable de le décrire correctement. Il gagne +5 à tous ses tests de discrétion et de déguisement et, lorsqu'il réalise une action de fuite dans un lieu bondé, il lui suffit de réussir un test de CHA difficulté 10 pour « disparaître ».

VOIE DE L'ESPION (OPTIONNEL)

La voie de l'espion est parfaitement adaptée à l'ordre du Jardin mais peut aussi convenir à un profil de voleur. Les voleurs et les bardes de l'ordre du Lierre peuvent remplacer la capacité de rang 3 par la suivante :

3. Un coup dans le noir (L) : avec une dague qu'il dissimule, le barde porte une attaque létale si rapide et soudaine que ni la cible, ni les autres témoins n'ont le temps de savoir qui l'a portée ! Le barde réalise un test de CHA opposé à un test d'INT de sa victime (et/ou des observateurs) ; en cas de succès, la victime ne sait pas de qui provient le coup porté et subit +1d6 DM. Si la cible est seule avec le personnage, elle peut évidemment assez aisément deviner qui est son agresseur. Dans le cas contraire, le barde peut faire un test de CHA en opposition avec un autre individu présent pour faire croire que le coup venait de lui…

VOIES DE PRESTIGE

VOIE DU BOUFFON

1. Ça pique les yeux : le personnage porte un costume chamarré aux motifs complexes (Arlequin, bouffon…) qui attire l'attention et distrait les regards. Associé à des postures étranges et imprévisibles, il masque efficacement ses mouvements et obtient un bonus de +1 en DEF par rang dans cette voie.

2. Blagues et cabrioles (L) : le personnage réalise un test de CHA de difficulté égale au score d'INT de sa cible (en cas de cibles multiples, le résultat d'un unique test est comparé au score de chacun des observateurs). En cas de réussite, la cible est victime de distraction et subit une pénalité de 5 à tous les tests de SAG et d'INT pendant toute la durée des blagues et cabrioles. La victime perd 10 en Initiative si un combat survient.

3. Corps élastique : le barde sait accompagner les coups et les chutes, il obtient une réduction des DM de 3 contre toutes les sources de DM physique (armes, chutes mais pas énergie ou magie).

4. Mort de rire (L) : si le barde réussit un test d'attaque magique (portée de 10 mètres), la victime est prise d'un fou rire incontrôlable qui lui tord l'abdomen et la fait s'étouffer progressivement. Elle souffre d'un malus de -2 en attaque et en DEF et subit 1d6 DM par tour jusqu'à ce qu'elle réussisse un test de SAG difficulté [12+Mod. de CHA] pour mettre fin au sort (un essai à la fin de chaque tour du barde) ou en meurt ! Ce sort n'affecte que les créatures humanoïdes.

5. Blague mortelle (L) : après avoir réussi à distraire sa victime avec « Blagues et cabrioles », si le barde attaque au tour suivant et emporte l'initiative, il obtient un bonus de +5 en attaque et +2d6 aux DM.

VOIE DES VOIX

1. Imitateur : cette capacité permet au barde d'imiter parfaitement la voix d'une créature qu'il a précédemment entendu. Il peut également imiter différents cris d'animaux.

2. Ventriloquie (L) : le barde peut projeter sa voix et la faire surgir d'un point de son choix situé à moins de 20 mètres de lui pour une durée de [1d6+Mod. de CHA] tours.

3. Hourras : le barde peut utiliser cette capacité une fois par tour lorsqu'un événement positif pour lui et ses alliés se produit. Tous les alliés à portée de voix profitent alors d'un bonus de +3 pour leur prochaine action similaire. Si le groupe doit par exemple franchir une crevasse, lorsqu'un premier personnage a réussi, le barde encourage le suivant par ses hourras et il obtient un bonus de +3 à son test. En combat, pour chaque ennemi neutralisé, le barde peut utiliser cette capacité et donner un bonus de +3 (non-cumulable) à ses alliés pour leur prochain test d'attaque.

4. Chant des sirènes (L) : le barde entonne un chant en adoptant une voix si merveilleuse qu'il parvient à fasciner toutes les créatures humanoïdes à portée d'ouïe (environ 50 mètres de rayon). Tant que le barde chante, elles cessent immédiatement toute activité et restent immobiles et vulnérables à moins de réussir un test de SAG difficulté [10+Mod. de CHA du barde] à chaque tour. Les créatures affectées reçoivent une pénalité de 10 en DEF et subissent automatiquement des DM critiques (multipliés par 2) en cas d'attaque. Se boucher les oreilles apporte un bonus de +5 pour le test de SAG mais limite le personnage aux seules actions de mouvement s'il emploie ses mains pour le faire.

5. Cri de la banshee (L) : toutes les créatures vivantes dans un rayon

de 30 mètres autour du barde doivent réussir un test de CON difficulté [10+Mod. de CHA] ou subir 6d6 DM. Les alliés du barde ont un bonus de +5 à ce test (qui prend en compte le fait que ceux-ci sont prévenus et peuvent entre autres se boucher les oreilles). Les cheveux du barde blanchissent pour une durée de 24 heures après avoir poussé le cri de la banshee, il ne peut pas pousser à nouveau le cri mortel tant que ses cheveux n'ont pas repris leur teinte normale.

VOIE DE LA SCÈNE

1. Prestidigitation : le barde peut réaliser à volonté de petits tours de passe-passe ou de vraie magie pour épater la galerie une fois par tour (action gratuite) : faire apparaître/disparaître un objet dans sa main, allumer une bougie en claquant des doigts, etc. Si cette magie s'exerce aux dépens d'une tierce personne (détacher sa ceinture en claquant des doigts, emprunter un trousseau de clef en passant à côté d'elle, etc.), le barde doit réussir un test d'attaque magique contre les PV de la créature.

2. Transformiste (L) : le barde est capable de changer de vêtements et éventuellement de maquillage en un rien de temps. Sa palette de costumes comprend de nombreux déguisements : marchand, garde de la cité, mendiant, prince, etc.

3. Second rôle (L) : une fois par jour, le barde peut endosser le rôle d'un autre profil de son choix parmi le guerrier, le magicien, le prêtre ou le voleur. Le barde change d'apparence pour ressembler au profil choisi mais les armes et armures ainsi acquises ne sont que des illusions qui disparaissent à la fin du sort. Cette métamorphose n'a pas de durée maximum et le personnage peut y mettre fin à tout moment, toutefois le personnage ne peut utiliser aucune des capacités de barde tant qu'il est sous l'effet du sort. Il obtient les bonus et les capacités suivantes en fonction du profil choisi. Guerrier : +2 en attaque et aux DM, +4 en DEF. Magicien : utilisation à volonté des sorts Flèche enflammée, Flou et Invisibilité. Prêtre : utilisation à volonté des sorts Arme d'argent, Destruction des mort-vivants et Protection contre le mal. Voleur : utilisation à volonté des capacités Attaque sournoise (2d6), Acrobatie et Détecter les pièges.

4. Effets de scène (L) : une fois par jour, le barde peut utiliser la magie d'illusion pour bonifier ses spectacles : pyrotechnie, monstre illusoire, paysage fantastique… Au prix d'une action limitée, il enchante une zone de 10 mètres sur 5 mètres pour une durée de [5+Mod. de CHA] minutes. Dans cette zone, il peut utiliser à sa guise tous les sorts de la voie des illusions (ensorceleur) et de la voie de la magie universelle (magicien) jusqu'au rang 4 pendant la durée du sort.

5. Premier rôle (L) : le joueur crée un personnage (ayant le profil de son choix) d'un niveau égal à celui de son barde divisé par 2 (arrondi à l'inférieur). Le barde est capable de changer de rôle à volonté au prix d'une action limitée, il devient alors le nouveau personnage créé par le joueur. Le joueur devra tenir le compte des DM subis pour calculer le score de PV du personnage à chaque fois qu'il change de rôle. Par exemple, un barde avec un score de 35 PV maximum ayant subi 13 points de DM possède 22 PV. Lorsqu'il prend le rôle du mage Alahari (18 PV max), il ne lui reste que 5 PV (18-13). Si le personnage tombe à 0 PV, il ne change pas pour autant de rôle. La seconde personnalité du barde possède son propre équipement qui peut différer de celui du barde.

Laurent Bernasconi, Didier Guiserix et Stéphane Gallot
***illustrations** Bernard Bitler et Didier Guiserix*

ET MÊME SANS ORDRE

Vous ne souhaitez pas intégrer à votre univers un Ordre international occulte agissant au 5ème degré ? Que cela ne vous empêche pas d'en garder la structure générale, les avantages et la plupart des leviers, mais à une échelle plus humaine : des « cellules » à rayonnement régional de musiciens regroupés par affinités personnelles, et des bardes « grands voyageurs » pour les relier et les informer ; certains plutôt aventuriers errants et francs-tireurs arpentant castels et bourgs au long des routes, d'autres plus mondains et enclins à soigner leur propre prestige et leur influence au sein des cours royales et autres hauts-lieux religieux et culturels.

LES CONSEILS DE PAPY DONJON

LA CLASSE DE BARDE
POUR PATHFINDER JDR

Salut petit. Bon. Tu vas commencer par me virer de ton article cette déco rose bonbon pourrie ! Papy Donjon veut bien filer un p'tit coup de main aux jeunes générations, mais faut pas abuser ! Bon, ça parle de quoi ton truc ? Des bardes !??

Ha, ha ! Ok, je vais pas te faire l'intégrale des meilleures blagues sur le sujet. Viens au club un de ces 4 et demande Minet, 30 ans de services à la MJC, il en connaît un rayon... Mais t'es pas venu pour ça, pas vrai ? T'es venu parce que Papy Donjon connaît ses manuels sur le bout de ses dés, n'est-ce pas ?

Donc, les bardes. Y'a quand même fallu attendre la 3.5 pour que cette classe de perso ne soit pas juste le truc ridicule auquel on pense tous. Je vais pas te mentir, aujourd'hui, le barde, ça déboîte sévèrement.... pour peu que tu le construirses bien et que tu utilises correctement ses capacités, évidemment ! Allez, installe-toi, gamin, c'est cadeau !

LE BARDE, C'EST LE GROUPE

Une fois que tu as compris que le barde n'est pas forcément un gros nul du fait de ses buffs* (Inspiration vaillante et sorts type *espoir* en tête) et qu'il peut avoir la classe (un chanteur de guerre viking, un comédien beau parleur et espiègle, un danseur tatoué inquiétant), le plus important est de savoir s'il va appartenir à un groupe de 5 joueurs ou moins.

Avec un groupe nombreux, tu seras dans la meilleure configuration possible (config **A.**). Tes buffs démultiplieront la puissance de combat de tous tes alliés. Et plus il y a d'alliés... Au final, nul besoin d'endosser d'autres rôles que celui du « buffeur » qui pourra aussi soigner avec ses sorts en cas de besoin.

En revanche, dans un petit groupe de 3 ou 4 PJ (config **B.**), tu ne pourras pas miser que sur tes spécialités de barde. N'étant pas un véritable ensorceleur (beaucoup moins de sorts journaliers) et ayant des capacités de « buff »* qui n'affecteront ici que 2 ou 3 alliés (c'est peu), le choix des dons et compétences devra orienter ton personnage vers la compensation d'un rôle absent au sein du groupe, sachant que les rôles que le barde remplit le plus efficacement sont ceux de roublard et de rôdeur avec option « attaquant à distance » (y'a moyen de se la jouer combattant dans la mêlée aussi, mais c'est plus dur !)

CHOIX DE LA RACE ET DES CARAC'

A. Là, c'est « easy baby » : tu maximises ton Charisme (tes sorts et ta compétence de Représentation sont basés sur elle). Le gnome et le halfelin possèdent de bons bonus de Charisme, mais les races humaines et demi-humaines permettent également de prendre son bonus en Cha.

B. Si ton barde compense le rôle du roublard, il faut essayer d'obtenir d'assez bons scores en Int (pour avoir des points de compétence supplémentaires) et en Dex (pour avoir des compétences de voleur correctes). S'il compense plutôt le rôle du rôdeur, c'est la Dex qui est primordiale (pour booster les attaques à distance). Dans les deux cas, le choix de l'elfe ou du halfelin s'impose vu leurs bonus. Fais moi confiance !

* **BUFF** signifie « capacités et sorts qui améliorent les capacités d'un ou plusieurs alliés.

LES SORTS À SÉLECTIONNER

Merci à Nymphadora pour cette petite liste des sorts indispensables pour se lancer dans une carrière de barde !

Niveau 0 : *message* (il a une bonne portée et permet de communiquer avec tout le groupe en cas de séparation... ou pour une bonne embuscade), *Hébètement* (peut parfois sauver un compagnon d'un dernier coup fatal).
Niveau 1 : *charme-personne* et *soins légers* (deux must), *graisse* (pour foutre la merde et contrôler le champ de bataille), le puissant *fou rire* (pour dégoûter le MJ), *sommeil* et *convocation de monstres* (qui bénéficient des buffs du barde)
Niveau 2 : *cécité/surdité*, *flou*(pour prendre moins de coups !), *poussière scintillante* (révèle les invisibles et plus encore, un must !), *invisibilité*, *silence* et *suggestion*.
Niveau 3 : *confusion, terreur* (pas de limite de DV !), *espoir* (le buff INDISPENSABLE !), *rapidité* et *lenteur* (contre les ennemis à attaques multiples).

CHOIX DES COMPÉTENCES

A. Les généralités : si ton MJ est un petit malin sadique (il le devrait si tu veux mon avis !), pense à développer plusieurs compétences de Représentation. Pourquoi ? Parce que si ton barde joue d'un instrument, ça veut dire qu'il va perdre un round à le sortir de son sac et qu'il peut se le faire piquer ou casser (l'intérêt de l'instrument étant quand même qu'il peut être « de maître » ou magique et donc offrir des bonus aux tests de Représentation). Donc toujours penser à avoir au moins une Représentation du type chant (pas d'instrument nécessaire mais ça fait du bruit) ou danse (pas besoin d'instrument et c'est silencieux ; ben ouais, ça peut servir).

Pour le choix des autres compétences, il ne faut pas partir dans tous les sens, car à partir du niveau 2, chaque compétence de Représentation du barde remplace efficacement deux compétences classiques (Scène pour Bluff et Intimidation par exemple). De même, à bas niveau, n'investis pas trop dans les Connaissances puisque ton barde a accès à chacune d'entre elles, ouvertes comme fermées, avec un bonus de +1. À partir du niveau 4, tu pourras commencer à investir un peu (ouvrir une Connaissances avec un rang seulement permet déjà de faire un grand bond en avant grâce au +3 réglementaire).

B. Si tu t'orientes vers un barde compensant le rôle de roublard, prend un maximum de compétences de roublard. À part Sabotage, la plupart sont des compétences de classe pour le barde (Perception, Escamotage, Discrétion), c'est pas beau ça ? Si ton barde compence le rôle du rôdeur, un peu de Survie suffira.

CHOIX DES DONS

A. On entre dans le vif du sujet.Dans cette configuration, tu peux booster à mort tes capacités et tes sorts de barde via Représentation supplémentaire (la durée de la représentation bardique étant assez courte à bas niveau) et avec des dons de métamagie (comme pour n'importe quel autre lanceur de sorts).

B. Si le barde se la joue roublard, les suites de dons basés sur l'Esquive et/ou le don Robustesse (pour augmenter les pv) ne sont pas du luxe. Pour le barde souhaitant assurer le combat à distance du rôdeur, c'est le moment de se lancer dans la suite de dons qui démarrent avec Tir à bout portant (avec en priorité Tir de précision pour tirer dans la mêlée et Tir rapide pour tirer deux flèches), sans négliger Frappe magique (on est souvent à court de flèches magiques quand on tire à l'arc, le bonus de +1/+1 va bien et ce don est accessible dès le niveau 1). Avec tes bonus d'Inspiration vaillante et tes sorts de buff, tu ressembleras presque à un vrai tireur d'élite !

BIEN UTILISER TOUT ÇA

Bon, à la fin mon petit, le bon barde c'est surtout le barde qui parvient à rester en vie. En gros, faut éviter les coups et ne pas tomber, si tes buffs ne fonctionnent plus, tes alliés te maudiront lors de la perte au milieu du combat de leur +X/+X habituel. Il faudra donc bien se placer, jouer la survie, être mobile et utile chaque round avec les sorts, capacités et dons.

MERCI QUI ?

Merci Papy Donjon bien sûr ! Et puis tu me fais le plaisir de virer cette affreuse déco rose, hein ? Sinon, ça va barder ! Ha, ha !

Bon, on se voit demain au club ?

Papy Donjon

Illustration *Paizo Publishing. Tous droits réservés.*

ET LE CÔTÉ SOIGNEUR ?

Si vous n'avez pas de prêtre, le barde peut faire le boulot grâce à ses sorts de *soin*. Il est donc utile même en dehors de ses buffs. Et ça, ça donne envie d'être plus gentil avec lui ! À haut niveau, le don d'Incantation rapide peut être bien sympa pour soigner tout en continuant à faire des trucs de barde à chaque round ! Penses-y petit !

Bâtisses & Artifices n°4

LA SWEET MARY

STEAMBOAT

Les marchandises sont stockées, les voyageurs embarqués et la chaudière enfin prête. Les cheminées crachent une épaisse fumée noire. Un retardataire emprunte acrobatiquement la passerelle qui commence à être relevée alors que siffle le signal strident du départ. La Sweet Mary s'éloigne doucement du quai tandis qu'un vieux docker noir commence à chanter. Ol' man river, Dat ol' man river...

Bienvenue à bord de la *Sweet Mary*, un des *sidewheelers* emblématiques du Mississippi. C'est un bateau à vapeur à fond plat et à très faible tirant d'eau propulsé par deux roues situées sur les côtés. Plus lent qu'un *sternwheeler*, il est plus maniable et supporte un poids plus important. Son aménagement intérieur et ses décorations sont recherchés sans atteindre le luxe de certains de ses semblables.

Entre Bâton-Rouge et St-Paul, le voyage est long et les dangers nombreux :

- La configuration du fleuve évolue en permanence d'autant qu'il se divise parfois en petits chenaux très étroits.
- Du gaz émane parfois de déchets sous-marins en décomposition et remonte à la surface.
- Les bancs de sable, les chicots (récifs naturels ou débris au fond de l'eau), les débris flottants ou affleurants, les épaves sont autant de pièges mortels.
- Par endroits, le passage est bouché par des obstacles qu'il faut dynamiter.
- Les variations de niveau, très rapides, obligent le navire à stopper pour sonder les fonds.
- Le feu à bord et les explosions de chaudières sont la hantise de l'équipage tout comme les collisions avec les navires (et les débris) qui pullulent de jour comme de nuit.
- Les abordages sont rares mais ils existent. La plupart du temps, il s'agit d'habitants isolés du coin qui s'approchent en radeau pour obtenir des vivres ou des nouvelles fraîches. Dans tous les cas, une collision peut s'avérer catastrophique et une rencontre pénible.
- Le navire a besoin de combustible pour avancer. En cas de pénurie, on n'hésite pas à s'arrêter en chemin pour couper du bois.

STERNWHEELERS

Plus rapides mais moins maniables que les sidewheelers, ils sont propulsés par une seule roue arrière. On en trouve de toutes les tailles, du simple radeau au navire imposant. Ils sont idéaux pour les petits cours d'eau, comme lors d'une exploration coloniale ou d'un soutien militaire, sujets dont nous reparlerons certainement dans un futur Bâtisses.

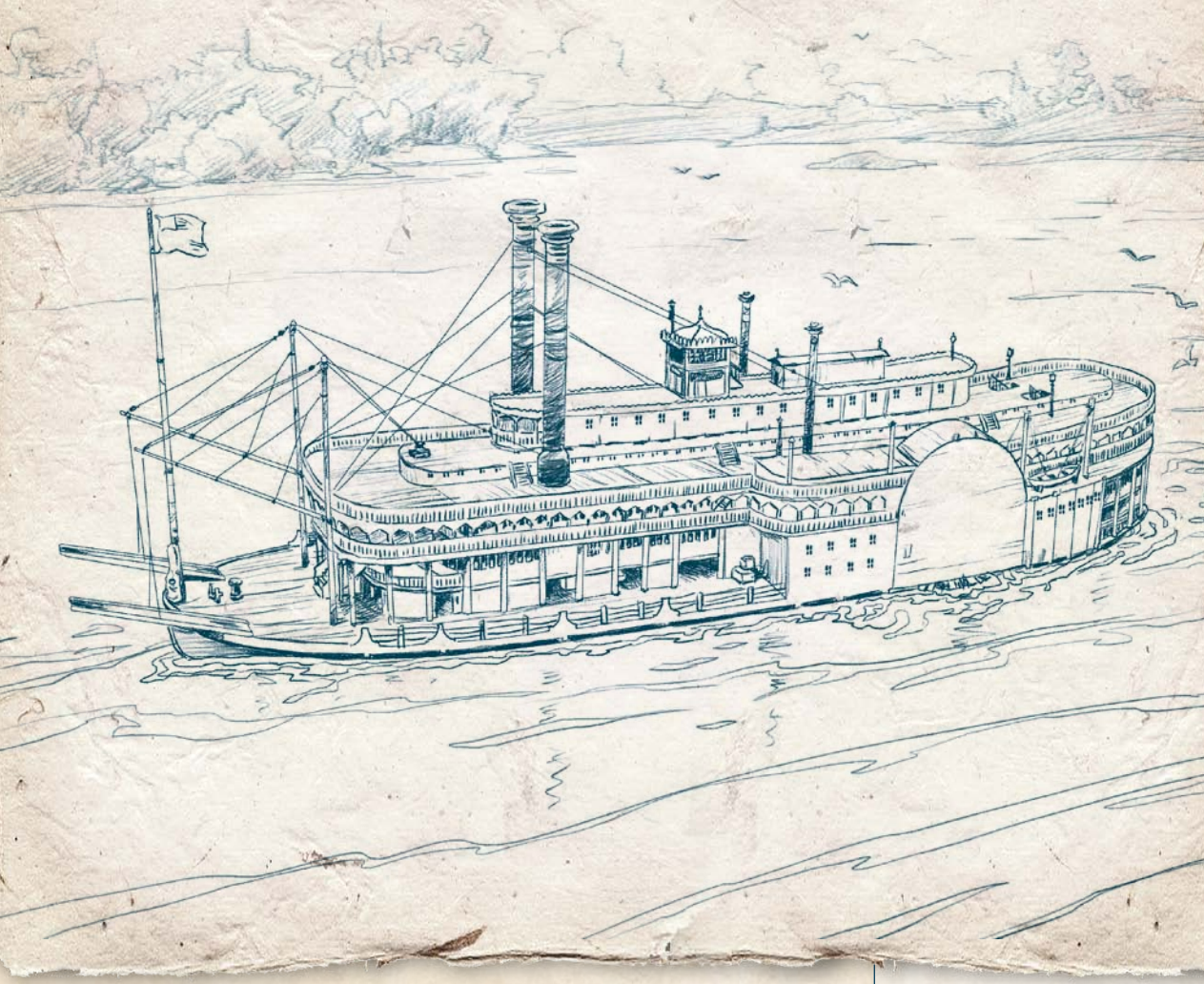
DESCRIPTIF

PONT « CHAUDIERE »

1. Proue. On y trouve toute l'infrastructure de chargement du bord : 3 grands mats avec treuils et deux grandes passerelles, aussières, etc.

2. Grand escalier luxueux (**10**).

3. Hangar à fret et chariots. Sur la partie avant, les parois sont formées de grandes portes coulissantes, ouvertes la plupart du temps. Les colons peu fortunés ou les voyageurs désireux de surveiller leurs marchandises peuvent y séjourner.



4. Deux grosses cheminées reliées à la chaudière.

5. Chaudière. Cette énorme masse située au centre du navire chauffe de l'eau à forte température. La pression créée par la vapeur passe par des pistons qui actionnent les bras (**7**) des deux roues à aubes. Un système permet au mécanicien de recevoir les instructions du pilote.

6. Roue à aubes protégée par un coffrage. Des trappes situées au fond des toilettes d'étages accolées aux roues (vers **8**, **18** et **27**) permettent d'y accéder.

7. Arbre à piston de la roue.

8. Escaliers (vers **18**). Sous chaque escalier, un toilette d'étage.

9. Dortoirs. Ces pièces rustiques contiennent des bâtis de lits superposés loués à la nuit. Deux d'entre eux sont réservés aux « nègres ». Les hommes sont séparés des femmes et des enfants. →

Ambiance : Le hangar à fret et les dortoirs ont leur propre atmosphère. On y fait rapidement connaissance, on échange des informations, on joue de la musique, on chante, on danse, bref on y passe le temps comme on peut. Mais ce n'est pas un cloaque et encore moins un coupe-gorge.

LA CALE (HORS PLAN)

On y accède par une grande trappe située en **3**. Haut de 2 m, l'endroit est sombre et étouffant. On y trouve les conduits d'admission d'eau de la chaudière, un atelier de réparation, un dépôt de pièces détachées et une grande « chambre » pour les matelots et les mécanos. Une grande cage solide peut servir de « cellule ».

L'ORGANISATION

Empire criminel en devenir, l'Organisation est l'héritière de la célèbre « Bande de Murrell ».
Voleur, pirate, escroc, assassin, agitateur, corrupteur, trafiquant et même organisateur d'une révolte noire avortée visant à s'emparer de la Nouvelle-Orléans, John Murrell est une légende du Fleuve. Sa tombe sera profanée et une partie de ses restes volés, notamment son crâne.
Le gang comprend plus de 1000 membres recrutés dans toutes les couches de la société de plusieurs états et est parfaitement organisés en une grande fraternité de cellules pyramidales.

Suite marge page 227...

PONT « CABINES »

Il est entièrement fermé et n'offre aucun accès sur l'extérieur hormis par les escaliers. Les fenêtres des cabines donnent toutes sur les bords du navire.

10. Hall de proue. Outre un monumental escalier (**2**), deux escaliers plus petits mais tout aussi luxueux (vers **31**). Une grande balustrade montant jusqu'au toit permet de profiter du grand air en admirant le panorama à l'abri des intempéries. Quelques fauteuils en osier.

11. Grand Salon. La journée, on peut y lire tranquillement, discuter affaires ou rédiger son courrier. Le soir, l'endroit se transforme en saloon et en salle de jeu (roulette, craps, faro, poker). Peu de femmes y viennent (question de moralité) hormis lors des spectacles.

12. Scène et coulisses. Sans égaler les showboats, on y joue de petites comédies musicales, des piécettes sentimentales et quelques artistes de cabaret s'y produisent en échange du transport. Un spectacle est donné pendant une étape et un ou deux autres pendant les escales.

13. Bar et réserve.

14. Bureau de l'inspecteur de bord. Un gros coffre-fort permet aux passagers d'entreposer leurs objets de valeur.

15. Bureau du Maitre d'Hôtel. Dans un coin, un petit bureau de télégraphiste fonctionne lorsqu'il est possible de se raccorder à une ligne.

16. Chambres des passagers masculins. Elles disposent de deux lits superposés et peuvent être louées à deux passagers à la fois. Celles accolées aux roues sont moins chères (bruit) et systématiquement allouées aux « nègres » aisés.

17. Salle à manger. Deux grands lustres électriques, peintures aux murs.

18. Pallier. Deux escaliers (vers **27** et **8**). Deux cabines WC sont accolées à chaque roue.

19. Cuisines. Elles contiennent le nécessaire pour préparer les repas. Pièce réserve accolée.

20. escalier de poupe (**24**).

Ambiance : Les zones **20** à **23** sont plus ou moins réservées aux Dames pour des raisons de convenance. Les hommes (hormis le personnel de bord) ne peuvent y pénétrer qu'en compagnie d'une femme et ne peuvent y rester seuls.

21. Chambre des dames. Chaque « bloc » dispose d'un accueil où une employée se tient à disposition pour de la couture ou du repassage. Les chambres les plus petites, sans fenêtre, sont destinées généralement aux dames peu fortunées ou aux employées. Les dames de couleur sont bien entendu éloignées le plus possible de la bonne société.

22. Bibliothèque & salle de lecture.

23. Petit salon. Ces deux pièces donnent sur le fleuve par de larges baies vitrées.

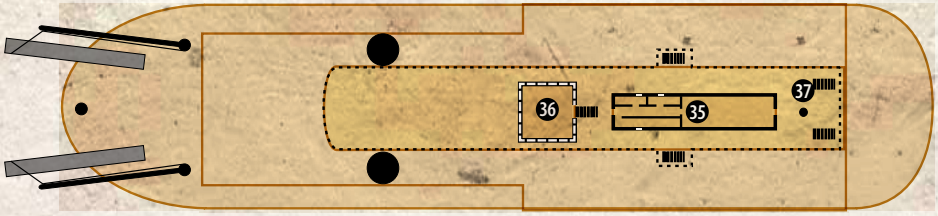
PONT « OURAGAN »

Ou pont « promenade ». Une balustrade sert de garde-fou. Outre les grands escaliers (**10**) quatre petits escaliers (quasi des échelles) (vers **32**), utiisées par l'équipage.

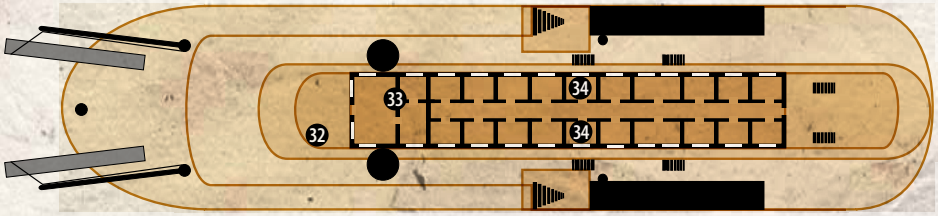
Le couloir central est éclairé par une rangée de petites fenêtres, au ras du plafond, qui donnent juste au-dessus du plancher du pont Texas.

24. Terrasse de poupe. Des chaises longues sont à disposition des passagers. Une bâche est tendue pour protéger de la pluie et du soleil.

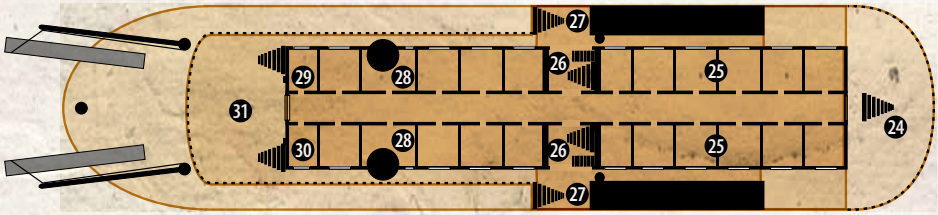
25. Chambres « première classe ». Deux lits, confort moderne avec cabinet de toilette, placard, bureau secrétaire, fauteuil, tais.



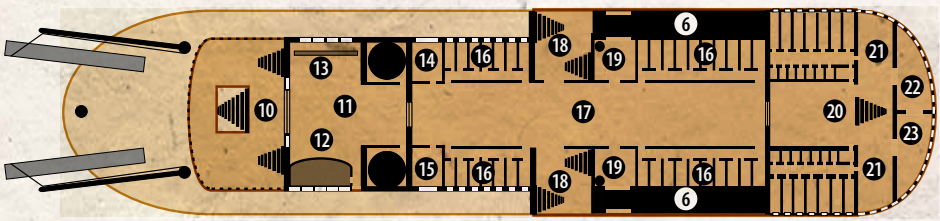
PONT « PILOTES »



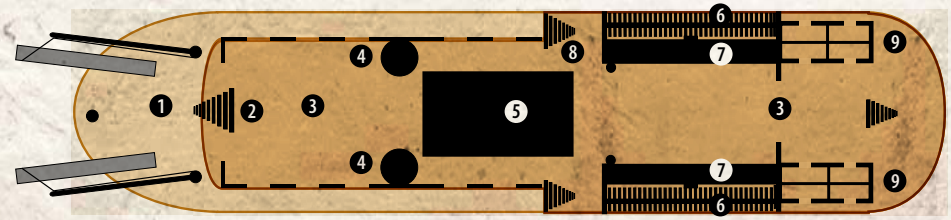
PONT « TEXAS »



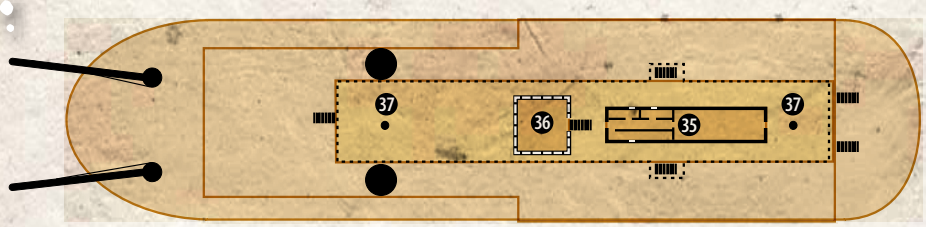
PONT « OURAGAN »



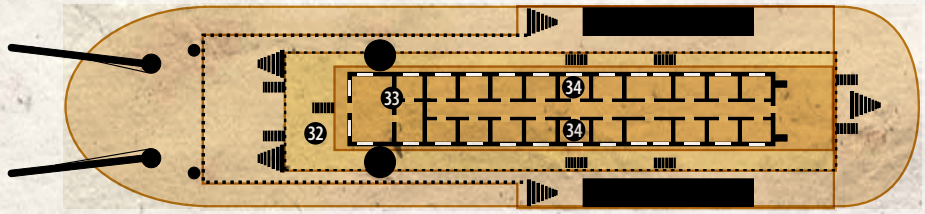
PONT « CABINES »



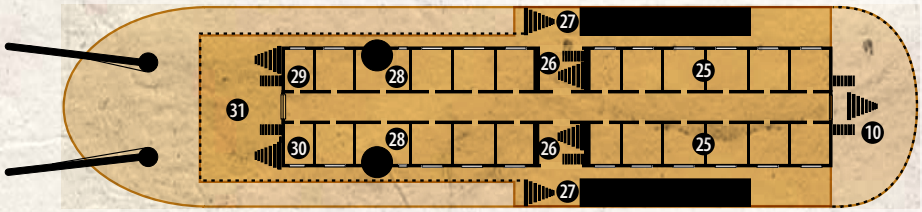
PONT « CHAUDIÈRE »



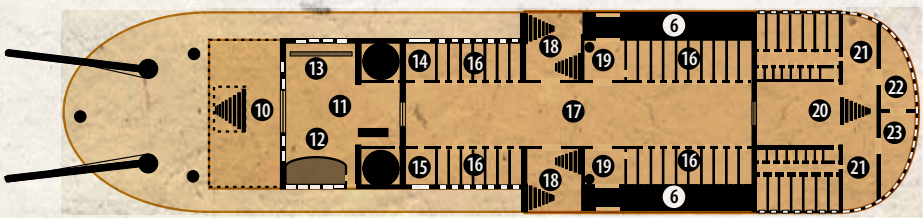
PONT « PILOTES »



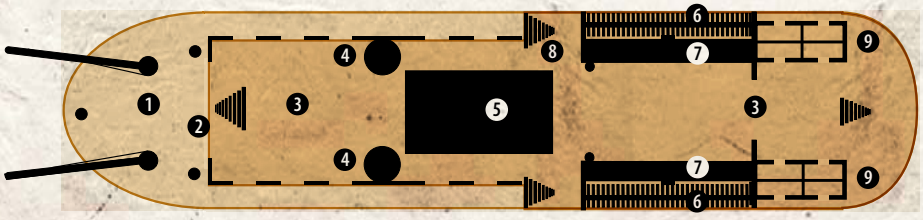
PONT « TEXAS »



PONT « OURAGAN »



PONT « CABINES »



PONT « CHAUDIÈRE »

26. Palier. Un grand escalier interieur descend et un petit, quasi une échelle, monte. Deux petites cabines WC sont accolées à la roue.

27. Escaliers extérieurs (vers le haut et le bas).

28. Réserves. Du fait des cheminées, le linge y sèche rapidement.

29. Bureau des commissaires de pont.

30. Bureau de l'intendant comptable.

31. Terrasse de proue. Point de rassemblement de la « bonne société ». Repas possibles et mini-bar dans la journée.

PONT « TEXAS »

On y trouve la cabine du Capitaine qui est traditionnellement la plus grande du bord. Pendant longtemps, le Texas a été le plus grand territoire des Etats-Unis, d'où l'analogie. Les persifleurs préfèrent comparer le capitaine au texan : fort en gueule, despotique, impulsif et tout aussi stupide...

32. Terrasses de proue.

33. Logement (3 pièces) du Capitaine. La plus petite est sa chambre. Celle d'à côté est un bureau où sont traitées les affaires de l'Organisation (coffre fort). Un passage dissimulé dans le mur permet d'accéder au couloir des quartiers de l'équipage. La plus grande est un salon tout confort avec « cheminée » en marbre. Le Capitaine y reçoit les passagers de marque.

34. Quartiers de l'équipage. Partagées ou non en fonction du rang. Les deux plus grandes sont des dortoirs pour les « sans grades » (hommes séparés des femmes).

PONT « PILOTES »

On n'y accède que par cinq échelles étroites et raides.

35. La « Villa ». On y trouve du matériel mais aussi la « sainte-barbe » (pétrole, fusées et explosifs) ainsi que les chambres du maitre-lumière et des apprentis-pilotes.

36. Cabine de pilotage. On demande par tradition la permission d'y entrer. Outre la barre et le système de communication avec la salle des machines, une banquette court le long des parois. Entre les voyageurs curieux et les confrères en transit voyageant gratuitement, l'endroit est plutôt animé. On y parle métier et on adore y raconter des bobards aux voyageurs.

LES PNJ

MACHINERIE

Dean « Reek » Cornwell, chef chaudière : Peu causant, cet anglais aurait bourlingué aux Indes et en Chine. Burt Lancaster sous une épaisse couche de suie et de graisse, il est doté d'un sang froid à toute épreuve et d'un talent inné pour tout ce qui est mécanique. Il se moque des activités de l'Organisation même s'il sait pertinemment ce qu'il en est. Du moment qu'on lui fout la paix...

Ajax et Brutus « Chocolate » Varley, les frères ouvriers mécaniciens : Autant Ajax est blanc de peau, autant Brutus est noir. La faute à leur père, un planteur sudiste amateur de peau d'ébène et à un tour de cochon de la génétique. Ils sont inséparables et vouent un respect infini à Reek qui ne fait jamais de différences dans les coups de gueule ou les murges de fin de voyage. Boxeurs amateurs doués, ils rêvent d'égaler un jour Jack « Géant de Galveston » Johnson. Le Capitaine leur organisant des petits combats, ils trouvent naturel de lui rendre service en remettant des« frères» dans le droit chemin.

Moe, Larry et Shemp, apprentis mecano : Trois gamins sortis d' *Huckleberry Finn* virés par la passerelle et de retour par les écoutilles. Reek tente de leur donner un avenir en leur

Suite...

Le Capitaine Stephen Rover est le neveu de Murrell. Son but ultime est de former une « *Confédération Mississippienne du Crime* ». Les activités sont celles d'une proto-mafia : contrebande, jeu, alcool, prostitution, prêts sur gage, corruption, etc. La *Sweet Mary* en est le Quartier Général. Le Capitaine est discret et très peu de personnes, même au sein de l'Organisation savent qu'il en est le Boss. Les activités habituelle sont de trois types :
- Rover et ses lieutenants, parfois avec une escorte, vont « relever les compteurs » et participer à des réunions de l'Organisation.
- Avec ou sans Rover, ses gros bras vont « trancher dans le vif » d'un problème épineux ou urgent. Discrètement, le but n'est pas d'attirer l'attention des fédéraux sur la Mary.
- Toute la bande, parfois avec des déguisements, à bord ou à terre lors des escales, pratique les formes habituelles de petites arnaques et combines et en répond à Rover. Cela permet aux hommes de « vivre sur la bête », mais aussi au capitaine de rester informé des « modes » en terme d'escroquerie, celles qui deviennent trop connues, les nouvelles qui apparaissent avec les nouveautés technologiques...

confiant de petits boulots. Moe est un grand rouquin dégingandé très malin. Larry, blondinet timide, lit tout ce qui lui tombe sous les yeux. Shemp, petit brun court sur patte, est un calvaire avec toutes ses questions.

ÉQUIPAGE

Aton Langhorne et Yasmael Mellon, pilotes : Leurs ordres ont valeur de paroles divines. Ils sont capables de décrire chaque mètre de fleuve sur des centaines de kilomètres en indiquant les variations sur 10 ans.

Langhorne est un grand échalat au crane dégarnis d'environ 40 ans. Sec et nerveux, il est le président du Syndicat des Pilotes. Encore un an et la prise de contrôle du Fleuve ordonné par le Capitaine sera effective.

Mellon quand à lui est un bon gros gras du bide au don rare qui a tout d'une malédiction : il dispose d'une mémoire eidétique exceptionnelle tout en étant hypermnésique. Il se souvient donc de tout et de n'importe quoi. Mais la moindre question provoque une effroyable crue intarissable de précisions inutiles.

Tom et Rodger, apprenti-pilotes : Le début de la cohabitation a été rude mais le temps des vacheries est presque passé. Rodger est très « prudent » dans ses manœuvres. Twain, Vernes et Stanley sont les héros de Tom.

Bob Camden, maître d'équipage : Manchot, contrebandier pendant la guerre, il est lâche et hypocrite. Viscéralement confédéré et manipulé par le Capitaine qui l'a convaincu que le « négro n'était pas le problème », il coordonne les réseaux de la *White League*, un groupe paramilitaire issu du KKK spécialisé dans les *carpet-baggers* (unionistes s'installant dans le Sud pour le business) et les *scalawags* (sudistes pro-unionistes).

Harry Haig, maitre de Cale : Ou l'art de faire rentrer 5 m^3 dans $2m^2$. Fin logisticien, il coordonne les filières de l'Organisation. Ses absences répétées sont justifiées par du prospect de cargaisons.

Henry Murdock, maître lumière : Il est responsable des lampes à pétrole et des rares appareillages électriques du bord. Il gère aussi un petit stock d'explosifs et de fusées de détresse. C'est lui qui pose les charges destinées à dégager la voie devant le navire. Henry adore faire exploser des trucs même si le Capitaine lui a clairement interdit toute initiative. Pour le moment, il obéit…

Prosper Barondeau, chef cuisinier : Issu de la communauté française de Californie, Prosper n'a jamais mis les pieds en Europe. Sa culture encyclopédique, ses recettes typiques et son accent convainquant font illusion. Il vit dans son monde en dirigeant une petite brigade de 4 aides (dont un chinois et un hindou fort discrets nouvellement arrivés) et n'est absolument pas au courant de l'Organisation.

Ethan Steet, commissaire de bord : Responsable de l'entretien des locaux passagers et de l'hygiène à bord, il est secondé par les commissaires de pont et le Maître d'hôtel. Neveu du Capitaine, il est aussi chargé de la sécurité de bord pour l'Organisation et ses équipes parfaitement rodées surveillent en permanence les passagers (fouille des bagages, espionnage des conversations, etc.) et savent générer de fausses « situations suspectes » pour embrouiller d'éventuels détectives.

Peter Waltz, intendant comptable : Né Piotr Waltzkosky, c'est un rat binoclard de New York. Il est responsable de l'approvisionnement interne du navire, des embauches et de la paie et est donc quasi-inconnu des passagers. C'est évidemment l'expert en compta truquée et en blanchiment de l'Organisation. Connu à terre sous une multitude de noms d'emprunts.

LANGAGE DU FLEUVE

– Pourquoi t'es en train de te sucer les doigts ?

– Bougre d'espèce de fils de croque-mort !

– Fichus rej'tons d'engeance d'perversité…

– Mais pas comme ça, bougre d'héritier de perdition…

– T'as été fini à l'eau du fleuve ou quoi ?

– Le jour t'es aveugle et la nuit t'y vois rien ! Fais queq'chose, vole les yeux d'un mort…

– C'boulot, c'est pire que d'la m… ! T'es bon qu'à ch… d'la vase !!!

Les matelots : Tommy « deux tonnes » Hogan, Franklin « main de fer », Thomas le Rebs, Roy « briseur » Fuller, Slade «l'empilleur », Boule de neige, le Muet, Mack, Beau Gosse, la Douleur... ne sont pas des enfants de cœur et sont fidèles à l'Organisation.

EN CONTACT AVEC LES PASSAGERS

Monsieur Henry, maître d'hôtel : Il est l'interlocuteur des clients. C'était un vrai « clés d'or » à l'Astor House de New York avant de finir à la *Kings County Jail* lors du démentiellement de son réseau de rats d'hôtels. Il en faut beaucoup pour l'émouvoir et encore plus pour l'arnaquer...

William Boild & Adam Maxwell, commissaires de pont : Ils chapeautent une équipe composée des garçons, de lingères et de femmes de ménage. William (« Cabines ») et Adam (« Ouragan ») sont d'anciens membres de la bande de Mr Henry. Plutôt bien fait de sa personne, Adam à un succès certain auprès des passagères et est aussi acteur lors des spectacles. William, quand à lui, est bien plus complexé par sa petite taille que par sa couleur.

Franck Romano, inspecteur de bord : Toujours là où il ne faut pas, imaginez un mélange de Columbo et de Monk. Côté Organisation, son statut est plutôt Oberstleutnant de la Gestapo.

John Pearly, docteur : Copie conforme du Dr Baker de la *petite maison dans la prairie*, c'est un homme charmant aux manières parfaites à l'accent londonien marqué très apprécié pour sa douceur. Et un psychopathe sadique au sein de l'Organisation.

Will Rodney, chef de Rang : Sous l'autorité direct de Mr Henry, son rôle est de coordonner les garçons de salle lors des repas. Expert en drogues et d'une dextérité sans pareil quand il s'agit de barboter quelque chose.

Tony Mc Mulligan, barman : D'origine écossaise, ce gros nounours est son propre patron et paye une franchise ainsi qu'un pourcentage sur ses ventes. De fait, il n'hésite pas à avoir la main lourde et à fermer les yeux sur les « hameçonnages » des arnaqueurs à la petite semaine moyennant un bonus. Il est suffisamment intelligent pour remonter toute information susceptible d'intéresser Mr Henry. Afin d'augmenter ses marges, il achète son whisky en contrebande à l'Organisation sans même le savoir...

Les garçons, les femmes de ménage/lingères : Environ la moitié appartiennent à l'Organisation. Les autres se contentent de faire leur boulot sans savoir qu'ils sont « tenus » d'une façon ou d'une autre.

Le Mexican Band / Ragtime Band : Un groupe de 4 mexicains / noirs chargé de l'animation. Ils n'ont rien à voir avec l'Organisation, sont plutôt bons et très « modernes » lorsque ils se lancent dans un boeuf (proto-norteño / proto jazz dixie). Miss Pearl adore improviser avec eux.

Miss Pearl (Evangéline) , chanteuse/comédienne : Fille du Capitaine et de Vic Shaw, la « marraine » des bordels de Chicago. Elle est dotée d'une solide éducation, du fort caractère de ses parents et rêve d'une carrière artistique. Sa mère étant en pleine guerre « commerciale » avec les s□urs Everleigh, c'est le Capitaine qui assume. Agée de 17 ans, elle chante bien et ses talents d'actrice se confirment. Sous des dehors d'ingénue très fleur bleue, c'est une allumeuse qui joue avec les hommes tout comme Adam Maxwell joue avec les femmes. Un jour, ils finiront bien par réaliser qu'ils sont fait l'un pour l'autre.

Fleety Belle, chanteuse/comédienne. Compagne du Capitaine, un charme certain se dégage de cette métisse Chicacha ayant longtemps roulée sa bosse (âgée de 36 ans, on lui en donne 25...). L'arrivée d'Evangeline ne l'a pas particulièrement →

FOLKLORE

On cloue 4 fers à cheval avant chaque voyage : un en proue, un sur chaque aube, un dans la machinerie et un à l'entrée de la cabine de pilotage. Celui de la machine est systématiquement touché lorsqu'on passe a côté.

L'absence de rats à bord est un très mauvais présage.

Un rat quittant le navire déclenche invariablement la panique.

Un couple en voyage de noce est présage d'un voyage sûr et rentable.

Un cercueil à bord annonce forcément un accident.

Un joueur ayant deux carrés d'as dans la même soirée attire le mauvais il sur le navire.

Un prédicateur à bord attire le Diable.

Un cheval blanc à bord renforce la probabilité d'un désastre.

On ne compte plus les histoires de bateau-fantômes, de feux follets, de zombies aquatiques ou de crocodiles géants s'invitant à bord.

LES CHICACHAS

C'est une tribu guerrière sédentaire originaire des actuels Mississippi, Tennessee et Caroline du Sud. Fiers guerriers, les chickasaw ont une culture que l'on a comparée aux spartiates et pratiquaient l'esclavage. Déportés de force dans les années 1830 en Oklaohma, ils se sont alliés avec le Sud durant la Guerre Civile et ont été la dernière communauté confédérée à se rendre.

emballée mais les choses ont fini par s'améliorer : elle lui sert désormais de confidente et de «mentor», et leur complicité leur a déjà permis de gérer à leur façon quelques fâcheuses situations. Elle se nomme en réalité **Mary Bracklay ou Shunahoyah** *(Celle-qui-vagabonde)* **en Chicacha**. Descendante directe du **Chef Tishomingo**, son père est le responsable de l'Agence Indienne administrant le petit noyau de la tribu resté dans le Mississippi. L'Organisation aide cette communauté en échange de services.

QUELQUES PASSAGERS

Mr & Mme George Lovers : George (62 ans) et Ethel (39 ans) sont un couple de la bonne société de Cincinnati. Mr Lovers n'est autre que George Devol, une Légende du jeu retiré par amour sincère de sa femme. Le Capitaine souhaiterait qu'il organise et supervise un futur grand tournoi de poker. Les Lovers se fondront dans le décor pour les PJ. Normalement...

Harriet O'Brien : Belle veuve éplorée d'environ 30 ans. Cocotte de haute volée se cherchant une nouvelle victime à essorer.

James Gardner : Vendeur en semences naïf disposant d'une forte somme en liquide. C'est en fait un pro appliquant une des arnaques de Devol : se faire passer pour une poire pour finalement tondre les arnaqueurs.

Une petite communauté vaguement religieuse en route pour la Terre Promise (hangar). Un débat biblique avec les PJ est obligatoire tout comme le prosélytisme de saloon.

La Famille Townstend : Riche, arrogante, raciste, des enfants infernaux, bref, des gens qu'on a envie de jeter par-dessus bord.

Nathan Forester : Voyageur de commerce. En fait agent Pinkerton surveillant O'brien. Son professionnalisme le poussant à s'intéresser à tout ce qui se passe à bord, il pourrait finir éventré dans le fleuve ou dans la chaudière...

Comte Aleksei Gorchakoff et sa suite : Le nobliau russe obligatoire. Fait la bringue, gobe n'importe quoi et ne se pose pas trop de questions. Dimitri, son secrétaire, commence à en avoir marre…

JOUER AVEC LA SWEET MARY

SANS L'ORGANISATION

Sans l'Organisation, la *Sweet Mary* est un steamboat comme les autres ou il peut déjà se passer bien des choses.

Un mystérieux assassin ou un voleur transformiste permet d'organiser rapidement un petit huis-clôt policier.

- Pour **Techuma Gulch**, la course entre vapeurs est un thème intéressant tout comme le tournoi de poker à rebondissements.
- Pour **Deadlands**, la gamme « classique » est utile : le supplément *River O'Blood* traite du Fleuve et la *Dime Novel #9 : Skinners* est une petite aventure amusante. Pour élargir le sujet, le scénario *Bloody Ol' Muddy* peut convenir.
- Pour du **Cthulhu**, il peut être intéressant de jeter un œil sur le supplément *Destination Epouvante* ou tout autre aventure de voyage pouvant s'adapter au steamboat. Le passage du navire dans le Delta du Mississippi donne aussi d'intéressantes perspectives face aux cultistes des bayous.

AVEC L'ORGANISATION

L'Organisation permet des choses plus ambitieuses :

- Pour **Deadlands**, la situation politique est suffisamment compliquée pour la justifier. Contrôler le Fleuve revient à devenir maitre d'une « frontière » entre l'Est et l'Ouest mais aussi d'avoir la main-mise sur les échanges Nord-Sud. Une zone stable et contrôlée autour du Mississippi arrange finalement les fédéraux, les confédérés, la Nation Indienne et même les barons du rail. L'Organisation peut même « faire des affaires » avec tout ce petit monde à condition de rester à sa place. Quand aux Indiens, les accointances sont évidentes.

Le Capitaine peut aussi n'être qu'un pantin après avoir récupéré la tête de Murrell revenu à la vie par un procédé quelconque.

- Pour du **Cthulhu** « prohibition », on se retrouve dans le cadre classique d'une organisation mafieuse agissant autour du Fleuve. Pour une période plus moderne, le trafic d'alcool est remplacé par la drogue. L'Organisation peut aussi avoir mis la main dans l'engrenage en s'associant à un culte pour une raison ou pour une autre.
- Pour du **Pulp**, n'oubliez pas qu'il existe d'autres fleuves. Nil, Amazone, Congo, Yangzi Jiang voir le Lac Victoria, tous ont eu leur steamboats. Et si vous en avez vraiment envie de pulp « surclifangué » à base de gangsters, essayez donc de visioner *Mystery of the River Boat,* un serial Universal datant de 1944…

Dans tous les cas faisant intervenir des forces occultes, vous pouvez corser la recette en jouant sur la trouille ou la réceptivité de quelques membre du gang face aux cultistes : un gros dur cruel peut redevenir un enfant terrosisé, ou un allumé potentiel être prêt à oublier ou trahir le gang pour rejoindre une voie mystique…

Philippe Rat
***Illustrateurs** Bruno Bellamy et Didier Guiserix*
***Plans** PhilRat&DGx Corp.*

POUR ALLER PLUS LOIN

Les références évidentes sont ***la vie sur le Mississippi*** (Mark Twain – Payot) et ***Forty years a gambler on the Mississippi*** (George Devol - ***http://archive.org/details/fortyyearsgamble01devo***).

Pour en savoir plus sur Murrell, un livre au nom interminable de Virgil A. Stewart : ***http://archive.org/details/historyofdetecti00walt***.

N'oubliez pas le Lucky Luke ***En remontant le Mississippi*** et les films ***Showboat*** et ***Maverick.***

Côté Science Fiction, et même si l'on s'éloigne un peu du sujet, n'hésitez pas à (re)lire la série du ***Monde du Fleuve*** de Philip José Farmer. Avec le supplément GURPS ***Riverworld***, vous aurez tout pour lancer une petite campagne sandbox à la *Lost*.

DE LA SURPRISE À LA TRAÎTRISE

EN BONNE COMPAGNIE !

Le jeu de rôle est censé être une activité coopérative. Autour de la table, on forme une équipe, mieux, une compagnie, que dis-je, une fraternité ! Ahahah ! Je vous choque ? Désolé, je n'ai jamais joué à Bisounours RPG. *Quant au reste, le jeu est bien plus fun avec une dose de piment et de crasse.*

« BLACK OUT total sur les communications, rien ne filtre. »

« *Les promesses des hommes politiques n'engagent que ceux qui les croient* ». Charles Pasqua, qui au passage, constituerait une excellente base pour un PNJ haut en couleur, ne connaît sans doute pas grand-chose à notre activité. Sa mise en garde, une merveille de cynisme, s'accorde en revanche parfaitement aux tables de JdR. Les promesses des joueurs n'engagent que ceux qui les croient. Mais certainement pas les PJ. Cet article entend-t-il faire l'apologie des fourbes, des traîtres, des crevures ? Non. Simplement, *Casus* vous propose un petit guide pour tordre à votre convenance l'idée reçue, un peu trop belle pour être réaliste, qu'un groupe d'aventuriers en mission est toujours uni comme les doigts de la main.

Commençons en douceur. Vous pouvez ne pas aimer les félons. Cela dit, on peut être droit dans ses bottes et posséder ses petits mystères, conserver son jardin secret. La transparence est une plaie autour d'une table de JdR, la mort des surprises. Ce serait dommage de s'en priver. Premier conseil, ne lâchez rien aux autres joueurs. *Black out* total sur les communications, rien ne filtre. Ne donnez aucune informations hors-jeu sur le rôle du personnage, sa classe/discipline/profession, ses capacités, ses motivations, ses ressources. Laissez ce qui se passe en jeu orienter le jugement des autres joueurs sur votre PJ. Pourquoi ? Parce que cela permet de ménager ses petits effets.

BROUILLEZ LES CARTES

Rien de plus plaisant, au moment de jouer un scénar' ou de commencer une campagne, que de voir vos compagnons de jeu à la table rouler de grands yeux d'incompréhension en se demandant quel genre de personnage vous jouez donc, foutre diantre ! Brouillez les cartes. Effet garanti. Vous jouez un magicien ? Habillez-le comme un rôdeur ou un voleur, insistez sur sa description. Trouvez-lui également dans les règles un autre point fort qui n'a rien à voir avec les attributions attendues pour ce type de personnage (il est très fort à l'arbalète, il est très discret) et mettez cette qualité en scène. Jusqu'à ce vous révéliez sa vraie nature, la table devrait logiquement penser que votre personnage est ce que vous avez donné à voir. La surprise viendra en son temps. Ou alors, sans les orienter vers une fausse piste, restez très évasif sur vos capacités. On ne sait jamais à qui on a affaire ou ce à quoi on va être confrontés. Ils verront bien en temps utile. Ça donne un tout autre charme à une partie qu'un classique : bon, tu joues le guerrier, tu passes devant, le prêtre juste derrière lui, le magicien à l'arrière et l'archer nous couvre.

Autre idée. Pour des raisons propres à votre personnage, ce dernier peut également choisir de jouer dans un premier temps avec le frein à main. Pas la peine d'être un salaud fini

« Si au bout de 10 minutes à la table, tu n'as pas trouvé qui était le pigeon, c'est que le pigeon, c'est toi. »

pour agir ainsi. Ça ne vous arrive jamais, dans la vie, d'être un peu sur la réserve ? De feindre d'être malade pour qu'on vous lâche la grappe ? D'y aller mollo dans une réunion de boulot parce que celui qui se prend pour le boss vous tape sur le système ? Dans un contexte de travail ou de sport collectif, ou en couple, c'est toujours tentant de laisser le nouveau se démerder un peu pour voir ce qu'il a dans le ventre ? De le laisser s'épuiser pendant que vous en gardez sous la semelle ? De garder votre botte secrète bien au chaud, pour le moment qui vous paraîtra opportun ?

Modulez vos chiffres

Comment traduire ces comportements en termes de règles ? Réduisez vos scores quand vous les annoncez. Ne trichez pas sur les dés, mais décidez par exemple d'enlever 2 ou 3 points au modificateur qui s'applique sur tel ou tel jet. Vous avez deux attaques sur la séquence ? Décidez de n'en utiliser qu'une, etc... En vrai ? Votre PJ retient ses coups ou commence en douceur. Dans les premiers moments d'une partie, les autres joueurs sont très attentifs à ce genre de statistiques. Ils observent, évaluent, comparent, tirent des conclusions. Comme le ferait leur personnage en observant le vôtre. C'est logique et réaliste. Mais vous avez le droit de maîtriser ce que vous donnez à voir. Si les autres joueurs sont perdus dans leurs calculs concernant votre PJ, c'est gagné. Ils vont gamberger, c'est évident. Un peu de bluff ne fait jamais de mal. En poker, il existe un dicton célèbre. *« Si au bout de 10 minutes à la table, tu n'as pas trouvé qui était le pigeon, c'est que le pigeon, c'est toi. »* Le JdR, ce n'est pas du poker, mais →

à moins d'incarner un paladin naïf, gardez cette petite maxime en tête. Elle pourrait servir d'aiguillon à la vigilance de votre personnage.

Cette façon de faire ne s'applique pas qu'aux aspects « techniques ». Vous pouvez également tenter de dissimuler le véritable sexe de votre personnage, son clan ou sa race. Avec la complicité du maître de jeu, qui peut effectuer pour les autres PJ des tests derrière son écran afin de voir si un personnage se rend compte de la supercherie, saupoudrant ainsi informations et soupçons. Ce genre de mystères a plus de poids si le sexe ou la race a un impact fort sur le background du jeu. On croyait les elfes disparus. Les « sang-mêlés » ou les femmes sont interdites dans cette cité, etc.

Concurrence entre deux personnages, convoitise, jalousie et, bien entendu, traîtrise !

Ah, la révélation !

Au final, l'objectif de toutes ces cachotteries, si elles ne dissimulent pas quelque chose de plus lourd (nous y reviendrons plus tard), c'est le moment de la révélation. Vous aurez parfaitement réussi votre effet quand, lors d'un climax, le personnage que tout le monde prend pour un voleur va sauver la mise au groupe grâce à un sortilège qui fera mouche. À l'intensité normale d'une scène un peu « hot », vous ajouterez l'étonnement et l'émerveillement. Selon ce que vous avez cherché à voiler, il y aura toujours un moment parfait pour révéler la vraie nature de votre personnage, à la bonne ou mauvaise surprise du reste de la table.

Dernière catégorie, vous pouvez aussi parfaitement interpréter un personnage qui joue la comédie. J'ai été joueur aux côtés de l'exemple suivant. Un jeune guerrier dans la force de l'âge qui se la joue tête-brûlée, adoptant les postures et le discours d'un fier à bras à longueur de journée. Des brigands attaquent le convoi que nos personnages escortaient. Embuscade classique sur un sentier de forêt. Le jeune homme en question fonce dans les fourrées, épée au clair, pendant que le reste du groupe prend position pour répliquer avec des armes à distance. Le maître du jeu s'éclipse un moment avec le joueur. Autour de la table, tout le monde est persuadé que le guerrier est courageusement en train de harceler les brigands. Le joueur jette même des dés sur un coin de table dans la cuisine. Il revient à la

Ce que je sais. Ce que le PJ sait.

Un joueur peut tout à fait jouer en dissociant ce qu'il sait de ce que son PJ sait. Mais ce n'est pas facile. Exemple. Votre personnage est un jeune paysan qui n'a jamais rencontré de troll. Et pourtant quand le monstre débarque, le voilà qui allume instinctivement une torche. Mais d'où lui vient cette inspiration géniale, cette connaissance innée de la détestation du feu par ces créatures régénérantes ? Vous voyez ce que je veux dire ? Il en va ainsi de certaines informations comme des jets de perception/fouille/trouver objets cachés faits par le meneur de jeu pour les PJ, derrière son écran. Le jet était-il raté ou n'y avait-il rien à trouver ? Joueurs et PJ partagent les mêmes infos. Et le suspense, le doute et la tension à la table s'en trouvent décuplés. Si cette façon de jouer en immersion vous plaît, appliquez la même recette à la gestion de l'identité de votre personnage par rapport aux autres joueurs. Laissez-les dans l'obscurité. C'est la seule façon de gérer vos effets de surprise en partie.

fin de l'attaque et tout le monde le félicite pour son courage d'être allé au front. En fait, le « héros » s'était planqué derrière une souche tout au long du combat. Mais personne ne l'a vu. Les joueurs ont vu ce qu'ils voulaient ou ont l'habitude de voir. Le jeune homme qui sur-jouait le brave était en fait un lâche de première catégorie. Ce n'est que plus loin dans la partie que le groupe s'en est rendu compte. Ce qui a crée des situations de jeu très riches. La mise-au-jour du mensonge, le pourquoi du traumatisme et finalement le PJ qui parvient à surmonter sa peur au bon moment. Une grande partie !

Rencontre et evolution

Ces remarques sont particulièrement appropriées pour un groupe en formation, ou mieux, pour un scénario *one-shot*. C'est ce qu'on appelle le round d'observation. À la grande époque des clubs de jeu de rôle, il était très fréquent que le scénario prévu par le maître de jeu ne soit qu'effleuré, la partie tournant très souvent court, entre tentatives d'assassinat, inimitiés entre les peuples et philosophies de vie radicalement différentes...

Sans aller jusqu'à l'empoisonnement ou la dague entre les omoplates après vingt minutes de jeu autour de la table (mais si ça vous amuse, allez-y !), la question de la confiance et de la coopération devrait constituer un véritable enjeu. Ce n'est pas parce que le barbare est joué par votre bon ami Max que votre homme de lettre et de magie devrait s'allier sans réfléchir à ce musculeux individu, si indélicat et prompt à la colère.

Cette façon d'envisager son personnage, c'est aussi ce qui permet, à terme, si vous jouez en campagne, de semer des pistes de jeu intéressantes pour la dynamique des relations à l'intérieur du groupe. Ne pas poser a priori une transparence totale et une entente béate, c'est ce qui permet d'évoluer vers plus de confiance, de camaraderie et d'efficacité dans le travail d'équipe. Si tout est d'équerre, dès le début, après qu'est-ce qu'on fait ? On ressort les blagues de *Kaamelott* ?

Trahisons, parjures et sycophantes

Si vous poussez le concept encore un poil plus loin, le petit secret se transforme et on passe à des enjeux beaucoup plus dramatiques pour le groupe : concurrence entre deux personnages, convoitise, jalousie et, bien entendu, la traîtrise. Êtes-vous tout à fait sûr que tous les personnages sont à bord pour les mêmes raisons ? Poursuivent-ils tous le même objectif ? Évidemment, tout le monde veut retrouver la princesse, mais qu'est-ce qui vous garantit que le barbare ne veut pas la libérer pour mieux la prendre en otage ? Ou la marier de force ? Et le voleur, s'il s'agissait d'un assassin qui veut la retrouver pour s'assurer qu'elle meure une bonne fois pour toute ? Le chevalier n'est-il pas un prétendant éconduit sans retenue qui cherche à se venger ? Il existe mille raisons de trahir, plus ou moins salement, un groupe ou des compagnons. Au départ, il ne s'agit peut être même pas de trahison, simplement de motivations et d'objectifs divergents. On n'est jamais trahi que par ses amis.

Mais quand les cachotteries mutent vers des trahisons crasses, cela doit forcément se faire avec l'aval et en concertation avec le maitre de jeu. Histoire de ne pas pourrir ses efforts de préparation. Et puis, c'est lui qui doit rester au volant. C'est pourquoi je vous donne rendez-vous avec Brand. La discussion se poursuit dans le *MJ Only* du prochain numéro.

Thomas Berjoan
***Illustration** Gotto*

Totale Paranoia

Si vous aimez vraiment les félons, les maîtres-chanteurs, les Judas, les délations, les assassinats, y compris et surtout à l'intérieur du groupe des joueurs, jetez un coup d'œil à *Paranoïa*, le jeu de rôle sorti chez West End Games en janvier 1986 et rapidement dans la foulée en Français chez Jeux Descartes. Dans un futur proche post-apocalyptique, Big Brother, dit l'Ordinateur, contrôle et régule tout. Sauf qu'il a un peu fondu ses circuits à force de tourner en boucle, sombrant dans la paranoïa la plus totale. La chasse aux sorcières et aux opposants est le sport national et les PJ sont des professionnels en la matière. Dans une ambiance de saloperies et d'humour douteux, c'est règlements de compte en interne, suspicions et coups bas garantis. Du bonheur en barres pour les tables de saligauds.

Devine qui vient dîner ce soir... n°1

Résultat du concours

Le Taupaze

Taupaze

FP 2 **600 PX**
Animal de taille M, N
Init +0 ; **Sens** Vision nocturne ; Perception +6

DÉFENSE

CA 14 (naturelle +4)
pv 18
Réf +3, **Vig** +6, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 12 m (8 cases)
Attaque au contact griffes en adamantium, +4 (1d8+4)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 10, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 4
BBA +1, **BMO** +4, **DMD** 14
Don Bonus de +10 pour repérer les pierres précieuses
Compétences Perception +6 (+16 pour repérer les pierres précieuses)

ÉCOLOGIE

Environnement montagnes minières
Organisation sociale solitaire, couple ou portée (3-8)
Trésor Pierres précieuses ingérées, yeux des enfants

31 ans de "Devine"

Pour tout savoir de la rubrique culte initiée dès le premier *Casus Belli* en 1981, rendez-vous à la page 246.

Declan gravissait la colline contre le vent. Il ne savait pas si la créature pouvait le repérer à l'odorat, aussi préférait-il prendre ses précautions. C'était le versant le plus abrupt. De grands rochers ébréchés jaillissaient de la terre, prêts à découper le malheureux qui ferait un pas de travers quelques mètres plus haut. Heureusement, son passé marin lui avait donné le pied sûr.

Un vieillard avait mentionné une créature étrange et inconnue vivant dans les montagnes minières du Turesh. Muni d'une carte, il en avait pris la direction. Les mines taries depuis un siècle allaient peut-être rétablir sa réputation au sein de la Guilde. Le récit qu'il avait entendu mentionnait une taille proche de celle du blaireau, avec une fourrure sable, et des yeux luisants tels des cristaux précieux.

Il fallait être désespéré pour venir ici, loin de toute civilisation. Il avait partagé quelques repas avec des caravaniers, mais cela remontait à une semaine. Il apercevait des cabanes délabrées laissées à l'abandon. Personne n'avait d'intérêt à habiter ici, sauf à pratiquer des activités que l'on souhaitait discrètes.

La fin de la journée approchait quand une piste apparut. Declan tomba sur un trou fraîchement creusé. La poussière n'avait pas encore imprégné l'endroit et, à son grand étonnement, c'était de la roche ce qu'il y avait de plus dur qui avait été creusée. Ce qui avait fait ça possédait le nécessaire pour trancher la pierre aussi facilement que de la terre meuble.

Des traces de griffes remontaient un petit chemin. Au bout se trouvait une cabane défraîchie. La créature y trouvait-elle refuge ? Declan sortit son épée du fourreau. Il espérait ne pas avoir à s'en servir, mais mieux valait être prudent. Il ne savait pas à quoi s'attendre réellement.

Peu avant la construction, en meilleur état vue de plus près, les traces bifurquaient vers le flanc rocheux. Le cœur de Declan battait la chamade. Un reflet, une lueur rouge, lui apparut fugacement, alors qu'il tournait le dos au soleil. La créature était là, dans un terrier à quelques mètres de lui. Il s'approcha prudemment, brandissant un cristal luminescent devant lui pour éclairer l'intérieur.

Six petites créatures pointèrent leur museau. Elles semblaient attirées par le cristal. Declan se voyait déjà revenir à la Guilde et obtenir enfin le respect de ses pairs. Face à lui se trouvaient des taupes, semblait-il, mais leurs yeux étaient comme des pierres précieuses. Rouge, orange, vert, il y avait là plusieurs teintes. S'agenouillant, il leur tendit le cristal, que la plus proche vint lécher.

Declan avait mal à la tête, et était dans une position inconfortable.

« Notre petit voleur se réveille enfin ! »

La voix lui était inconnue. Il releva péniblement la tête, et essaya de se faire une rapide impression de l'endroit. Il faisait sombre, il s'agissait sans doute de la cabane qu'il avait aperçu. Une claque vint interrompre ses réflexions.

« Alors comme ça, on veut me voler ma taupaze ? Hein ? Saleté de voleur ! »

Un elfe débraillé lui cracha au visage. Une matraque pendait à se ceinture. Comment ne l'avait-il pas entendu venir ? Son futur retour à la Guilde l'avait distrait. Une ultime distraction.

« C'est moi et Jan le Borgne qu'avons trouvé le nom. Vu que c'est nous qu'on a trouvé la bestiole, normal. À tous les coups c'est lui qui t'a rencardé, hein ? Depuis qu'il boîte, il arrive plus à grimper ici, et il a dû se rendre compte que je l'arnaquais. Ha ha, l'est pas si bête finalement ! »

Le vieux qu'il avait rencontré boitait et était bien borgne. Mais il n'avait pas mentionné les ... taupazes ?

« T'as vu les petites dans le terrier ? Sont mignonnes, hein ?

- Oui, fit péniblement l'explorateur. Mais je vais vous les laisser, je voulais juste m'assurer qu'elles existaient.

- Et tu vas garder ça pour toi ? Mon œil ! »

Un coup de poing atteignit Declan au foie. Attaché solidement à sa chaise, il ne put se plier en deux comme son corps le lui ordonnait.

« Et maintenant, regarde-moi ce bébé ! »

L'elfe tenait par la peau du cou une des créatures. Il saisit un couteau et, d'un geste précis, ôta les pierres précieuses qui faisaient office d'yeux. L'animal gémit d'un cri aigu avant d'être achevé d'un coup de lame.

« Faut les prendre jeunes, parce qu'elles ternissent rapidement. Et si on les crève avant, la pierre perd sa valeur et devient toute noire. Me demande pas pourquoi. »

Horrifié par ce qu'il venait de voir, Declan ne pouvait quitter des yeux le petit corps désarticulé. Pas plus grosses qu'un ongle, les deux pierres étaient rouges comme un rubis.

« Elles sont belles, hein ? Vont bien me rapporter celles-là, mais je vais d'abord t'en faire cadeau ! »

Se jetant sur son prisonnier, le tortionnaire força les pierres jusqu'au fond de la gorge, et Declan sentit celles-ci racler le fond de sa gorge. Il toussa, mais elles étaient passées.

« Et je te présente la maman ! »

Declan leva les yeux vers un coin de la pièce. La version agrandie de la petite créature se trouvait face à lui. Les yeux avait toujours cet aspect de pierre précieuse, mais ils étaient ternes, marrons. Les griffes de l'animal grattaient le sol, arrachant des lambeaux de pierre nue. Les planches de bois n'avaient pas fait long-feu. L'elfe tenait la bête, massive comme un porc, par une laisse en métal.

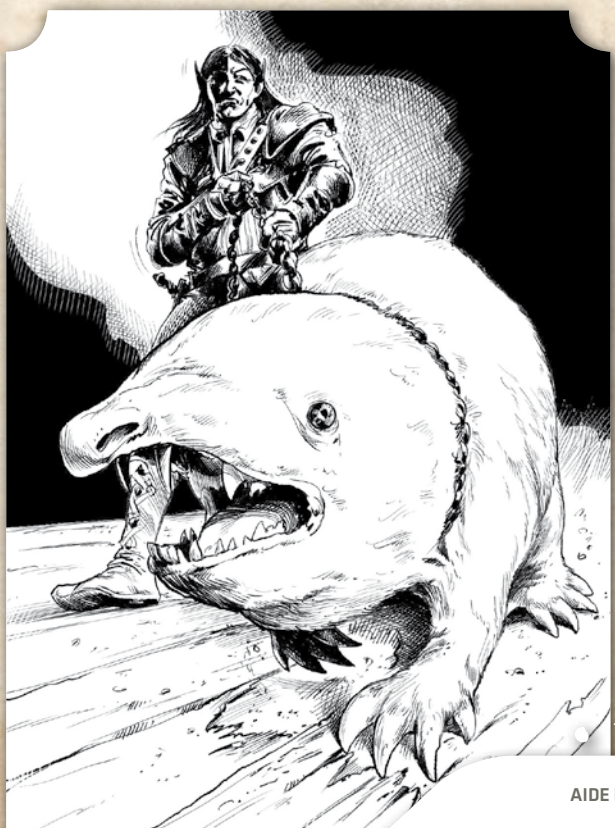
« Elle renifle comme personne les petits cailloux qui brillent. Et je crois savoir qu'il y en a pas loin, mon gars. Le bonjour à Jan, il va bientôt te rejoindre ! ».

L'animal en furie sauta sur Declan.

Nicolas Ronvel
***Illustration** Bernard Bittler*

Rappel du concours

Un grand merci à tous les auteurs qui ont envoyé leurs textes et participé au concours « *Devine qui vient dîner ce soir* ». La qualité et l'humour était au rendez-vous et il n'est pas impossible que nous proposions à leurs auteurs une publication future (dommage que les plus drôles n'aient pas totalement respectées le format imposé) ! Le taupaze de Nicolas Ronvel a été choisi par le jury et il recevra prochainement par courrier un exemplaire du *Bestiaire 3 Pathfinder JdR* offert par Black Book Éditions, partenaire du concours.

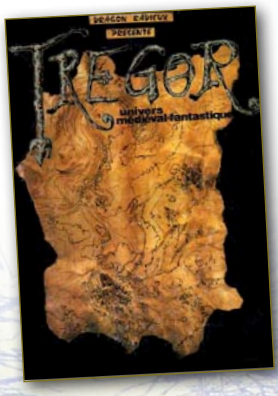


ARCHÉO-RÔLISME

TRÉGOR

Univers Médiéval-Fantastique

1986. *Alors que les joueurs explorent inlassablement les donjons immuables de* Mystara, Greyhawk *et autres* Royaumes Oubliés, *un Dragon inspiré nous présente enfin un monde médiéval-fantastique en mouvement, nous invitant à parcourir villes et campagnes sur fond de légendes antiques, d'intrigues politiques et de magouilles marchandes. Un formidable bac à sable livré à dos de* Dragon Radieux. *Pour MJ expérimentés !*



Trégor est un univers résolument contemporain, même 25 ans après. Alors que les mondes « med-fans » classiques semblent figés dans l'époque où les aventuriers parcourent plaines, villes, et souterrains, *Trégor* offre une image évolutive et invite les personnages à participer activement à cette marche en avant géopolitique, à arpenter des lieux mythiques et interdits, et à vivre des histoires légendaires qui influeront sur l'avenir du continent tout entier. C'est aussi un monde ouvert et adaptable, en particulier dans ses prolongements géographiques et historiques, et non un univers clos où le MJ se sent à l'étroit, engoncé dans un costume taillé sur mesure par un grand méchant loup (blanc ? Hein ?). Allez, déplions cette « carte au *Trégor* » !

Un roman, et aussi un jeu !

Paul Chion a la passion de l'art du conte le soir au coin du feu, et ça se sent ! Alors que l'on s'attend à un catalogue encyclopédique, il opte pour le récit des voyages de Mélius le Sage. Un « journal » jonglant entre la sobriété des descriptions, un humour réfléchi, et une subtile narration pour nous dresser un historique passionnant. Car en plus d'une lecture agréable, *Trégor* est un univers générique réellement exploitable. Les joueurs peuvent adopter tout ou partie du monde, développer certains aspects ou en minimiser d'autres. De nombreuses portes sont ainsi laissées ouvertes par l'auteur, abandonnant aux MJ la tâche de répondre au panache d'interrogations le jalonnant. Pas de énième système de règles (même si pour certains « system matters ! »), *Trégor* est parfaitement adaptable à tous les systèmes, de *AD&D* à *Rolemaster* en passant par *Chroniques Oubliées*.

Classique et original, c'est possible

D'une part, *Trégor* reprend les poncifs du médiéval fantastique européen en ajoutant quelques races plus exotiques telles que les Sandars, « albinos » qui seraient originaires d'une autre planète (voir encadré), ou les Mingalas, nains à la peau sombre pour lesquels la religion et la magie occupent une place essentielle. D'autre part, des éléments originaux ponctuent le monde, notamment dans son histoire (refuge des créatures persécutées par la divinité du mal, dualité entre des dieux-créateurs, etc.). Une géométrie variable permettant au MJ de se l'approprier et s'axant sur une catastrophe (naturelle ?) majeure : le passage d'An'Akamet, la Grande Comète cause de grands bouleversements environnementaux, du crépus-

cule des dragons (cool, des dragons !) et du début de la phase d'humanisation. An'Akamet provoqua aussi l'affaiblissement progressif de la magie, magie inspirée de *Terremer* par Ursula K. Le Guin. De puissance plus limitée et avec des effets secondaires non négligeables, elle vise à la conservation des équilibres de l'univers et certains sorts peuvent être sans effet pour telle ou telle raison cohérente avec l'Univers ou le contexte du scénario. Un système en finesse excluant les « machines à boule de feu ».

On note aussi l'absence de prêtres tels que dans la définition AD&Dienne, l'allergie génétique des habitants aux espaces maritimes malgré une omniprésence de l'eau (*Trégor* est une grande île !), ou encore l'absence de « Gros Bill ». Juste des « PNJ musclés, un peu comme dans *Cthulhu* ; on ne s'attaque pas à n'importe qui n'importe comment ! » comme dit Paul. Dans une volonté de ne pas inféoder *Trégor* à *AD&D*, on s'éloigne des standards XP-Niveau-Optimisation si chers aux TSRophiles. La « French Touch » c'était aussi ça, une vision différente du med-fan.

On joue, on parlera après !

La force de *Trégor* réside enfin dans ses aventures. Les deux petits scénarios fournis dans la brochure « *Trégor* » mettent l'accent sur les talents diplomatiques des aventuriers qui doivent faire face à leur conscience et aux évènements militaires qui bouleversent la région. Quant au livret « *Aventures en Trégor* », il présente une campagne épique qui mêle habilement tous les aspects du JdR : roleplay tout d'abord, intrigues évidemment, explorations et combats endiablés bien entendu, tout cela sur fond de guerre latente, de manipulations perverses, et de chasse à la relique gardée par un ancien dragon, si ce n'est par des nains grognons. Un régal !

Et ça vaut le coup ?

Oh oui ! Les brochures sont toutefois devenues rares. Que faire ? Harceler Paul (dragon-radieux@charbinat.com) pour qu'il édite la V3 qui devrait reprendre et augmenter la première brochure, et qu'il finisse la Saga d'Ellessiel, à la fois nouvelle et scénarios (première partie disponible sur le site du Dragon Radieux http://www.charbinat.com/dragon-radieux/). On attend également avec intérêt les suppléments « *Trégor, Terres Oubliées* » et « *Magie et Religion* ». Allez Paul, les fanboys de *Trégor* comptent sur vous !

Géraud « Myvyrrian » G. avec l'aide amicale et appréciée de Paul Chion

« Rhéa-*nimation* »

Chion n'explique pas l'origine de la race extratrégorienne des Sandars. Et pour cause, il la voit comme une porte de communication avec « autre chose », laissant libre cours à l'imaginaire des joueurs. Patrick Durant Peyroles proposa un lien avec Rhéa, au départ « pour rigoler »… mais c'est une idée séduisante à exploiter.

Trégor Terres oubliées

Quelques textes de ce supplément inédit ont été publiés sur le site des EDR. Face à la montée des périls dans le Nord, les sages s'interrogent sur ce qui se trouve loin dans le Sud, de l'autre côté des montagnes, et des terres maudites où Ellessiel est allée faire une virée mouvementée. Le questionnement repose aussi sur l'existence de récits singuliers dans la mémoire collective des Elfes, légendes faisant état d'un grand voyage et de paysages que nul n'identifie vraiment…

Trégor, c'est bon pour ta collection

La gamme comprend 3 brochures. « *Trégor, Univers médiéval fantastique* » décrivant les aspects politico-militaires et économiques. Vraie mine d'or et pendant géographique, l'« *Atlas de Trégor* », avec une version « collector » (tirage de tête, numérotée et signée), décrit chaque région du monde et introduit des lieux propices à l'aventure. À chaque page, une idée de scénar ! Sans oublier les superbes cartes de Patrick Durand Peyrolles. « *Aventures en Trégor* » est LA campagne, avec des illustrations pleine page de BEN (notamment connu pour *Hurlements*) et une couverture par Franck Drevon (illustrateur pour *Drag Rad', Empires et Dynasties*, et *Pavillon Noir*). Si vous arrivez à dénicher la *Carte de Trégor*, vous serez fin prêt !

ENTRETIEN

PAUL CHION

Un Sage Dragon

Avec 23 numéros et 3 Hors-Séries, Dragon Radieux *a été un magazine phare de la fin des années 80. Mais sous l'égide de Paul Chion, les Éditions du Dragon Radieux (EDR) c'est aussi le monde de* Trégor *et des jeux légendaires comme* Empires & Dynasties *ou* Hurlement. *Un éditeur avisé valorisant le « made in France » plutôt que la traduction de jeux étrangers. Entretien.*

Paul Chion's Digest
Né en 1952, il s'est lancé dans l'aventure du jeu de rôle en 1985 en éditant le magazine *Dragon radieux*. Il est également l'auteur de *Trégor*, donc il est question dans notre rubrique Archéo-rôlisme.

« L'HISTOIRE DES EDITIONS DU DRAGON RADIEUX S'EST TERMINÉE COMME S'ACHÈVENT ENCORE BIEN D'AUTRES AVENTURES ÉCONOMIQUES. »

Casus Belli : *Bonjour Paul ! Entrons dans le vif du sujet, avez-vous soudoyé votre famille pour qu'elle se joigne à l'aventure des EDR ?*

Paul Chion : Aventure familiale, c'est un bien grand mot, puisqu'en définitive nous n'avons été que deux, ma compagne et moi, à ramer dans cette galère. Les enfants étaient jeunes à l'époque ; même si le thème les motivait grandement. Très vite, les sommes avec lesquelles nous avons commencé à jongler ont été considérables et il nous a fallu faire appel aux banques. Celles-ci nous ont suivis pendant un temps, puis, lorsqu'elles ont estimé que les enjeux présentaient trop de risques, elles ont quitté le navire et le château de cartes s'est effondré… La revue « *Dragon Radieux* » a démarré à la suite d'un simple pari, en juillet 1985. J'avais appris l'arrêt de « *Runes* » et ce magazine me plaisait beaucoup. Lors d'une discussion enfiévrée avec une bande d'ami(e)s, aux Semaines de l'Hexagone en Bretagne, je me souviens avoir dit quelque chose du genre « la disparition de Runes a créé un vide ; il faut le combler ; on lance une revue sur le même thème ? » Certains des participants à la discussion m'approuvèrent en rigolant. Au mois de novembre, j'invitais un certain nombre d'entre eux à venir admirer ce n°1 tiré à la photocopieuse et relié baguette. Dans l'ensemble, les magasins distributeurs jouaient le jeu, à part l'un d'entre eux, pourtant célèbre, qui crut à un gag et nous renvoya le paquet !

CB : *Quel jeu vous a fait découvrir le jeu de rôle et quels étaient vos goûts de l'époque ?* Êtes-*vous restés « Old School » ?*

PC : C'est un couple d'amis qui nous a fait découvrir le jeu de rôle, en 1982 ou 1983. Nous avons fait nos premières parties en utilisant les règles de *D&D*, puis les règles avancées. Je suis resté fidèle à *AD&D* pendant pas mal de temps. Je trouvais les règles pas trop contraignantes et permettant de créer des scénarios facilement, sans contraintes trop lourdes. Mes jeux préférés par la suite ont été : *L'Appel de Cthulhu*, *Bitume*, *Hurlements*, *Légendes Celtiques* (vite abandonné car trop limitatif)… Les derniers scénarios que j'ai créés, hormis dans un cadre médiéval fantastique pour *Trégor*, sont tous dans une ambiance *Appel de Cthulhu*, mais pas forcément avec les créatures de Lovecraft. Je suis donc resté très *old school* !

CB : *Dans les jeux amateurs que vous receviez en tant qu'éditeur, lesquels vous ont marqué ?*

PC : Dès qu'il a été connu dans le milieu du jeu que l'on élargissait

EDITIONS DRAGON RADIEUX

Pascaline et Paul Chion. Paul tient le numéro 24 inédit de *Dragon Radieux*, que personne n'avait jamais vu, hormis les 5 acheteurs du fac similé que Paul à vendu sur *Ebay* avec une close ne non présentation/scan/mise à dispo sur le net !
Un véritablement scoop que *Casus* dédit à tous les collectionneurs archéo-rôlistes ! :-)

notre gamme, nous avons reçu un nombre important de prototypes. Nous avons souvent rencontré les auteurs, soit à l'occasion de salons ou de festivals, soit lors des « semaines de l'Hexagone », animations estivales que nous organisions en commun avec X. Jacus et A. Beaussant. Nous cherchions à valoriser des créations françaises plutôt qu'à traduire systématiquement des livrets en anglais comme le faisaient la majorité de nos concurrents. En matière de JdR, il n'y avait pas beaucoup de créations originales, ce qui explique que nous ayons été séduits très vite par *Hurlements* de J.L. et V. Bizien. Ce jeu, très particulier dans le contexte de l'époque, amenait véritablement une nouvelle dimension à la pratique rôlistique. Il s'appuyait sur des bases historiques passionnantes et les règles très simples laissaient une large place à l'interprétation théâtrale. *Hurlements* se rapprochait plus de l'univers du conte, de celui du théâtre et un peu moins du jeu de société familial avec dés et figurines.

CB : *Avez-vous envisagé de publier des modules génériques « Dragon Radieux » ?*

PC : Nous sommes partis de presque rien quand nous nous sommes →

lancés dans cette aventure. Le journal ne générait guère de chiffre d'affaire et de profit. Dès 1986, nous avons cherché à élargir notre catalogue en proposant de nouveaux produits. Nous avons proposés à nos voisins et amis grenoblois du « Dernier Cercle » de diffuser leur production. Par la suite, l'un des membres de leur équipe, Philippe, est venu travailler avec nous. De 1986 à 1989, nous avons acquis une certaine notoriété et le phénomène « boule de neige » s'est produit : nouveaux collaborateurs et nouvelles collaboratrices, des signatures plus prestigieuses dans le milieu du jeu, le soutien actif de certains magasins diffuseurs…

CB : *Qu'est-ce qui a fait péricliter les EDR alors que tout semblait radieux ?*

PC : L'histoire des EDR s'est terminée comme s'achèvent encore bien d'autres aventures économiques. Crise de croissance, incapacité à prendre du recul, stratégie élaborée au coup par coup… Des raisons financières plutôt qu'un problème de conjoncture. Lorsque le monde du jeu de rôle a vraiment changé, avec l'apparition massive des jeux de cartes ou l'informatisation à outrance, la société avait déjà disparu du paysage ludique. J'avoue être assez peu attiré par les jeux de « rôle » sur ordinateur, même quand il s'agit de jeux en réseau. Je ne partage pas non plus l'engouement actuel pour des jeux avec abondance de figurines, de décors, de déplacements millimétrés… Puis, nous étions plus des créateurs que des affairistes et, à un moment donné, il faut une personne qui ait les yeux sur les réalités terrestres et les mains sur la porte du coffre-fort.

CB : *Et le numéro 24 inédit (cf. photo page précédente), peut-on avoir des détails ?*

PC : En 1990, nous avions trouvé un repreneur pour la revue, un éditeur qui cherchait à diversifier sa production et qui était favorablement impressionné par les résultats de la vente en kiosque. Le n°24 était prêt lorsque cette société nous a annoncé qu'eux aussi renonçaient. J'ai conservé la maquette de ce numéro 24. Certains chanceux ont eu l'occasion d'avoir entre les mains un fac-similé de la couverture – avec un magnifique dessin de notre ami Frank Drevon. La récupération des textes et surtout de leur mise en page n'est pas évidente à faire et certaines pages de publicité ne présentent plus guère d'intérêt non plus. Il est probable qu'un fac-similé plus complet de ce numéro circulera un de ces jours ! Le sommaire était copieux : 4 scénarios (*Appel de Cthulhu*, *Stormbringer*, *Cyberpunk* et *James Bond*), 2 nouvelles, un épisode de *Urk le ténébreux*, *etc.*

CB : *La grande question que les fans attendent. Une nouvelle édition de Trégor : mythe ou réalité ?*

PC : Pendant longtemps j'ai reçu des lettres au sujet du monde de *Trégor* qui avait visiblement ses adeptes, puis longue période de silence. Quelle n'a pas été ma surprise, il y a un an environ, à l'occasion d'une vente en ligne et d'une autre interview dans la presse, de découvrir qu'il y avait encore un solide noyau de fidèles, soit de simples collectionneurs, soit des joueurs dont les personnages évoluaient toujours dans cet environnement médiéval fantastique et se baladaient encore dans les montagnes de Karadorn et les grandes plaines de Félérianc, vingt-cinq années plus tard. Suite aux demandes, je me suis dit que cela pourrait valoir la peine de publier une troisième édition, en tirage très limité. Mon esprit pervers a tout de

Paul, un peu rancunier ?

PC : Un auteur de jeu connu, qui nous avait plus ou moins envoyé promener lors des débuts de la société, est revenu nous voir pour nous demander de reprendre la distribution de son jeu et d'éditer de nouveaux suppléments. Notre réponse fut négative en partant du principe que si une « grosse » société n'en voulait plus, ce n'est pas avec ce produit-là que nous allions mettre du beurre sur nos tartines. Et puis il m'arrive parfois d'être rancunier…

suite été confronté à 2 problèmes : en premier lieu, cette réédition était prévue sans doute fin 90 ou début 91, car tout ou presque était vendu. J'avais réécrit une partie des textes, de façon à regrouper « le monde » et « l'atlas », mais aussi pour introduire un nouveau recueil de scénarios, « *la saga d'Ellessiel* », et une nouvelle brochure descriptive « *Trégor, terres oubliées* ». Tout cela demande à être complètement revu. Ce n'est pas facile de remanier, réassembler des notes anciennes, d'autant que j'ai conservé également la totalité des suggestions proposées par d'autres maîtres de jeu. Certaines me plaisent particulièrement et je voudrais que *Trégor* reste ce qu'il a toujours été, c'est-à-dire un univers ouvert, prêt à intégrer d'autres créations. Disons que le projet de réécriture complète est dans les starting-blocks… Alors un *Trégor* nouvelle mouture dans les mois (?) ou l'année qui vient ? Pourquoi pas…

CB : *D'où vous est venue l'idée de Trégor? Est-ce le monde dans lequel vous faisiez évoluer vos joueurs avec les règles d'AD&D ? Ou bien avez-vous très vite voulu créer un système à part et le monde avec ? L'œuf ou la poule en premier ?*

PC : Dès que j'ai commencé à jouer aux jeux de rôle, ce qui m'a intéressé c'est de rédiger mes propres scénarios. Très vite, j'ai eu besoin de créer un ensemble cohérent. J'avais déjà suffisamment de connaissances historiques pour trouver l'univers (les univers) proposés par *D&D* un peu trop « Disney » ! Très vite mes histoires se sont reliées les unes aux autres et sont devenues des campagnes.

CB : *Pourquoi cette envie de rupture avec le schéma AD&Dien (donjons, XP/niveau, grosbills et objets magiques à foison) pour offrir un monde plus « réfléchi » et « mature » ?*

PC : Quelque chose a très vite « coincé » entre le monde que je mettais en place, d'inspiration très « fantasy », et les règles avancées ou non du grand ancêtre, c'est la « magie ». En quelques parties bien conduites, le moindre magicien *AD&D* devenait un moyen gros bill et ça ne me convenait pas du tout. J'ai toujours perçu la magie comme quelque chose de fin et délicat, genre le concept du battement d'aile du papillon. J'ai été très marqué, dans ce domaine-là, par *Terremer* d'Ursula K. Le Guin, et j'appréciais beaucoup la finesse de la magie préconisée dans son monde, même s'il existait quelques « grands » mages sacrément puissants.

CB : *Quelles ont été vos sources d'inspiration ?* Terremer *pour la magie,* Pern *pour les Dragons, mais encore ?*

PC : On pourrait ajouter beaucoup de titres à cette liste. Disons qu'elle serait très incomplète si l'on n'indiquait pas également Tolkien, les ouvrages d'Elisabeth Lynn (le personnage du keari entre autres), et l'imaginaire de Leiber !

CB : *Aura-t-on un jour des réponses sur An'Akamet ? Pourquoi la comète a eu une telle influence sur le monde ? D'où vient-elle ? Un rapport avec les Dieux qui explique aussi l'affaiblissement de la magie ?*

PC : Ainsi que je l'ai indiqué par ailleurs, *Trégor* se veut être un monde présentant plusieurs caractéristiques importantes : une cohérence historique et géographique, une part historique évolutive, et la possibilité pour un MJ imaginatif d'intégrer ses propres créations. Il n'y a pas, et il n'y aura jamais de réponses →

> « HURLEMENTS SE RAPPROCHAIT PLUS DE L'UNIVERS DU CONTE, DE CELUI DU THÉÂTRE ET UN PEU MOINS DU JEU DE SOCIÉTÉ FAMILIAL AVEC DÉS ET FIGURINES. »

à toutes les questions, surtout à celles qui ont trait à des faits liés à une certaine tradition orale : souvenirs de temps très anciens, légendes colportées par les voyageurs…

CB : *Quelles ont été les étapes de création (ce qui rejoint la première question) ?*

PC : Le monde s'est construit comme un puzzle au départ, les éléments fournis par chaque scénario nouveau s'emboîtant avec ceux fournis par les histoires précédentes. Lorsque j'ai écrit la brochure de présentation du monde, j'ai remanié toutes ces données parfois hétéroclites pour créer un ensemble à peu près cohérent. La première brochure m'a fourni le cadre de travail. Lorsque j'ai rédigé le texte de l'atlas, je suis à nouveau rentré dans le détail, province par province.

> « À UN MOMENT DONNÉ, IL FAUT UNE PERSONNE QUI AIT LES YEUX SUR LES RÉALITÉS TERRESTRES ET LES MAINS SUR LA PORTE DU COFFRE-FORT. »

PC : *Pour les illustrations, vous donniez votre vision des choses et BEN ou Frank faisaient leur interprétation ? Ou vous leur expliquiez en détail ce que vous attendiez ?*

PC : Là aussi il y a eu échange, ou plutôt interaction, car tous deux sont des illustrateurs géniaux. Je donnais quelques indications générales et chacun d'eux me proposait un dessin. Ce qui est particulier c'est que ces dessins ont parfois été à l'origine de nouvelles histoires ou de corrections dans le texte original. Je n'ai malheureusement pas de souvenir précis, sauf un, concernant le cavalier à cheval avec une grande cape au milieu des arbres (dessin de Ben) qui a sans doute été à l'origine du personnage d'Elessiel dans la suite de mes créations.

CB : *Dans le même ordre d'idée, Patrick Durand-Peyrolles a uniquement illustré ce qui existait déjà ou bien le monde a aussi été développé en s'inspirant de certaines cartes ? PDP illustrerait-il une éventuelle nouvelle édition de* Trégor *?*

PC : PDP est parti des documents que je lui ai fournis. La cartographie d'ensemble de *Trégor* existait ainsi que les plans de certaines villes. Disons qu'il y a ajouté sa touche d'originalité et de création personnelle car en matière de cartes, PDP est un artiste de talent ! Pour ce qui est de la suite de notre collaboration, je ne peux pas répondre car je ne m'estime pas assez avancé dans mon propre travail pour solliciter mes anciens collaborateurs. Nous avons de très bonnes relations depuis l'arrêt de parution du *Dragon Radieux*, et, en tout cas, je n'envisage pas d'autre cartographe pour mon monde ! En ce qui concerne les cartes détaillées de *l'Atlas*, il n'y a rien à changer en tout cas.

CB : *Avez-vous abandonné le développement de certains aspects dans les versions publiées de Trégor ? Des choses qui ne vous plaisaient pas ou qui n'avaient pas leur place ? Avez-vous à l'inverse des regrets ?*

PC : Ce qui a été difficile dans un premier temps, c'est que j'ai laissé de côté ce travail pendant une bonne quinzaine d'années et qu'il a été très difficile pour moi de me replonger dans mes écrits. Quand j'ai ressorti le « dossier » et l'ensemble des brochures publiées, j'avais un peu l'impression de lire un travail rédigé par quelqu'un d'autre ! Le principal problème se situe du côté de la « magie ». J'aurais aimé développer mon propre système de règles dans ce domaine. Je me suis attelé à la tâche, mais il y avait déjà tellement de systèmes proposés que cela m'a découragé ! J'ai donc esquivé la difficulté en devenant un maître de jeu très dictatorial… Je cuisinais les règles un peu à ma façon (j'ai toujours aimé improviser en cuisine) et je prévenais mes joueurs que certains sorts ne fonctionnaient pas du tout, ou bien

CB : Doit-on voir LE Dragon Radieux dans le poster de BEN réalisé pour le HS1 ?

PC : Je n'y avais pas vraiment pensé comme ça, mais pourquoi pas ! Nos dragons venaient directement du monde de Pern créé par Anne Mac Caffrey… des dragons sympas, entretenant d'excellents rapports avec les humains et capables de communiquer avec eux. Quant au « radieux », il repose tout simplement sur un jeu de mot, à savoir l'étrange ressemblance entre ce synonyme de souriant et les radiations nucléaires. Nos locaux se trouvaient à l'époque au centre du triangle nucléaire infernal Bugey, Malville, Cruas : trois centrales implantées à relativement peu de distance, trois combats d'opposants menés à l'époque car nous ne faisions pas que du jeu de rôle en ce temps-là…

CB : Le corps de ferme des EDR est loué à des groupes de joueurs. La boucle est bouclée ?

PC : Nous habitons toujours au même endroit et depuis 1990 nous avons pris l'habitude de nous retrouver de façon conviviale, chaque année, pendant trois ou quatre jours, avec les collaborateurs de l'époque qui sont restés nos amis. On appelle ça les « dragonneries » mais ce n'est pas du tout un stage de jeu. Le groupe a évolué par un mécanisme très informel de parrainage. Cela a permis à la moyenne d'âge de s'abaisser un peu et cela évite que le *home* du Dragon ne devienne une maison de retraite. Ce sont surtout les jeux de plateau qui sont en vedette ces dernières années… Tout cela est très festif, mais la consommation d'alcool a baissé en flèche ! Bref, tradition et changement : une demeure de hobbits, cela ne peut pas ne pas évoluer !

n'avaient qu'un effet très atténué en certains lieux par exemple. C'est arbitraire, je le reconnais, mais cela fonctionne avec des joueurs compréhensifs comme ceux avec lesquels j'ai joués…

CB : *Quels conseils donneriez-vous à un Maître de Jeu qui veut se lancer dans la création de son monde ?*

PC : Je ne pense pas avoir une barbe blanche suffisamment longue pour donner des conseils aux créateurs. La seule idée que je peux communiquer à ce sujet, à tous ceux qui sont intéressés par le médiéval fantastique, c'est qu'ils ne s'acharnent pas forcément à copier la réalité politique de l'histoire que nous avons vécue en Europe. Tout en restant dans un contexte médiéval pour la technologie, pourquoi ne pas essayer de sortir de la féodalité en tant que seul rapport hiérarchique et ne pas innover un peu… C'est la direction dans laquelle j'ai commencé à chercher lorsque j'ai rédigé les lignes directrices de mon travail sur les « terres lointaines du Sud » du monde de *Trégor*. Peut-être avais-je en tête la communauté rurale anarcho syndicaliste des Monty Python dans « *Sacré Graal* » ! Plus sérieusement, même l'histoire du Moyen-Âge est loin d'être linéaire et n'est pas si schématique que ça… L'indépendance des premières grandes cités est un exemple à étudier.

CB : *On se dit à très bientôt alors. Merci !*

Propos recueillis par
Géraud « Myvyrrian » G.

30 ANS DE CASUS

Casus Belli n°9, 70 € 15

Saison héroïque

L'hiver loin, le printemps des amours (déçues) terminé, c'est l'heure de l'été ! La meilleure période de l'année pour tout rôliste : les vacances, les soirées JdR à n'en plus finir et les Casus *qui vont de pair ! Souvenirs estivaux de 2002, 1992 et 1982.*

Du côté des scénarios

Dans CB 9 : *Les jeux de l'arène*, un module « Gladiateur » niveau 3. Idéal pour tuer des personnages après une arrestation.

Dans CB 70 : *Une nuit à Hollywood* pour L'AdC offre une situation riche et très bien écrite qui nécessite un peu de travail d'implication des PJ. *Les couteaux lumineux* est une enquête bien foutue pour *Star Wars d6*. *Au clair de lune* est une aventure pour AD&D qui emmène les PJ sur un astéroïde habité décrit dans les Voyages de l'astronome (un mini-univers Casus à base de Sandestin, Jarandell et Cie). Poétique mais pas inoubliable. *Un Ricard, sinon deux !* est une belle recherche d'un agent disparu. Ambiance morose et humaine assurée. Pour *Méga* par Matthias Twardowski.

Dans CB² 15 : *Le Majestic* pour *Shadowrun* est un bon run minuté en milieu de plus en plus aquatique écrit par Arnaud Cuidet. *Le Yatagan brisé* est un scénario sans système inspiré de figures comme Alexandre Dumas, Gérard de Nerval ou Charles Nodier. Un MJ ambitieux et travailleur en tirera le meilleur.

Été, vitalité

Été 2002. Jacques Chirac est toujours vivant et l'homme d'extrême droite qui a tenté de l'assassiner le 14 juillet est écroué à la Santé. *Casus²*, lui, trinque à la sienne, avec un 15e numéro foisonnant ! Ça déborde de partout avec d'abord un dossier sur Alexandre Dumas pour son entrée au Panthéon. L'héroïsme est à la fête avec des aides de jeu dans l'esprit « mousquetaire » (équipement, classe de prestige, conseils MJ/PJ). On veut des belles tirades qui claquent et des hauts-faits ! D'ailleurs, on y parle déjà *De cape et de crocs* (voir notre Étagère p.90) mais on prépare aussi le terrain pour les jeux plus sombres à venir (preview de *Vermines*, COPS et *Retrofutur*). Le passé, on l'évoque aussi, avec un petit historique des éditeurs qui ont vu la naissance du JdR (notamment quelques *inside* sur Jeux Descartes, dont le travail éditorial était effectué un temps par 3 membres de la même famille, les Balczesak ! Au final, CB²#15 part un peu dans tous les sens, mais c'est du bon : manifeste décalé pour le Grosbillisme, description d'une société secrète (*les Amants de Tanit*), plan d'un théâtre, etc. Côté critique, la magnifique édition des *Royaumes oubliées* pour D&D3 se paie une sortie en fanfare, alors que *L'Appel de Cthulhu* est adapté au *d20 System* par un auteur qui commence à se faire un petit nom : Monte Cook. Pour finir, petit clin d'œil à une publicité pour la future 2e édition de *Nightprowler* par 2d sans face : heureusement que cette illustration-là n'a pas été gardée pour la couverture finale !

Été, petit peuple rpg !

Vous ne vous souvenez pas ? Mais si, le jeu de rôle complet dans l'ambiance des *fées n'ont que ce qu'elles méritent* (les courtes nouvelles publiées dans nos 3 précédents numéros). Un jeu culte pour une génération de rôlistes qui a tripé sur son système de défi posé sur un quadrillage : chance, destin, barbichète, bozzle (!), etc. La plume drôle, poétique et savoureuse y est pour beaucoup, car le jeu en lui-même était finalement assez anecdotique. Que de souvenirs ! Mais ce n'est pas le seul article marquant de ce *Casus* 70. Le terrain de *Blood Bowl* de la Forge de Sigmar (patins à glace et lave en fusion), vous vous rappelez ? La critique de l'ovni *Ambre*, le jeu de rôle sans dé (ah... les guerres du trône !) ? Le poster à découper pour en faire un écran aux Voyages de l'astronome ? La publicité pour le nouveau JdR de Gary Gygax, *Dangerous Journey* (qui devait s'appeler au départ *Dangerous Dimension*, en abrégé, DD...), les romans *Torg* dont Tristan Lhomme nous conseille la lecture (vous aussi vous êtes passé à côté ? Mince !), le Grosbill face à l'inquisition et le portrait de famille de *James Bond 007* ? Et pour ne pas repartir inculte, Bruno Faidutti,

Devine qui vient dîner ce soir... La saga !

La célèbre rubrique *Devine qui vient dîner ce soir* (voir page 236) est tout simplement la plus vieille rubrique JdR de l'histoire de *Casus Belli* ! Dès le numéro 1 en avril 1980, on peut ainsi admirer Liesnardhuus, cerberosphère, mhëerdoeuny et autre shbleurk, savants mélanges de monstres pour AD&D tous plus étranges les uns que les autres, entre private joke (on devine un collègue de club et une maman pastichés), références et envie d'humilier ses joueurs. Ce n'est finalement pas un hasard si c'est dans cette rubrique que le Grosbill (dit « la samaritaine ») apparaît pour la première fois, stats et moqueries à l'appui (dans CB4).

Au fil des numéros, la rubrique s'est rapidement mise à déborder, avec l'ajout de nouvelles classes de personnages et des sélections d'objets et potions magiques (le bazar du bizarre) écrites dans le même esprit que les monstres. Plaisir de faire mal aux PJ, croisade anti-Grosbill, humour noir ou absurde, la marque *Devine*... s'est largement imposée !

Et grâce à notre tribu de grabataires archéo-rôlistes émérites et irremplaçables que je remercie au passage (attention aux courses de chaises roulantes rétroclonées dans les donjons de la maison de retraite !), voici une petite sélection folle des créatures et objets les plus marquants de l'épopée *Casus*. Attention les amis, instant nostalgie !

Mes créatures sont plus débiles que les tiennes

Pour punir les Grosbills et les joueurs amoraux qui sévissaient en club, voici le **Jihk'hell**, un monstre sermonneur apparaissant lorsqu'un acte amoral est commis (CB4) ; le **clavore** est un monstre qui se nourrit uniquement de clés... et qui est capable de mimétisme et se transforme en... trou de serrure... et comme il n'aime que les clés, il attaque si on met autre chose dans la serrure.... je ne vous fait pas un dessin (CB20) ; le **vestivore**, sorte de spores qui bouffent les fringues et foutent les PJ à poil (CB25) ; et pour finir l'**hydre athée**, une créature qui éclot de son œuf quand on le touche, suit les aventuriers et, quand ils dorment, boit toute leur eau en perforant leurs gourdes... d'où le jeu de mot : hydratée, oh, oh, oh ! Ah, ah, ah !

Ze bazar du beezart

On ne pouvait pas ne pas citer quelques pièces remarquables de la collection : **le Grimoire de l'Ultime Sagesse** écrit en caractères minuscules et qui se referme sauvagement sur la tête du lecteur et ce, de façon répétée (CB3) ; la **potion d'autophagie**, qui donne au buveur une irrépressible envie... de goûter à sa propre chair (CB18) ; et enfin le **sac-glob-trotteur**, bien débile, qui permettra de réduire avantageusement l'équipement de vos PJ (CB30).

le célèbre auteur de jeux de société, nous fait la démonstration de l'existance des licornes dans les récits historiques. Un beau papier pour ceux qui sont curieux de connaître l'origine de nos mythes les plus usités à la table de jeu.

Été, Dédé... dîner !

À l'été 82, le vieux Dédé est toujours l'alpha et l'omega aux côtés des wargames, qui se taillent la part du lion. Mais débuter dans le JdR (et donc dans D&D) n'est pas une mince affaire. Les logiques éditoriales, notamment pour les traductions rendent l'affaire un peu complexe... mais heureusement, *Casus* est là pour vous aider !

Quoi, c'est tout ? Ben, oui, car si on met de côté le *Devine*... (voir ci-dessus) et le scénario sur le thème des gladiateurs (voir en marge), reste pas grand chose à se mettre sous la dent du rôliste (si, la mini preview de *Thieve's World*, un univers de jeu et de roman décrivant la ville de Sanctuary, qui inspira plus tard - entre autres villes cultes - Samarande, la cité-univers de ..?

Nightprowler. Y'en a qui suivent.

Damien Coltice

CARNETS DE VOYAGE

Jérusalem

City of (piece-s)

Jérusalem est le produit instable d'une alchimie entre ancien et moderne. Une ville nouvelle à l'architecture fonctionnelle dont les quartiers en pleine expansion ont rattrapé et avalé les anciens monastères et petits villages périphériques. Une vieille ville aux pierres séculaires qui a accueilli les vagues successives de population mais qui, sous la crasse, les graffitis et les antennes GSM, n'est pas devenue un grand musée comme le centre historique de certaines capitales d'Europe.

Le Saint Sépulcre (et son échelle)

Évacuons d'abord ces clichés dont on ne peut pas complètement s'abstraire sur la ville trois fois sainte : oui, Jérusalem est la ville de trois monothéismes ; par ordre d'apparition à l'écran le judaïsme, le christianisme et l'islam. Comme nulle part ailleurs vous y entendrez se mêler l'appel à la prière, le son des cloches et la corne de brume marquant le début du shabbat à la tombée du jour. Les mosquées, les églises et les synagogues occupent parfois les mêmes espaces. Prenez le Cénacle, où Jésus aurait avalé un dernier morceau avant le plus célèbre backstab de l'histoire de l'humanité ; c'est également là qu'est vénérée la tombe du roi David (auteur quant à lui du plus gros succès critique à la fronde contre un type deux fois plus balaise que lui). Peu importe qu'historiens et archéologues s'accordent à dire que sa dépouille n'y a jamais reposé : sur ce site de la colline de Sion, la salle du dernier repas est un lieu saint chrétien alors que l'étage inférieur est une synagogue.

Mieux : le Mur des Lamentations, haut lieu du judaïsme, n'est autre que l'ancienne enceinte d'un complexe plus vaste, qui aurait abrité le Temple de Salomon, bâti sur la roche avec laquelle Dieu aurait créé le monde et façonné Adam (rien de moins). Détruit par les Romains, le Temple a disparu, mais Mahomet serait monté aux cieux depuis cet endroit précis, poussant le calife Abd-el-Malik à y édifier le fameux Dôme du Rocher. Le sulfureux ordre des Templiers y a par la suite installé son très catholique quartier général à l'époque des croisades… Résultat, le troisième lieu saint de l'islam est revendiqué par beaucoup comme le premier lieu saint du judaïsme et comme un site chrétien par certains néo-croisés exaltés. On vous laisse imaginer le genre de tensions que ça génère.

Même au sein d'une même foi, les rivalités sont farouches. Le Saint Sépulcre accueille toute une série de communautés chrétiennes : catholiques, orthodoxes, éthiopiens, arméniens… qui se partagent jalousement le site de la crucifixion et du tombeau du Christ. Divisée en d'innombrables chapelles consacrées aux différentes traditions, l'église se transforme parfois en champ de bataille quand les prêtres en viennent aux mains pour défendre tel ou tel pouce du lieu saint. Symbole de cette interminable discorde, une échelle installée au XIX^{e} siècle sur un rebord de fenêtre de la façade principale est toujours là : les autorités religieuses n'arrivent pas à s'accorder pour la

Le Mur des Lamentations et le Dôme du Rocher

Le mur de séparation avec les Territoires palestiniens encercle Jérusalem au nord, à l'est et au sud ; ici, à proximité de Bethléem

retirer. Les rivalités sont telles que les clés du Saint Sépulcre ont été confiées à une famille… musulmane. Elle en est toujours aujourd'hui la gardienne.

La ville

Jérusalem a la richesse d'une société multiculturelle et multiconfessionnelle où s'élèvent toutefois des barrières tant physiques que symboliques et mentales, et où le vivre-ensemble cède le pas au repli communautaire et à l'obsession de protéger son identité.

Traversez la vieille ville et ses souks colorés encombrés de boutiquiers gouailleurs, de gamins chapardeurs et de pèlerins ployant sous le poids imaginaire de la croix en polystyrène qu'ils portent pour revivre en mode *light* la passion du Christ. Vous verrez se côtoyer sur les étals les t-shirts *Free Palestine* et les sweats siglés Tsahal, du nom de l'armée israélienne. Cette armée, vous aurez tôt fait d'en rencontrer les patrouilles de soldats de vingt ans, fusil d'assaut en bandoulière, qui se font volontiers photographier quand ils ne sont pas occupés à fliquer les jeunes *shababs* palestiniens, assistés par les centaines de caméras de surveillance dont est truffée la vieille ville. Dégustez un jus de grenade frais avant de quitter l'ombre des remparts pour remonter la rue Saladin, principale artère de Jérusalem-Est. Ici règnent les odeurs fortes du café arabe et des ordures qui brûlent dans les bennes, et les jeunes Palestiniennes expérimentent une mode *halal* déroutante, voile sur la tête ne laissant pas dépasser le moindre cheveu, mais maquillage abondant, talons et jean taille basse. Continuez vers l'ouest, traversez le boulevard… et changez de monde. En l'espace de 100 mètres, vous n'êtes plus au Proche-Orient arabe, mais dans les ghettos juifs de la Russie du XIX^{e} siècle. Redingotes noires et papillotes, les perruques des femmes côtoient les *schreimels* en fourrure des hommes, même par 40 degrés sous le soleil écrasant. Bienvenue à Mea Shearim, quartier où bien souvent hommes et femmes ne partagent pas le même trottoir. Cheminez le long des murs tapissés d'édits religieux monochromes ; ici encore, les enfants sont légion. →

Inspi

La bonne nouvelle, c'est que Jérusalem peut être une source d'inspiration à la fois pour un cadre médiéval (une ville fortifiée entre collines et désert avec son histoire de batailles épiques entre Romains, Perses, croisés, soldats de Saladin et ordres religieux) ou futuriste-cyberpunk (sécurité high-tech discrète ou évidente mais omniprésente, sectes fanatiques, fort clivage social entre quartiers riches et misérables, divisions communautaires et ethniques…).

Le Souk des Cotonniers (quartier musulman)

Pendant Pourim, l'équivalent juif du carnaval pendant lequel l'ivresse est recommandée, vous pourrez même les aider à descendre une bouteille de mauvais rouge en pleine rue. En redescendant vers la rue de Jaffa, quittez le quartier ultra-orthodoxe et posez-vous à la terrasse d'un café à l'européenne pour écluser une bière fraîche et regarder passer cette jeune fille en short et débardeur, dreads décolorés attachés par des perles en bois et Jericho semi-automatique à la ceinture. Ne soyez pas surpris si un garde fouille votre sac et vous passe au détecteur de métaux : il y a quelques années, ce genre d'endroit était encore une cible de choix pour les attentats suicides.

Leçon de cette petite balade

Jérusalem est le reflet d'une société compartimentée et communautarisée, dont les membres se croisent parfois mais n'échangent que rarement, et dont les frontières invisibles sont d'une certaine manière aussi impénétrables que les murs de béton surmontés de barbelés qui ceinturent la ville.

Entre religion et technologie, messages de paix et guerre perpétuelle, dans la région, Jérusalem n'est pas la seule terre de contrastes : à moins de cent kilomètres, Tel Aviv l'Israélienne est le paradis décadent de la fête à outrance et des start-up d'informatique et de biotech, et Gaza la Palestinienne, surpeuplée, vaste prison à ciel ouvert, est devenue un quasi-État islamique où survivent pourtant certains des plus vifs esprits créatifs du Proche-Orient.

Qui sait, on vous y emmènera peut-être un de ces jours ?

Anthony Bruno

Références

Jérusalem a été traitée par certains JDR. Si votre serviteur a brièvement couvert la ville sainte dans *Shadows of Asia* pour *Shadowrun* (disponible en VO), White Wolf lui a en revanche consacré un supplément complet pour *Vampire: Dark Ages*, sous le titre *Jerusalem by Night*. Le supplément contient des erreurs rigolotes (les cartes à l'allure de vieux parchemin du XII[e] siècle mentionnent des villes et des quartiers fondés 700 ans plus tard), mais les recherches historiques sont de qualité et le contenu est une mine d'idées pour jouer n'importe quel scénario médiéval dans une ville cosmopolite en conflit politico-religieux. Vu la sensibilité croissante sur tout ce qui touche aux religions, les approcher sous l'angle du vampirisme et des buveurs de sang était pour le moins gonflé. À lire !

Ultra-orthodoxes à Mea Shearim

ABONNEZ-VOUS À CASUS !

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

NE LOUPEZ PAS LES PROCHAINS NUMÉROS !

ENVOYEZ UN CHÈQUE DE 54 € À L'ORDRE DE BLACK BOOK ÉDITIONS, AVEC VOTRE NOM, PRÉNOM ADRESSE EMAIL ET POSTALE, À L'ADRESSE SUIVANTE

Black Book Éditions
14 avenue Gorge de loup,
69009 Lyon

OU ABONNEZ-VOUS EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.b 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. *System Reference Document*. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. *Casus Belli #3 : Chroniques Oubliées.* Copyright 2012, Black Book Éditions, LLC; Auteurs : Laurent Bernasconi, David Burckle et Damien Coltice.

nouvelle

TÊTES DE MORTS | ÉPISODE 1/3

Au clair de la lune...

Sekh s'enfuit en courant. Ses grandes foulées sont désordonnées. Il est élancé. Et seul. Ses fines bottes de cuir, retroussées au niveau des genoux, laissent une trace grossière dans la neige immaculée. Il transpire déjà. Des perles meurent sur l'arrête acérée de son nez. D'autres se perdent dans une moustache travaillée, malmenée par la buée d'un souffle court.

Sous la frondaison des sapins, il avance au hasard dans une semi-obscurité. La nuit est sur lui et rien ne ressemble plus à un arbre qu'un autre arbre. Son justaucorps, si bien coupé pour les dîners mondains, lui compresse la poitrine. Ses chausses sont parfaitement inadaptées. « Maudite forêt ! », jure-t-il en lui-même. Une scène le hante et nourrit sa course.

C'était il y a quelques minutes mais la voix de la capitaine résonne encore dans son esprit. « Non, Sekh ! Reviens ! Bats-toi, lâche ! » Un souvenir frais qui réveille plus de colère que de culpabilité. Depuis le début, toute cette histoire d'escorte à travers la montagne couvrait mal un arrière-goût de charogne. Trop de monde intéressé pour accompagner une jeune fille rejoindre sa pension hivernale. Trop belle la prime promise par le père ! « Évidemment que t'étais pas le seul à être au courant pour les diamants planqués au fond des malles, butor ! » La douleur physique accouche rarement de pensées positives.

Une certitude, la chef de l'expédition, elle, ne savait rien de toute cette histoire. Au moment où les brigands ont attaqué le camp, en pleine nuit, elle a fait son possible. Elle a ferraillé dur, saigné probablement deux ou trois crapules en tentant de protéger la gamine. Mais ils étaient trop nombreux. Ça, Sekh l'a compris très vite, contrairement aux deux autres mercenaires qui ont dégainé, braillant à plein poumons. Le discernement est une qualité trop souvent sous-estimée. « À croire qu'ils n'avaient qu'une envie, mourir en pleine nuit, au pied des résineux, le crâne défoncé par des matraques ». Tant mieux finalement. S'ils s'étaient laissés faire, lui, le grand Sekh, n'aurait jamais pu filer sans que personne ne le remarque. Personne, sauf la capitaine. Ah ce cri ! Il secoua la tête vainement, comme pour faire cesser cet écho cruel. « Non, Sekh ! Reviens ! »

Les brigands ne lui ont même pas donné la chasse. Ils avaient les gemmes et des prisonniers pour s'amuser. « Laisse ! La forêt s'en occupera », avait prédit l'un d'eux. Un avertissement qu'il n'a compris qu'un peu plus tard. D'abord, pour fuir les lieux, il a couru à s'en faire brûler les poumons. Et puis il s'est arrêté. Net. Épié. Une sensation qu'il connait bien, au détour d'une ruelle sombre. Mais le labyrinthe tortueux de la grande ville est loin. Ici, pas de passage confidentiel, aucun échappatoire clandestin. Une paire d'yeux, derrière un buisson. Alors il a repris sa marche. Maintenant, il avance plus lentement. Un cri, rauque et menaçant. Un condensé de sauvagerie. Une plainte. « Du feu, bordel, faire du feu ! » Voilà que le précieux se parle à lui-même ! Envolée, la belle assurance, évanoui le vocabulaire choisi. Un début de panique emplit l'air gelé et humide. Un signal que certaines créatures perçoivent à des kilomètres. Un nouveau hurlement, plus long cette fois, plus loin mais aussi plus puissant.

Dans son souvenir, la route n'était pas si loin que ça. Trois ou quatre heures tout au plus. Sauf qu'il est impossible, dans ce royaume farouche et végétal de moyenne montagne, de mettre cap droit sur le sud ! Sekh contourne, enjambe, traverse, escalade, descend, évite et surtout, il détale ! De toutes façons, dormir sans tente ni couverture serait une folie. Et puis les sonorités nocturnes de la forêt l'agressent plus qu'il ne veut l'admettre. La lune est claire mais, sous la cime épaisse des sapins, ne filtre qu'un halo blafard. Et ce sentiment de ne pas être seul ! Des ombres, des percées fugaces, des clapotis de pattes dans la neige. Et ces reflets de pupilles ! Un nouveau hurlement tout proche. Un loup ! Et puis d'autres, en réponse, de l'autre côté du vallon. Un concert d'harmoniques dissonantes mais élaborées. Combien sont-ils ? Sekh reprend au pas de course. Il sent désormais clairement la présence d'un canidé sur ses pas. À vingt mètres, parfois moins ? Il ne réfléchit plus vraiment à sa destination, il fuit. Il allume sa dernière torche, non sans mal, lui qui n'a pourtant jamais tremblé au moment de crocheter une serrure, même sous pression, même en pleine nuit, même au milieu du danger.

Ses jambes, sciées par le froid et l'effort, sont lourdes. Plus aucune souplesse dans la démarche. Sa fuite initiale, à toute vitesse et pendant de longues minutes, l'a totalement tétanisé. Sekh ne sent plus ses pieds mais il avance. Tout autour de lui, dans la lumière vacillante de sa flamme, il sent la meute. Les loups sont sûrs de leur fait. Rien ni personne ne peut les distancer sur une longue course. Mais le grand humain est encore trop vif. À quoi bon prendre un risque ? Les canidés entendent le laisser s'épuiser, toute la nuit s'il le faut. Le grand mâle mène la course... Une heure s'est passée. La torche s'est éteinte. Sekh est au bord de l'épuisement. Une fois, il a trébuché. À peine le temps de se relever qu'il a vu un jeune adulte téméraire à moins de deux mètres de lui, prêt à lui sauter sur le dos. Mais il s'est relevé en gesticulant, hurlant à pleins poumons. L'animal a disparu d'un bond vif. Combien sont-ils ? Six, peut être sept ?

Il avance désormais avec sa dague en main. Son petit sac n'est plus sur son dos. Il ne se rappelle pas où et quand il l'a perdu. Devant lui, une petite clairière baignée de rayons lunaires casse la monotonie atroce du sous-bois. Sur ses talons, la meute se fait de plus en plus audacieuse. Surtout ne pas tomber. « Debout, debout ! Allez, tu vas pas crever ici comme une merde », s'encourage-t-il à haute voix au moment de pénétrer sous la voûte étoilée. Le ciel dégagé renvoie une douce lumière. Ses yeux, habitués à l'obscurité épongent la scène avec avidité. Face à la lune en lisière de la forêt, trois corps nus pendent d'une grosse branche par les pieds, tels des jambons, la tête un bon mètre au-dessus du sol. Les mains attachées dans le dos. Sekh s'approche. Il lui faut de longs instants pour reconnaître les traits bleuis et boursouflés de la capitaine. Les visages tuméfiés des deux autres corps ont probablement appartenu aux mercenaires. Aucune trace de la gamine, ni de leurs assaillants. Les cadavres sont grossièrement éventrés, les entrailles disparues et des cicatrices profondes et brutales déchirent les parties charnues de ses anciens compagnons. D'innombrables insectes grouillent et s'engluent avec délectation sur l'épiderme visqueux des dépouilles. Derrière lui, Sekh sent la meute qui approche mais ne peut détacher les yeux de ce spectacle morbide. Il n'a même plus la lucidité nécessaire pour comprendre ce que signifie ce retour à la case départ. La courageuse aventurière semble avoir été recouverte d'une substance collante. Au sol, une jarre vide. Dans la boue maculée de sang, d'énormes traces griffues.

Le grognement soudain des loups lui glace le sang. Il se retourne aussitôt, dos à l'arbre, la dague en avant. La charge du grizzli est foudroyante. D'un formidable coup de patte, l'ours décapite le citadin épuisé et tétanisé. La tête roule au sol et heurte la jarre de miel dans un bruit sourd. Un corps sans vie s'écroule dans la neige. L'ours se dresse alors de toute sa hauteur sur ses deux pattes postérieures. Il mesure plus de quatre mètres de haut. Le fauve gronde en direction des loups. Le plus gros d'entre eux hésite un instant puis recule...

Le discernement est une qualité trop souvent sous-estimée.

Thomas Berjoan
***Illustration** Laurent*

***Note :** Nouvelle librement inspirée par une partie de D&D, scénario de F. Blaye « Les ruffians d'Olizya »*, trouvable sur le site *AideDD*.

CONCOURS DE L'ÉTÉ

CRÉATEUR DE MONDES !

En chaque MJ sommeille un créateur de monde, un démiurge fou qui ne cesse de rêver à d'autres univers et d'autres réalités.

Univers impossibles, folles uchronies, territoires modernes et contemporains vus sous des angles inédits... Qu'importe ! Tant que le lieu et son histoire excitent l'imagination et incitent à faire vivre de grandes aventures.

À vous tous, génies fébriles en mal de création, nous proposons un nouveau concours : Faites nous vibrer en présentant votre monde !

Le but : présenter un cadre de campagne, un setting original susceptible d'accueillir de multiples scénarios et propice à enflammer les imaginations... L'article devra présenter le décor, développer un background et pourra prendre la forme de votre choix (description « classique », correspondance, document mystérieux, récit, etc.).

Les textes ne devront pas excéder un maximum de 9 000 signes (espaces compris). Des images d'illustrations (croquis, photos, etc.) seront un plus apprécié pour mettre en valeur votre univers. Aucune limite ne s'applique quant au type de lieu présenté ou quant à l'époque de jeu. Aucun système de règles n'est nécessaire, le concours ne s'intéresse qu'au background.

Le choix des vainqueurs du premier tour reviendra à un jury composé de membres de la rédaction de Casus et de l'équipe de Black Book Éditions et les trois meilleurs settings seront présentés dans le numéro 6 de *Casus Belli*. Le choix de l'ultime vainqueur vous incombera ensuite via un vote organisé en ligne.

Vous avez jusqu'au 15 octobre 2012 inclus pour nous envoyer vos propositions, uniquement par mail, à l'adresse *concours@casus-belli-mag.fr*. Le concours est ouvert à tous sans restriction*.

MJ, joueurs, démiurges amateurs ou expérimentés, à vos plumes !

La rédaction

Extrait du règlement
Consultable sur notre site :
black-book-editions.fr/casusbelli

Le concours « **Créateur de mondes !** » est ouvert à tous.

Chaque candidat s'engage à fournir des textes et éléments originaux dont il affirme sur l'honneur être l'auteur.

En cas de non-respect de ce point, leur responsabilité reste entière, et le statut de gagnant sera annulé.

En cas de co-écriture, tous les co-auteurs doivent être mentionnés en signature (au-delà de trois signataires, merci de trouver un nom de collectif).

Les envois se feront uniquement sous forme de pièce jointe envoyée par mail. D'autres pièces jointes peuvent être ajoutées, dans la limite de 5 mails au total clairement identifiés comme « partie de X mails » par un titre commun (le nom de votre setting).

Le corps du mail doit contenir les coordonnées complètes du candidat (nom, prénom, adresse, code postal, ville, un numéro de téléphone valide pour être joint).

La rédaction accusera réception des mails. Il appartient au candidat de contrôler ses accusés de réception, aucune réclamation ne sera prise en compte pour des textes non reçus et non signalés après le **15 octobre 2012**.

Casus Belli et Black Book Éditions s'engagent à ne pas faire d'autre utilisation que celle prévue dans ce concours sans autorisation de l'auteur.

L'auteur est averti que de menues modifications orthographiques ou de présentation peuvent lui être suggérées pour correspondre aux contraintes de la publication.

En cas de non-conformité aux critères du jury cité plus haut, Casus Belli et Black Book Éditions se réservent le droit de ne pas publier le texte gagnant.

** Les membres de la rédaction de Casus Belli et de Black Book Éditions ne sont pas autorisés à participer.*

Dans Casus Belli n°5

Septembre | octobre 2012

L'été sera passé à une vitesse fulgurante et après la collision évitée de justesse de nos numéros 3 et 4 en boutiques, attendez-vous à être gâtés à la rentrée avec un nouveau numéro de *Casus Belli*.

Le mois de septembre sera l'occasion de se pencher sur des sorties récentes comme *Terra Incognita*, dont la gamme s'élargit à grande vitesse, *Ryuutama*, qui a défrayé la chronique en ligne, *Six Cauchemars Contemporains*, une publication au titre évocateur, ou *Devastra Réincarnation*, le dernier pari fou des équipes de Pulp Fever. L'archéorôlisme sera aussi à l'honneur avec de nouvelles merveilles exhumées rien que pour vos yeux par nos rédacteurs mi-aventuriers mi-antiquaires.

Côté scénario, la suite d'Oblis vous permettra de plonger plus avant dans les brumes, en des lieux jusqu'alors inexplorés que certains lecteurs attendent depuis bien longtemps. Les autres JdR, qu'ils soient des parutions toutes fraîches sorties des presses ou des légendes vivantes, auront comme d'habitude leur place dans notre cahier noir & blanc conçu pour vous faire vivre d'inoubliables aventures.

Le gagnant du concours « Avis aux intrépides voyageurs » sera révélé et son texte publié. Des règles additionnelles pour *Chroniques Oubliées* viendront répondre à toutes vos interrogations sur les familiers et d'autres surprises encore vous attendent dans nos pages. Toute l'équipe restera active cet été pour vous donner d'excellentes raisons de rentrer de vacances au mois de septembre et vos rubriques préférées auront profité des mois les plus chauds de l'année pour reprendre des forces et préparer un retour en fanfare.

Comptez les jours, guettez le passage du facteur. CB #5 continuera de vous aider à propager la flamme de notre passion commune. À très bientôt et n'oubliez pas d'ici là de jouer et de rêver, que vous soyez coincés au cœur des villes ou occupés à vous faire bronzer.

Stéphane Gallot

Tous droits réservés Paizo Publishing. 2012. Pathfinder JdR

LES IMMÉMORABLES AVENTURES DE
KROC LE VIEUX BÔ
KROC MEMORIES
AINSI S'ACHÈVENT LES MÉMOIRES DE KROC LE BÔ.
MONSIEUR LE BÔ
ET VOILÀ !! 30000 PAGES D'AVENTURES DE KROC LE BÔ...
FIN
... ENFIN TERMINÉES !!!
SALUT KROC !
TOC TOC
SALUT MAX !
HO, HO !! ILA BIEN TRAVAILLÉ LE NAINOPHTALMO ...
TU AVAIS QUOI ? MYOPIE ? ASTIGMATIE ?
MMFFF ...
STRABISME PYROPLASMIQUE !!
FFFRCUCH !
FIN
AUGUSTIN/LEGUE

AVEC RAVAGE ON DÎNE EN ENFER !

Retrouvez l'actualité de tous les jeux de figurines et jeux de plateau avec figurines dans Ravage

84 pages, 6,50 euros - En vente chez votre marchand de journaux

SEPTEMBRE 2012

Les Chants du Labyrinthe

- Aventurez-vous dans les méandres de l'Archipel.
- Découvrez les secrets d'Avalon.
- Empruntez les Chemins Interdits des Psykers.
- Poursuivez la formidable course contre la montre qui décidera du destin du Malroyaume !

Wasteland
Les Terres Gâtées

Département des sombres projets

www.sombresprojets.com

D. Lecossu

ISBN : 978-2-36328-109-8 Prix : 9,50€

9 782363 281098