CHRONIQUES OUBLIÉES | LES FAMILIERS

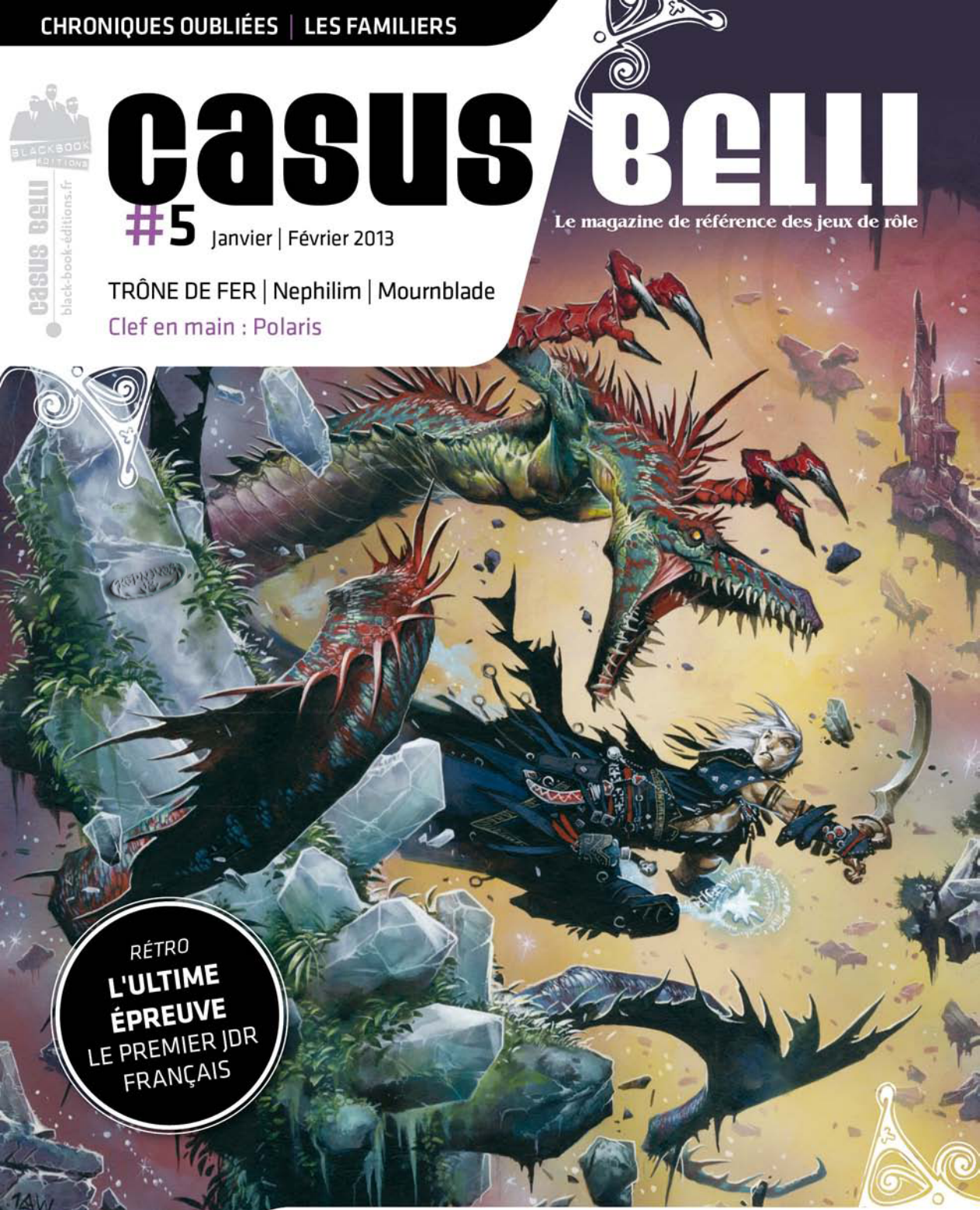
casus belli

#5 Janvier | Février 2013

Le magazine de référence des jeux de rôle

TRÔNE DE FER | Nephilim | Mournblade

Clef en main : Polaris



RÉTRO
L'ULTIME ÉPREUVE
LE PREMIER JDR FRANÇAIS

SCÉNARIOS : Pathfinder, Bloodlust, Terra Incognita, Tenga & Pathfinder Society

BLACKBOOK EDITIONS
casus belli
black-book-éditions.fr



Succombez aux Royaumes de l'épouvante !

La Couronne putréfiée

DISPONIBLES



paizo PUBLISHING

BLACKBOOK EDITIONS

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

sommaire

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 20
Actualité - D&D Next Playtest 24
Actualité - Avant-première : *L'Éveil des Seigneurs...* 26
Actualité - GN - arte invente le GN moderne 28

Nouveauté - Nephilim 4 32
Nouveauté - Terra Ingognita 38
Nouveauté - Le Trône de fer 44
Nouveauté - Mournblade 48
Nouveauté - Savage Worlds 52
Nouveauté - Devâstra Réincarnation 56
Nouveauté - Honor + Intrigue (VO) 60
Nouveauté - La Couronne putréfiée 64
Nouveauté - Interview XI : Nothingness 66
Nouveauté - 23000AD 68
Nouveauté - Cthulhu by Gaslight 3 (VO) 70
Nouveauté - Recueil d'Absalom 72
Nouveauté - Necronomicon & autres ouvrages... 73
Nouveauté - Manuel des monstres volume 1 74
Nouveauté - Dieux & magie 75
Nouveauté - Manuel des plans 76
Nouveauté - Space 1889 : Red Sands (VO) 77
Nouveauté - 6 cauchemars contemporains 78
Nouveauté - La Grande nuit 78
Nouveauté - Livret et écran Tenga 78
Nouveauté - La Voie des esprits 79
Nouveauté - Livret et écran Keltia 79
Nouveauté - Les Mystères de Lyon 79

L'étagère du rôliste - Guildwars 2 80
L'étagère du rôliste - The Secret World 84
L'étagère du rôliste - Warhammer 40K 88
L'étagère du rôliste - Spec-Ops : The Line 90
L'étagère du rôliste - Le coin des comics 92
L'étagère du rôliste - Hobbiteries 94
L'étagère du rôliste - Andor 96
L'étagère du rôliste - Seasons 97
L'étagère du rôliste - Dominion, L'âge des ténèbres 98
L'étagère du rôliste - Hommage Roland C. Wagner 99
L'étagère du rôliste - Inspis 100

Scénario : Un Cœur à prendre (Pathfinder) 108
Scénario : Empalez les bébés (Bloodlust Métal) 126
Scénario : Le Shogun de treize jours (Tenga) 136
Scénario : Dodozifier (Terra Incognita) 146

Pathfinder Society - Mascarade à Baie sanglante 156

Aide de jeu - Bâtisses & Artifices n°5 : L'ordre de... 204
Aide de jeu - Chroniques Oubliées : Familiers 216
Aide de jeu - Clef en main : Le Débarcadaire (Polaris) 222
Aide de jeu - MJ Only : Mon dieu, protège-moi de... 228
Aide de jeu - Papy Donjon : la classe de druide 234

Rétro - Archéo-rôlisme : L'Ultime épreuve 236
Rétro - Portrait de famille : James Bond 007 240
Rétro - 30 ans de Casus : Casus belli n°12, 72 et 17 244

Carnets de voyage - Florence (gagnant concours) 246
Récit - Têtes de morts, épisode 2/3, Les Promesses... 250
Économie - Kickstarter et levées de fond 252
Glossaire rôliste & Licence OGL 3.5 254
Casus Belli - Dans CB#06... 256

Abonnements 249

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, *www.black-book-editions.fr*. N°5, janvier/février 2013. **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) : Pierre Balandier, Farid Ben Salem, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Tristan Blind, Raphaël Bombayl, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Julien Clément, Damien Coltice, Laurent « Bob Darko » Devernay, Julien Dutel, Cally Favorite, Franck Florentin, Crystal Frasier, Géraud « Myvyrrian » G., Stéphane Gallot, John Grümph, Olivier Guillo, Didier Guiserix, Olivier Hézèques, Fred Joly, Olivier Lafont, Jérôme « Brand » Larré, Tristan Lhomme, Patrice Mermoud, Yoshiaki Mimura, Éric Nieudan, Isabelle Périer, Aurélie Pesséas, Philippe Rat, Requiem, Thomas Robert, Pierre Rosenthal, Manuel Rozoy, Marc Sautriot, Shylock et Yohan Vasse.

Image de couverture Wayne Reynolds. Tous droits réservés Black Book Éditions sous licence Paizo Publishing. 2013.

Illustrateurs, cartographes et photographes Laurent Bernasconi, Bernard Bittler, Damien Coltice, Laurent Emonet, Gotto, John Grümph, Didier Guiserix, Corey Macourek, Jean-Baptiste Reynaud et Mike Schley.

Toutes les illustrations sont (c) leurs auteurs et leurs éditeurs.

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 et du Fix, le Département des Sombres Projets, Genséric Delpâture, Jean-Jacques Cortes, Lisa Stevens, Shane Ensley, Margaret Weis Productions, Kurt Cobain, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard et Cédric Delobelle, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Ludovic « Heuhh » Papaïs, la communauté du site Pathfinder-FR, Philippe Debar, Neko, Florrent, Gary Gygax, Jawad, Franck Plasse et les XII Singes, Roland C. Wagner, Peter Jackson, Erik Mona, Laurent et Corinne Rambour, Urban Comics, les participants au concours « Avis aux intrépides voyageurs », Arnaud Cuidet, Hicham et les éditions du Matagot, Les Sorciers de la Côte, Nicolas Bongiun et AEG.

Impression Imprimerie de Champagne. **Diffusion boutiques** Millennium.

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

Abonnements : voir page 249 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 978-2-36328-112-8. Dépôt légal : janvier 2013.

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



ÉDITO

La fin de l'année a été riche en annonces et, plus important encore, en sorties, ce qui est une très bonne nouvelle et augure du meilleur pour les mois à venir. Bien entendu, parmi les projets publiés récemment et prévus pour le 1er semestre, on compte un certain nombre d'ouvrages espérés des mois, voire des trimestres plus tôt. Mais qu'importe au final : les étals des boutiques et les étagères de nos bibliothèques se sont alourdies cette année encore avec de beaux jeux qui ont déjà été éprouvés durant les vacances ou qui le seront dans le courant du mois de janvier. C'est tout ce qui compte !

À reconsidérer l'année écoulée, c'est peu de dire que 2012 a été faste. De *L'Anneau Unique* à *Bloodlust* en passant par *Nephilim*, nous avons pu assister à un incroyable *revival* de licences mythiques. D'*Eleusis* à *Fiasco*, de *Terra Incognita* à *Apocalypse World*, les nouveautés n'ont pas démérité non plus et certaines ont même véritablement créé la surprise. Si 2013 nous offre autant de JdR que cette année, on pourra encore parler d'un grand cru !

Autre évènement de la fin d'année, la presse (non-rôliste) reparle de nous, et en termes élogieux s'il-vous-plaît. Nos confrères de *Di6dent* ont même eu droit à un encart dans *Chronic'Art,* c'est dire ! Merci une nouvelle fois à Peter Jackson. Cela fait un mois que l'on est en plein dans la vague du *Hobbit*. Réjouissons-nous en et surfons-là. Nous étions là avant et nous serons toujours debout après son passage, mais autant en profiter pour avancer un peu.

Il est de coutume depuis les années 90 de craindre les médias généralistes et, quand on voit les attaques encore régulièrement faites à certains secteurs du monde ludique, le jeu vidéo au premier chef, il apparait comme évident qu'une certaine réserve reste de mise. Mais il est grand temps d'enterrer la hache de guerre, vous ne croyez pas ? Si la médiatisation a évidemment ses contreparties, elle peut aussi faire tomber les préjugés, normaliser une activité en la présentant à ceux qui ne la connaissent pas et, plus important encore, elle peut permettre d'amener de nouveaux joueurs dans notre cercle par trop fermé.

Le JdR ne sera jamais un loisir de masse comme le rêvaient autrefois ses pionniers. Mais le joyeux petit monde des rôlistes a de vraies chances de s'étendre pour peu qu'il s'en donne les moyens. Ce serait une belle ambition pour cette année ! Et il suffit à chacun d'ajouter cette simple résolution à sa liste déjà bien remplie : « en 2013, je m'efforcerai de transmettre la flamme, sans prosélytisme, mais sans plus cacher ma passion ». Franchement, ça n'a pas l'air si terrible…

Sur cette bonne résolution et ces grandes ambitions pour la jeune année qui débute, j'en viens au plus important : au nom de toute la rédaction de *Casus*, je vous souhaite une formidable année 2013 ! Puisse-t-elle être fantastique, autour des tables de jeu comme au quotidien. Puisse cette année vous réserver d'incroyables lectures et des souvenirs de partie dont vous reparlerez encore dans vingt ans. Et si avec ça, vous n'avez pas aussi la gloire, le mojo et la santé… changez de dés !!

Stéphane Gallot & Didier Guisérix



***Illustration** de couverture Wayne Reynolds*

Tous droits réservés @ Paizo Publishing. 2013

LE COURRIER DES LECTEURS

La fin du monde n'a pas eu lieu

Bon, on est vivant. Pfiou... On a eu chaud quand même, non ? Quand on y pense, heureusement que les mayas ont déconné à plein tube ! (Trop de sacrifices humains rend fou, c'est pourtant écrit dans tous les manuels de JdR.)

Message personnel (1)

J'ai appris à la lecture d'un récent supplément de jeu de rôle que Tristan Lhomme, l'éminent auteur du jeu de rôle L'Appel de Cthulhu, *fêtait ses 45 ans de carrière ludique ! Je tenais donc à le féliciter et j'espère qu'il continuera encore longtemps à nous faire rêver avec ses histoires d'anges et de démons !*

Lapin compris

Cher Lapin,

C'est très gentil à toi et gageons que Tristan appréciera le geste. Néanmoins, je ne peux m'empêcher de te faire remarquer que Tristan n'a pas écrit le jeu de rôle *L'Appel de Cthulhu*. Et non ! De plus, il ne fête « que » ses 25 ans de carrière (débutée dans les pages de notre confrère de l'époque *Chroniques d'Outre-monde*). Enfin, quand tu évoques les anges et les démons, je crois pouvoir te dire que tu confonds certainement Tristan avec une autre légende française du JdR, mais je ne voudrais surtout pas te froisser...

Annabella Belli



Message personnel (2)

Bonjour,

Ancien membre du groupe d'auteurs connu sous le nom de Tristan Lhomme et officiant depuis plus de 25 ans dans les pages des ouvrages et magazines de jeu de rôle, je vous contacte pour faire valoir mes droits. Je n'ai en effet touché aucune rémunération quant à l'utilisation de la signature Tristan Lhomme dans vos pages. Ayant mené mon enquête, j'ai conclu que vous avez usurpé cette identité prestigieuse et bankable pour le bénéfice de votre magazine. Ainsi, je demande à la rédaction de Casus Belli *100 000 francs de dommages et intérêts et vous somme de présenter vos excuses publiquement pour cette tromperie !*

Docteur Dumas

Cher Docteur,

Sachez en premier lieu que *Casus Belli* ne paie jamais ses pigistes en francs, monnaie qui n'a d'ailleurs plus cours depuis une dizaine d'années - d'où sortez-vous ?

Ensuite, si usurpation il y a, concédons que le qualité de la prose publiée dans ce nouveau *Casus* est à porter au crédit de l'usurpateur. À vrai dire, nous avions

Appel : Calendrier des manifestations !

Casus Belli met en place une adresse mail ***manif@casus-belli-mag.fr*** pour tous les organisateurs de manifestations rôlistes à travers la francophonie. Si vous souhaitez que nous signalions votre prochaine manifestation, envoyez-nous un mail en respectant le format suivant :

OBJET : [NOM DE LA MANIFESTATION]

[DATE ET LIEU ; NOM DE(S) ASSOCIATION(S) ORGANISATRICE(S)]

[JEUX JOUÉS ; AUTEURS OU ÉDITEURS PRÉSENTS ; CONCOURS ÉVENTUELS]

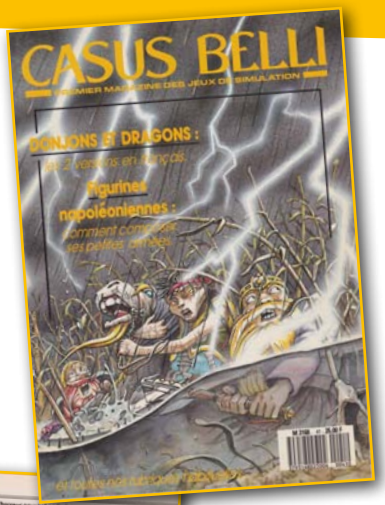
[ADRESSE SITE WEB ET MAIL/TÉLÉPHONE DE CONTACT]

Une fois la manifestation passée, n'hésitez pas à nous envoyer un petit texte pour nous raconter comment cela s'est passé (500 signes maximum) et deux petites photos pour témoigner de l'ambiance. Nous essaierons de les glisser dans nos pages, à mesure que la rubrique manifestation grandira !

nous aussi entendu parler de la rumeur qui prétend que Tristan Lhomme est en fait le pseudonyme d'un groupe d'auteurs talentueux... Nous allons donc mener l'enquête de notre côté et nous porter partie civile s'il advenait que vous aviez raison dans cette affaire !

En attendant, n'hésitez pas à prendre rendez-vous avec notre avocat. Attention toutefois, ce dernier est pris en ce moment par la lecture d'un vieux grimoire de loi découvert il y a peu dans une brocante et qui, nous a-t-il dit, pourrait receler quelques secrets passionnants sur le droit non-euclidien !

Joe Casus





Message personnel (3)

Cher Tristan,

Que tu sois ou pas un groupement d'auteurs, toute la rédaction de *Casus Belli* se joint à Didier (voir crapou page ci-contre) pour te féliciter pour tes 25 ans de carrière dans le jeu de rôle.

Si on ne résiste pas à la tentation de regarder en arrière (ci-dessus la couv de *CB n°41*, dans lequel parut ton premier scénario pour *L'Appel de Cthulhu*, *Celui d'en bas*), on te souhaite encore au moins 25 années de plus à ton palmarès !

La rédac
***Crapou** Didier*
Guiserix

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.

BUZZ MON RÔLISTE

Cloisonnés pendant des décennies, martyrisés, isolés, les rôlistes se vengent désormais sur la toile. Détournements, hommages, vérités, intox. Oh, buzz-moi mon beau rôliste. Oui, buzz moi !

Le tour du monde de Casus 3

S'il y a bien un truc sympa avec Facebook, c'est de pouvoir partager des photos en un clic. Voici donc une petite sélection des meilleures photos envoyées par nos lecteurs adorés ! Le niveau monte de numéro en numéro, donc on s'attend clairement au pire pour les prochains *Casus* ! Le grand vainqueur, c'est **Alexandre Goy**, avec ses deux compositions incroyables où *Casus 3* se balade dans l'Ossuaire de Kutna Hora en Bohême Centrale (République Tchèque). Nul doute que ce haut lieu culturel ferait un bon sujet pour notre rubrique *Carnet de voyage* ! Mention spéciale à **Julien Monvoisin** pour sa photo, plus romantique : un lever de soleil sur Venise avec pour compagne *Casus 3*, n'est-ce pas le comble du romantisme rôliste ?









PS : on avait aussi un truc avec Chuck Norris en armée *Warhammer 40K* (!), mais pour s'éviter des démêlés judiciaires avec GW, on vous laisse chercher sur le net ! ;)

Monoculé

Vous ne le savez peut-être pas, mais le *Monopoly*, c'est le mal. Le pire jeu de salopards après la bourse. Bien sûr, je ne parle pas du jeu qui se joue en famille, au coin du feu, pépère. Mais du jeu qui se joue à fond. Pour gagner. Quoi qu'il en coûte. Finalement, le lien entre le *Monopoly* et le *Trône de fer* est plus évident qu'il n'y paraît au départ. Un conseil, si un jour Littlefinger vous propose de faire une partie de ce petit jeu sympathique, « juste pour le fun », n'acceptez pas !

Gobelin day !

Si Cthulhu est depuis longtemps décliné sous le thème de l'humour (comme ce fan de la Gencon 2012, drapé de son magnifique masque en laine), c'est désormais au tour du gobelin, effigie de Paizo et de *Pathfinder*, d'être mis à toutes les sauces.

On ne résiste pas à l'envie de vous présenter deux couvertures alternatives du second volume du *Comics Pathfinder*, dont l'excellent hommage à un certain film d'un certain réalisateur, ainsi que cette citrouille fabriquée par un fan américain pour Halloween.







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

(La vérité dans nos journaux ?)

Le neurobiologiste qui veut se suicider pour devenir immortel

Dans une interview donnée au journal *The Chronicle*, le chercheur Kenneth Hayworth prétend envisager avec sérieux de mourir pour ressusciter. En effet, il pense que son esprit pourra être incorporé numériquement dans une enveloppe cybernétique qui ne sera plus soumise aux contraintes biologiques. Bien sûr, ça n'arrivera pas avant une centaine d'année selon lui, c'est pourquoi il prévoit de programmer sa mort,mais pas tout de suite. Le temps d'organiser ses petites affaires on imagine ! On rigole, mais ce neurobiologiste est un éminent chercheur et sa vision de la transhumanité, très poussée, a sans doute inspiré les auteurs d'Eclipse Phase.

La BBC confond le Conseil de sécurité de l'ONU avec un logo du jeu Halo

Oui, on sait, ça fait peur, mais comme on le voit sur la capture d'image ci-dessous par *The Telegraph*, c'est vraiment arrivé !



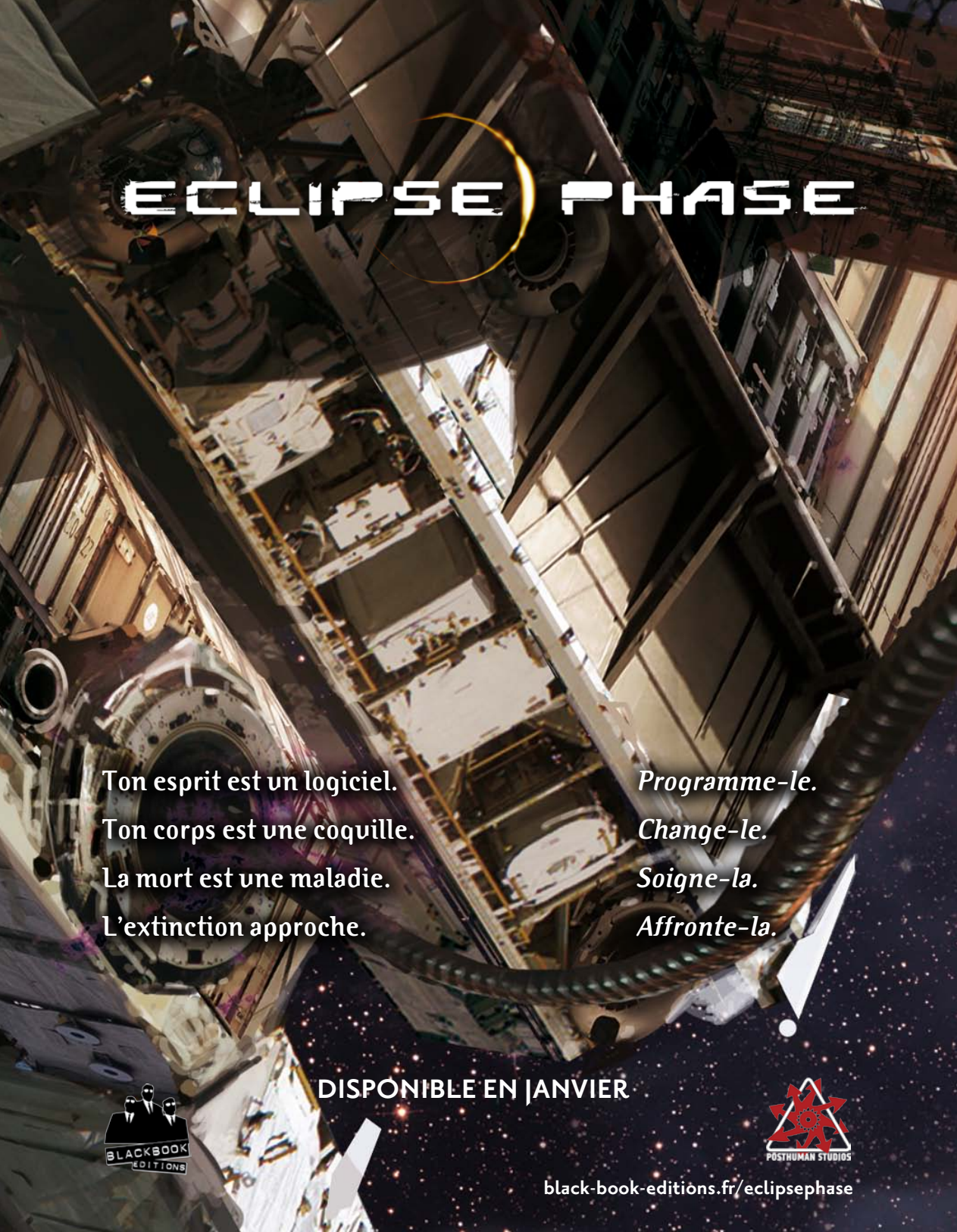
La blague du crapaud

Un Chinois parie qu'il mangera plusieurs crapauds vivants. Il y arrive, mais meurt peu après d'indigestion. Merci Tristan pour cette dépêche publiée il y a quelques années par l'AFP et qui méritait un petit focus. Un bon début de scénario pour INS/MV, non ?

Le plus gros Jelly Fish du monde

Là encore, ça se passe en photo (ci-contre), et on se dit que le monde marin est quand même carrément flippant. Fake ou pas ? Peu importe. Les amoureux de la nature et des jeux subaquatiques (Polaris, Subabysse) apprécieront !

Damien Coltice, Stéphane Gallot, Tristan Lhomme, Philippe Rat


ECLIPSE PHASE
Ton esprit est un logiciel.
Ton corps est une coquille.
La mort est une maladie.
L'extinction approche.
Programme-le.
Change-le.
Soigne-la.
Affronte-la.
DISPONIBLE EN JANVIER
BLACKBOOK EDITIONS
POSTHUMAN STUDIOS
black-book-editions.fr/eclipsephase



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 qui se passe en français dans le texte et nous vous renvoyons quelques pages pour les sorties anglo-saxonnes, nombreuses après la pause pré-GenCon !

7E CERCLE | FANTASYCRAFT (VF)

FantasyCraft vous propose un ami

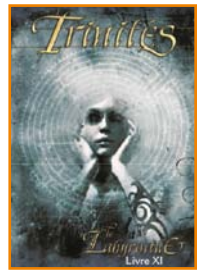


Si vos PJ ont survécu aux trois épiques scénarios que livrait le dernier supplément pour *FantasyCraft*, s'ils ont fini d'arpenter le Royaume, il est grand temps de vous tourner vers la nouvelle sortie du 7ème Cercle.

Ouvrant de nouvelles classes d'Expert et de Maître, proposant un renfort de dons et de races ainsi que des règles avancées, le *Guide du Compagnon Tome 1* qui vient de paraître pour *FantasyCraft* apporte surtout dans ses pages un monde inédit à explorer : les terres sauvages de Tuwa. Nos équipes ont pris la route et reviendront prochainement faire leur rapport sur ces contrées inconnues. Des news dans quelques mois…

XII SINGES | TRINITÉS (VF)

Le minotaure n'est pas la pire menace

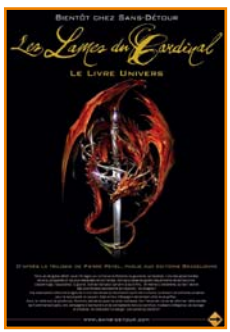


Trinités, qui semble concourir comme challenger pour le titre de JdR à la gamme la plus étendue, proposait pour Noël un nouveau livre, son onzième si l'on excepte les jeux de cartes de pouvoir, les *Bréviaires* qui ne sortent qu'au format PDF et les livrets de *Vies Antérieures*.

Titré *Le Labyrinthe*, ce nouveau supplément introduit une faction occulte éponyme, son origine, ses objectifs et différentes intrigues pour la mettre dans les pattes de vos PJ à travers un réseau de scènes. Comme le disent les XII Singes eux-mêmes via leur site **:** **«** le rendez-vous avec le Dragon approche **»**. Et considérant la valeur considérable accordée au nombre 12 dans l'univers de *Trinités,* il semble assez pertinent de s'interroger sur le contenu que proposera le prochain livre. Ils n'oseraient pas… OMG ! Il faut que j'appelle Franck !

SANS-DÉTOUR | LAMES DU CARDINAL (VF)

La relève assurée par des mousquetaires



Quoique très occupés par la gamme *L'Appel de Cthulhu* (un supplément par mois depuis des éons déjà), les fières équipes des Éditions Sans-détour n'ont pas l'intention de se limiter au célèbre jeu poulpique et à son spin-off *Delta Green*. Le grand projet du moment est *Les Lames du Cardinal*, un JdR inspiré de l'œuvre éponyme de Pierre Pevel.

Tous les amateurs de capes et d'épée devraient trouver leur compte avec ce jeu où les PJ, au service de Richelieu, forment un corps d'élite qui s'efforce de lutter contre les perfides dragons, de puissantes entités qui noyautent chaque jour un peu plus les cours d'Europe. Poursuites échevelées, combats épiques où les duellistes rivalisent de style et d'élégance, complots dans les rues de Paris et intrigues à la cour du Roi, le tout saupoudré d'un peu de sorcellerie et de mystère, le programme est appétissant et l'on se bat déjà à la rédaction pour savoir qui aura le privilège d'assurer la critique de cette nouvelle création.

La date de sortie n'a pas encore été révélée mais nos chroniqueurs suivent le dossier de près.

EDGE | WARHAMMER 40K (VF)

Percée des Puissances de la Ruine dans l'orbite rôlistique francophone



Le secteur Calixis et les Étendues de Koronus peuvent être menacées au 41ème millénaire, c'est pour vos âmes qu'il faut trembler dès à présent car *Black Crusade* ne devrait plus tarder à rejoindre les étals de vos boutiques préférées.

Dans ce quatrième JdR issu de l'univers sombre et torturé de *Warhammer 40.000*, l'occasion vous sera donnée de jouer des disciples des Dieux Sombres, des serviteurs du Chaos qui pourront prendre la forme de Space Marines du Chaos ou de Serviteurs humains de moindre envergure (et de fait, a priori plus maniables).

Représentant une tentation de premier ordre pour tous les fans de la licence, ne serait-ce que pour des raisons de collectionnite ou pour le plaisir que procurent un bon background et un superbe ouvrage, le livre soulève quand même des interrogations quant à sa jouabilité… Soyez sans crainte, vous aurez très bientôt toutes les réponses attendues.

EDGE | WARHAMMER 3 (VF)

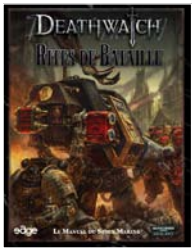
Un bouclier pour les addicts du marteau



Avec un livret de 48 pages, des pions, 22 cartes, des fiches pour aider à l'organisation, l'écran de *Warhammer Fantasy* arrive ce mois en boutiques. Comme toujours avec les produits de la gamme, c'est du solide, le type d'écran qui protège vraiment de ses joueurs, même lorsqu'ils lancent vraiment leurs dés d'attaque. Plus d'infos sur le contenu ultérieurement, une fois la bête parvenue dans les bureaux de la rédaction.

EDGE | WARHAMMER 40K (VF)

Riposte impériale au 41ème Millénaire





Si les sorties se sont faites rares pendant quelques mois, on aurait tort de croire que les forces du Trône d'Or ont chômé durant cette période. Ainsi, après la sortie de *L'Empereur protège* pour *Deathwatch*, les parutions pour les JdR *Warhammer 40.000* se sont soudain multipliées avec notamment *Rites de Bataille*, destiné aux glorieux Space Marines, et *Le Sang des Martyrs*, pour *Dark Heresy*, qui marque le retour en boutiques du premier JdR issu de « l'univers qui ne connaît que la guerre ».

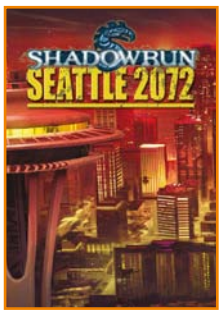
Véritable compagnon du joueur, le premier va renouveler les options de création de vos équipes d'extermination, augmenter les listes de matériel, armes, véhicules, reliques, etc. Mais surtout, il est supposé proposer de nouveaux chapitres prestigieux et livrer les clefs pour concevoir ses propres chapitres maison ! Voilà ce qui s'annonce déjà comme un indispensable.

Parallèlement, *Le Sang des Martyrs* se présente comme un vrai supplément de background centré sur l'Écclésiarchie. Mis en avant pour *Dark Heresy*, ce qui est évidemment pertinent, il n'est pas impossible que l'ouvrage ait également de l'intérêt pour exploiter les rouages de l'Adeptus Ministorum dans les autres jeux de la gamme comme *Rogue Trader*. Histoire, organisation, sous-groupes et sectes orthodoxes, détail de l'installation dans le secteur Calixis… Vous saurez tout sur les fidèles qui défendent jusque dans les Confins la Foi de l'Empereur-Dieu de l'humanité.

Ne manquent finalement que des annonces de ce standing pour *Rogue Trader* pour parfaire notre bonheur.

BLACK BOOK ÉDITIONS | SHADOWRUN (VF)

Les Mayas n'avaient pas tout à fait tort



Allez, c'est la dernière blague que vous entendrez sur ce thème dont tout le monde a honteusement abusé au cours de l'année 2012. N'empêche que l'info est là et qu'elle est bien tombée le 21 décembre : *Shadowrun 5* est annoncé pour la fin de l'année 2013 !

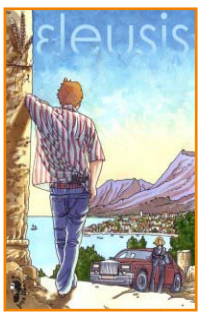
Si c'est bien la fin d'un monde et le début du suivant, cette nouvelle édition sera a priori compatible avec la quatrième (et donc avec l'édition anniversaire) et basée sur le même set de règles. En revanche, il faut s'attendre à une belle mise à jour de la matrice et de l'équipement qui, dit-on, sera plus et mieux customisable (ce qui, et je pense à tous les autres joueurs de street-sam, est une très bonne nouvelle).

L'aventure de la quatrième édition ne s'arrête pas pour autant en VF et BBE proposera de nouvelles sorties tout au long de l'année, merveille de la compatibilité inter-édition.

Annoncée le 21 décembre aussi, la précommande du supplément *Seattle 2072* devrait ainsi rassurer la plupart des *runners* sans compétence dans la langue de Fastjack et faire plaisir aux MJ qui ne maîtrisent pas encore sur le bout de leurs ongles rétractiles les subtilités des maps de Downtown, Renton et Puyallup.

JOHN DOE | ELEUSIS (VF)

Les Mystères antiques à l'honneur



Sur le marché très prisé de l'occulte contemporain, alors que *Nephilim*, ancien leader, revient en force et que son grand concurrent sur la scène française, *INS/MV*, est également attendu, tandis que ces géants tentent de reprendre le trône depuis lequel *Trinités* mène la danse depuis quelques années, un nouveau challenger fait son apparition **:** *Eleusis*.

Proposé par John Doe, le petit nouveau se distingue d'emblée par un look typé BD parfaitement réussi (chapeau LG !) et par une ambiance qui a laissé de côté les ombres pour se placer directement sous les projecteurs. Fini les intrigues menées caché dans d'obscures librairies : dans *Eleusis*, menez la vie de rockstar !

Les PJ incarneront des mystes, des hommes et des femmes dotés de la faculté d'influencer sur la Trame du Destin. Sociétés secrètes, intrigues au sommet et vie rutilante et dorée d'un membre de l'élite sociale, le jeu évoque curieusement à la première approche une version lumineuse et solaire du *Monde des Ténèbres*. On vous en dit plus dans notre prochain numéro avec une longue critique.

7E CERCLE | KELTIA (VF)

Sur les traces d'Arthur



Apparemment, le livre de base de *Keltia* a été un beau succès dans les boutiques (les collectors sont partis en environ 6 heures), l'écran sorti dans la foulée est simplement superbe (voir sa critique p.79), alors maintenant on attend la suite. Et elle ne saurait tarder avec la sortie prochaine d'*Avalon*, dont la magnifique couverture a été révélée voilà déjà quelques mois. Côté plaisir des yeux, l'ouverture de la gamme laisse raisonnablement espérer un très bel ouvrage. Côté contenu, il faut s'attendre à une plongée dans les secrets de La Belle Famille (non, je ne m'aventure pas à vous l'écrire en gaélique, en vieux norrois ou en saxon, on se contente de la traduction pour une fois), c'est-à-dire le peuple féérique. Au programme, vous trouverez plus d'informations sur les divinités, un bestiaire étendu, les cités d'Avalon et d'Ys, du background en masse et, bien entendu, la suite de la grande campagne qui promet des surprises avec cette étape cruciale du voyage d'Arthur.

JOHN DOE | ÉCRANS (VF)

John Doe augmente les défenses de ses MJ

Tenga n'est pas le seul JdR édité par John Doe qui profite en ce début d'année de la promesse d'un bel écran (d'ailleurs critiqué en avant-première page 78), *Icons* et *Bloodlust* ont également droit à de beaux paravents qui rejoindront les boutiques dans quelques semaines. Des livrets chargés de matériel de jeu les accompagneront et c'est un livret plus que conséquent qui est annoncé pour *Bloodlust* avec pas moins de 64 pages. Pourquoi vous en parler aussi tôt ? Parce que l'on ne résiste pas à l'envie de vous en montrer les superbes illustrations déjà révélée en ligne par l'éditeur. Voici donc les œuvres du Grümph pour *Bloodlust* et de Greg Lowfé pour *Icons*. On vous laisse admirer le travail.



7E CERCLE | Z-CORPS (VF)

Denver sous la menace zombie

Les boutiques accueilleront très bientôt le dernier né de la gamme *Z-Corps*, *Dead in Denver*, dernier supplément orienté background pour la licence qui aime les cerveaux. De belles heures de jeu en perspective avant le rush final.

Suivront ensuite deux suppléments de campagne centrés sur les unités Z et sur l'histoire développée dans les coulisses depuis le livre de base. La nouvelle a de quoi ravir tous ceux qui attendent que la gamme se tourne plus clairement vers les Z-Corps après un focus depuis longtemps porté sur les Survivants. Enfin, tous les secrets devraient être révélés et le puzzle corporatiste démêlé !

7E CERCLE | FADING SUNS (VF)

Fading Suns en approche

La nouvelle édition de *Fading Suns* approche à grands pas avec une toute nouvelle maquette et de chouettes illustrations inédites dans tout le bouquin et jusqu'à la couverture. Un collector sortira en même temps que le livre de base et le *Guide de Meneur* suivra le *Guide du Joueur* de quelques mois (1d3 à vue de nez). De biens bonnes nouvelles en direct du 7ème Cercle !

Pour plus d'informations et une date exacte de sortie, suivez avec attention les news de leur site dans les premières semaines de janvier. Pour vous aider à tenir ce court mais difficile délai, on vous laisse découvrir ci-dessous la couv' du *Guide du Joueur*, un sympathique « petit » portail... La couverture jumelle du *Guide du Meneur* devrait compléter l'illustration histoire de vraiment rendre le diptyque indispensable.



LUDOPATHES | SUBABYSSE (VF)

La Grande Vague est passée



La longue attente a pris fin et *Subabysse* est désormais disponible. Tout couleur et gorgé de magnifiques illustrations, le livre de base de 216 pages s'annonce comme très réussi et propose pas moins de 6 scénarios.

Si vous ne connaissez pas ce jeu qui a déjà connu une longue carrière en tant que JdRA, il propose de jouer 294 ans après la grande Vague Purificatrice qui a noyé les terres. Contraints à vivre sous l'eau, les hommes s'y sont adaptés et évoluent dans les profondeurs des océans au sein de cités sous dôme aux dimensions colossales. Le monde aquatique y est source de mystères et d'intrigues mais *Subabysse* fait également la part belle aux enquêtes urbaines, à l'horreur et au fantastique, sans négliger l'action et l'aventure. Quelques grands secrets sont également annoncés par l'éditeur et parsèmeraient le livre de base.

Que vous le voyez comme complémentaire à *Polaris* ou comme son plus direct concurrent, nous vous dirons tout de ce bel ouvrage dans notre prochain numéro.

XII SINGES | AGENDA

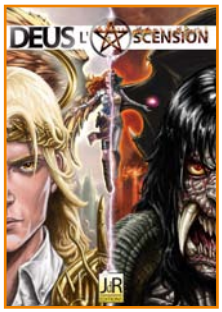
L'Agenda du rôliste

C'est une bien curieuse idée qu'ont eu les XII singes en décidant de lancer en boutiques leur Agenda du Rôliste 2013. Et pourtant, une fois l'objet en main, cela ne semble pas si farfelu. Les plages horaires sont effectivement adaptées à nos habitudes (et donc aux parties tardives des week-end). Les noms de saints font place à 364 noms de PNJ classés par genre (un par semaine, des Archers elfes aux Mafieux siciliens en passant par les Guerriers orques, Samouraï nippons et autres Tueurs du KGB), un recours bien pratique en cas de panne d'inspiration le samedi soir. Et les surprises ne s'arrêtent pas là avec un quizz par semaine, deux concours et un système de tirage de dés utile en cas d'oubli de son d4 ou d'1d12 (il suffit d'ouvrir l'agenda au hasard et de consulter le résultat indiqué en bas de page !). Certes, ce n'est pas la panacée mais la chose a vraiment été pensée pour nous et conçue avec amour. Le petit plus qui emporte l'adhésion générale ? Toutes les illustrations sont de Didier !



JDR ÉDITIONS | DEUS L'ASCENSION (VF)

Premier jeu complet pour JdR Éditions



La jeune société JdR Éditions, qui a fait paraître récemment le recueil *Scenarii* medfan, 52 aventures génériques, s'est lancée dans une seconde et ambitieuse publication, *Deus l'Ascension*, un JdR post-apo occulte où les hommes affrontent démons et diables suite à leur invasion de la terre.

Complet, proposant son propre système de règles et six scénarios dès son livre de base, ce JdRA qui connaît là sa première édition pro fera l'objet d'une critique dans nos pages. Il est d'ores et déjà disponible en boutiques.

Les projets de la maison d'édition ne s'arrêtent pas là puisqu'elle coproduit *Space Adventure COBRA – le Jeu de Rôle* avec Pulp Fever, dont nous vous parlons ci-dessous.

PULP FEVER | COBRA (VF)

Décollage réussi pour Space Adventure Cobra RPG





Les 250 précommandes du collector de *Space Adventure Cobra – le jeu de rôle* se sont parties à toute vitesse, à tel point que l'éditeur envisage un léger réassort pour contenter les malheureux ayant raté leur chance. Il faut dire qu'au-delà de l'attente suscitée par l'adaptation d'une œuvre culte, le JdR fait sacrément envie et le matériel du collector donne de quoi faire des envieux avec ses dés spéciaux et son superbe écran souple à trois volets.

Les livraisons se feront à partir du mois de mars. Une belle récompense pour l'éditeur Pulp Fever qui triomphe ici après des mois de bataille.

NÉCROLOGIE

Fin de gammes

C'est la fin pour *La Brigade Chimérique* et *Les Chroniques des Féals*, deux belles aventures ludiques et éditoriales menées par les éditions Sans-Détour. La première a droit à un dernier baroud d'honneur grâce à la campagne *La Grande nuit*, critiquée dans ce numéro (voir page 78), la seconde s'éteint plus discrètement, pour rejoindre le paradis où les JdR attendent en rêvant, car n'est pas mort ce qui à jamais dort, et tant qu'ils sont joués, les JdR trompent la mort…

BLACK BOOK ÉDITIONS | ECLIPSE PHASE (VF)

Retour vers le futur

Longtemps repoussé, annoncé, retardé, et ainsi de suite… Enfin, *Eclipse Phase* va rejoindre les étals de vos boutiques préférées. Départ des envois des LdB classiques et collector à partir du 20 janvier pour ceux qui ont passé des commandes. Livraisons en boutiques prévues pour la fin du mois de janvier et normalement dès le 24. Les fans de cet exceptionnel JdR de SF transhumaniste qui a obtenu deux ENnies d'or et un d'argent lors de sa sortie US peuvent commencer à saliver, les autres et ceux qui ne connaissent encore rien de ce petit bijou peuvent se tourner vers notre n°2 pour en lire la critique ou télécharger le kit de démo disponible gratuitement sur le site de Black Book.



EDGE | L'ANNEAU UNIQUE (VF)

Premières aventures dans les pas du Hobbit

L'Anneau Unique va très probablement profiter de la vague d'enthousiasme de bon ton pour la sortie du *Hobbit* au cinéma. Et la bonne nouvelle, c'est que les rôlistes que nous sommes vont pouvoir se faire plaisir avec le suivi de gamme de bon aloi quand une licence a le vent en poupe.

Cela commence bien sûr avec l'écran, sobrement intitulé *Écran du Gardien des Légendes et Guide de la Ville du Lac*, qui représente côté joueur une jolie vue sur la Ville du Lac, et est déjà disponible en précommande. Le petit livret d'usage pour accompagner le paravent du maître est ici complètement raccord avec l'illustration et honnête vis-à-vis de son titre puisqu'il dévoile les secrets de la Ville du Lac, la culture de ses habitants, des informations sur les Longs Marais et leurs créatures, etc.

Autre sortie, la campagne *Contes et Légendes des Terres Sauvages* se propose de vous faire découvrir en sept scénarios les quatre coins de votre bout de Terre du Milieu. Avec des enjeux qui évoluent de manière progressive, de l'exploration et des intrigues variées, la campagne se veut idéale pour initier en douceur de nouveaux venus sur les terres chères à Tolkien qu'ils soient rôlistes amateurs ou vétérans. Verdict dans quelques semaines.





BOÎTE À HEUHH | APOCALYPSE WORLD (VF)

Un suivi pour Apocalypse World

Après la jolie réussite d'*Apocalypse World*, dont nous vous entretiendrons très prochainement avec plus de détails, la Boîte à Heuhh lui prépare un écran. Œuvre de Gotto (qui officie sur *Guts* et a travaillé entre autres sur *Devastra*), l'écran sera sur trois volets et il sera accompagné d'un livret de la main de M. Jérôme « Brand » Larré qui proposera un setting. Le WIP est sous vos yeux !



Errata Casus !

Une assez jolie bourde a réussi à tromper la vigilance de nos relecteurs et la fiche technique de *Keltia* est parvenue à se dupliquer page 38 de notre dernier numéro, là où était attendue celle de *L'Anneau Unique*, qui est édité par Edge Entertainment et non par Le 7e Cercle.

Dans le même ordre d'idée, suite à l'énigmatique disparition de son nom de famille page 253 de *Casus Belli #4*, nous nous devons de signaler que l'auteur de l'illustration accompagnant la mini-nouvelle *Au clair de la lune…* est Laurent Emonet.

VIDÉO

Les jeux s'invitent sur vos écrans

Comme nous vous le signalions dans notre dernier numéro, l'émission + *ou* – *Geek*, qui s'intéresse à la culture geek dans son ensemble (des comics aux jeux vidéo en passant par la culture japonaise, le cinéma fantastique et les merveilles du web), a décidé d'accueillir dans sa nouvelle saison sur Planète + No Limit (chaîne de Canalsat) une rubrique consacrée aux jeux de rôle, jeux de plateau et au GN, rubrique tenue par l'un de vos deux rédac' chef.

Se penchant chaque semaine sur 50 ans de culture geek en 52 minutes, l'émission a démarré sa nouvelle saison le 6 décembre avec une soirée spéciale sur la chaîne et les retours sont pour le moment excellents. Les premiers JdR présentés furent *L'Appel de Cthulhu* et *C.O.P.S.*. Et si actuellement les JdP et le GN sont à l'honneur, le JdR revient bientôt en force. Ne ratez pas les prochaines émissions les jeudi soirs à 20h45.

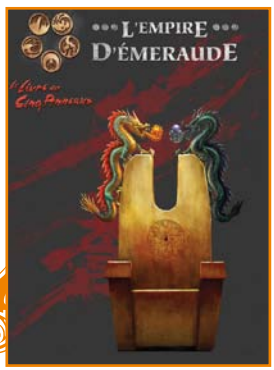
Parallèlement, d'autres émissions démarrent sur d'autres supports et méritent également toute votre attention, comme le show *Game Stars* animée par Farid Ben Salem. Pilier de *Ravage*, membre hyperactif des éditions Volumiques et des éditions Thermopyles, auteur dans nos pages et professeur de Game design à l'Université Paris VIII, le prolifique animateur vous propose une émission diffusée sur PokerStars *où l'on parle de tous les jeux sauf de poker ! L'occasion d'entendre parler de jeux de cartes, de plateaux, de rôles dans une ambiance détendue.* Les invités de prestige qui ont répondu à l'appel des projecteurs et de l'animateur sont des auteurs de jeux, des éditeurs, des acteurs reconnus du milieu parmi lesquels on a pu voir en quelques émissions M. Phal de Tric-Trac, Croc (que l'on ne présente plus), Frédéric Henry (créateur de *Timeline*), Cyril Demaegd (d'Ystari Games), Hervé Marly (l'homme derrière *Les Loups-Garous de Thiercellieux* et *Skull & Rose*)... L'émission est disponible en VOD et peut également être vue en direct, ce qui permet de participer à des concours et d'interagir avec le show.

EDGE | LIVRE DES 5 ANNEAUX (VF)

Le guide du Routard : escale à Rokugan

Difficile d'être le petit dernier, surtout quand on suit un magnifique livre de base et un bestiaire qui devrait être pris en exemple par les gammes concurrentes tant il a su avec brio éviter tous les pièges de ce type d'ouvrage. C'est pourtant la place délicate dont hérite aujourd'hui *L'Empire d'Émeraude* ; et compte tenu de ce qui a été offert aux joueurs jusque-là avec la quatrième édition du *Livre des Cinq* Anneaux, les attentes sont rien moins que colossales.

Guide complet dédié à la vie rokugani, *L'Empire d'Émeraude* endosse une lourde tâche, celle d'être l'ultime supplément de background pour la gamme déjà longue et fournie de *L5A*. Entre autres choses, les Meneurs y apprendront tout le nécessaire pour donner vie à la cour impériale, aux fiefs des Clans Majeurs comme Mineurs et ils découvriront les rituels du quotidien, les détails de la vie de samouraï, la place de la religion pour les habitants de l'Empire d'Émeraude, le fonctionnement des castes ainsi que de nombreuses accroches de scénarios et diverses nouveautés pour renouveler le matériel déjà pléthorique à leur disposition.



AVENTURES DANS LE MONDE INTÉRIEUR (VF)

Nouvelles d'Arcadie

Tandis que vos aventuriers poursuivent leur exploration du Monde Intérieur, la création du troisième volume de *L'Almanach Arcadien* avance à grands pas avec un projet de sortie imminente. Après un tome 2 qui faisait la part belle au background (et dont vous pouvez lire la critique dans *CB#4*), ce nouveau volume proposera une campagne ! Une réjouissante perspective pour tous ceux qui ont déjà cédé aux charmes singuliers d'*AMI*.

ESTEREN (VF)

La VO qui flamboie et le teasing qui douroie…



Du côté d'*Esteren*, l'attente commence à être plutôt longuette pour *Dearg* et *Secrets*. Mais bon, il parait que ça avance alors on y croit ! En attendant, histoire de patienter, voilà deux petites choses bien sympathiques à se mettre sous la dent.

Tout d'abord une longue fan-fiction intitulée *La vieille tour* écrite par un des piliers de la Communauté des Ombres, Nico de Dème de Naxos. Précisons d'emblée qu'il ne s'agit là que d'une interprétation toute personnelle de l'univers à partir des Livres I et II. Rien d'officiel donc mais bien agréable à lire et ce malgré quelques longueurs de style. En ajoutant un canevas d'aventure à la fin, cela aurait été parfait.

L'autre bonne surprise est *Lueurs d'Esteren*, un e-zine drivé par Pitch, l'autre phénomène de la Communauté. Au menu du premier numéro une courte nouvelle, une synthèse des discussions du forum officiel sur le thème de la mer, un scénario intéressant, un petit setting sandbox (classique mais efficace), deux Figures et un artefact. Pour un premier numéro, c'est plutôt bon et surtout très encourageant pour la suite. Clairement, j'y vois un vrai potentiel comparable à l'avorté *Terra Incognita* pour *Guildes, la Quête des Origines* (ça ne nous rajeunit pas !). Note à Pitch : les *Carnets Pourpres*, tu connais ?

La Vieille Tour : http://ombresdesteren.blogspot.fr/2012/09/la-vieille-tour-une-nouvelle-non.html
Lueurs d'Esteren : https://dl.dropbox.com/u/107227588/esteren/01_Lueurs_desteren_oct2012.pdf

LUDOPATHES | ARS MAGICA (VF)

Départ en fanfare pour Ars Magica 5

Ayant récolté une très belle somme via Ulule, la 5ème édition d'*Ars Magica* verra très prochainement le jour sous l'égide des Ludopathes. Au printemps, les souscripteurs peuvent désormais espérer un beau livre de base tout couleur d'environ 300 pages, un écran du joueur (comme sur *Shade*), une carte de l'Europe Mythique, le *Grimoire des sorts*, un petit supplément à couverture souple tout en couleur, et d'autres surprises pour les plus importants soutiens du projet.



L'ambition des Ludopathes est de traduire tous les suppléments existants dans la gamme et ce beau départ augmente considérablement les chances que cela aboutisse. La suite dans quelques mois…



CASUS BELLI

Dernière minute !!! Oblis !!!

Vous êtes sans doute au courant, la seconde partie de notre univers-campagne *Oblis*, prévue initialement pour CB#5, a finalement été repoussée au numéro 6 de *Casus Belli*, à la dernière minute ! *Oblis* est l'œuvre d'un unique auteur, notre ami Raphaël Bombayl, dont la situation personnelle ne lui a pas permis de finir à temps dans les délais de bouclage. Malheureusement, ce sont les aléas de la vie et Raphaël, à l'heure où nous écrivons ces lignes, est en train de finir la rédaction de ce deuxième volet, que vous retrouverez donc dans le prochain numéro.

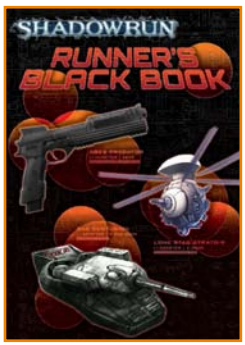
En attendant, il n'est pas aisé pour un magazine de passionnés comme Casus d'anticiper et de remplacer au pied levé une cinquantaine de pages ! Face à cette situation et pour éviter de repousser le mag alors que nous avions déjà du attendre la sortie du *Trône de fer,* de *Mournblade* et de *Néphilim*, trois gros morceaux incontournables en ce début d'année, Black Book Éditions a proposé que nous publions le scénario Pathfinder Society *Mascarade à Baie sanglante*. Le contenu était prêt, illustré, et le jeu de rôle organisé de la Pathfinder Society se met peu à peu en place en France sous l'égide de son Venture Captain France.

Nous espérons que ce scénario vous plaira (notamment par habile gestion des factions au sein d'un même groupe, une idée à reprendre pour de nombreux jeux assurément) et nous en profitons pour remercier BBE de nous avoir sauvé la mise sur ce coup-là !

Nous vous donnons rendez-vous dans CB#6 pour la suite d'*Oblis, le pays des brumes* !

BLACK BOOK ÉDITIONS | SHADOWRUN 4 (VF)

Kit du runner et Runner's Black Book



Le Kit du runner, attendu depuis longtemps par les fans du fait de sa magnifique skyline de Seattle (voir ci-dessous) et de ses nombreuses aides de jeu (4 livrets, des planches de résumés de règles, deux *Shadowrun Missions* inédites), est déjà dispo en préco et ne devrait plus tarder, tout comme l'ouvrage anniversaire (tout en couleur) sur le matos, le *Runner's Black Book*. On en reparle dans le prochain numéro !



BLACK BOOK ÉDITIONS | PATHFINDER (VF)

Fin des retards !

Critiqués il y a déjà un bon moment dans nos pages, les ouvrages suivants sont enfin arrivés dans les bacs. Trous spatiaux-temporels, attaques d'elfes noirs et actions terroristes de magiciens en colère, n'en jetez plus, c'est la fin de l'attente pour le coffret de campagne *L'Héritage du feu*, le très beau *Bestiaire 3,* la réimpression du *Bestiaire 1* et le *Recueil d'Absalom*. Fin du calvaire !

Damien Coltice, Stéphane Gallot et Philippe Rat

ACTUALITÉ USA + UK

À L'OUEST, DU NOUVEAU !

Je vous l'avais bien dit lors du précédent volume de cette petite chronique, le calme apparent des premiers mois d'été annonçait bien la tempête de la Gencon. Tous les auteurs y étaient pour présenter leurs nouvelles créations, discuter avec les fans et bien sûr faire quelques ventes (faut bien manger ma bonne dame !).







* **Brandon Sanderson** est également et surtout connu pour avoir achevé le cycle *Wheel of Time* (*La Roue du Temps* dans la langue de Molière) de Robert Jordan.

AEG

La maison d'édition de *Legend of the 5 Rings* sort ***Strongholds of the Empire***, qui explore en détail certaines cités de Rokugan. Il est uniquement disponible en « Print on Demand » (impression à la demande) via le site DriveThruRPG.

Catalyst Game Labs

L'éditeur propose pour *Battletech* un supplément au contenu historique centré sur les premières années de la guerre civile de la première Star League : *Historical: Liberation of Terra, Volume 1*

Chaosium

La maison d'édition tentaculaire vient de boucler son Kickstarter pour une nouvelle révision de la campagne légendaire *Horror on the Orient express* pour *L'Appel de Cthulhu*. Le franc succès de cette campagne de financement a permis de nombreux ajouts dans cette nouvelle version qui devrait contenir des améliorations significatives pour cette campagne déjà mythique.

Crafty Games

L'éditeur américain sort des dés spéciaux pour son dernier né *Mistborn* (un jeu médiéval fantastique créé par *Brandon Sanderson**, également auteur d'un cycle de romans éponymes populaire aux USA) et annonce que la troisième édition du jeu *Spycraft* est en cours de test.

Cubicle 7

La société britannique vient de sortir la traduction de ***Kuro*** (jeu de SF/horreur/postcyberpunk centré sur le Japon de 2046 originellement publié par le 7ème Cercle). On trouve également à l'affiche de l'éditeur le supplément ***Licence to Summon*** pour *The Laundry*, un excellent JdR mêlant humour anglais et tentacules cthuloïdes où les personnages travaillent pour une agence de contre-espionnage occulte. Ce supplément développe la magie (à base de calculs mathématiques) utilisée quotidiennement par les agents secrets dans leur lutte contre les forces du Mythe.

Design Mechanics

Après la sortie de *Runequest 6*, cette jeune société (détentrice de la licence officielle *Runequest/Glorantha*) innove et vient de sortir une aide de jeu pour téléphones et tablettes Android pour les maîtres de jeu et joueurs. Cette application devrait les aider à choisir les effets spéciaux (l'équivalent des manœuvres dans *Légendes*, voir critique de ce jeu dans *CB#3*) pendant les combats.

Fantasy Flight Games

FFG a sorti récemment le livre de base et l'écran d'***Only War*** pour sa gamme de JdR *Warhammer 40,000*. Ce nouveau jeu change drastiquement la direction suivie jusqu'alors avec une montée en puissance significative entre chacun des jeux précédents. Dans *Only War*, les personnages incarnent de simples soldats de la Garde Impériale. Outre le *Game Master's Kit* déjà disponible, deux suppléments sont déjà annoncés : *Final testament* (une longue aventure en trois parties) et *Hammer of the Emperor* (qui démultipliera les possibilités à la création de personnages tout en ajoutant maté-

riel et background). Les autres jeux de la gamme ne sont pas pour autant laissés pour compte, puisque l'on compte également dans les annonces *The Tome of Blood* (des pouvoirs chaotiques pour *Black Crusade*), *Ark of Lost Souls* (supplément et aventure *Deathwatch* centré sur les Space Hulks) et *Stars of Inequity* (qui décrit différents mondes dans le secteur Koronus pour *Rogue Trader*). Pour *Warhammer 3e édition*, *The Enemy Within* est la mise à jour de la campagne mythique publiée originellement pour *Warhammer I*. Enfin, FFG annonce la sortie de son nouveau JdR dans l'univers de *Star Wars* : ***Star Wars: Edge of the Empire*** avec un nouveau système de jeu (encore ?). Le premier produit dans la gamme est un « beginner set », une boîte destinée à l'initiation de nouveaux venus dans le monde du JdR. Le reste du jeu est encore en bêta.

Green Goblin Publishing

Le *Supernatural Handbook* pour le jeu de super héros *Mutants and Masterminds* est en précommande. Le Kickstarter pour une édition spéciale 10ème anniversaire du même jeu a été financé avec succès.

Gun Metal Games

GMG publie (en PDF pour l'instant) ***Road Rage*** pour l'excellent *Interface Zero* (un univers de type cyberpunk motorisé par *Savage Worlds*). Le supplément s'intéresse à l'univers des courses ultraviolentes de « Jump Bikes », à côté desquelles la F1 et le Nascar font office d'auto-tamponneuses.

Hero Games

La nouvelle version du jeu culte de super-héros *Champions* (utilisant le système HERO) qui est sobrement intitulée ***Champions Complete*** est désormais disponible.

Margaret Weis

Cette maison d'édition jusqu'ici spécialisée dans l'adaptation en JdR de franchises télévisées sort deux nouveaux suppléments (***50 States Initiative*** et ***Young Avengers***) pour le jeu *Marvel Heroic Roleplaying Basic Game* (le jeu officiel de super héros Marvel avec des morceaux de Stan Lee dedans, critiqué dans *CB#3* si vous êtes curieux à son propos).

Mongoose Publishing

La mangouste sort surtout des produits pour jeux de figurines ces jours-ci mais annonce néanmoins deux nouveautés pour sa gamme *Traveller 2300AD* : *French Arm Adventures* (un recueil de scénarios) et *Tools for the Frontier Life* (un guide de matériel). Pour le *Traveller* classique, on note *Solomani Rim* et *Deneb Sector* qui décrivent des secteurs de la campagne *Third Imperium*. Pour la gamme *Legend*, *Samurai of Legend* (pour pouvoir porter le système générique *Legend* dans le Japon médiéval) devrait sortir très prochainement. Pour *Elric* (JdR dans l'univers d'Elric de Melniboné de Michael Moorcock), Mongoose publie *Secret of the Steppes*, un supplément décrivant le mystérieux Désert des Soupirs. Le *Companion* pour *Age of Treason* (un univers plus antique que médiéval pour le système *Legend*) devrait déjà être disponible. *Stormlands I* décrit enfin la région du même nom dans le monde de *Loup Solitaire*.

Gygax MAGAZINE

UN NOUVEAU MAG US

Les fils de Gary Gygax reprennent du service et nous concocte un nouveau magazine de JdR portant le nom de leur célèbrité de père. *Gygax magazine* traitera de tous les JdR, est édité par TSR qui renaît de ces cendres et n'a aucun rapport, ni de près, ni de loin, avec Wizards of the Coast ! Le premier numéro ne devrait plus tarder.











Été 2012 : Ma première Gencon

Ce n'était pas sans une certaine émotion que je me rendais en ce mois d'août à ma première Gencon. Après 30 ans de JdR, c'était comme un pèlerinage, un retour aux sources. J'étais plus habitué à de petites conventions locales dans mon Oregon, et là, je dois avouer que ce fut un choc…

Jamais je n'avais vu une telle concentration de rôlistes au mètre carré ! Le centre de convention d'Indianapolis est énorme (il faut 25 minutes de marche rapide pour aller d'un bout à l'autre, à condition de ne pas se perdre en chemin) et trois grands hôtels y sont reliés par un système de tunnel aérien. Il y avait des jeux partout dans ces quatre établissements : des jeux programmés (plus de 1500 évènements rien que pour le jeu de rôle, sans compter les jeux de cartes, de stratégies, de plateau, etc.), mais aussi des jeux improvisés au hasard des rencontres entre joueurs et joueuses. Tout était centré sur les joueurs, et les Américains ne font rien à moitié…

Guide de survie en Territoire Genconien

Après une première expérience dans cette convention et quelques erreurs de débutant, voici quelques recommandations de base :

Prévoyez quelques heures (une ou deux demi-journées) dans le hall d'exhibition. Vous y rencontrerez les auteurs, pourrez-vous faire dédicacer leurs jeux et découvrir de nouveaux produits. Fixez-vous un budget à l'avance et tenez-vous-y (« *It's a trap* ! »).

Programmez quelques sessions de jeu dans votre emploi du temps, mais n'en faites pas trop (un ou deux par jour maximum). Il y a beaucoup de choses intéressantes à voir et à découvrir juste en se promenant.

Prenez une chambre dans un des hôtels du centre-ville pour ne pas avoir à conduire et surtout à vous garer (le coût plus élevé des chambres sera facilement compensé par le temps gagné et l'absence de frais de parking).

Choisissez des vêtements et des chaussures confortables, prenez une bouteille d'eau et n'oubliez pas d'emporter un stick de déodorant !

Cocorico, les jeux français à la Gencon !

J'ai été fort surpris cette année de constater que plusieurs jeux d'origine française avaient été adaptés dans la langue de Stan Lee et ont reçu un excellent accueil de la part du public anglo-saxon. La chaleureuse équipe des *Ombres d'Esteren* était venue présenter et promouvoir le livre *Universe* de *Shadows of Esteren*. L'éditeur Cubicle 7 présentait *Yggdrasill* en avant-première, annonçait *Keltia* pour 2013 et avait une copie de démonstration de *Kuro,*



trois jeux à l'origine publiés par le 7ème Cercle qui fait visiblement un retour en force sur le marché anglophone (après une première bonne expérience, il y a quelques années avec *Qin*). Du côté des jeux de plateau « à thème », *Zombicide* (un jeu de plateau coopératif d'origine française où l'on casse du zombie) est sorti aux USA avant de sortir en France et a littéralement cassé la baraque lors de son Kickstarter de financement. Mais ce n'est pas tout, mes informateurs confidentiels m'ont annoncé que 2013 devrait voir d'autres JdR français apparaître outre-Manche et outre-Atlantique…

45 ans, ça se fête !

On ne va pas vous refaire l'historique de la plus célèbre convention de jeu spécialisé au monde (pour cela, consultez *CB#1*), mais cet été, la Gencon fêtait ses 45 ans et, malgré la crise, le public a voulu témoigner son attachement à la convention en pulvérisant son record de fréquentation : 41 000 visiteurs uniques, loin devant le score de 36 700 visiteurs comptabilisés l'année précédente ! Les couloirs étaient bondés comme jamais, tout comme les innombrables salles de jeu (certaines de la taille d'entrepôts gigantesques). Signe que l'engouement est toujours fort autour de l'évènement, la couverture médiatique en France était très importante, comme en témoignent le super reportage tv sur Tric-Trac (guidé par notre Croc national) et les comptes-rendus dans les magazines de figurines (notamment *Ravage*). Autant dire que le patron, Peter Adkison, était ravi… et nous aussi !

Les ENnies 2012

Comme tous les ans, la Gencon a accueilli la cérémonie des ENnies. Voici la liste des ouvrages dispos en VF qui y ont été primés : la Boîte d'initiation Pathfinder (3 ENnies d'or), Savage Worlds (meilleur jeu), Guide occulte de Londres (meilleure écriture), Pathfinder module : Nous Gobelins (meilleure ouvrage gratuit).

Moon Design

La société du légendaire *Greg Stafford* prépare la sortie d'un titanesque *Deluxe guide of Glorantha* (en trois livres plus cartes). Cet ouvrage de référence n'inclura pas de données techniques et sera donc compatible avec *Heroquest* aussi bien que *Runequest*.

Paizo

Le rouleau compresseur *Pathfinder* continue sur sa lancée avec la sortie de produits multiples chaque mois, dont la suite de la BD (volumes 2 et 3), des aventures (*Murder's Marks*, *Queen of Thorns*, *The Asylum Stone* et ***Beyond the Doomsday*** pour la campagne *Shattered Stars*), un bestiaire (*Inner Sea Bestiary*) et un recueil de PNJ (***NPC Codex***).

Pelgrane Press

Le nouveau JdR de *Robin D. Laws* (créateur du système GUMSHOE), *Hillfolk*, est sur les rails après un Kickstarter très réussi. Il introduit le DramaSystem conçu pour faciliter l'interaction dramatique entre personnages et contient de nombreux scripts d'adaptation à différents genres (un peu comme *Fiasco*). ***Sisters of sorrow***, autre sortie, est une aventure très détaillée (pour *Trail of Cthulhu*) qui se situe dans un sous-marin pendant la Grande Guerre. Pelgrane Press voit finalement la sortie officielle de *Night's Black Agent*, le jeu de rôle d'espionnage sur fond de conspiration vampirique motorisé par GUMSHOE. On peut également précommander *The Zalozhniy quartet*, une série de quatre aventures liées entre elles pour ce nouveau jeu (prochainement en VF chez 7e Cercle). Sortie également de *13th Age*, un JdR médiéval-fantastique créé par des anciens des équipes de *D&D 3.5* et *D&D4*.

Pinnacle Entertainment

La maison-mère de *Savage Worlds* annonce de nouvelles miniatures pour *Deadlands Reloaded*, ainsi qu'une nouvelle gamme de cartes à imprimer soi-même et des dés stylisés pour le même jeu. Ah oui, *Deadlands Noir* est également dispo en PDF.

ReDBrick/FASA

Redbrick est mort, vive FASA ! Cela n'est pas exactement vrai. En fait, Redbrick arrête complètement la publication de JdR, mais tous ses produits sont repris par FASA qui renait de ses cendres pour l'occasion (les vieux briscards se rappelleront que cette société fut le créateur originel de *BattleTech*, *Shadowrun* et *Earthdawn*). Il semble donc que FASA reprenne les gammes *Earthdawn*, *Fading Suns* et *Blue Planet* et ait l'intention de les développer. On en reparle bientôt !

Wildfire

Les créatifs derrière *CthulhuTech* sortent ***Burning Horizon***. Ce supplément porte la bataille des Mechas contre Cthulhu dans l'espace et permet de recentrer la campagne sur des colonies dans le système solaire. Leur nouveau jeu, *The Void* (en fait un reboot du jeu *Chthonian stars* pour *Traveller*, mais utilisant un nouveau système de jeu), pointe également son nez au travers d'un kit d'initiation au format PDF (gratuit sur DriveThruRPG). *The Void* s'annonce comme un jeu de science-fiction et d'horreur inspiré par *Outland*, *Pandorum*, *Alien, Event Horizon* et, bien sûr, par HP Lovecraft. Le niveau technologique est bas, l'humanité a à peine colonisé le système solaire, et un planétoïde (l'Étoile chthonienne) arrive à proximité et réveille les entités du Mythe sur son passage. Les personnages (des agents « fédéraux » au service du gouvernement) enquêtent et essaient d'endiguer le retour de ce mal venu du fond des temps.

Wizards of the Coast

WOTC sort *Elminster's Forgotten Realms* par Ed Greewood (le créateur originel de cet univers pour *AD&D*). Dépourvu de toute statistique de jeu, ce supplément décrit l'univers en détail d'un point de vue narratif et qualitatif.

Franck Florentin, avec la participation de Damien Coltice et Stéphane Gallot



WIZARD OF THE COAST | D&D NEXT (VO)

D&D NEXT PLAYTEST (SUITE)

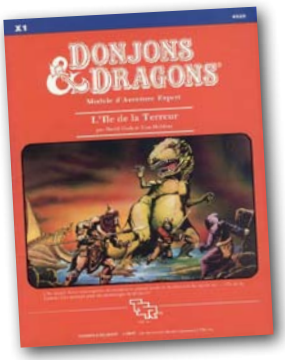


Euh, quoi de neuf docteur ?

Morbleu ! Depuis la parution de Casus Belli #4, D&D Next *en est à sa quatrième mise à jour. Et moi à la troisième version de mon article. Ils sont rapides les bougres ! Je ne vois pas d'autre explication…*

En ~~deux~~ 1d6 mois, Wizard of the Coast a mis en ligne pas moins de 300 pages qui se découpent à parts égales en documents dédiés aux joueurs, aux meneurs et scénarios. Il y a déjà tout le nécessaire pour se divertir de très nombreuses heures ! Les curieux ont accès aux objets magiques, à un bestiaire de presque une centaine de monstres et à pas moins de trois aventures, dont un met de choix au sein de la dernière fournée : *X1 l'île de la terreur*. Issue de la boite bleue (l'*Expert Set*), il s'agit d'une des meilleures aventures parues pour les règles de D&D (par opposition à AD&D). Les règles de création de personnage demeurent toutefois sans conteste la partie la plus intéressante pour qui souhaite en savoir plus sur l'avenir du grand ancien. Plusieurs versions, d'abord jusqu'au niveau 5, puis jusqu'au niveau 10, ont été testées. Voyons ce que les magiciens de la côte nous ont sorti de leur chapeau.

Le choix de la race du ~~lapin~~ héros est pour le moment limité aux classiques du genre : humain, elfe, nain et halfelin. Chaque peuple est défini par quelques clichés culturels marquants et des avantages appelés traits (type d'arme favorisé, vision nocturne…). Première nouveauté, deux variantes sont déclinées – par exemple nain des collines et nain des montagnes –, ce choix détermine un trait supplémentaire et un bonus de caractéristique. L'humain est une exception, son unique trait permet d'augmenter toutes ses caractéristiques. Cette bizarrerie risque fort de faire polémique, puisqu'elle lui offre la possibilité de surpasser les autres races dans n'importe quel attribut.



L'Île de la terreur, un classique des débuts de D&D.

Lapin biclassé colombe

Les quatre classes de personnages de base sont détaillées (guerrier, magicien, prêtre, roublard). La version 2.0 du test proposait deux classes supplémentaires de lanceur de sorts : l'ensorceleur et le warlock. Elles ont momentanément disparues, après avoir écopé de nombreuses critiques quant à leur construction. Pour chaque classe, l'accent est mis sur la personnalisation par l'intermédiaire de variantes de style – par exemple selon la foi pour les prêtres ou la tradition pour les magiciens – et sur le plaisir de jeu via des mécanismes alternatifs à un simple lancer de dé pour résoudre les actions. Ainsi, le guerrier doit choisir une forme de combat (duelliste, tireur de précision, etc.) qui détermine une liste de manœuvres ; il utilise ensuite des dés d'expertise pour les activer. Ce ne sont pas seulement des ~~carottes~~ bonus, ces manœuvres ouvrent de nouveaux choix tactiques tout en restant simples et d'un abord facile. Ce mécanisme était uniquement proposé aux guerriers dans la version précédente mais il semble avoir rencontré une certaine adhésion et il est à présent décliné pour le voleur avec des thématiques différentes, moins orientées vers le combat (acrobate, filou, etc.).

La création d'un PJ peut s'arrêter là ou s'enrichir avec des options de back-



ground et de spécialité. Les premières permettent de choisir une origine sociale, laquelle détermine un avantage et trois compétences. Les spécialités sont des thèmes de progression et permettent l'acquisition d'un don prédéfini tous les deux niveaux. La liste des compétences et des dons est encore à ce stade en constante évolution. Contrairement à la première version du document, décidément plus old-school, les compétences ne sont plus ici optionnelles : les classes intègrent les règles les concernant. Il est aussi à noter qu'origines et spécialités ne sont fermées à aucune classe, rien n'interdit donc de se construire un prêtre d'origine voyou spécialisé archer. Si ces modules autorisent indéniablement aux experts une parfaite customisation de leur personnage, les débutants risquent de se retrouver un peu perdus devant un système où les bonus et les avantages de tous types se mélangent.

Carotte ou bâton ?

Les principales innovations positives évoquées dans *Casus Belli #4* sont conservées. Ainsi, la règle « avantage/désavantage » est utilisée efficacement et il se confirme que le score d'attaque n'évolue que très peu. Un guerrier débute avec un bonus de +3 pour atteindre +4 au niveau 4 et +5 au niveau 9 ; les CA et les scores d'attaques vont enfin rester plus raisonnables. Ouf ! D'ailleurs, si en fin de compte (hélas ?), le guerrier hérite d'une seconde attaque dès le niveau 6, son score modeste permet de lui accorder le même bonus que sur sa première attaque. Au moins, cela reste simple. Mais le diable se cache dans les détails et l'équilibre de l'ensemble sur dix niveaux reste à tester. Il est de toute façon très difficile d'avoir un avis tranché sur la question car à chaque nouvelle mouture, des modifications viennent rectifier certains déséquilibres… ou en créer de nouveaux.

Il faudra donc attendre encore un peu pour confirmer ces orientations. Une certitude se dégage toutefois : au final, le prochain D&D ne sera pas aussi old-school qu'annoncé. Au lieu du traditionnel lapin, un ornithorynque émerge du chapeau, un mélange de nombreuses influences qui semble fonctionner malgré quelques accrocs et un petit coté patchwork qui peut piquer les yeux. Ce *Do-D Next* a cependant quelques solides arguments à faire valoir et la magie pourrait bien prendre…

Laurent Bernasconi

Consultation

En marge de son playtest, Wizard organise via son site web de nombreuses consultations, parfois sur des points de détail. Les monstres sont à l'honneur : que pensez-vous de la description des gobelins, hobgobelins et gobelours ? À quoi, selon vous, doit-on distinguer un homme-lézard d'un troglodyte ? N'hésitez pas à participer pour découvrir d'autres questions tout aussi cruciales !

AVANT-PREMIÈRE

L'Éveil des Seigneurs des Runes

5 ans déjà !

Putain ! 5 ans. 5 ans déjà que le premier volume de la première campagne Pathfinder *est sorti, provoquant le cataclysme rôlistique que l'on connaît. L'occasion pour Paizo et Black Book Éditions de fêter ça et de remplumer une campagne considérée par de nombreux vétérans de* Pathfinder *comme la meilleure.*

La meilleure ? Il faut dire que ce fut la première et qu'elle a marqué les esprits avec sa présentation impeccable, sa présentation « prêt à jouer » (inédite alors), son classicisme teinté d'hommages aux grands classiques de l'histoire de Donj', ses bestiaires, ses chapitres de background décrivant un monde nouveau encore embryonnaire...

Et ses gobelins.



La campagne en deux mots

Joueurs, passez votre chemin. Ici, il est question des insupportables gobelins qui, dès la première scène de *l'Éveil*, viennent s'incruster parmi les grandes gibolles de Pointesable, LE village des PJ. Cette attaque téméraire sera l'indice qu'il se passe quelque chose d'anormal. Qu'une chose se réveille et attise une pulsion malsaine : la colère.

Au gré de leurs enquêtes et explorations, les PJ vont remonter la piste des séides du Seigneur des runes de la colère, Karzoug, lequel prévoit une résurrection après quelques milliers d'années de stase. Gobs, assassins masqués, lamies, ogres consanguins, géants de pierre, géants des runes, démons capitaux et champions de la colère, voilà la galerie d'adversaires plus ou moins gores destinée à mettre des bâtons dans les roues des PJ sur plus de 15 niveaux de jeu.

En programmant une séance hebdomadaire, il vous faudra pas moins de 6 mois pour boucler la campagne. Un peu plus si le MJ et les PJ sont du genre à broder.

Rammage

Sur le fond, la nouvelle édition de la campagne n'est pas une simple réédition. Tout ayant été regroupé en un seul volume massif de 432 pages (quand



même), il a fallu faire du tri. Exit donc les avant-propos instructifs mais dispensables, les nouvelles du journal de l'Éclaireur et la plupart des chapitres de background (sauf ceux consacrés à Pointesable, Magnimar et Xin-Shalast).

Avec le passage en *Pathfinder JdR* (souvenez-vous, *L'Éveil* avait été publié en OGL 3.5) et grâce aux 5 années de feedback des innombrables fans, la team Paizo en a profité pour lifter la campagne, régler les bugs et ajouter du contenu pour le plaisir.

Au rang des nouveautés : des ennemis inédits pour modifier les rencontres (araignées de Leng bonjour !), des précisions (l'attaque du Wendigo), des scènes d'ambiance (notamment celle entre Ameiko et son père), des ajouts importants (l'aile vide de la forge runique ne l'est plus, le Sanatorium a changé) et des conseils au MJ (nombreux, pour faire face à l'imagination des PJ ou aider les groupes égarés par exemple). Au final, le feedback a eu un gros impact et les nouveautés donnent presqu'envie de la faire rejouer à son groupe de jeu habituel (qui l'a déjà joué, malheureusement...).

Et plummage

Sur la forme, il s'agit d'un unique ouvrage, avec couverture rigide et tout en couleur. Le ravalement de façade est plutôt agréable, d'autant qu'il est agrémenté de nouvelles illustrations. Tous les gobelins ont ainsi été redessinés, les rôdeurs de Fort Rannick oubliés ne le sont plus, etc. Au final, les nouvelles illustrations sont à la fois nombreuses et très réussies. Tant mieux !

Ça s'écrit comment Karzoug, en français ?

C'est en février 2008 que le premier volume de *L'Éveil des Seigneurs des runes* a débarqué dans nos contrées, on peut donc espérer que l'ouvrage anniversaire français débarquera en février 2013. Comme d'habitude chez Black Book Éditions, il sera disponible en précommande avec le PDF offert immédiatement... de quoi ronger son frein avant l'arrivée de l'ouvrage final.

Damien Coltice avec l'aide d'Aurélie Pesséas

Du luxe mon ami, du luxe

En marge de cette édition anniversaire, Paizo propose aux rôlistes plus ou moins fortunés de nombreux accessoires pour profiter d'un luxe dédié à la campagne jamais vu auparavant : les figurines en plomb (sublimes) ou prépeintes (le set *Rise of the Runelords* est bluffant), les cartes de portrait de PNJ de la campagne (sympathiques), les pions cartonnés des PNJ et monstres (moins chers que les figurines, pour les moins fortunés), les flip-mats (décors quadrillés pour le jeu tactique), et l'indispensable *Guide du joueur* pour se lancer à l'aventure. De quoi préparer une belle table de jeu !

GRANDEUR NATURE

arte invente le « GN moderne »

Ce lundi 29 novembre, la chaîne de télévision Arte réalisait une grande première. Elle organisait un jeu de rôle grandeur nature au concept original : improviser la suite d'un film, l'aventure commençant au moment où le générique s'arrête.

Replay

Visionnez cette expérience sur le site d'Arte : **http://www.arte.tv/fr/ils-ont-improvise-la-suite-de-tournee/6955234,CmC=6951380.html**

Vous comprendrez mieux les images si vous avez vu le film, disponible en VOD sur le site de la chaîne.



Certes, ce n'est pas la première fois qu'un média s'essaye au jeu de rôle, dès les années 80 des radios diffusaient des parties en direct avec intervention des auditeurs. En 2001, le magazine FHM avait également proposé une parodie de Loft Story en GN prêt-à-jouer. Mais à chaque fois, des rôlistes étaient aux commandes. Ici, il n'en était rien, une petite équipe se lançait à l'aventure sous l'impulsion de Michel Reilhac, directeur du cinéma d'Arte qui avait récemment découvert le principe du JdR GN.

Un GN avec des stripteaseuses aurait dû attirer des joueurs !

Le but était d'improviser une suite au film *Tournée* (2010) de Mathieu Amalric. *Tournée*, c'est un road movie à la française. Un producteur revient en France accompagné d'une troupe de stripteaseuses américaines « burlesques » pour une tournée qui doit s'achever à Paris. Mais il va plutôt entraîner tout son entourage dans ses galères... L'idée était de faire jouer les personnages du film se retrouvant pour un huis-clos à la fin de l'histoire. L'expérience devait avoir lieu en simultané à Paris et Berlin, afin de comparer l'évolution de l'histoire entre les deux capitales. Le tout devant être mis en ligne sur le site d'Arte le jour de la diffusion du film.

Les candidats n'étaient pas assez nombreux à Berlin. À Paris, ce fut juste, et des rôles masculins furent attribués à des joueuses, ce qui laisse penser une nouvelle fois que les femmes préfèrent les GN puisqu'elles étaient majoritaires ! Près de la moitié des participants étaient des rôlistes, dont certains organisateurs de GN expérimentés.

Jeu de rôle ou psychodrame ?

Il n'est pas question de faire ici une critique du GN, mais de mesurer ce que représente cette expérience pour le jeu de rôle. Bien sûr, ce ne sera pas le plus grand souvenir de GN pour les rôlistes chevronnés, mais ce n'était pas le but. Le ressenti de ceux qui découvraient le principe était bien plus important, et il est positif. L'équipe ne cherchait pas à réinventer le GN ni à reconstituer le cadre du film. Il s'agissait surtout de s'intéresser aux relations entre les divers protagonistes et de découvrir la mécanique d'interaction-improvisation en jouant des personnages dont l'avenir n'était pas figé à la fin du film. Il n'y avait ni décor, ni accessoires, juste des banquettes pour permettre à tout le monde de s'asseoir, le cadre étant une ancienne salle de cinéma, vide. Il n'y avait pas de règles de simulation, justes des consignes pour dire « stop », surtout si les personnages en venaient à aborder les relations sexuelles.

De plus, le film choisi n'était pas de ceux aux multiples intrigues touffues, pour désigner le leader d'un parti politique ou pour sauver le monde. Nous étions loin des trames habituelles du jeu de





rôle, davantage dans le psychodrame, où l'échelle des enjeux n'est pas la même. Une influence revendiquée d'un style de GN apparu dans les pays scandinaves.

Problèmes existentiels et tourments relationnels étaient donc le moteur de l'histoire. Les participants n'avaient pas reçu de rôle rédigé, mais une fiche indicative avec des pistes d'interactions. Leur base, c'était le film, et ceux qui avaient de petits rôles avaient plus de liberté d'improvisation. Ce qui demande toutefois plus d'efforts pour certains.

Tournée ou Terminator ?

Certains se diront que ce GN a dû manquer d'action, et que certains participants ne se sont pas forcément amusés. Dans le référentiel rôliste classique peut-être, mais en prenant du recul on voit ici une démarche que l'on pourrait assimiler à « l'art moderne », s'affranchissant des règles du JdR comme des peintres ou des musiciens se sont affranchis des règles ou des outils classiques pour exprimer autre chose. Cette approche étend le champ du jeu de rôle et peut contribuer à le « normaliser », à lui apporter la reconnaissance comme moyen d'expression ou art, même si l'on n'aime pas cette idée ou si cela prête à controverse. L'essentiel étant que chacun y trouve son compte.

Les lecteurs de Casus préfèrent peut-être *Terminator* à *Tournée*, mais il n'empêche que l'on peut faire du jeu de rôle avec l'un comme avec l'autre, et toucher des publics différents. La rencontre de ces publics autour du JdR permet d'enrichir celui-ci pour le diversifier et en faire une activité transverse et mieux comprise.

Le temps où les rôlistes partageaient les mêmes goûts est révolu. Le style et les thèmes prennent le dessus sur le jeu en lui-même, tout comme on aime le cinéma ou les livres sans apprécier tous les genres. On prend conscience que le jeu de rôle n'est pas un jeu mais un autre moyen de faire de la fiction. Chacun peut donc en faire avec sa sensibilité.

Ce GN moderne a été une expérience forte, qui a donné lieu à de riches échanges, et a permis la découverte du JdR à des passionnés de cinéma ou de performances. Ce fut également l'occasion de balayer de nombreux a priori sur le jeu de rôle. On dit qu'il faut 50 ans pour que de nouvelles formes de culture soient reconnues, le cinéma ou la BD ont dû patienter tout ce temps et se sont diversifiés avant de s'imposer. Le jeu de rôle suit le même chemin, même s'il reste plus confidentiel. Il est aujourd'hui dans l'air du temps, de nombreuses personnes savent différencier son concept et ses thématiques, et je pense que cette expérience d'Arte peut être une étape vers cette reconnaissance. On en reparle dans 10 ou 20 ans ?

Olivier Guillo

Psychoquoi ?

Rappelons que le psychodrame est une technique de psychothérapie à l'origine du jeu de rôle, par la mise en situation d'un patient (« joueur » unique). La technique a depuis été largement adaptée pour des formations professionnelles. Les premières formes de jeu de rôle étaient bien grandeur nature, avant que des wargamers n'inventent ce qui allait devenir le jeu de rôle ludique.


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



EDGE ET THE SIM STIM | LIVRE DE BASE (VF)

Nephilim 4e édition

Sortie de stase

Jeu mythique, Nephilim *divise les rôlistes mais rassemble une incroyable communauté d'enthousiastes. Ceux qui succombent à son charme vénéneux ne l'aiment pas, ils l'adorent. Depuis toujours, ce JdR occupe une place à part dans l'univers ludique francophone et, à l'annonce de son retour prochain, plus d'un rôliste a tendu l'oreille avec un étrange sourire aux lèvres, brûlant à l'idée de lancer à nouveau ses joueurs en quête de sapience et de secrets oubliés sur la voie de l'Agartha.*

Fiche technique

Éditeur • Edge et the SimStim
Prix constaté • 45 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 230 pages couleur.

Replonger dans l'univers de *Nephilim* après toutes ces années suscite immanquablement chez l'ancien joueur un sentiment de nostalgie. On peine à réaliser que le géant français est né dans la même vague que *Vampire, la Mascarade* et que les deux sont sortis presque simultanément dans nos boutiques. Vingt ans ont passé et cette édition anniversaire commémore l'évènement, pour le plus grand plaisir d'une génération de fans que ce JdR a durablement marqué. Mais peut-être que vous ne connaissez pas ce fleuron de notre industrie ludique ?

Si vous êtes passé à côté dans vos vertes années ou êtes assez jeune pour me donner du « Monsieur », petit cours de rattrapage…

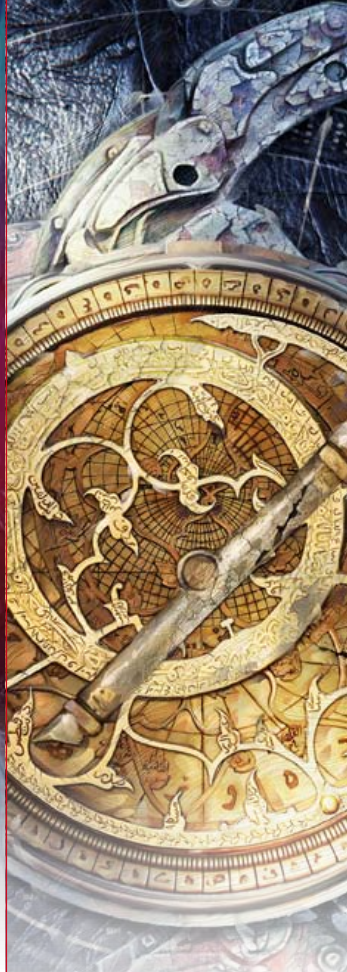
Si vous êtes un profane…

Bienvenue dans *Nephilim*, le jeu de rôle de l'occulte contemporain. Dans ce JdR, les PJ jouent le rôle de créatures magiques immortelles, les Nephilims, qui s'incarnent au fil des époques successives dans des êtres humains. Le jeu prend place à notre époque et baigne tout à la fois dans l'ésotérisme, les théories du complot, la mystique et l'occultisme. Présents à nos côtés depuis l'aube des temps, les Nephilims sont à l'origine de la plupart de nos mythes et de nos contes. Composés de différents Ka-éléments – Feu, Eau, Terre, Air et Lune – qui sont organisés en pentacle, les Nephilims ont besoin de l'ancre que constitue le Ka-Soleil des humains – notre étincelle d'énergie magique à nous – pour se fixer et éviter de se disperser dans les Champs magiques.

Capables de magie mais déchus lors de la Chute d'Orichalka, la météorite qui engloutit l'Atlantide, les Nephilims craignent son métal qui souille et corrompt les Champs Magiques et peut détruire leur essence même. De corps en corps, de siècles en siècles, les Nephilims poursuivent en secret leurs quêtes millénaires pour augmenter leur Sapience (un mélange de sagesse et de connaissance), reconstituer leurs souvenirs (qu'ils perdent lorsque leur intégrité est blessée notamment par de l'orichalque), pour atteindre l'Agartha (une forme d'illumination mystique) et peut-être ainsi retrouver leur forme originelle, celle de Kaïms qu'ils avaient avant de déchoir et d'être contraints à s'attacher à des êtres humains.







Quelques problèmes se posent cependant à eux. Certains humains initiés aux vérités du monde et informés de l'existence des Nephilims s'efforcent de les détruire ou de les utiliser à différentes fins. Réunis en sociétés secrètes que les Nephilims appellent les Arcanes Mineurs, les Templiers, Rose+Croix, Synarques et Mystes constituent une menace sérieuse et permanente pour les immortels. L'histoire telle que nous la connaissons n'est que le reflet des luttes que se mènent dans les ombres ces différentes factions occultes et les êtres élémentaires que sont les Nephilims. De Jésus au Roi-Soleil en passant par l'Arthuriade, l'Égypte antique ou la Chute de l'URSS, tous les évènements de l'histoire profane cachent les opérations et interactions de ces initiés et constituent au final ce que les érudits nomment l'Histoire Secrète.

Jouer à *Nephilim*, c'est tenter de percer les secrets de l'Histoire, de résoudre d'insolubles mystères, d'accomplir de grandes quêtes… Les influences qui se manifestent tiennent autant du *Pendule de Foucaut* que de *Corto Maltese* ou *Indiana Jones* et sont aussi multiples qu'il y a de MJ.

Avec ces bribes d'informations, vous devriez avoir une petite idée de ce que *Nephilim* propose mais je vous recommande tout de même un coup d'œil au *Kit de démarrage* et à quelques-uns des nombreux sites dédiés au jeu afin de vraiment réaliser combien j'ai à peine effleuré le background de ce JdR par cette longue introduction. →

À présent, parlons aux vétérans qui attendent sagement depuis près de trois colonnes quelques révélations sur cette nouvelle édition.

Après la Révélation…

…nous voici devant une édition qui ne s'embarrasse pas de sous-titre.

Évidemment, comme avec chacun des précédents livres de base de la gamme vieille de vingt ans, le premier choc est esthétique. Un livre de base de *Nephilim* ne ressemble à aucun autre et celui-ci ne fait pas exception. Si je ne suis pas un immense fan de l'illustration de couverture choisie, force est de reconnaître qu'elle est réussie. Quant à la maquette et aux illustrations intérieures, elles séduiront sans peine tous les quêteurs de sapience qui auront le malheur d'ouvrir le livre de base sans y prendre garde. Élégant, inspiré, riche, le travail qui a été accompli pour donner son identité à l'ouvrage est une vraie réussite. Mais une chose surprend bien vite : l'absence d'un index digne de ce nom. S'il est un jeu pour lequel un index est indispensable afin d'éviter de laborieuses recherches dans les livres pendant les parties, c'est sans le moindre doute *Nephilim*.

La première stupeur passée, il est temps d'aborder le second choc : un ra-



Une édition collector classieuse et singulière

Parallèlement à l'édition « standard », une édition collector a récemment été proposée en précommande. Tirée à 450 exemplaires signés et numérotés, celle-ci sera livrée dans un coffret contenant huit livrets : le *Livre d'Hénoch* et les cinq Codex élémentaires présents dans le livre de base, plus quelques nouveautés comme le *Codex de l'Agartha*, révélant les secrets du monde occulte, un livre-scénario inédit intitulé *Les Vestiges du théâtre solaire* et un dernier livret consacré à l'historique de la gamme depuis son lancement en 1992.

Suite marge page suivante...



pide feuilletage révèle immédiatement à l'initié une organisation singulière des informations. En effet, après quelques pages d'ouverture et de présentation des bases avec le *Livre d'Hénoch*, qui délivre sur peu d'espace un historique rapide et les fondamentaux du système de règles, l'ouvrage se découpe en différents Codex, un par Ka-élément. Les informations sur les sciences occultes, les règles avancées, les compétences, les arcanes mineurs et les grandes quêtes agarthiennes y sont réparties en fonction de leurs affinités élémentaires. Un choix étonnant qui se révèle pourtant brillant à la lecture, à condition de s'engager sans préjugés.



Passage au creuset

Côté univers, pas de changement mais un retour radical aux fondamentaux. Exit les Ar-Kaïms et les Selenims ; ici, il n'est question que des Nephilims. Les apports de la Révélation ne sont pas oubliés ou reniés, la nouvelle édition fait simplement le choix de se recentrer sur les bases qui ont fait le succès du jeu. Il s'agit donc de jouer des Nephilims, ni plus, ni moins, et c'est déjà un énorme challenge et la promesse de nombreuses aventures aussi mystérieuses que palpitantes.

D'autres éléments ont également profité d'un lifting où le mot d'ordre a été d'épurer et simplifier. Ainsi, magie, kabbale et alchimie semblent désormais plus simples (et mieux maîtrisés en terme de puissance, pour le bonheur des MJ). Les principes instaurés précédemment sont toujours présents mais plus accessibles qu'autrefois. La page dédiée aux sciences occultes dans la fiche de personnages manifeste ainsi un souci de faciliter la vie des joueurs. Toutes les informations utiles y sont scrupuleusement reportées.

Pour ce qui est des textes, le niveau est rien moins qu'excellent, mais rien n'est fait pour faciliter la compréhension de jeunes joueurs qui découvriraient ici la gamme et cette impression se confirme tout au long de l'ouvrage. Le livre réserve en revanche plusieurs jolies trouvailles.

Par exemple, la création des personnages dans cette nouvelle édition se révèle une excellente surprise, l'élaboration de son alter-ego se faisant en dressant progressivement son historique et ses précédentes périodes d'incarnation. Que les PJ soient créés en groupe ou en solo, l'étape, qui demeure un peu longue par rapport à d'autres jeux, gagne ici en intérêt et en rapidité sans rien perdre de ses subtilités.

Et puisque l'on aborde les subtilités, plongeons un instant dans le corps de la bête pour en étudier les rouages.

Théorèmes et multiplicateurs

Depuis la mise en ligne du *Kit de démarrage*, la fameuse Table de Pythagore a fait couler beaucoup d'encre numérique et enflammé les forums. En voici le concept et, du coup, les bases du système de résolution appliqué à cette nouvelle édition. Toutes les caractéristiques sont notées sur 25, qu'il s'agisse des Ka-éléments du Nephilim ou des caractéristiques de son simulacre. Une fois choisie la caractéristique adéquate pour une action, le maître de jeu établit sa difficulté et fixe un Facteur de Réussite (FR) qui va de 1 pour difficile à 3 pour un test facile.

Ce FR sert de multiplicateur au niveau de la caractéristique impliquée et le résultat donne un score limite à ne pas dépasser avec son D100 pour réussir l'action entreprise. En gros, si →

Suite...

On peut s'étonner de cette multitude de livrets dans le collector quand l'habitude est plutôt de sortir un très bel et gros ouvrage pour l'édition limitée ; mais le contenu supplémentaire attendu d'un tel tirage est là et donne envie. D'autant plus que d'autres bonus accompagnent cette édition collector, comme des tirages des cinq illustrations de couverture des Codex élémentaires.
La présentation sous forme de multiples livrets fait toutefois sens avec la façon dont les auteurs ont conçu cette édition et sa manière d'être jouée autour d'une table, chaque joueur ayant la main sur les éléments répartis dans le codex correspondant à son Ka-dominant.

Le Kit du Meneur de Jeu

Si vous avez raté le collector, pas d'inquiétude, vous pouvez retrouver une partie de son contenu dans le *Kit du Meneur de Jeu* qui comprend un écran, le Codex de l'Agartha et le livret-scénario Les Vestiges du théâtre solaire. Sa critique sera assurée dans le prochain numéro de *Casus*.

vous avez un score moyen en Agilité, disons 12, et que le MJ fixe une difficulté moyenne à votre tentative de salto, donc un FR égal à 2, vous avez 24% de chances de réussir votre action. Heureusement, les compétences entrent en jeu à ce moment et augmentent vos probabilités de succès.

Si le PJ possède une compétence appropriée, il ajoute 1 au FR, puis un point supplémentaire s'il dispose également d'une aptitude utile pour l'action, une aptitude étant basiquement une spécialité au sein d'une compétence. Enfin, si la compétence utilisée est sous l'influence du Ka-dominant du Nephilim, et toutes les compétences sont liées à un Ka particulier, il peut augmenter le FR d'un point de plus.

Pour reprendre l'exemple ci-dessus, avec la compétence Acrobatie, le FR fixé par le MJ passe de 2 à 3, et les chances de réussite à 36%. Si vous avez l'aptitude « cascade » pour compléter votre compétence, le FR passe à 4, augmentant vos chances de succès à 48%. Si en plus vous êtes un Éolim… le FR atteint le score de 5 ce qui signifie une réussite automatique.

Si vous m'avez suivi jusque-là, vous serez heureux d'apprendre que des tables de Pythagore figurent sur les feuilles de PJ pour épargner à chacun des multiplications aux alentours de 2h00 du mat'. La bonne nouvelle, c'est que tout s'articule autour de cette table et d'un système unique de résolution ; une fois ces bases maîtrisées, c'est tout le moteur du jeu que vous aurez dompté.

Cela dit, si les vétérans se réjouissent du retour du D100, la plupart restent perplexes devant ce système. Et quoiqu'il se révèle efficace à l'usage, il est quand même diablement contre-intuitif et foutrement compliqué à présenter aux joueurs. Un résultat en demi-teinte…

Vingt ans…

Clairement, et quelles qu'aient été les intentions des auteurs au départ, ce livre ne se destine pas aux débutants ou aux curieux désireux de découvrir l'univers de *Nephilim*. C'est un ouvrage anniversaire, un magnifique cadeau fait aux fans de la gamme qui connaissent et ont déjà arpenté ses voies. Mais pour le néophyte. Pardon, pour le profane… c'est un ouvrage hermétique. Il manque des éléments de compréhension, un glossaire, un scénario d'introduction (celui du kit d'initiation ne compte pas pour l'appréciation de l'ouvrage papier, mais l'effort est remarqué)… bref, il manque du matériel pour mettre à portée d'un nouveau-venu les vingt années d'évolution et de développement qu'a connu le jeu.

Il est évident aussi que le livre n'est pas porteur de révélations ou de révolutions. S'il est d'une lecture des plus agréables et présente des informations en cascade à chaque page, le vétéran a le sentiment de manquer de données et de mystères une fois parvenu à la dernière page. Plus concrètement, les pages ont beau regorger d'éléments inspirants et de background, le livre manque de matériel de jeu directement utilisable.

En route pour l'Agartha ?

Nephilim ne s'adresse pas à tous les joueurs, mais il en allait de même des précédentes éditions. Idem pour l'absence d'index. Ce qui est dommage avec ce cadeau d'anniversaire, c'est qu'il n'est pas parfait et doit lut-



Le Kit de démarrage

Présentant sur 16 pages un court résumé des règles, un descriptif de l'univers, cinq PJ pré-tirés, une rumeur liée à Arcadia et *Les bergers d'Arcadie,* un scénario complet pour débutants, le petit *Kit de démarrage* disponible gratuitement en boutiques et sur le mini-site de l'éditeur se révèle dense et de grande qualité.

Pour être tout à fait honnête, il constitue même un véritable complément au livre de base, apportant le scénario d'initiation espéré. Tout en couleur, malin et bien conçu, c'est un micro-ouvrage à ne pas manquer, pour les vétérans comme pour les simples rôlistes intrigués.

ter contre le poids des souvenirs et la nostalgie d'un âge révolu où il était le grand changement. Il faut cependant reconnaître que les amateurs du JdR de l'occulte contemporain sont gâtés avec cette édition et ne devraient pas bouder leur plaisir. Qu'importe au final le ressenti des novices. S'ils s'intéressent vraiment, ils trouveront les ouvrages précédents ou feront appel aux anciens meneurs pour s'assurer la sapience nécessaire à la lourde charge de MJ à *Nephilim*.

L'ivresse est bien là et le flacon est superbe. L'ouvrage atteint son objectif qui est en réalité assez simple : donner envie de jouer, de rejouer à ce grand JdR. Et quiconque a mis la main sur celui-ci a dû certainement ressentir lui aussi ce profond désir de réunir une ancienne table pour repartir chercher le Graal, l'Atlantide Céleste, après un détour rapide par l'Incunable Souveraineté.

Reste à espérer que la résurrection ne s'arrête pas là. Après cette piqûre de rappel, ce démarrage très réussi malgré quelques cahots, on veut une nouvelle gamme complète pour cette 4ème édition. Et si l'équipe d'auteurs n'a pas exclu cette possibilité, on attend avec impatience une confirmation. Le plus important finalement, c'est que *Nephilim* soit revenu d'entre les morts, qu'il soit sorti de sa stase et promette de nombreuses soirées d'enquête avec les dés dans une main et ses antisèches de cryptographie dans l'autre.

Stéphane Gallot

J'aime :

- ✚ Le comeback de Nephilim !
- ✚ Un très bel écrin
- ✚ Une organisation revue
- ✚ Un retour aux fondamentaux
- ✚ Une création de perso réussie

J'aime moins :

- ➖ Pas de scénario dans le LdB
- ➖ La table de Pythagore, une simplification qui n'en est pas une
- ➖ 230 pages et tout de même l'impression d'être un peu démuni parvenu au bout…

Fiches de perso

La fiche de personnage de *Nephilim* a toujours été superbe et très encombrante ; et la nouvelle ne fait pas exception. Pour être sûr d'avoir en permanence toutes les informations nécessaires sous les yeux, chaque joueur doit garder devant lui un minimum de trois feuilles : sa fiche de Nephilim, dont le look change selon son Ka-dominant, un petit détail qui a de la classe ; sa fiche de Simulacre, qui comprend ses scores de caractéristiques, ses compétences et traditions et l'indispensable table de Pythagore ; et enfin, la fiche de Sciences occultes pour se rappeler en permanence ce dont son personnage est capable.





XII SINGES | LIVRE DE BASE, ÉCRAN ET SUPPLÉMENT (VF)

Terra Incognita

Baron de Münchhausen

Terra Incognita, Voyages aux pays de nulle part (TI) de Julien Clément n'est pas vraiment une nouveauté, loin de là. C'est même une valeur sûre du « milieu amateur ». Une première version (le Petit Prélude, toujours disponible sur le Net) suivie d'un Grand Prélude, beaucoup plus ambitieux et quasi abouti, ainsi que quelques scénarios forts sympathiques ont fort logiquement conduit à sa publication professionnelle à l'instar des Te Deum, Pavillon Noir et autres Würm…

Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes
Prix constaté • 24,90 €
Livre 1 : Terra Incognita • Couverture souple, 176 pages couleurs format 16,5 x 23 cm.
Livre 2 : Livre du Maistre • Couverture souple, 80 pages couleurs format 16,5 x 23 cm + 1 écran souple 4 volets
Livre 3 : Aux Pays d'Ici et de Nulle Part • Couverture souple, 112 pages couleurs format 16,5 x 23 cm.



Ce n'est donc pas vraiment par hasard si j'en ai demandé la critique de façon insistante lorsque j'ai appris que les **XII Singes** s'apprêtaient à éditer le jeu au sein d'une véritable gamme et non pas en « format court » comme on aurait pu le craindre pour un jeu que l'on peut qualifier, sans être insultant, de « jeu de niche ». À tout malheur bonheur est bon, les vicissitudes de la vie rédactionnelle n'ont pas permis de publier ce que j'avais écrit concernant le *Livre de Base* (LdB). Et c'est tant mieux. Les publications rapides du *Livre du Maistre* (LdM) puis, plus récemment, du *Pays d'Ici et de Nulle Part* (PINP) me permettent désormais de corriger de facto le premier sentiment mitigé que j'avais. Et ce, quand bien même il aura fallu trois livres pour être enfin satisfait.

Nec pluribus impar

TI est un jeu au pitch assez enthousiasmant : imaginez un univers centré sur une Europe uchronique du début du XVIII[ème] siècle (le *Pays d'Ici*) où les contrées fabuleuses décrites dans la littérature utopiste ou de voyage de l'époque existent réellement (les *Pays de Nulle Part*). Au premier degré, il s'agit donc d'un jeu d'exploration où les personnages débarquent plus ou moins fortuitement en des lieux inconnus légèrement fantastiques avec tout ce que cela peut engendrer comme mésaventures.

Bien entendu, ces *Terra Incognita* regorgent de dangers et d'étrangetés mais aussi de richesses et de merveilles qu'il est tentant de s'approprier d'une façon ou d'une autre. On passe dès lors à un autre niveau de jeu, avec l'entrée en scène des compagnies de commerce et d'autres puissants groupements d'intérêts aux buts et motivations pas toujours clairement définis. Les affrontements entre ces *Coteries* purement mercantiles ou politiquement antagonistes sont féroces, leurs méthodes souvent contestables et les manipulations fréquentes. L'imbrication de l'*Ici* et du *Nulle Part* devient dès lors un formidable terrain de jeu aux possibilités quasi infinies : recherches et découvertes de nouveaux territoires, grand commerce, utilisation de substances inconnues, inventions extraordinaires, enquêtes diverses et variées, luttes d'influences, crapuleries et coups de Jarnac, animaux anthropomorphiques (le *Pays Fabuleux*), tout est possible.

Enfin, il existe un troisième niveau de jeu qu'il est dommage de dévoiler dès le départ aux joueurs même si quelques maladresses de l'auteur le laissent entrevoir dès l'introduction du LdB (voir encart en page 41).



Le Livre de Base

Réduire le *Grand Prologue* en un « petit » livre de 176 pages au format 16,5 x 23 cm relevait de la gareuse et si, dans l'ensemble, le pari est réussi, il est évident que des choix ont été faits.

On se rend très vite compte lors de la **création du personnage** que le background est mis à l'honneur, que ce soit avec le thème astrologique de naissance, les petites histoires personnelles (les *intrigues*), les motivations pour partir à l'aventure, la capacité à créer ou subir l'impossible (*Sérendipité*), les souvenirs de jeunesse ou les passions. Pour le reste, on est en terrain connu avec des archétypes variés quoique convenus (Alchimiste, Artiste, Astrologue, Basteleur, Bretteur, Courtisan, Explorateur, Machiniste, Malandrin, Officier, Philosophe et Prêtre auxquels il faut ajouter l'Éminence Grise et le Cartographe du PINP). Petit bémol, les personnages féminins sont totalement absents du LdB, un « oubli » fort heureusement réparé dans le LdM.

Sur le plan technique, un personnage est défini physiquement et mentalement par 5 caractéristiques (ou *Humeurs*) assez inhabituelles : Vigueur, Verve (capacité à convaincre, s'exprimer, raconter les choses), Raison (une tête bien pleine aux raisonnements justes), Empire (qui commande les passions) et Contenance (l'effet produit par le comportement). Chaque humeur est associée à un type de dé (du débile D2 au puissant D12, influence de *Tiers Age ?*). Viennent ensuite les désormais classiques Dons (les aptitudes naturelles) et Talents (connaissances intel- →

L'autre Terra Incognita

Il s'agit d'un jeu publié par Grey Ghost Games qui n'a absolument rien à voir avec la création de Julien Clément. Basé sur le système FUDGE, on y incarne des membres d'une société secrète de la Belle Époque, la *National Archeological Geographic and Submarine Society(NAGS)* spécialisée dans la cryptozoologie, les civilisations mythiques disparues et les phénomènes paranormaux.



Des termes pas d'chez nous !

TI utilise un jargon propre que certains interpréteront comme des pédanteries bien inutiles. Pour ma part, même si j'ai eu un peu de mal au début, je trouve cela plutôt sympa. Décryptage :

Alchimie : Art et manière d'utiliser et d'assembler des Substances. TGCA est la version locale du célèbre TGCM* !

Figure : Et toi, tu bosses dans quoi ?

Picaresque : Art d'être bien dans ses basquettes, ses talons hauts ou ses rangers.

Prodige : Tout acte incroyable qui laisse les spectateurs béats d'admiration. Ou de terreur !

Sérendipité : Art de découvrir, d'inventer ou de créer un truc que personne n'attend. Parallèlement, aptitude naturelle des PJ à se fourrer dans les plus invraisemblables situations.

Substance : N'importe quel truc ou machin permettant d'accomplir un Prodige.



lectuelles et savoir-faire). Sont aussi à noter deux attributs particuliers : la *Sérendipité* qui permet d'accomplir des *Prodiges*, et le *Picaresque*, une sorte de jauge de bien-être physique et moral.

À l'usage, **le système** n'est pas révolutionnaire mais tourne plutôt bien, ni trop simpliste ni trop complexe, et c'est finalement tout ce qu'on lui demande puisqu'il sait parfaitement se faire oublier. Les explications fournies sont détaillées et des exemples judicieux précisent clairement les choses. Il en est de même pour les règles relatives aux *Entreprises* (actions de longue durée) ainsi que pour tout ce qui touche à la *Sérendipité* et aux *Prodiges* La base est la suivante : on lance le dé correspondant à son humeur auquel on ajoute ses bonus de Talents ; le but est de dépasser une difficulté, la différence entre le résultat et la difficulté permettant de déterminer la qualité de la réussite ou de l'échec. Par ailleurs, les jets d'humeur sont ouverts et ceci sans limite. En contrepartie, un 1 sur le dé d'humeur est toujours synonyme d'échec. Des spécialités permettent également des relances grâce à une réserve.

Pour ce qui est de **la présentation de l'univers**, ne vous attendez pas à un cours interminable sur la vie quotidienne au temps du Roi-Soleil. Il aurait été facile de tomber dans le panneau et de nous assommer de doctes connaissances. Fort judicieusement, on nous conseille plutôt d'acquérir un bon bouquin qui fait ça très bien (voir encadré). On se contentera donc de quelques paragraphes et surtout d'un assez sobre descriptif des événements des quelques années précédant le jeu. La place ainsi gagnée est utilisée pour nous donner un aperçu d'une dizaine de ces fameuses *Coteries* et des relations qu'elles peuvent avoir avec nos chers PJ. Variées et inspirantes, les informations de background fournies restent tout de même assez légères par rapport à la version amateur du jeu. Heureusement, le PINP corrige le tir.

Enfin, un scénario clôture l'ensemble. Premier volet d'une campagne qui se poursuit dans le LdM pour se terminer dans ce *Casus Belli*, il est de type « course à l'échalote ». Excellent pour débuter, il convient cependant de préciser que sa présentation peut surprendre puisque l'on est entre le rédactionnel traditionnel et la prise de notes de préparation de partie. On finit néanmoins par s'y habituer…

Au final, voilà un livre de base très dense qui remplit son office et qui permet de se lancer. Un meneur ne connaissant pas le *Grand Prélude* s'en contentera à mon sens dans un premier temps. L'initié, quant à lui, sera en revanche un peu frustré par l'absence d'éléments qui auraient pu ou dû être intégrés dans ce LdB. Le format et les impératifs de pagination dudit volume sont évidemment la cause de cet éparpillement « regrettable ». Clairement, j'aurais préféré un bon gros bouquin A4 plutôt que des petits formats quoiqu'ils soient fort pratiques à lire lorsque l'on est en déplacement. Mais bon…



STRICTEMENT RÉSERVÉ AUX FUTURS MENEURS !

Comme si le setting de base ne suffisait pas, Julien Clément a poussé le bouchon à l'extrême en ajoutant un dernier niveau d'intrigues, les *Guerres Célestes* révélées par l'explorateur Savinien Cyrano de Bergerac : la Terre est devenue le théâtre d'affrontements feutrés entre deux Empires redoutables, la *Lune* et le *Soleil*. Les astrologues ne sont donc pas tous des charlatans et l'influence des astres sur les hommes est réelle ! Pétri d'ambition, Louis XIV s'est allié à l'astre le plus puissant en apparence. Il faut également dire que la fourniture d'un *Élixir de Longue Vie* et quelques autres babioles ne sont pas étrangères à ce ralliement flamboyant. Évidemment, le commun des mortels n'est absolument pas au courant de ce qui se trame au-dessus de sa tête et ne se doute pas que les décisions prises par ses dirigeants inféodés impactent désormais son quotidien sous forme d'impôts, de religion, de guerres mais aussi de progrès technologiques plus ou moins bien maîtrisés.

C'est assurément ici qu'il faut émettre un bémol quant à l'organisation des livres. Ne permettez en aucun cas à vos joueurs une lecture approfondie des livres de la gamme, y compris le LdB. Si *L'envers du décor* fait bien l'objet d'une section à part, il n'en demeure pas moins que, dès l'introduction du LdB, on parle de façon fâcheuse des *Guerres Célestes*, de l'alliance du bon Roi-Soleil avec son « homologue » et de la constitution des Coalitions. De même, prenez grand soin de sélectionner les informations que vous fournirez, les données contenues dans le LdM et surtout dans le supplément PINP n'ayant pas été pensées à l'usage des PJ. Les *Guerres Éternelles* doivent, à mon sens, faire l'objet d'une campagne à part comme ce fût le cas pour *Guildes*, et ne doivent en aucun cas transparaître dans les autres « niveaux » du jeu.

En revanche, j'apprécie grandement le fait que Julien Clément n'ait pas sombré dans le sempiternel manichéisme que l'on voit dans nombre de JdR. Ici, dans tout ce qui est blanc, il y a du noir, et inversement (Biaoli, Ying Yang et toutes ces sortes de choses...)

Le Livre du Maistre

Nous sommes nombreux à penser qu'un écran est, de fait, un élément de base d'un jeu. Dès lors, il n'est pas incongru de considérer le livret qui l'accompagne d'ordinaire comme une extension naturelle du LdB surtout s'il est intitulé *Livre du Maistre*. Et c'est là que le bât blesse pour moi car seules 28 pages sur les 76 du livret méritent ce titre. Le reste est composé d'un gros setting et d'un scénario, choses sommes toutes habituelles pour accompagner un écran.

Ce dernier, de format « taille basse », est souple mais solide et assure le job côté tables. L'illustration face joueurs, sans être moche, ne me fait pas particulièrement tomber en pamoison. Disons qu'elle a le mérite d'être sobre...

La première partie du LdM intègre des conseils aux maistres sous forme de questions/réponses censées éclaircir certains points pouvant paraître obscurs tout en expliquant la « philosophie » du jeu. Bien que très théoriques, et parfois un peu lourdes à lire, ces explications sont les bienvenues. Viennent ensuite les personnages féminins dont nous avons déjà parlé puis un catalogue de biens et services palliant la relative pauvreté du LdB dans le domaine. L'aspect « commerce » de TI s'en trouve grandement renforcé. Pour finir, nous avons droit à la description d'une →

Prodigieux scénars !

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'auteur et sa bande ne chôment pas pour nous fournir du scénar :
La campagne « *Dodo* » (3 scénars) commence dans le *Livre de Base* et se poursuit dans le *Livre du Maistre*. Elle se termine dans ce numéro de CB. Ces trois scénarios peuvent en outre se jouer de façon indépendante (celui du LdM est même un petit sandbox permettant d'autres aventures).
La campagne « *Indes Célestes* » est beaucoup plus ambitieuse à tous points de vue. Elle commence avec deux aventures dans le supplément *PINP* et se poursuivra dans les deux prochains suppléments à paraitre.
Le site web *Pays de Nulle Part* propose également deux scénarios issus de l'incarnation amateur du jeu :
- *Le Robinson irrésolu* est un scénario misanthropique (un solo quoi !) facilement adaptable pour des groupes.
- *L'Isle aux marmousets* est un scénario simple d'initiation.
- Le très bon *Monsieur de Quatre Pattes* et *Un sinistre voyage* devraient bientôt être de nouveau disponibles.
Enfin, notre confrère *Di6dent* propose aussi son lot de scénarios officiels dans ses numéros 5 et 7 (à paraître) ainsi que dans son hors-série #1.

coterie « historique » de la gamme, la seule véritablement fréquentée par les PJ depuis les origines du jeu. Elle est forcément un peu plus détaillée que les autres et c'est tant mieux. Voilà donc à quoi se résume le *Livre du Maistre :* 28 pages qui auraient aisément eu leur place dans le livre de base, quitte à procéder à un autre découpage en mettant ici ce qui se rapporte au fameux « troisième niveau de jeu »...

Et le reste ? Alors que l'on s'attend à une présentation succincte sous forme de catalogue de quelques Terra Incognita, l'auteur ose nous présenter une « base de départ », lien logique entre les Pays de Nulle Part et le Pays d'Ici. Passée la surprise, je me dois de reconnaître que c'est plutôt bien vu d'autant que l'endroit, Saint Malo, est de dimension raisonnable pour qu'un MJ normal puisse se l'approprier sans problèmes. C'est un monde en soit, ni trop près ni trop loin du pouvoir central, un véritable petit sandbox pour faire grenouiller les Coteries. La description des lieux et des PNJ est bien faite même si j'aurais aimé un peu plus d'infos pour animer la préparation des expéditions. Le scénario, quant à lui, s'y déroule fort logiquement. Bien qu'autonome, il peut suivre ou précéder sans soucis celui du LdB.

Voilà donc un premier supplément plus qu'utile mais qui aurait dû proposer un contenu différent pour mériter véritablement son nom.

Bonnes feuilles

Trois bouquins quasi indispensables pour accompagner TI :

La *Vie Quotidienne au temps du Roi-Soleil*, Collection « Histoire au quotidien » chez Larousse.

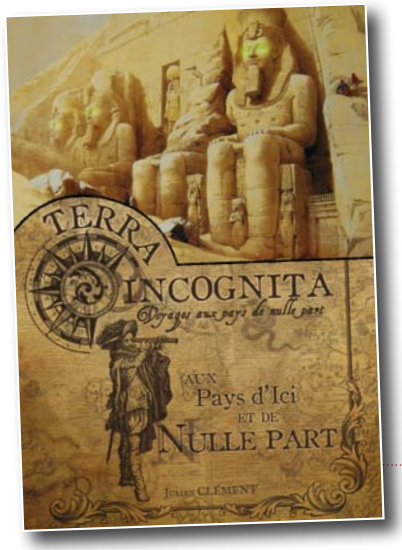
Dictionnaire des Lieux Imaginaires, Alberto Manguel & Gianni Guadalupi chez Actes Sud.

Voyages aux pays de nulle part, collection Bouquin chez Laffont. Campanella, Cyrano de Bergerac, Swift… ils y sont tous.

Le Futur de la gamme

- Le prochain supplément (premier semestre 2013) traitera des Prodiges. Outre de l'inédit pour toutes les Figures, nous en saurons plus sur leur origine et sur la façon de les mettre en scène. Deux nouvelles Figures devraient même faire leur apparition. Et bien entendu, la suite de la campagne initiée dans PINP.

- Par la suite, les Confins et leurs secrets devraient être traités. Tout sur les états des Cieux, le Peuple des Mers, Centrum Terrae et sur les moyens de parvenir jusqu'à ces territoires en plus de la fin de la campagne.



Aux Pays ð'Ici et ðe Nulle Part

Dernier supplément en date, PINP est le bouquin qui manquait pour exploiter pleinement les ressources de TI. Sans enthousiasme outrancier, il s'agit là d'un volume véritablement indispensable à réserver aux Maistres exclusivement.

On y revient sur les événements qui se sont déroulés entre 1654 et 1714. De judicieux encadrés développent les idées fortes mais ont la fâcheuse tendance à commencer par répéter ce que l'on a lu dans le corps principal du texte. Il manque simplement un peu de prospective à mon sens. Donner quelques pistes d'événements géopolitiques postérieurs au début du jeu aurait mis de la couleur dans les parties tout en conservant une ligne « officielle ». Sont ensuite abordées de façon fort pratique la plupart des puissances européennes (mais pas la Courlande, faute de goût impardonnable !). Une fois de plus, c'est agréablement synthétisé en axant la présentation de chaque pays sur deux ou trois points distinctifs. Il en est de même pour quelques Pays de Nulle Part, présentés assez superficiellement. N'espérez pas du « clé



en mains » mais soyez sûr de trouver des idées suffisamment évocatrices pour laisser vagabonder l'imagination.

On revient aussi sur les Coteries, trop peu détaillées dans le LdB. Coup de chapeau pour les règles de « combat de masse » qui sont d'une géniale fumisterie (*alors on va faire comme ça mais si c'est important, jouez-la vraiment cette satanée bataille*) : partant du principe que la plupart des PJ se sortent vivants des batailles, autant les laisser en narrer eux-mêmes le déroulement comme les parfaits petits barons de Münchhausen qu'ils sont. Un moyen simple, fun et élégant de remonter la jauge de *Picaresque* et même, pourquoi pas, de l'augmenter si l'histoire est bonne !

Je ne dirais rien des deux premiers épisodes de la nouvelle campagne des *Indes Célestes* si ce n'est que l'on entre de pleins pieds dans les Secrets du jeu et que cela part plutôt bien !

Et donc ?

Je me dois d'insister sur un point : ce jeu nécessite un bon maître et des joueurs motivés pour être apprécié à sa juste valeur. Si vous êtes fin connaisseur du *Grand Prélude* amateur, allez-y quand même. Il y a suffisamment de nouveautés pour justifier l'achat de la gamme pro. Si vous êtes un non-initié et que l'idée de devoir acheter trois bouquins pour commencer vraiment à jouer vous rebute, prenez le temps d'y réfléchir quand même. À la limite, jetez un coup d'œil au *Petit Prélude* (http://www.paysdenullepart.fr/) ou trouvez-vous une table en convention pour vous faire une idée. Pour moi, définitivement, ce jeu possède une « âme » et l'on y pratique le noble art du Rôle de façon éhontée. Le reste n'a finalement que peu d'importance…

Philippe Rat

**TGCM : célèbre acronyme, le TGCM (pour « Ta Gueule C'est Magique ») est employé par les MJ à bout de souffle, acculés par leurs joueurs et ne disposant d'aucun autre moyen pour justifier une incohérence du monde ou de l'aventure jouée par la table. Le TGCM a pour fonction de clore un débat stérile afin que la table puisse reprendre le cours du jeu.*



J'aime :

✚ Le thème et l'ambiance générale du jeu.

✚ La volonté de proposer du jouable sans s'enterrer dans du blabla historico-académique.

✚ Le nombre important de scénarios déjà disponibles.

J'aime moins :

– Le format et le découpage des livres.





EDGE | LIVRE DE BASE (VF)

LE TRÔNE DE FER, LE JEU DE RÔLE, EDITION DES TRÔNES

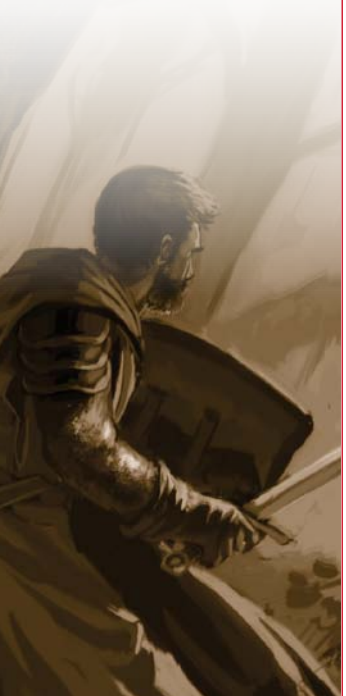
Aventures, guerres et intrigues dans le monde de George R.R. Martin

Au nom du Ciel, asseyons nous à terre, et disons la triste histoire de la mort des rois : les uns déposés, les autre tués à la guerre, d'autres hantés par les spectres de ceux qu'ils avaient détrônés, d'autres empoisonnés par leur femmes, d'autres égorgés en dormant, tous assassinés !

– William S.

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment
Prix constaté • 49,95 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 320 pages couleur



Est-ce qu'il est encore nécessaire de présenter le *Trône de Fer* (TdF) ? Dix-sept ans après la sortie du premier roman, et deux ans après le succès international et l'explosion de la vente des livres due à l'adaptation télévisée, cette œuvre fait désormais partie du patrimoine geek presque au même titre que *Le seigneur des anneaux* ou que les insupportables zombies. Green Ronin et Edge nous livre ici la deuxième édition d'un jeu qui a les atouts nécessaires pour se forger une place dans la cour des grands JdR.

Garde tes amis près de toi…

Si vous connaissez un peu la saga du TdF, vous savez que tout tourne autours des intrigues des maisons nobles qui composent les Sept Couronnes du continent de Westeros. LeTdF JdR ne propose pas de revivre les évènements présentés dans les livres, ce qui serait de toutes façons d'un ennui mortel. Comme dans *Noblesse Oblige*, fameux supplément de *Pendragon*, dans *Birthright*, univers décalé de la gamme AD&D, ou encore *Ars Magica*, les joueurs du TdF vont en premier lieu « fabriquer » les fondations de ce qui deviendra leur gloire ou leur déchéance : leur propre maison noble. Ensemble, les joueurs devront déterminer ses forces et ses faiblesses, via des tirages et des répartitions de points. La maison est représentée par son allégeance et par des caractéristiques propres, comme la défense, l'influence, la loi, la population, la puissance (militaire), les terres et enfin les richesses. Vous pouvez être maître de son passé ou vous en remettre à des tirages aléatoires pour créer son histoire, sachant que ces évènements influenceront ses caractéristiques. Pour les plus pointilleux, il y a même un outil pour créer ses armoiries ! Une fois cette étape indispensable et réjouissante effectuée, il faudra encore créer le Seigneur et la Dame de la maison, tous deux PNJ. Et enfin, les héritiers et le reste de la maisonnée. C'est là que les PJ entrent en scène.

Contrairement aux règles issues du d20 de la première version du TdF JdR publié chez Guardian of Order en 2005, ici, pas de classes ou de niveau. Le système des chroniques (*chronicle system* en VO) permet une création sans hasard. En dehors des deux rôles principaux de la maison, tout est ouvert aux



PJ. Des archétypes sont présentés, chevalier, mestre, septon, écuyer, noble, héritier, serviteur et éclaireur mais un personnage se défini surtout par rapport à son (ses) rôle(s) : combattant, coquin, dirigeant, expert ou manipulateur. Le vrai héros de la saga, Tyrion, est présenté comme un coquin, c'est-à-dire « *un personnage polyvalent (…) aussi à l'aise parmi les aristocrates qu'au sein de la lie de la société roturière* ».

Ces rôles donnent les grandes lignes de votre personnage, mais rien ne vous empêche de les mélanger. L'âge est déterminant et donne les points de destinée et de compétences de votre personnage. Celles-ci représentent à la fois les caractéristiques présentes dans les autres JdR, et les compétences classiques. Agilité ou persuasion, vigilance ou duperie, corps à corps ou ingéniosité, les 18 compétences sont l'essence de votre personnage et s'étalent sur une échelle qui va de 1 à 8. Vous pouvez aussi choisir de vous spécialiser dans un domaine particulier d'une compétence, pour disposer de dés supplémentaires, par exemple en prenant la spécialité épée pour la compétence corps à corps. Une compétence spéciale, le statut, est déterminée par la place que vous occuperez au sein de votre maisonnée. Les points de destinée sont, comme dans la plupart des JdR qui font appel à ce mécanisme, un « sauve-ta-gueule » efficace pour reprendre en main une situation désespérée : plutôt que de finir vaincu lors d'un affrontement physique ou verbal, vous pourrez utiliser vos points pour changer non pas l'issue, mais les conséquences de la défaite. S'ajoute à cela un système d'avantages (dons ?) et de défauts, efficace et classique.

…et tes ennemis encore plus près

Le « roll and keep » du d6, voilà comment aurait du s'appeler le système tant il rappelle celui d'AEG. Voici le cœur du système : on lance un nombre de dés égal à la compétence, plus les dés bonus, plus le bonus offert par les →

Coup de cœur !

Il y a du lourd en face avec *Mournblade* et *Nephilim*, mais contre toute attente, le *Trône de fer* est vraiment le coup de cœur de la rédac !



Le coup de gueule de Papy Donjon : L5R en plus accessible

Et oui. Il faut que les intégristes de G.R.R. Martin se fassent une raison. Le *Trône de fer* n'est, pour nous autres rôlistes, qu'une adaptation (un hommage ?) de *Legend of the Five Rings (Le livre des cinq anneaux)* à notre culture med-fan plus classique. Pas d'elfes ni de nains à l'horizon, un mur énorme qui sépare les clans, pardon les couronnes, des hordes sans nom belliqueuses, des maisons qui se font la guerre autour d'un trône, des tournois de chevalerie qui remplace les duels ïajutsu, des intrigues à la cour (d'Hiver). Et Green Ronin qui ajoute son grain de sel et qui fait un système de « roll and keep » comme L5R. Paye ton coup à AEG maintenant George, ils l'ont bien mérité !



avantages, on additionne et on garde un nombre de dés égal à la compétence. Le MJ détermine une difficulté qui grimpe par palier de 3, 3 étant *über* facile, 18 presque impossible. Un petit système de degrés de réussites vient corser le tout, même si ce dernier a été fait en dépit du bon sens. Pourquoi élaborer un système de réussites avec des paliers de 5, quand le palier des difficultés est de 3 ? On ne va pas chipoter vu qu'il est facile de modifier cela, et que le reste est très intuitif et aisé à prendre en main.

L'essence même de la saga, les concepteurs l'ont bien compris, repose sur trois types de conflit : l'escarmouche, la joute verbale, la bataille rangée. Le jeu comporte donc trois systèmes, biens mortels, pour résoudre les combats classiques, les intrigues politiques et la guerre. Chaque personnage, en plus de ses valeurs physiques de défenses et d'armure, a aussi des valeurs de défense d'intrigue et de sang froid. Car ceux qui ont lu la saga, et ce n'est pas Mr. Stark qui viendra nous contredire, savent que perdre à la cour est aussi mortel que de prendre un espadon (pas le poisson) dans la tronche au cour d'un affrontement. Des rounds, de l'initiative, des options, des modificateurs, des points de vie, on explore un terrain connu. Petit point à souligner : dans les combats classiques, plus la valeur d'armure augmente, plus il est facile d'être touché, mais les dégâts seront plus facilement encaissés. Tout comme dans un tristement célèbre jeu, *Rolemaster*, dénigré pour son système alors qu'il avait déjà tout compris il y a 30 ans. Les vrais savent.

On se souvient toujours de la sensation de son premier backstab

Même si les descriptions de l'univers son un peu légère pour les néophytes, ce qui est largement compensé avec l'acquisition du *Guide du monde*, le TdF fait très fort en proposant un scénario d'introduction, pour se faire la main, ainsi qu'une campagne complète, *Péril à Port-Réal*, proposée dans l'édition précédente à part. Tournoi de chevalerie, complot, adversaires retors. Elle fera ressurgir vos réflexes d'aventuriers du vieux monde. Là c'est chapeau bas.

Les accessoires du Narrateur

Le MUR, le fameux, constitue l'illustration de cet écran 3 volets en format renversé. Le bon coté c'est que vous pouvez voir vos joueurs tricher. Le mauvais c'est qu'eux ne vous pardonnerons pas tout de suite la vue permanente de ce... truc. Quand on voit la couverture du jeu, et qu'on la compare à ça, on se dit qu'il y a eu un souci de pinceau. Heureusement, les tables elles sont toujours utiles. Le scénario *les noces de dupes* fera, pour les survivants, une très bonne amorce de campagne, par exemple celle incluse dans le livre de base. Vous trouverez aussi une carte de Westeros, sobre et bien pratique.

Prix constaté • 19,95 €

Le guide du monde

Comme son titre l'indique, ce livre sera le complément indispensable du livre de base. Pour explorer Westeros et les sept couronnes et même s'aventurer au-delà. Tout ce qui n'a pas pu être inclus dans le livre de base, faute de place ou pour ne pas alourdir l'ensemble, se trouve ici. De la description complète de Port-Réal au plus petit château du Nord, de Clinquefrac à la galerie de personnages les plus emblématiques de la saga comme Jaime (avec leurs fiches !), des us et coutumes des sauvageons ou des dornes jusqu'aux poisons et aux maladies exotiques, rien ne vous échappera. Le tout est



accompagné de nombreux et pertinents conseils de maitrises. En gros une petite encyclopédie de l'univers qui vaut l'achat même si vous ne comptez pas faire jouer au TdF.

Prix constaté • 39,95 €

Chronique de Westeros

Ici pas de énième bestiaire pour compléter la collection, mais du clef en main, pour joueur ou MJ. Six maisons, leurs histoires détaillées, leurs allégeances, et des personnages pré-tirés pour chacune d'entres-elles. Evidemment vu le souci du détail, les maisons sont accompagnées de la description de la région dans laquelle elles sont installées, le Conflant, siège de la puissante maison Tully. Et enfin un gros scénario complète le tout pour exploiter le matériel proposé. Il est évidemment plus gratifiant pour les joueurs de créer leur propre maison, dans ce cas le MJ aura tout loisir de tisser des intrigues avec les informations fournies dans ce supplément, qui lui facilitent grandement et efficacement la tâche.

Prix constaté • 24,95 €

La news VO : Night's Watch

Vous vous ennuyez ferme dans les intrigues de cour ? Vous avez déjoué votre 23ème tentative d'assassinat, gagné votre 68ème bataille et épousé votre 8ème femme pour sceller une alliance ? Qu'à cela ne tienne, voici le supplément qu'il vous faut. L'intrigue est simple : vous jouez d'un coté du Mur. A vous de choisir lequel. Avec ce supplément vous aurez la possibilité de créer un des châteaux qui parsèment le mur et vous enrôler dans la garde de nuit ou bien créer une tribut de sauvageons ! Les principes et règles sont les mêmes que pour les maisons du livre de base avec des restrictions du coté de la garde de nuit. On a forcément envie de dire : ENFIN !

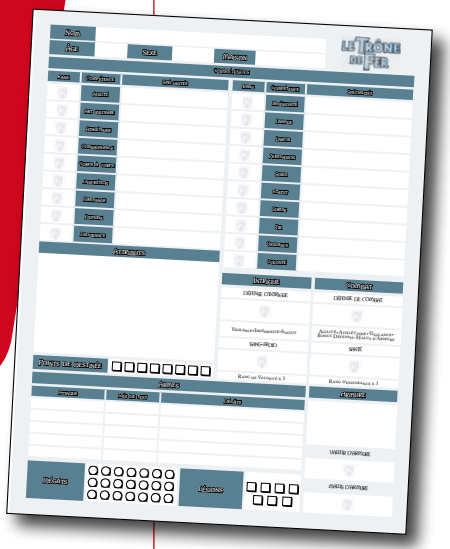
Prix constaté • 32 €

J'aime :

✚ La mini gamme bourrée de matériel.
✚ La campagne intégrée au livre de base !
✚ Les règles simples et efficaces.

J'aime moins :

➖ L'insistance sur « nous, on ne fait pas de la fantasy classique », pour des mecs qui pompent L5R, c'est gonflé. ;)
➖ Le manque de descriptions dans le livre de base.



Comme *Warhammer* version années 80, le TdF est un livre qu'on parcourt, qu'on épluche et dans lequel on replonge sans arrêt, où on peut piocher des idées pour d'autres jeux. Il prend toute sa dimension avec son *Guide du monde*, celle d'un jeu qui ravira à la fois les vieux routards et les petits nouveaux, et qui n'a pas son pareil dans le style « *low fantasy* ».

Une seule question se pose quand on a fini l'ouvrage : on joue quand ?

David Burckle



DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS | LIVRE DE BASE (VF)

Mournblade

La petite soeur de Stormbringer

Il fut un temps où la fantasy *se résumait à quelques auteurs marquants, dont un certain Michael Moorcock. Père d'un multivers en proie à la lutte entre Loi et Chaos, il déclina son concept autour de champions éternels, dont deux sont passés à la postérité rôlistique : Elric le Melnibonéen et Hawkmoon. Après la sortie de* Wasteland *- un jeu qui rappelle par bien des aspects* Hawkmoon *- ce n'est finalement pas étonnant de voir la jeune maison d'édition des Sombres projets proposer ce nouveau jeu basé sur le héros tragique des Jeunes Royaumes.*

Il est beau mon Jeune Royaume

Jouer à *Mournblade*, c'est avant tout se plonger dans l'univers décadent de *Sword & Sorcery* imaginé par Michael Moorcock. Un univers violent comme celui de *Conan le barbare,* mais également plus sombre, grandiloquent et fantastique. La décadence y est reine et l'enclavement des populations offre une très grande variété de lieux mêlée à une atmosphère à la fois familière et singulière.

Dans quelques années, un albinos appelé Elric et porteur d'une épée démoniaque appelée Stormbringer décidera du sort funeste des Jeunes Royaumes, dont l'apogée a eu lieu il y a plusieurs millénaires. En attendant, l'humanité, qui s'est libérée du joug de Melnibonée, l'empire non-humain du futur prince dragon Elric, règne et tente de se fabriquer un destin... sans savoir qu'elle n'est qu'un pion sur un vaste échiquier. En effet, dans tout le multivers, les forces primordiales de la Loi et du Chaos s'affrontent par Élus interposés, mettant en danger la Balance cosmique, chargée de préserver les mondes.

Dans ces Jeunes Royaumes, tout est encore possible. Les sorciers voués aux cultes du Chaos de l'île de Pan Tang s'échinent à prendre la place de l'empire insulaire de Melnibonée aux fantastiques dragons. Autour, les nations à la Loi œuvrent elles-aussi au changement et le Vilmir comme le Lormyr placent leurs forces pour éradiquer le Chaos. Évidemment, au milieu de tout cela, royaumes ou cité-États plus neutres mènent leur propre barque, des sublimes et marchandes Cités pourpres à la lointaine Quarzhasaat du désert des larmes en passant par la mythique Cité des mendiants, Nadsokor.

Ici, tous les poncifs de la *fantasy* sont réunis habilement, simplement même, autour d'une dualité Loi/Chaos moins basique que celle du Bien/Mal et qui donne une saveur épique et sombre à l'ensemble. La force des Jeunes Royaumes réside dans le fait que leur description - même succinte - suffit amplement pour jouer et créer des campagnes de longue haleine. Le MJ pourra sans problème inventer ses propres histoires à partir de ce monde facile à prendre en main en terme de background, ouvert et haut en couleur.

Fiche technique

Éditeur • Département des Sombres projets
Prix constaté • 52 €
Matériel • Livre à couverture rigide, 304 pages couleur



CYD system

Déjà exploité dans *Wasteland*, le « choisis ton dé » system propose une base simple ressemblant à une sorte de *Système d20* plutôt simplifié et fortement enrobé d'ajouts ludiques tirant vers le « méta-game ».

Pour chaque action, le joueur doit ajouter la valeur d'un de ses cinq attributs (allant de 1 à 10), d'une de ses compétences (allant de 1 à 10 aussi) et additionner le résultat d'un D10 ou d'un D20 (au choix) pour battre un seuil de difficulté (qui se situe autour de 15 en moyenne). Attention toutefois, si vous choisissez de lancer le D20 (à plus fort potentiel) plutôt que le D10, tous les résultats impairs sur le dé équivalent à zéro ! On peut alors résumer le choix qui s'impose aux joueurs à chaque jet ainsi : le D10 pour assurer son test quand la réussite est à portée de main et le D20 quand la réussite est hors d'atteinte avec le D10 ou quand le joueur souhaite avoir plus de chances d'obtenir une réussite critique (obtenue lorsque le résultat final est supérieur de 10 points à la difficulté du test).

Passé cela, on est en terrain connu. Actions simples et complexes, santé physique sous forme de points de vie (à cocher plutôt qu'à décompter), santé mentale sous forme de points d'âme (à cocher également), score de Défense à battre pour infliger un coup à son adversaire (notons que cette valeur est basée à la fois sur la maîtrise de l'arme, l'attribut Trempe et d'éventuels bonus de bouclier voire d'arme). Ça tourne et les options de combat sont suffisantes pour gérer du combat tactique avec figurines tout en restant souples.

Il est beau mon élu !

La création de personnage est non aléatoire (nostalgie, quand tu nous tiens). Les attributs et compétences sont à répartir via un pool de points fixes. Ils sont ensuite légèrement modifiés par la nationalité du personnage et son héritage (une particularité qui peut être physique ou culturelle). Le PJ est ensuite défini par son métier (assassin, marin, marchand, artisan, chasseur de prime) qui lui donne à nouveaux des bonus mais également une capacité spéciale (autant dire que certains métiers se feront rare à la table de jeu, contrairement à d'autres comme les assassins, par exemple).

Enfin, et c'est la nouveauté de cette édition, *Mournblade* impose aux →

Passé prestigieux

Stormbringer fut le premier jeu de rôle se déroulant dans les jeunes royaumes. Sorti en français en 1987, il marqua le paysage ludique, à l'instar de son frère *Hawkmoon*, grâce à son système basé sur le D100 (les deux jeux étaient édités alors par Chaosium) et un monde d'*heroic-fantasy* sombre parfaitement illustré.
Puis vint *Elric*, en 1994, qui rééquilibrait la création de personnage (fini les groupes composés aléatoirement d'un Melnibonnéen surpuissant et de deux mendiants ou fermiers à peine bons à manier la fourche), nettoyait un peu le système de jeu et proposait une approche plus sombre et adulte de l'univers.

Multivers ?

Les romans de Moorcock développent la théorie du multivers, aujourdhui très répandue. Ainsi, dans *Mournblade*, le MJ peut tout à fait décider d'envoyer ses PJ dans des mondes alternatifs plus moins dissemblables. Autant dire que cela risque de beaucoup changer l'atmosphère et l'intérêt du jeu, à moins que vous ne parveniez à préserver l'esprit des sagas des autres champions éternels, Hawkmoon, Corum et consorts.

Romans et JdR

Les anciens joueurs et les passionnés du cycle d'*Elric* apprécieront les encarts indiquant les évènements appelés à se dérouler ou l'avenir de certains PNJ et lieux décrits dans le livre. Parfait quand on a plus en tête les romans et que l'on souhaite les respecter à la lettre.

Et la forme ?

Oh joie, les illustrations de *Mournblade* sont très nombreuses et vont du sublime (des redites certes, mais par l'excellent Brom, qui a signé la couverture et que tout rôliste doit connaître) au très faiblard parfois (des dessinateurs français, snif). Le nouveau design, lui, est vraiment très proche de celui de *Wasteland* : c'est propre, tout en couleur et très lisible.

joueurs d'incarner un Élu ayant eu une révélation divine (qu'on appelait agents dans *Elric*). En fonction de votre penchant pour la Loi ou le Chaos (symbolisée par deux jauges relativement basse au début du jeu), l'Élu disposera d'une aptitude spéciale qui, pour le coup, apporte une singularité au personnage dont il avait clairement besoin. Notez d'ailleurs que le jeu conseille vivement de concevoir des groupes de PJ ayant tous le même penchant, Loi ou Chaos, car des Élus opposés ne pourront s'entendre (et en plus, les Élus d'une force sont capables de détecter ceux de l'autre).

Pour finir, chaque avatar dispose d'options basées sur une approche « métagame ». En effet, leur intérêt réside plus dans un aspect ludique et la façon dont elles peuvent changer l'histoire que sur la simulation pure défendue jusqu'alors par le système à pourcentage.

Ainsi, les joueurs pourront dépenser des points de bonne aventure (sorte de points d'action) qui donnent des bonus divers et variés qui diffèrent en fonction de l'allégeance du personnage à la Loi ou au Chaos (exemple : ajout d'un D10 à un test pour la Loi et d'un D20 pour le Chaos - sachant que les résultats impairs sont toujours égaux à 0). Ils pourront également dépenser des points d'éclat (sortes de points de destin, plus puissants et plus rares que les points de bonne aventure) eux aussi différents en fonction de votre penchant cosmique (exemple : +10 à un test pour la Loi et +20 pour le Chaos). Les deux jauges indépendantes qui définissent l'influence de la Loi ou du Chaos sur les personnages et son statut d'Élu permettent de décliner des petits points de règle, dont certains aideront joueurs et MJ dans leur roleplay, un peu à l'image de l'Alignement dans D&D.

It's a kinð of magic

Très présente dans le jeu alors même qu'elle est finalement peu accessible à la majorité des humains qui peuplent les Jeunes Royaumes, la magie est elle aussi déclinée selon les principes de la dualité entre Loi et Chaos... mais elle n'en oublie pas pour autant les forces élémentaires (terre, eau, feu et air) , essentielles dans le cycle de romans d'*Elric* et ô combien importantes pour éviter la saturation de la dualité Loi/Chaos dans vos parties.

On retrouve dans la magie tout ce qui a fait le succès des précédents jeux de notre Albinos préféré, à savoir des invocations de démons du Chaos (allez, avouez que vous avez toujours voulu invoquer un démon du désir !), d'avatars robotiques de la Loi (les automata) ou d'élémentaires (très en phase avec l'univers !). Mais aussi la magie runique, des sorts et des sceaux dont les joueurs doivent prononcer le nom (attention, en fonction des groupes de jeu, franche rigolade ou ambiance assurée). Si l'invocation peut prendre beaucoup de temps, la magie runique permet elle de retrouver des effets plus immédiats pour les PJ sorciers mêlés au combat.

La création de potions est également évoquée succintement. En revanche, il faudra attendre un prochain supplément pour pouvoir lier un démon à un objet (au hasard, une arme !).

Jeunisme

Pour conclure sur la partie système, le *Choose Your Dice System* plaira certainement aux nouveaux joueurs, notamment ceux attirés par les petites découvertes ludiques (mais qui s'en lassent parfois tout aussi vite) et peut-être moins aux vétérans habitués au système Chaosium et à une simulation plus pragmatique par son approche. À bien regarder, en dehors des personnages sorciers, les PJ se résument à leurs attributs, compétences et deux capacités spéciales dont une assez mineure. Bref, on est loin de la mouvance initiée par D&D3 et agréablement présente dans le *Trône de fer* par exemple (voir par ailleurs dans ce numéro) qui

Un setting et une aventure pour se lancer

Les auteurs ont eu la bonne idée d'ajouter en fin d'ouvrage une quarantaine de pages pour présenter un setting de départ pour votre campagne, la ville marchande de Bakshaan (pas le choix le plus original, mais il est assez neutre pour partir sur n'importe quel groupe et style de jeu), ainsi qu'une petit campagne intitulée *Les ennemis de mes ennemis*. Malgré quelques défauts, notamment son introduction qui se résume finalement à un plan séquence où les joueurs n'auront aucune prise sur les évènements (je vous conseille de démarrer vraiment in media res sur la plage du naufrage ou au contraire de créer une petite intrigue secondaire en guise d'introduction pour le vrai scénario), il réserve un cadre bien sympathique, des PNJ à exploiter et quelques scènes de choix moraux (enfin, pour les personnages de la Loi).

permet à chacun de choisir des capacités marquant les possibilités de chaque personnage et dont le développement apporte un fun et une durabilité non négligeables. Là, en termes de nombre et de choix de capacités, c'est un peu maigre et c'est dommage que ce qui était déjà la faiblesse du système Chaosium n'ait pas été plus développé par l'équipe des Sombres projets.

Mon chaos est plus fort que ta loi

Mournblade, un peu comme *Elric* avant lui, ne parviendra pas forcément à faire souffler le vent de violence épique qu'avait apporté *Stormbringer* dans les années 80. Autre temps, autre époque. Il conserve cependant comme ses prédécesseurs le charme fécond de son univers riche et d'enjeux cosmiques qui permettront à chacun de faire basculer avec bonheur sa campagne dans l'épique.

Si le changement de système de jeu ne justifie pas en soi l'achat du jeu, son orientation ludique séduira certainement de nouveaux joueurs tandis que les vieux brisquards décidés à ne pas abandonner leur système Chaosium chéri pourront y piocher de bonnes idées à intégrer (notamment les jauges de Loi et Chaos, les points et la magie qui fonctionnent ensemble).

Les agents des Sombres projets nous promettent une gamme pléthorique et variée. On attend donc de pied ferme la possibilité de jouer un melnibonéen (pour le moment, c'est impossible, choix qu'avait aussi pris *Elric* lors de sa sortie) et un bestiaire plus digne des Jeunes Royaumes puisque pour le moment, seuls les élémentaires, démons et autres automata sont décrits.

Avant de partir pour les Jeunes Royaumes, n'hésitez pas à vous plonger dans les romans si vous ne les avez pas lu et évitez de croiser le chemin d'un gamin albinos d'une dizaine d'année. On ne sait jamais.

Damien Coltice

J'aime :

+ Un univers de jeu facile à exploiter.
+ La préface de Moorcock, trop flatteuse, mais ça fait toujours plaisir !
+ Le côté épique et facile à mettre en place du groupe d'Élus d'une même force

J'aime moins :

− L'écriture parfois aride.
− Le côté plan-plan du groupe d'Élus d'une même force





BLACK BOOK ÉDITIONS | LIVRE DE BASE (VF)

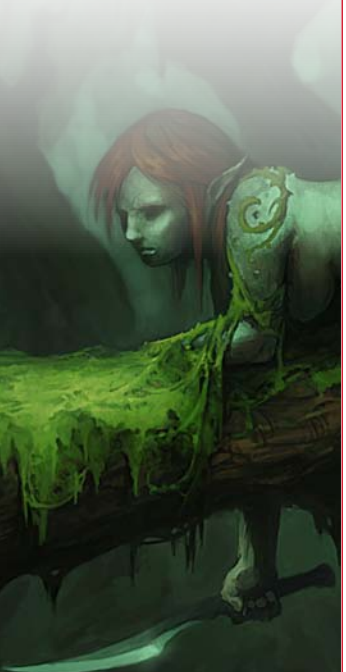
Savage Worlds

Sinon le pulp, il reste en bas

Un peu avant de fêter ses dix ans, Savage Worlds *chausse le béret et coince la baguette sous le bras pour un séjour linguistique. Sera-t-il à la hauteur des attentes des grenouilles amatrices de jeux d'aventure ?*

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 24,90 €
Matériel • Livre à couverture souple, au format mook, 330 pages couleur



Le précédent numéro de *Casus* a présenté en détail le jeu et ses gammes, aussi ne vous ferai-je pas l'affront de tout répéter ici.

Si vous avez la mémoire courte ou si (malheur !) vous n'avez pas pu vous en procurer un exemplaire, sachez simplement que *Savage Worlds* est l'héritier multi-univers de *Deadlands* et de son pendant pour figurines, *Great Rail Wars*. Il combine les aspects techniques du premier – dés de tous les types, jetons et cartes à jouer – à la simplicité du second, et se propose de motoriser des scénarios endiablés dans des mondes dangereux.

Avertissement

Avant de vous donner mon avis sur le jeu, je me dois de faire une double confession : premièrement, je rédige cette critique à partir d'un PDF – je ne peux donc pas juger de la qualité de l'objet en cadavre d'Ent, ni de l'avancée des relectures finales. Deuxièmement, je suis cité dans les remerciements du livre par Torgan, le traducteur. C'est en effet par mon intermédiaire qu'il avait découvert le jeu à sa sortie. J'ai donc un a priori positif mais aussi le recul d'un pratiquant de longue date en abordant cette critique.

Dépeçage de la bête

Cette version française se présente comme un *mook* bien rempli de 326 pages (un objet qui ressemble donc fortement au *Casus* que vous tenez entre vos mains). La maquette, spécifique à cette version française, est colorée et dynamique. L'ensemble est agrémenté de très nombreuses illustrations en couleur, tirées des différents univers de *Savage Worlds*.

Les 18 premières pages sont consacrées à la présentation du jeu de rôle et à quelques-uns des nombreux univers de la gamme. Viennent ensuite les personnages. Dans ce chapitre de 50 pages, on apprend comment créer un héros en deux temps, trois mouvements : race, traits, compétences, avec des scores exprimés sous forme de types de dés. Un PJ pourra ainsi avoir d8 en Intellect et d6 en Tir. On y découvre également des handicaps pour typer les héros et une tétraflopée d'atouts heureusement classés par catégories (atouts de background, de combat, atouts sociaux, etc.). Il y a franchement de quoi créer tous les héros d'action imaginables. Pour les groupes pressés et les joueurs qui n'aiment pas lire de longues listes d'atouts, le livre comprend également 16 archétypes quasi prêts à jouer, de l'Adepte des arts martiaux au Voleur, en passant par l'inévitable Pistolero.

Après une section consacrée à l'équipement (armes, armures et véhicules de toutes époques), les règles elles-mêmes sont développées sur environ 110 pages. Celles-ci couvrent le combat, bien sûr, mais aussi les véhicules, les poursuites, les maladies, les conflits sociaux, les batailles rangées, et j'en

passe ; à vue de nez, ces « règles de situations » devraient aisément couvrir les besoin du meneur de jeu pendant bien des campagnes épiques. À noter : une règle d'interludes, qui encourage les groupes à s'échanger des histoires au sujet du passé de leur personnage, et une liste de « règles d'univers », petites options destinées à rendre les parties plus réalistes ou, au contraire, encore plus héroïques.

Le système de magie est un des points forts de *Savage Worlds*. Il utilise les mêmes mécanismes, que ce soit pour les sorts des magiciens et des sorciers, les miracles des prêtres et autres chamanes vaudou, les capacités des super-héros et même la science dérangée des savants fous. Tout est géré avec une liste d'Arcanes, chacune liée à une compétence, une liste de pouvoirs (des sorts génériques comme Éclair ou Divination) et des Aspects (feu, lumière, nécromancie…) qui affinent les effets de certains « sorts ». Avec ceux qu'il possède, le joueur crée tout seul sa liste de « sorts » sans compliquer la tâche de quiconque. L'éclair que Gunnar Gunnarson, prêtre de son état, a baptisé « la Vengeance de Mjolnir » utilisera à peu de chose près les mêmes mécanismes que la carabine à effet Tesla du professeur Von Toddstein.

Les quelques 20 pages suivantes se consacrent aux conseils de maîtrise et de création d'univers. Une section qui manque à certains autres jeux et que j'ai été agréablement surpris de découvrir dans cette édition. Puis vient un bestiaire destiné à mettre le pied à l'étrier des MJ qui voudraient créer leurs premières aventures eux-mêmes. Il contient 34 créatures issues de l'imaginaire fantastique, à l'exception d'un robot sentinelle perdu au milieu des loups géants et des zombis.

Enfin, avant les appendices de rigueur, on trouve à la fin du livre cinq scénarios dans des univers différents. Tous très courts, ce ne sont guère plus que des situations menant vers un combat. Ils peuvent certes servir de base à un *one-shot* ou être intégrés dans une campagne, mais aucun d'entre eux ne m'a donné envie de m'en servir comme point de départ pour ma propre saga. Cela dit, je suis peut-être blasé des univers (trop) classiques à mon sens. Consacrer ces 20 pages à un scénario unique, en *fantasy* classique ou bien en *pulp* années 30 par exemple, aurait été plus utile. Quitte à n'être pas joué, ce scénario aurait pu présenter des situations plus variées et montrer concrètement aux meneurs de jeu débutants comment on articule les situations d'une aventure.

Comme sur des chenilles de panzer

Avec dix ans de retours de ses joueurs, le moins qu'on puisse dire est que *Savage Worlds* est un système →



Une licence et plein de livres

En plus de ses qualités intrinsèques, le succès de la version originale de *Savage Worlds* est dû au système de licence mis en place par Pinnacle Entertainment. N'importe quel éditeur, pour peu qu'il ait une bonne idée et les moyens de produire un livre ou un PDF professionnel, peut demander la permission de produire ses propres suppléments *Savage Worlds* sans débourser de royalties. Comme l'*OGL* du d20 System a popularisé D&D 3, cette licence gratuite a attiré autour du jeu un certain nombre d'éditeurs satellites, pour le plus grand bonheur des joueurs.

Avis aux amateurs, Black Book Éditions m'a confirmé vouloir conserver ce principe pour la version française. Il se pourrait même que des discussions aient commencé..



qui tourne. Il est relativement simple, facile à gérer pour le meneur de jeu et propose suffisamment de *crunch* pour faire plaisir aux joueurs et permettre l'évolution de leurs personnages sur des campagnes de longue haleine.

Une des grandes réussites du jeu est sa capacité à gérer les combats avec des quantités de personnages non joueurs et ce, sans ralentir l'action de façon notable. Les alliés et les ennemis mineurs n'encaissent qu'une blessure avant d'être mis hors de combat, ce qui évite toute comptabilité au MJ. Le système d'initiative est basé sur un tirage de cartes : une par personnage majeur (dont ceux des joueurs) et une par type de PNJ mineurs (une carte pour les commandos alliés, une carte pour les loups-garous nazis, une carte pour les Waffen SS). On les pose sur la table et, à n'importe quel moment, un coup d'œil suffit pour savoir qui agit. Les règles recommandent que tous les PNJ alliés soient gérés par les joueurs, ce qui simplifie grandement la tâche du MJ et donne aux parties un côté jeu d'escarmouche. Les joueurs qui aiment les affrontements tactiques peuvent donc s'en donner à cœur joie sans que les autres en pâtissent.

Et quand je dis que le jeu gère, il gère : j'ai joué et maîtrisé des affrontements entre des camps de plus de vingt combattants chacun, qui furent à chaque fois réglés en moins d'une heure. Et sans sacrifier au roleplay. On passe sans effort de l'échelle tactique à des zooms plus descriptifs sur les actions et les dialogues des acteurs principaux de la scène, c'est-à-dire les personnages des joueurs et les grands méchants. Les allergiques au plomb seront heureux d'apprendre que l'utilisation de plans et de figurines n'est pas vitale pour assurer le *gameplay* de *Savage Worlds*. Contrairement à, par exemple, la quatrième édition d'un certain jeu à double initiale, le jeu tactique est encouragé, mais pas imposé.

La simplicité du système de jeu n'est pas sans poser quelques problèmes, cependant. L'utilisation d'un système de blessures peut rendre les combats contre des adversaires très résistants ou des créatures géantes un peu frustrants. Alors que des règles de points de vie donneraient même aux personnages les moins équipés pour la baston la satisfaction de faire baisser la jauge du monstre de quelques points, dans *Savage Worlds* ils ne peuvent qu'espérer obtenir un jet de dégâts suffisant pour passer la Résistance de leur cible et occasionner une blessure. C'est pourtant un petit prix à payer pour libérer ses combats des gribouillis sur des coins de feuilles et des erreurs de calcul à quatre heures du matin.

Pour un supplément de fun, il est possible de jouer avec des cartes d'aventure (qu'on peut acheter séparément ou bien imprimer soi-même à partir des nombreuses versions disponibles en ligne). En les jouant au bon moment, les joueurs peuvent déclencher des avan-

* Jeu générique : les précisions de l'éditeur

« En fait, le sous-titre « jeu de rôle générique » a principalement été ajouté en hommage à GURPS, l'ancêtre mythique des jeux génériques dont la version française fête ses 20 ans (!) cette année. C'est donc symbolique. Mais si on entre dans ce débat, effectivement, SW n'est pas un vrai jeu générique au sens qui est décrit ici ; mais de notre point de vue, la plupart des joueurs parlent de « jeu de rôle générique » pour un jeu, ou plus précisément un système de règles, qui a été conçu pour s'adapter aux différents *genres* du JdR (fantasy, SF, contemporain, années 20, etc.), comme *SimulacreS* par exemple. Ce qui explique notre choix. »

tages ou des rebondissements scénaristiques susceptibles de mettre un peu de chaos dans l'intrigue du meneur de jeu.

Un jeu à gamme(s)

Dès 2003, les suppléments pour *Savage Worlds* ont été envisagés par son éditeur comme des univers-campagnes. Les livres comprennent généralement une présentation du monde, quelques règles spéciales ou nouvelles options pour les personnages et une campagne complète, jouable sur plusieurs mois. Empruntant au jeu vidéo, un système de *plot points* donne une certaine liberté aux meneurs comme aux joueurs. Au milieu d'une variété de scénarios indépendants sont cachés les épisodes d'une quête principale (les *plot points*, donc) qu'on peut enchaîner à la vitesse souhaitée. La campagne est donc écrite, mais la saga des héros se construit au fil des sessions dans une sorte de semi-bac à sable. Il existe littéralement des douzaines d'univers clés en main – dont une partie a été présentée dans *Casus Belli #4* – couvrant aussi bien le med-fan que la science-fiction, le pulp et tous les genres qui traînent au milieu. C'est à mon sens une des grandes forces de *Savage Worlds* : il y a toujours quelque chose à jouer sur les étagères de son revendeur favori. Un rapide tour sur Internet vous permettra sans doute de découvrir le monde sauvage qui vous convient. À moins bien sûr que vous ne vous intéressiez qu'à embrouiller vos joueurs avec les intrigues antédiluviennes des Princes de la Nuit pendant qu'ils se poignardent dans le dos les uns les autres. Auquel cas, je vous recommande de cesser de lire cet article et de retourner vivre dans les années 90.

En plus des livres de campagnes, Pinnacle (et, espérons-le, Black Book dans un futur proche) propose de plus classiques suppléments de règles, les *companions*. Ceux-ci offrent des options pour créer ses propres scénarios dans un genre particulier, comme l'horreur ou les super-héros.

Le souci avec le générique*

Si j'ai un problème avec cette version française, il est situé sur sa couverture. C'est le sous-titre qui dit « jeu de rôle générique ». Sans entrer dans le vieux débat de l'influence du système de jeu sur le style des parties, je compte parmi les rôlistes qui ne croient pas au mythe du système générique. De papy Basic à GURPS, en passant par tous les d6-, d20-, dK Systems de la Création, chaque corpus de règles induit son propre style de jeu. Et *Savage Worlds* encore plus que les autres. Si on peut s'en servir pour jouer des aventures dans tous types d'univers, il convient à des aventures échevelées où l'accent est mis sur le conflit, l'exploration et le danger. Essayez de jouer à *Dallas* ou *Mad Men* avec et vous serez déçu.

Je suis conscient qu'on parle là de syntaxe, mais personnellement, je n'aurais pas vendu le jeu comme un système générique, mais comme un jeu d'action multi-univers. Ceci dit, je n'y connais que dalle en marketing. Accordons le bénéfice du doute à Black Book en attendant de voir comment Joe Gamer – ou plutôt Lucien Rôliste – recevra le bébé.

Verdict en deux phrases

Pour ceux qui ne lisent que la fin des critiques (ne vous sentez pas mal, je fais souvent comme vous), *Savage Worlds* est un jeu qui tient la promesse de son slogan : *Fast ! Furious ! Fun !* Si vos joueurs et vous aimez les affrontements tactiques, les mondes hauts en couleur et l'aventure avec un grand A, vous en aurez pour votre argent.

Éric Nieudan



J'aime :

✚ Le format, qui tient dans la poche.
✚ Un système qui tourne, même en mode tactique.
✚ Les multiples gammes *Savage Worlds*.

J'aime moins :

– Les scénarios un peu inutiles.
– Ce n'est pas un jeu générique, mordious !





PULP FEVER ÉDITIONS | LIVRE DE BASE (VF)

Devâstra Réincarnation

Sur la voie de la transcendance

Après une escale sur l'île caribéenne des Luchadores *et un petit retour au monde de l'horreur américaine avec la réédition augmentée de* Dés de Sang*, l'éditeur Pulp Fever entraîne sa foultitude de rôlistes fanatiques vers une nouvelle destination, un royaume antique et mystique inspiré de l'Inde, Prithivî, un décor d'aventures débridées en mode shonen qui verra vos héros, demi-dieux dotés de Devâstras, lutter contre les hordes maléfiques et monstrueuses des Asuras.*

Fiche technique

Éditeur • Pulp Fever Éditions
Prix constaté • 39,90 €
Matériel • Livre en 15 x 22 cm à couverture souple de 340 pages N&B (où s'insère une quinzaine de pages couleur) + écran souple 3 volets

Cela vous rappelle quelque chose ? C'est que *Devâstra* connaît ici une réincarnation après sa première parution aux éditions du 7ème Cercle. Alors qu'approche l'heure du Kali-Yuga, l'apocalypse prophétisée dans les temps anciens, ce retour annonce-t'il la future victoire de vos joueurs face aux forces qui voulaient condamner ce monde à l'oubli ? En route pour Prithivî les amis, nous trouverons ces réponses en chemin.

Franckie goes to Prithivî

L'Inde mythique en mode *fantasy* shonen, cela donne Prithivî, un continent en dent de requin coupé du reste du monde par des océans et une impressionnante chaîne de montagnes, le Rempart du Dharma. Trois royaumes majeurs se partagent les territoires immenses de ce monde à part : Akodya, où domine une noblesse guerrière qui constamment repousse les assauts des démoniaques Asuras ; Panditya, où règnent avec sagesse les pieux et érudits Brahmanes ; et enfin Pushkala, pays d'abondance qui s'est élevé au rang des autres nations par sa maîtrise du commerce et qui accueille au nord de son territoire le mystérieux Mont Sumeru, lieu de légende aux ruines mystérieuses que des Asuras hantent depuis quelques années. Des cités indépendantes à l'ancienneté et au prestige variables ont fleuri aux frontières des grandes nations et complètent la carte de ce monde de moins en moins figé.

Dans toutes les cités de Prithivî, le peuple ârya est divisé en castes. Les Ksatriyas sont la noblesse guerrière. Les Brahmanes sont les gardiens du savoir et des traditions. Les Vaisyas, qui représentent les trois-quarts de la population, sont les masses laborieuses : artisans, fonctionnaires, marchands, pâtres, paysans, etc. La dernière caste, celle des Sudras, subit le mépris des autres habitants et réunit en son sein les esclaves, les criminels, les serviteurs…

Vivant dans une paix relative depuis des siècles, tout ce beau monde souffre de plus en plus des attaques des Asuras, des monstres autrefois confinés dans un monde stérile, le Narak. S'ils ont toujours été là, harcelant les communautés humaines en débarquant de l'île volcanique

de Lanka et en émergeant des jungles maudites de Bayanak-Van, les Asuras se font plus pressant et les hommes, occupés par leurs querelles, ne réalisent pas tous qu'un grand danger les menace.

Heureusement pour les pauvres âryas, voilà un siècle que sont apparus les premiers Avatars, de jeunes hommes et femmes attirés par le Mont Sumeru et qui en redescendent changés, dotés de pouvoirs incroyables par une arme magique unique qui leur est intimement liée, leur Devâstra.

Bloodlust meet Exaltés

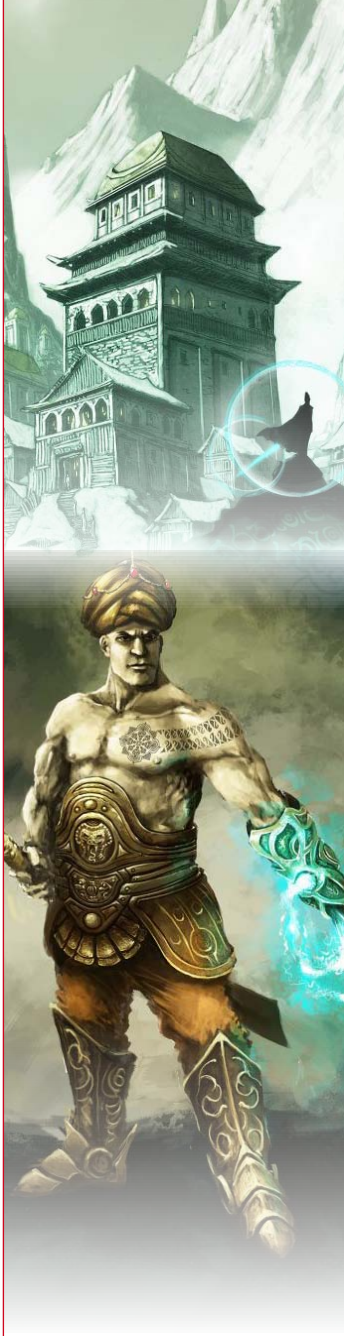
Dans *Devâstra*, les PJ sont évidemment ces fameux Avatars, des adolescents ayant ressenti l'appel du Mont Sumeru où ils ont découverts leur Devâstra, cette arme qui les complète et fait d'eux des divinités en puissance. Car au-delà des apparences, *Devâstra* est un jeu à secrets, de ceux où le background et les mystères de l'univers se dévoilent partie après partie. Et l'un des principaux mystères tient à la nature même des personnages des joueurs, ces Avatars qui défraient la chronique et bouleversent l'ordre établi depuis leur soudaine apparition.

Vous voulez en savoir plus ? Allez, c'est parti. Mais attention, quoique je spoile massivement en quelques lignes, je ne révèle là que la part émergée de l'iceberg. Pour vraiment tout savoir, il vous faudra vous lancer dans le jeu. Le monde de Prithivî est plongé dans l'oubli. À l'origine des temps, les Devas, des êtres divins, protégeaient ces terres et vivaient en harmonie avec les différents peuples. Mais la jalousie et l'orgueil s'en mêlèrent et un conflit éclata entre Asuras et Devas : la Guerre Blasphématoire. Affaiblis, dépassés, mais dans leur juste droit, les Devas firent le choix de se sacrifier pour terrasser les Asuras et les isoler dans une dimension stérile, le Narak. Privés de leurs dieux, abandonnés, les âryas succombèrent au désespoir jusqu'à ce qu'un matin, l'oubli les enveloppe pour que la vie reprenne son cours. Mais le temps de l'oubli est passé. Les barrières du Narak s'effondrent et dans le grand cycle des réincarnations, les âmes des Devas reviennent enfin à Prithivî. Les Avatars possèdent une moitié de cette âme, la seconde partie ayant été préservée par les armes brandies lors des dernières batailles par les glorieuses divinités. Ainsi, au-delà de la lutte contre les Asuras qui menacent le monde, l'aventure de chaque Avatar est celle de la découverte de sa propre étincelle divine, parfois en conflit avec sa personnalité humaine, et celle de son élévation pour retrouver sa nature originelle. Un sacré programme en perspective !

Des PJ trois en un

Pour créer son Avatar, il faut non seulement concevoir un jeune ârya mais également créer le Deva qui lui est lié et la Devâstra qui sert de réceptacle à son âme et sa puissance. Des règles intelligentes permettent de faire tout cela sans grand mal et des exemples sont présents à toutes les étapes pour guider les joueurs. Le PJ et sa Devâstra peuvent ensuite progresser de concert avec des points d'expérience, améliorant capacités, traits, compétences et pouvoirs les uns après les autres.

Au cœur du jeu, les Avatars sont un enjeu majeur dans Prithivî. Issus de toutes les classes sociales, leur seule existence remet en cause le système qui prédestine les hommes dès leur naissance en fonction de la caste dans laquelle ils sont nés. Fer de lance de la lutte contre les Asuras, ils représentent également un soutien de taille, militaire autant que de prestige, pour les différentes nations qui tentent de s'attirer leur fidélité et leurs faveurs. Appréciés et recherchés par certains pour leurs talents, les Avatars sont traqués sans relâche par d'autres factions, tantôt soumises aux Asuras et parfois réellement convaincues d'éliminer une →





menace contre Prithivî en abattant des Avatars.

Au-delà des hommes, les lames sont également convoitées. Celles-ci ne se limitent d'ailleurs pas aux seules armes et une Devâstra peut parfaitement prendre la forme d'un bijou, d'un objet d'art ou d'un outil.

Le D6 en mode shonen

Côté système, *Devâstra* tourne au D6. Les PJ possèdent cinq caractéristiques appelées « traits », dont la valeur s'échelonne de 1 à 6, et des compétences, dont le niveau va de 1 à 5. Lorsqu'un PJ entreprend une action, il lance autant de dés que son score dans la compétence correspondante et compte un succès pour chaque résultat inférieur ou égal à la valeur de sa caractéristique. On est en général plus habitué à lancer des dés de caractéristique contre une difficulté fixée par une compétence, mais ce système fonctionne très bien et a l'avantage de valoriser les compétences dont le score est faible.

Sur cette base très accessible, le jeu propose des Enseignements, des formations reçues auprès d'un guru ou dans une école réputée, qui offrent des avantages conséquents aux PJ. Des points de Conviction permettent aux joueurs de se transcender. L'Âtman alimente les pouvoirs divins. Quant à l'élévation des PJ vers leur nature divine, elle est manifestée par l'ouverture progressive de leurs Chakras qui a une incidence majeure en termes de règles puisqu'elle détermine en partie les points de vie et les points d'âtman, entraine la découverte d'un nouveau pouvoir de la Devâstra, etc.

La magie, si l'on met de côté les pouvoirs des armes divines, existe sous deux formes : les mantras et les mandalas. Les premiers sont des mots de pouvoir à incanter. Les seconds des cercles mystiques à tracer, d'une ma-

nière ou d'une autre (sable, peinture, etc.) pour qu'ils produisent leur effet. Les deux exigent une dépense d'Âtman et donnent tout leur charme aux puissants Brahmanes.

Facile à comprendre et à prendre en main, le système fonctionne très bien après un petit temps d'adaptation pour en maîtriser les finesses. Entre les pouvoirs des Devâstras, les avantages acquis par les enseignements et les deux formes de magie, qui peuvent se révéler offensives, les combats sont tels que souhaités par les auteurs : dynamiques avant tout et parfois un chouïa tactiques, juste ce qu'il faut pour encourager les joueurs à réfléchir pendant les scènes d'action.

La loi du karma

L'univers et les règles se lisent avec plaisir et sans la moindre difficulté. Prithivî est un monde ouvert, prêt à recevoir les créations des MJ disposés à s'approprier le jeu. L'Inde mythologique a servi d'inspiration aux auteurs sans jamais devenir un carcan. Apportant une touche exotique qui distingue efficacement *Devâstra* des autres jeux médiévaux ou antiques à tendance fantastique, elle se présente comme un décor d'aventure de premier choix et la lecture laisse entrevoir très vite les possibilités qu'offre ce contexte. Ceux qui craignent d'être rebuté par un univers peut-être inconnu n'ont rien à craindre de Prithivî, parfaitement brossée dans le livre de base et assez vaste pour accueillir bien des fantaisies.

Curieusement, bien plus que ce décor inspiré de l'Inde mythique, c'est son côté résolument orienté shonen qui donne à *Devâstra* son charme particulier. Le jeu, par ses règles et le rôle qu'il donne aux personnages, se prête parfaitement aux fresques débridées dont sont coutumiers les héros de manga et manhwa. Idéal pour un groupe en quête d'aventures feuilletonesques où les combats épiques tiennent la part du lion, *Devâstra* comblera tous les petits et grands qui ont pris plaisir à voir de jeunes héros tataner des monstres dix fois plus gros qu'eux au terme d'un voyage initiatique ou d'une quête insensée. D'ailleurs, au-delà des seuls affrontements, les autres codes issus du shonen manga s'appliquent également avec brio aux aventures des Avatars, qu'il s'agisse des rebondissements incessants, des bad-guys ultra classe qui reviennent toujours et finissent par jouer dans le camp des gentils, des liens qui se créent entre PJ mais aussi des relations ambivalentes naissant entre Avatar et Deva… Tout est là, à portée.

Le coup final qu'assènent en commun l'éditeur et les deux auteurs derrière cette réincarnation ? Une campagne dans le livre de base intitulée *Résurrection*, histoire de pouvoir commencer les hostilités avec ses joueurs dès le bouquin fini. Un coup fatal à n'en pas douter, de ceux capables de terrasser les curieux qui doutaient encore à ce stade.

Stéphane Gallot

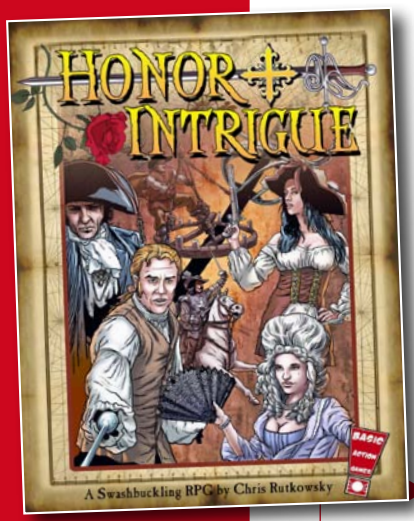
J'aime :

✚ Un beau bouquin de base.
✚ Un contexte original, riche en couleurs et en zones d'ombre.
✚ Une campagne dès le livre de base.
✚ Un background intrigant qui se lit facilement quand on cherche un point de règle ou une info précise.

J'aime moins :

– Pas toujours simple de s'y retrouver quand on cherche un point de règle ou une info précise.
– Ce n'est pas un jeu générique, mordious !





BASIC ACTION GAME | HONOR + INTRIGUE (VO)

HONOR + INTRIGUE

On a eu du BoL !

Un PDF de 225 pages doublé de sa version tablette avec suivi-update pour pas trop cher, un système de jeu au nom désormais reconnu pouvant coller avec la furie et le panache du Kapédépé et un Ennie d'honneur en 2012, il n'en faut parfois pas plus pour éveiller la curiosité…

Fiche technique

Éditeur • Basic Action Games
Éditeur • Chris Rutkowsky
Prix constaté • 11,50 €
Matériel • 225 pages en N&B, en PDF uniquement



Avant de commencer, une précision : *Honor + Intrigue* (*H + I*) n'est pas un jeu à proprement parler mais une adaptation du système de Simon Washbourne, le célèbre *Barbarians of Lemuria* (*BoL*). Certes, comme nous allons le voir, on trouve également quelques petites choses pouvant passer pour une ébauche de background mais cela reste très superficiel.

Un bon outil que ce BoL…

Kezako que *BoL* ? Considérant que le Net est votre ami et que le jeu est disponible pour *peanuts* en français aux éditions des livres de l'ours, bornons nous à l'essentiel :

Fluide, facile et plutôt « nerveux », *BoL* a l'avantage considérable d'être un système s'effaçant gentiment derrière l'aventure. Quatre attributs, autant d'aptitudes de combat, quelques traits positifs ou négatifs, des « carrières antérieures » justifiant des degrés de « savoir-faire » et trois ou quatre autres bricoles caractérisent le personnage.

Pour les résolutions, on lance 2D6 auquel on ajoute son score d'attribut le plus pertinent et son rang d'aptitude de combat (ou de carrière lorsqu'il ne s'agit pas d'un affrontement). On ajuste éventuellement par des bonus/malus en fonction de la situation, des traits pertinents liés au personnage et à son expérience. Le but est d'obtenir un score de 9 ou plus. Il y a bien évidemment quelques petites subtilités amendant ce principe général mais cela reste simple, dénué de toute complexité inutile et donc idéal pour du *Sword & Sorcery* ou tout autre setting à tendance pulpesque.

Les fans ne s'y sont d'ailleurs pas trompés et de multiples adaptations plus ou moins abouties ont rapidement fleuries sur le Net pour du *Conan*, du *7ème Mer*, du *Star Wars*, du western, du post-apo, etc. Même les pros de John Doe s'y sont mis avec l'excellent *Cheap Tales* qu'emploie *Les Mille Marches* (voir CB # 01).

Bien plein s'il vous plaît !

H + I est donc un jeu de Chris Rutkowsky édité par *Basic Action Games*. Le sieur Chris est un fanboy de *Kapédépé* et cela se sent. À mon avis, il a bricolé longtemps dans son p'tit coin avant d'enfin trouver le bon moteur permettant d'intégrer tout ce qu'il avait en tête. Et il en a des idées le bougre : neuf styles de combat, gestion des actions secondaires, railleries crachées au visage entre les lames croisées, traitement du salto entre la baignoire et le bidet mais aussi strike de sous-





fifres, putasseries de salon, combats de masse, affrontements navals, bestiaire, gazeeter, magie, organisations plus ou moins secrètes… tout y est.

En bloc, ça semble beaucoup et l'indigestion est à craindre. L'auteur en est conscient mais précise dès le début qu'*H + I* étant 100% compatible avec l'esprit de *BoL*, chacun est libre d'y piocher ce qui l'intéresse, la plupart des règles étant optionnelles.

Un perso 100% ɔans l'ambiance

La création de personnage ne diffère guère de celle de *BoL* et ce, même si quelques termes ont été changés pour des questions d'ambiance. Nous avons donc *Might* (force physique brute et endurance), *Daring* (prise de risques, coordination et résistance psychologique), *Savvy* (intelligence, subtilité, trait d'esprit, jugeote) et *Flair* (personnalité, charisme, chance et sex-appeal). Concernant les aptitudes de combat, rien ne change (Bagarre, Mêlée, Tir et Défense).

Pas moins de 25 carrières sont proposées avec pour la plupart des « sous-types » couvrant un très large panel. On en choisit trois à la création (par exemple : garçon de ferme/duelliste/mousquetaire, religieuse/voleuse/espionne, barbier/prisonnier/pirate, etc…). Chaque carrière est proposée avec son lot de suggestions de traits pertinents. Ces derniers sont nombreux, variés et couvrent pas mal de domaines. Un vrai régal pour la personnalisation.

En résumé, c'est un bon boulot d'adaptation au genre. Ce n'était certes pas la partie la plus difficile à réaliser mais c'est cohérent et complet.

En ɡarɔe !

C'est évidemment là que j'attendais *H + I* et je n'ai pas été déçu même si je reste mitigé sur certains points. Encore une fois, il faut bien garder à l'esprit que le système est modulable et →





qu'il ne paraît pas évident de tout utiliser dès la première partie à moins d'être un vieux briscard.

Les résolutions d'actions autres que pour le combat respectent *BoL* tant pour la table de résolution des tâches que pour l'utilisation des points de Fortune, les réussites extraordinaires et les échecs catastrophiques.

Il existe deux types de combat : la classique baston et les fameux duels langagiers (voire languedeputiers), où le bon mot lâché au bon moment fait plus de dégâts que l'explosion d'une poudrière.

Pour ces derniers, on peut se demander s'il est vraiment utile d'avoir des règles de simulation. L'auteur part du principe que le 100% roleplay n'est pas forcément la meilleure façon de faire. Et il a raison, même les pros de la dialectique ou du « cassé-vanné-bâché» peuvent avoir un petit coup de mou… On nous propose donc un intéressant système permettant de « moduler » l'affrontement ou de donner un petit coup de pouce pour animer la scène (« *tu tournes la tête sous les gobillets et tu aperçois Harpagon. Tu te souviens alors que le petit marquis est criblé de dettes. Que fais-tu ?* »).

Pour ce qui est du combat « classique », *H + I* offre pas mal de possibilités : on peut tenter de toucher, de réagir à une attaque précédente, de temporiser ou de prendre l'ascendant. Les moyens d'agir au cours d'un round sont variés : faire une action majeure et une action mineure (ou inversement), trois actions mineures, une cascade, une réaction ou enfin récupérer de l'Avantage.

L'action majeure est bien évidemment l'action principale (porter un coup…). L'action mineure est une manœuvre ou toute autre action qui n'est pas en soit une attaque (récupérer une épée, repérer du coin de l'œil un adversaire furtif, se saisir d'une corde qui pend, reculer tout en parant, etc.). Se priver de son action majeure au profit de 3 actions mineures permet par exemple de récupérer une arme tout en courant de A vers B sans se faire repérer. La cascade est à prendre au sens large et cinématographique du terme. La réaction se prépare au round précédent (on ne fait pas d'action mineure) et modère le résultat de l'action de l'adversaire (pur réflexe pour se sortir d'un mauvais pas ou préparation d'une contre-attaque). Enfin, il est impératif de parler de l'Avantage : au cours d'un combat, on peut tenter de mettre en état d'infériorité son adversaire sans forcément le toucher, ou se mettre soit même dans cette situation pour éviter de prendre des dégâts. À cette fin, il existe une jauge d'état résumant la situation du personnage à chaque round : « en garde », « en retraite », « bousculé » et enfin « défait ». Plus on est proche de « défait », plus le combat devient difficile. D'où la possibilité de temporiser pour restaurer un degré de jauge.

Pour ce qui est de l'art du duel, neuf « écoles » sont proposées (mais vous pouvez en imaginer d'autres) : espagnole, italienne, française, slave, « petite épée », « médiévale », « boucanerie », highlander et « garde suisse » (avec des hallebardes). Chacune a son intérêt, son style, ses manœuvres de prédilection et une « botte » ultime de brutasse. J'avoue pour cette dernière être un peu déçu, je m'attendais à plus de possibilités pour un Grand Maître.

Reste à mentionner le traitement habituel de *BoL* des « sous-fifres », un système de combat de masse expédié en 3 pages qui ne m'a pas beaucoup émotionné, quelques règles (vraiment) optionnelles et un chapitre complet pour jouer dans une ambiance « pirates ». Ce n'est certes pas *Pavillon Noir* mais c'est bien suffisant pour simuler efficacement et sans chichis une poursuite, une canonnade et un abordage en bonne et due forme.

Au final, j'aime assez. C'est suffisamment précis et surtout complet pour y

trouver son bonheur tout en se permettant de zapper de grands pans du système sans pour autant toucher à son intégrité. Car dans les faits, et même si tout est clairement expliqué avec force exemples et de très pratiques petites fiches illustrées de manœuvres, on se rend vite compte qu'appliquer systématiquement toutes les règles est un bourbier de lancers de dés cassant l'ambiance face à de multiples adversaires.

D'où un double impératif à mon sens :

- rechercher la position la plus favorable et essayer d'éliminer le plus de sbires possibles par une cascade devient vital. Paradoxalement, éviter la lourdeur du système favorise l'originalité et le fun.
- n'utiliser pleinement le système que lorsque cela en vaut vraiment le coup d'un point de vue dramaturgique. Pour le reste, système de base…

Mais encore ?

Dans la suite de l'ouvrage, j'ai été agréablement surpris de trouver autre chose qu'un bête remplissage même s'il faut admettre qu'il y a à boire et à manger.

Après un chapitre assez complet où l'auteur donne sa vision de ce que doit être le *kapédépé* (et c'est là qu'on voit qu'il adore vraiment ça), on a droit à quelques fiches de PNJ typiques et à un gazeeter géographico-historico-culturel facile à digérer. Quelques groupes aux noms plus ou moins connus y reçoivent d'ailleurs un traitement parfois surprenant. Visiblement l'auteur s'est « lâché ». Vient ensuite un petit bestiaire très classique et enfin une bonne louche de fantastique. Passons sur les quelques exemples de bestioles et autres monstres pour relever qu'il existe trois « types » de magie. La Sorcellerie n'est pas fondamentalement différente de celle de *BoL*. Les Arts Hermétiques relèvent plus de la connaissance pour la connaissance et comprennent l'astrologie, l'alchimie, la divination, les potions, les talismans, etc. La troisième, enfin, relève plus de l'ingénierie pour justifier les automates, les gadgets technologiques et les navires volants.

Il existe un petit scénario PDF officiel pour *H + I* nommé *Escape from Castle Island*. Sans être à tomber par terre, il a l'avantage de proposer 6 personnages prétirés pour jouer un petit scénario d'amorce de campagne en mode « pirates » et en fait découvrir aux MJ et joueurs deux nouveaux styles de Duel (*Swartzpulver* avec des pistolets et *Dance of Blades* pour les adeptes du surin). Pour 2,34 €, on peut se laisser tenter.

Et à la fin de l'envoi…

L'ami Brand me fait remarquer qu'il était tout à fait possible de réduire considérablement le tout. Ce n'est pas faux. Reste que *H + I* n'a pas d'autre vocation que d'être un « hack » de genre basée sur *BoL*. Contrat largement rempli à mon sens, pour un résultat bien meilleur que *l'Ubiquity system* d'*All for One* par exemple. Vous avez là de quoi motoriser VOTRE vision du *Kapédépé* et ce, d'autant plus facilement que pas mal de points sont optionnels et que le prix n'est pas trop excessif. À condition, bien sûr, de ne pas être réfractaire à *BoL*… Quand aux bidouilleurs *Cheaptalo-BoLiens*, ils trouveront certainement là des choses à récupérer.

Philippe Rat



J'aime :

- ✚ L'adaptation réussie de *BoL*.
- ✚ La modularité de l'ensemble.
- ✚ L'impression de faire le tour du sujet.

J'aime moins :

- ➖ Le nombre important de jets de dés en appliquant simultanément toutes les règles.
- ➖ Une seule botte ultime par école pour les grands maîtres.
- ➖ L'absence (pour le moment) de version arbre mort à un prix décent.
- ➖ Pas en français.



BLACK BOOK ÉDITIONS | CAMPAGNE PATHFINDER (VF)

La Couronne Putréfiée

Van Helsing meets Ravenloft

Pathfinder *est porteur d'un grand héritage et, régulièrement, les campagnes de Paizo osent rendre un hommage visible à quelques univers mythiques.* L'Héritage du Feu *pour* Al Qadim, Kingmaker *pour* Birthright… *et désormais,* La Couronne Putréfiée *pour* Ravenloft.

Ceux qui suivent *Paizo* depuis sa première campagne le savent bien, leur équipe a toujours été portée sur l'horreur. Il n'est donc pas étonnant de voir débarquer aujourd'hui une campagne en faisant son thème central. Petit tour d'horizon d'une Transylvanie en mode heroic-fantasy.

La liche qui murmurait à l'oreille des monstres

Quand un vieil ami des PJ décède, ces derniers, présents à son enterrement, sont pris dans une terrible spirale. Les voilà embarqués malgré eux dans une course-poursuite contre une secte, responsable de la mort de leur ami, et dont le but est de réveiller un mal nécromantique ancien pour le libérer sur le monde de *Golarion* en constituant un élixir magique : la fameuse Couronne Putréfiée.

L'accroche de la campagne fait penser à un scénario de *Cthulhu*, James Jacob et ses compères n'ont d'ailleurs jamais caché leur amour pour l'œuvre de Lovecraft. Mais si les inspirations sont là, cette campagne n'en reste pas moins une campagne épique et flamboyante. Au jeu des comparaisons cinématographiques, elle tient plus de *Van Helsing* que de *La Neuvième Porte*.

Trimbalés à travers l'Ustalav, les personnages vont devoir affronter mille dangers et mille clichés de l'horreur élisabéthaine : spectres, monstre de Frankenstein, loups garous, vampires… avec une petite touche de profonds aussi… Chaque tome est l'occasion de rencontrer un « monstre ». S'il s'agissait d'une série télévisée, on pourrait parler du concept de « freak of the week », mais les choses ne sont pas aussi simples qu'elles le semblent de prime abord.

Paizo a toujours aimé jouer avec les poncifs pour les détourner, et cette campagne en est un exemple flagrant. Ainsi, il ne s'agit pas simplement de se rendre en un lieu, de tuer un monstre, et de repartir. Les choses sont plus complexes et les PJ seront confrontés à de véritables dilemmes moraux. Et si le monstre de Frankenstein n'était pas le méchant et qu'il fallait le défendre contre une populace en colère ? Et s'ils se retrouvaient forcés à faire alliance avec de maléfiques vampires pour arriver à leurs fins ? Voilà autant de situations qui apporteront un relief inattendu. *Paizo* donne ici toute la matière nécessaire pour déstabiliser les joueurs les plus blasés : tout ne pourra pas se résoudre à grands coups de haches à deux mains en argent !

Annexes Macabres

Comme à l'accoutumée, les articles connexes à la campagne sont nombreux. Tous ceux qui veulent en savoir plus sur Pharasma, Urgathoa, les vampires, les liches, les loups garous… auront de quoi faire. On a cependant l'impression qu'il est moins facile de s'émanciper de la trame principale que lors de certaines campagnes précédentes. À sa façon, chaque article est une manière de renforcer la trame et de se l'approprier plus en

Fiche technique

Éditeur • Black Book éditions
Prix constaté • 19,90 € par volume (10 € par PDF), sauf le Guide du joueur (4,90 € et 2,90 € en PDF)
Matériel • 6 livres à couverture souple (92 pages couleur), 1 livret couverture souple (64 pages couleur) et 1 livret couverture souple (32 pages couleur)





profondeur, mais les pistes secondaires sont moins nombreuses, par exemple, que dans *L'Héritage du Feu*.

Deux articles restent cependant remarquables. Tout d'abord celui qui développe la « Sombre Tapisserie », le mythe de *Cthulhu* intégré dans *Golarion*. S'il donne du corps au mythe en soi, il en donne également aux règles associées. On pense immédiatement à l'Oracle de la Sombre Tapisserie ou à d'autres variantes de personnage similaires déjà présentés dans les divers ouvrages de règle, qu'ils soient disponibles en français ou pas encore traduits.

Le second article sortant du lot expose des pistes pour continuer la campagne après sa conclusion. C'est désormais un classique des campagnes de la gamme mais les pistes, en plus d'être intéressantes, sont utilisables après et avant la fin de la campagne. Au final, on obtient ainsi des pistes de développements permettant d'exploiter au mieux les derniers tomes et de donner encore plus de corps et de saveur aux intrigues.

Transyl-loftie

La campagne est accompagnée par le *Guide de l'Ustalav*, un manuel explorant la contrée où les aventures prennent place. Les inspirations sont claires, la région est décrite avec soin, nombre de PNJ importants sont évoqués. Comtés, villes, lignées, sectes et lieux hantés, le lecteur est abreuvé d'informations. Mais on n'en a jamais trop. On ne se noie pas sous les anecdotes et chaque comté comme chaque ville importante est abordé en quelques pages : un format idéal pour laisser toute latitude au MJ de faire ce qu'il veut.

Ce guide paraît moins hétéroclite que le *Guide des Royaumes Fluviaux*. Et le fait qu'il soit l'œuvre d'un unique auteur n'y est pas étranger. Malheureusement, tout n'y est pas d'un intérêt égal et on a parfois l'impression d'avoir affaire à une énorme foire aux monstres. Comme si, en une contrée, on avait voulu rassembler toutes les créatures de films d'horreur possibles. On y croise de tout : vampires, fantômes, génies du mal, loups-garous, créatures lovecraftiennes… les sectes et sociétés secrètes sont légions… trop parfois. Et il en ressort un patchwork auquel manque une personnalité mieux affirmée. Une sorte de fourre-tout horrifique qui, finalement, peine à trouver ses marques.

Alors, monsieur Harker ?

Une conclusion ? *La Couronne Putréfiée* est une bonne campagne, dont l'intrigue de fond reste solide et intéressante. Parfois, le lien entre les tomes et les motivations supposées des PJ reste ténu mais c'est un problème sommetoute assez récurrent des campagnes *Pathfinder*. Malgré son côté « monstre de la semaine », la campagne demeure prenante et les auteurs ont su, parfois, renverser la situation d'une manière agréable et surprenante.

Reste le supplément de contexte qui, lui, est dispensable pour mener la campagne. Il n'est pas à proscrire cependant. En réalité, il se révèle même fort utile, pour peu que l'on désire se concentrer sur un aspect de la contrée. De plus, il est rempli de petits conseils utiles pour « mettre l'ambiance ». Son côté fourre-tout apporte cet avantage indéniable : on peut tout à fait en prendre une partie et laisser le reste de côté.

Julien Dutel

CB

Fallait pas lui demander son avis…

La Couronne putréfiée souffre de deux gros problèmes. D'abord, si les scénarios pris indépendamment sont plutôt originaux, ils n'ont qu'un rapport lointain avec les enjeux de la campagne et les véritables grands méchants peuvent donc tranquillement faire leurs affaires derrière l'écran du meneur sans que les joueurs aient le moindre moyen d'interagir avec eux. Ensuite, l'ambiance garde un petit goût de maison hantée façon Disney, autant dire que niveau angoisse c'est assez léger, ce qui la fout mal pour une campagne horrifique. Bref, c'est bien tenté mais je reste fidèle à *Ravenloft* !

Shylock

J'aime :
+ L'ambiance à la Van Helsing.
+ Un peu de poulpe.
+ L'utilisation des monstres emblématiques du genre.

J'aime moins :
− Une contrée patchwork.

INTERVIEW

XI, LE MYSTÉRIEUX DÉMIURGE DERRIÈRE NOTHINGNESS

À l'occasion du festival Octogônes qui s'est tenu les 5, 6 et 7 octobre dernier à côté de Lyon, la rédaction de Casus Belli a eu la chance de rencontrer le très secret XI, auteur du JdR Nothingness, un jeu amateur aux extérieurs de JdR pro et à la gamme déjà largement étendue. La rencontre de XI nous a offert l'opportunité de discuter de sa sombre création, de se pencher sur le parcours des auteurs de JdR aujourd'hui, d'évoquer le choix de l'auto-édition, et bien d'autres choses… Morceaux choisis.

Casus Belli : Peux-tu nous présenter Nothingness ?

XI : *Nothingness* est un jeu amateur né il y a quinze ans sur un carnet noir, au lycée, un jeu-maison qui s'est enrichi avec les années. Au bout de dix ans, comme j'avais des milliers de pages, j'ai décidé de le mettre à disposition sur internet. J'ai plus tard, pour les quinze ans du jeu, engagé des illustrateurs afin de sortir les cinq tomes de *Nothingness* en pdf. En 2012 est finalement sortie la version 12, enrichie par les retours des joueurs.

C'est un jeu sombre où les dieux imposent leur volonté aux hommes mais où certains êtres se révoltent contre cet état de fait. La religion est très prégnante mais il y aussi de l'écologie dans *Nothingness*. Le monde est mourant et la déesse de la nature est la plus faible de toutes. Des questions de société y sont posées, notamment celle de l'extrémisme. Mais dans *Nothingness*, le danger absolu n'est pas le Mal, c'est le Néant, par opposition à la création. On n'est pas dans le manichéisme classique Bien/Mal mais dans une opposition Néant/Création, le néant n'étant pas le mal et le bien n'étant absolument pas l'allié de la création.

Nothingness ne fonctionne pas de manière classique. Les cinq tomes forment un tout complet. Le jeu évolue avec chaque ouvrage. Il n'y a pas un livre de base, qui est réédité au fur et à mesure des modifications. Le monde et les règles évoluent avec les retours des joueurs.

Les joueurs peuvent faire leurs parties dans leur coin, classiquement, ou en créant des confréries, avec un MJ qui devient Maître de Confrérie et qui entre dans l'association et participe à partir de là au développement du monde. Dès lors, il peut accéder aux archives, *Les Chroniques de Weröl*, 1 500 pages de campagnes déjà jouées et fidèlement retranscrites, la partie enfouie de l'iceberg. Les livres disponibles correspondent eux à la partie émergée.

Les membres des Confréries qui se distinguent par leurs apports au jeu intègrent le Mausolée Numérique et deviennent des légendes dans l'univers de *Nothingness*.

CB : Il s'agit d'un jeu de dark fantasy situé dans un monde presque mourant. Presque tout tourne autour du grand Théolocauste qui a vu la plupart des dieux mourir. Pourquoi faire un jeu aussi sombre ?

XI : On met dans un JdR sa vision de la société. Il est le reflet de ma vision, un reflet poussé à l'extrême, un monde dans lequel les gens sont racistes, bas de plafond, pourris et où les PJ sont vérolés. Mais le monde n'est pas glauque pour autant. Un individu peut changer les choses par sa volonté et ainsi entrer dans la légende. L'univers est évolutif et change en fonction des actions des joueurs. C'est un JdR hybride.

L'influence des parties

Un exemple est particulièrement parlant pour illustrer l'influence des parties jouées sur la création du background de *Nothingness*. Les cinq évangiles sacrés du *Lectionnaire* sont ainsi la transcription des épisodes d'une campagne racontés du point de vue des PJ, tels qu'ils ont vécu et compris les évènements.



Pour en savoir plus

Rendez-vous sur le site dédié au jeu : http://www.nothingness.fr/

Nothingness se veut élitiste : complexe par son roleplay et dans ses règles. L'univers peut sembler facile mais il ne l'est pas. Les règles paraissent complexes mais visent à l'exhaustivité et découlent simplement du monde.

Et tout n'est pas si noir. Une chose qui n'apparait pas dans les règles mais qui se révèle à toutes les tables au cours des parties, c'est l'humour noir, cynique. Les joueurs traumatisés par les parties sont ceux qui cherchent en JdR la coopération parfaite d'un groupe. On a aussi une certaine tendance à la déprime chez les grosbills. Un PJ niveau 1 peut vaincre un niveau 9.

Si les PJ commencent faibles, ils peuvent vraiment devenir très forts. En revanche, quand ils deviennent des légendes, ils cessent souvent d'être joués. On considère qu'un personnage ne pourra jamais devenir un dieu, ou en tuer un.

CB : Pourquoi avoir choisi la voie de l'auto-édition ?

XI : À mes yeux, *Nothingness* est à rebrousse-poil de ce qui se fait aujourd'hui en édition. Les éditeurs sortent un Livre de Base puis des suppléments pour tenir en haleine les PJ. Les jeux qui sortent aujourd'hui visent souvent le prêt-à-jouer. *Nothingness* est un jeu à campagnes, volontairement old-school, qui s'adresse aux vrais fans des JdR med-fan à l'ancienne comme *Warhammer* mais en ajoutant la dimension psychologique qui est l'apport des vingt dernières années en JdR. Cet apport marque une distinction entre les JdR anglo-saxons, qui sont dans la quête de puissance, et les JdR de création française.

Maintenant, publier *Nothingness*, pour moi, ce n'est pas une activité économique. C'est simplement que je trouvais dommage de garder dans mes tiroirs ces 1500 pages qui étaient déjà écrites. Je sais que l'on ne fait pas fortune dans le JdR. Mon objectif est juste de rentrer dans mes frais (d'illustration, du site internet…), mais sur… disons une vingtaine d'années.

CB : Nothingness occupe visiblement une part importante dans ta vie. Tu ne joues qu'à Nothingness ou aussi à d'autres jeux ?

XI : Qu'à N*othingness*. Je ne suis pas un gros joueur. Mes joueurs sont plus rôlistes que moi, de vrais experts du JdR, comme Guillaume Besançon (NDLR : rédacteur en chef de JdR Mag), Thomas John (auteur de *La Cité Noire*, dont l'univers est très proche de *Nothingness*), Luc Dounovetz (gagnant des Démiurges en Herbes 5). Ils ont beaucoup apporté à l'édifice, au niveau du fond, des règles, sur les textes… Ils sont tous cités comme contributeurs.

CB : En dehors de ta création quels sont tes jeux préférés, tes références ?

XI : Comme PJ, ce serait *INS/MV*, de très loin ! De l'extérieur, comme aficionados, *Te Deum pour un Massacre*. Comme joueur de conv', *Warhammer*. Je suis plus de l'école *Warhammer* que *Do-D*.

CB : Quelles évolutions attends-tu pour les années à venir ?

XI : Une lente émancipation. D'abord bien sûr une édition 12 la plus pro possible. Mais sur le long terme, des Confréries qui s'émancipent de plus en plus et qui vont peu à peu faire de *Nothingness* leur propre bébé. Et si j'arrête de faire mon travail avec la Confrérie Prima Cassandra, que d'autres Confréries prennent le relais.

Il faut savoir assurer sa succession.

Propos recueillis par Stéphane Gallot



La gamme !

5 volumes en PDF qui en sont à leur 12ème édition et dont 4 sont disponibles en version papier via lulu.com :
*Le **Codex***, qui présente livre des règles et de création des personnages (484 pages), dispo en papier depuis décembre 2011 ;
*L'**Atlas***, qui détaille le monde de Vérole, son histoire, sa géographie (382 pages), dispo en papier depuis le janvier 2012 ;
*Le **Lectionnaire,*** qui développe la théologie et les croyances ayant cours dans l'univers de jeu (264 pages), dispo en papier depuis avril 2012 ;
*Le **Grimoire***, qui propose 250 pages de théorie magique et de sorts, dispo en papier depuis novembre 2012 ;
*L'**Encyclopédie***, qui détaille le bestiaire, la faune et la flore (env. 300 pages) ;
À cela s'ajoute :
Le *Manuel de Campagne*, pour joueurs confirmés, qui comprend un gros scénario, des conseils et du background (103 pages), disponible en version papier ;
Un *Kit de Découverte* comprenant un scénario, un aperçu de l'univers et des règles ainsi que 4 personnages prétirés (68 pages), dispo en papier ;
Les Chroniques de Weröl, 1500 pages de campagnes jouées et retranscrites dispos pour les seuls membres de l'association.
…et un GN organisé en 2007 par l'association Pierres D'Ame qui a réuni près de 120 joueurs.



MONGOOSE | LIVRE DE BASE (VO)

2300AD

26 ans plus tard…

Après Traveller, c'est au tour de « l'autre » jeu de SF mythique de GDW d'être revisité par Mongoose. Révolution ou continuité ?*

Fiche technique

Éditeur • Mongoose Publishing
Prix constaté • 50 $
Matériel • Livre en noir et blanc de 314 pages (couverture rigide pour le 1er tirage, souple ensuite).



À première vue

On ne peut s'empêcher d'avoir des a priori avec cette nouvelle édition de *2300AD*. Le thème (SF hard science), l'épaisseur plutôt inhabituelle (300 pages), la note sur la quatrième de couverture indiquant que le *Traveller Core Rulebook* est nécessaire pour y jouer et le peu d'illustrations que l'on découvre en feuilletant la maquette plutôt dense n'enthousiasment guère

L'aube d'un empire…

On est donc agréablement surpris par le premier quart de l'ouvrage entièrement consacré au background. L'action se situe 300 ans après les événements de *Twilight 2000* et l'Humanité est enfin à l'assaut des étoiles même si la plupart des nations terriennes existent toujours…

La conquête spatiale, qui a eu son lot de découvertes et de contacts aliens (5 races), marque le pas pour des raisons technologiques. L'humanité n'occupe pour le moment qu'une trentaine de mondes et quelques stations le long de 3 « axes » de pénétration (« bras » dans le jeu), chacun d'eux intéressant plus particulièrement une grande puissance qui n'en a pas cependant l'exclusivité (un peu comme au début de l'Afrique Coloniale) : Etats-Unis, Chine et… France !

L'ambiance qui se dégage de l'ensemble n'est pas sans rappeler la série *Firefly* avec son contraste entre les planètes « frontières » et les mondes ultra civilisés du « Core ». Cependant, le contexte politique, plus proche du Grand Jeu du XIXème siècle, le côté « réaliste » de la technologie et une connotation cyberpunk évidente lui donnent une saveur différente.

Ces éléments contribuent à créer des ambiances et des thèmes scénaristiques assez riches quoique plutôt orienté vers des trames militaristes : colonisation/exploration, Grand Jeu politique, cyberpolar dans les core worlds, menaces aliens (les Kaeffers) ou terroristes, commerce, etc.

À l'instar des choix scénaristiques, celui du type de personnages jouables est tout aussi ouvert. Avec l'addition de quelques carrières adaptées à *2300AD* en sus de celles de *Traveller*, ce n'est pas loin d'une quarantaine de carrières qui s'offrent aux personnages. La gageure devient donc : comment réunir pour une campagne un légionnaire Français, un journaliste Américain, un colon Mandchou de la planète Dukou, un acteur de soap opera 3D Mexicain et un pilote de cargo stellaire génétiquement modifié pour la micro-gravité ?

Pour pallier au problème, un court chapitre destiné au meneur de jeu décrit les types de campagne auxquelles se prête le mieux l'univers de *2300AD* et suggère les carrières les plus appropriées pour ces styles de campagne. Ce chapitre aborde aussi les conflits habituels en *2300AD* et leur utilisation possible comme trame de scénarios.

Pour la petite histoire...

Malgré ce que laisse imaginer son nom, le jeu paru en 1986 n'avait aucune filiation avec *Traveller*, que ce soit au niveau des règles ou du background. Cela dérouta les joueurs au point que GDW décida finalement deux ans plus tard de rebaptiser son jeu *2300AD*. Si le jeu édité par Mongoose utilise bien le même corpus de règles que *Traveller*, ce qui ajoute à la confusion, l'univers de *2300AD* en est toujours indépendant et reste celui de *Twiligth 2000*, trois cents dans le futur. Il est le résultat d'une partie d'un gigantesque wargame économico stratégique maison auquel s'adonna le staff de GDW pendant deux ans. C'est à l'habileté de John Harshman, l'un des principaux auteurs de *Traveller*, que nous devons l'improbable Troisième Empire Français, première puissance spatiale et politique de l'univers de *2300AD*…

Et les règles ?

Rien de bien nouveau, Mongoose adapte ici son système *Traveller* qui reste globalement très simple (ce qui est étonnamment agréable pour du Hard Science) et assez *gritty*.

Seul le contexte et le niveau technologique changent. Nous avons tout de même droit à quelques adaptations du moteur avec notamment l'introduction d'un système d'avantages permettant de gérer simplement les modifications cybernétiques ou génétiques.

Comme on pouvait s'y attendre, une grosse partie de l'ouvrage est consacrée au catalogue technologique. Quelques tableaux auraient certainement fait avantageusement l'affaire pour alléger l'indigestion. Et qui prend plaisir à créer en détail des vaisseaux ?

Let's Go ?

En conclusion, *2300AD* est solide et complet et ce, même s'il aurait été préférable de se passer du *Traveller Core Rulebook* (ce qui était possible en réduisant le catalogue technologique) et d'avoir un ou deux scénarios dans le livre de base. Le background est intéressant et donne envie de jouer même si l'on aimerait bien avoir un peu plus de *fluff* et moins de *crunch*.

En un mot, intéressant si vous cherchez un certain réalisme ou si *Firefly*, *Starship Trooper*, *Total Recall*, *Dragon Déchu* (le roman d'Hamilton) et plus généralement la SF « low » tech vous parlent.

Fred Joly

*GDW : Game Designers Workshop : fermée en 1996, la société s'est illustrée dans le JdR avec *Traveller* et plusieurs autres jeux emblématiques comme *Space 1889*, *Twilight 2000*, *Cadillacs & Dinosaurs* ou *Dangerous Journeys* (une création de Gary Gygax).



Le suivi ?

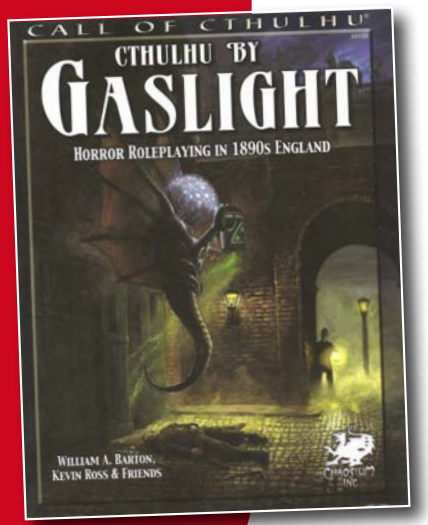
Un scénario d'introduction et un scénario solo (tous deux adaptés des anciennes éditions) sont déjà disponibles sur drivertherurpg.com. Un recueil d'aventures (*Adventures in the french arm*) est prévu pour octobre et un « guide » de la frontière (*Tools from Frontier Living)* est annoncé. Par ailleurs, un sourcebook sur le *french arm* serait en cours d'écriture. Il reste aussi l'abondant matériel de l'édition GDW que Mongoose ne manquera pas de recycler comme avec *Traveller*… Une partie de ce matériel est d'ailleurs disponible sur dirvethrurpg.com et un CD-ROM contenant l'intégralité de ce qui a été produit par GDW pour *2300 AD* peut même acheté auprès de Franck Miller sur son site : farfuture.net .

J'aime :

+ Les possibilités offertes par le setting.
+ Les règles light.
+ Un livre complet pour commencer à jouer.

J'aime moins :

– La nécessité de posséder le *Traveller Core Rulebook*.
– Le peu d'illustrations.
– Pas de scenarios.
– Le prix.



SUPPLÉMENT DE BACKGROUND | CALL OF CTHULHU (VO)

CTHULHU BY GASLIGHT 3RD EDITION

Un shoggoth, c'est juste un pudding de trente mètres de long

Chaosium se réveille ! Après des années à ne sortir que des suppléments mineurs ou des monographies à compte d'auteur, cette troisième édition de Cthulhu by Gaslight *arrive à point pour nous rappeler que, même à Oakland, on peut dormir à jamais sans être tout à fait mort.*

Fiche technique

Éditeur • Chaosium
Prix constaté • 20 €
Matériel • livre à couverture souple de 190 pages, en noir et blanc, avec un plan de Londres en encart.

Primé !

Cthulhu by Gaslight 3rd edition a remporté l'ENnie 2012 du *meilleur supplément*, ainsi que la seconde place pour l'ENnie de la *meilleure couverture*. C'est Kevin A. Ross, une des meilleures plumes du Chaosium des années 90 et, accessoirement, l'auteur de cette édition, qui doit être content !

Qu'est-ce que c'est ?

Ce supplément de 190 pages contient tout le nécessaire pour jouer à *L'Appel de Cthulhu* dans la Grande-Bretagne « heureuse et glorieuse » des années 1890. Victoria règne depuis plus de cinquante ans, l'empire britannique s'étend sur un quart du globe, l'Angleterre est paisible et prospère… mais bien sûr, sous cette couche de normalité, des Choses rôdent un peu partout.

Le fantastique en général et le Mythe de Cthulhu en particulier se marient fort bien avec une ère victorienne rationaliste, positiviste, sûre d'elle-même jusqu'à l'arrogance, et en même temps traversée par de profonds courants irrationnels, spirites ou occultes. Le décor lui-même s'y prête, des ruelles brumeuses de Londres aux landes écossaises en passant par les châteaux « hantés » qui ponctuent la campagne britannique…

« Algernon Smythe, investigateur-conseil »

Sur le front de la création de personnage, rien de bien neuf sous le soleil incertain de Londres. La notion de « classe sociale » est davantage mise en avant que dans les années 20, les professions sont légèrement différentes, les revenus sont exprimés en livres sterling plutôt qu'en dollars…

La principale nouveauté est l'apparition d'un système de « traits » aléatoires, combinant qualités, défauts et petits éléments de background. Lancez 1d6 + 1d20, consultez la table de la page 16 et vous découvrirez que votre investigateur a été mêlé à un scandale, profite d'un bonus dans une caractéristique ou une compétence, est médium, etc. Ces traits sont un moyen rapide de typer le personnage, pour le meilleur ou le pire, mais ils sont malheureusement d'un intérêt variable, et le hasard risque de vous donner un résultat qui contredira votre concept initial. Personnellement, je ne m'en servirai pas tel quel, mais chacun son truc.

Brumes, brouillards et purée de pois

L'essentiel du supplément se consacre à la présentation de l'ère victorienne. Ce genre de guide est difficile à faire, les principaux risques étant, au choix, d'enchaîner les généralités sans jamais rien dire d'intéressant, ou d'écrire une thèse de troisième cycle qui endormira les lec-

Le coin du bibliophile

Cthulhu by Gaslight a connu des suppléments dans les années 90 : un recueil de scénarios, *Sacraments of Evil*, et une petite campagne, *Dark Designs*. Plus récemment, William Barton, l'auteur original de *Gaslight*, a publié sous forme de monographie un très gros scénario intitulé *Return of the Ripper*. Une autre monographie-catalogue s'intéresse à l'équipement des investigateurs de l'époque. De son côté, Pagan Publishing a sorti *The Golden Dawn*, qui reste l'un des meilleurs suppléments cthulhiens toutes époques confondues. Bref, en anglais, *Call of Cthulhu* dispose d'une vraie gamme victorienne. Les joueurs français ont été moins bien lotis. Après *Cthulhu by Gaslight* en 1987, seuls *Les Sacrements du mal* et *L'Aube dorée* ont été traduits.

teurs. *Cthulhu by Gaslight* évite ces deux écueils. Les auteurs n'ont jamais perdu de vue qu'ils écrivaient pour des joueurs, et ils ont fait de gros efforts pour accumuler les petits détails « qui font vrai ».

Une bonne partie du gros œuvre vient de la première édition de *Gaslight*. Les collectionneurs retrouveront les chronologies, les biographies, la présentation de Londres… Mais il faut souligner que tout cela a été revu, amplifié et amélioré. Le guide original faisait une cinquantaine de pages, celui de la présente édition double cette taille.

Parmi les nouveautés, signalons une visite guidée des sites hantés de Grande-Bretagne et un petit chapitre consacré à l'empire. J'ai particulièrement aimé l'encadré sur les expéditions, où l'on découvre une longue liste des explorateurs massacrés, morts de faim ou de maladie… Cette petite virée en Afrique centrale, si simple dans les années 20, s'avère beaucoup plus délicate trente ans plus tôt !

Célébrités, réelles et imaginaires

Le Londres des années 1890 concentre une quantité impressionnante de grands hommes. Les biographies proposées dans le supplément ne font qu'effleurer le sujet, mais même ainsi, il y a de quoi s'amuser. Avoir l'occasion de dire bonjour à Bram Stocker ou à H.G. Wells est un plaisir qui ne se refuse pas plus que la perspective de croiser le fer avec Jack l'Éventreur !

En revanche, les auteurs s'aventurent en terrain glissant lorsqu'ils proposent les caractéristiques de tous les personnages célèbres de la littérature victorienne, du comte Dracula à Mr. Hyde. Rien ne vous empêche donc de jouer dans un monde façon *Ligue des Gentlemen Extraordinaires* où le capitaine Nemo est aussi réel que le grand Cthulhu (« messieurs, le Nautilus appareille pour R'lyeh à 23h12 exactement. »). Je ne suis pas client à titre personnel, mais bon…

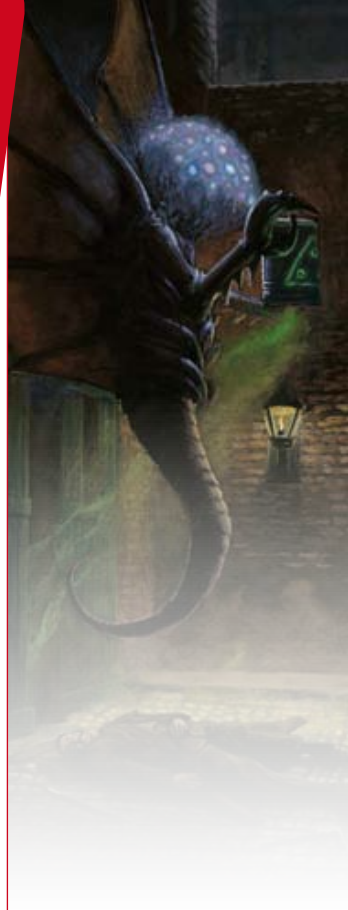
Et pour jouer ?

Comme de coutume, le livret se termine par des scénarios. Ils sont deux, et occupent chacun une quarantaine de pages. *Night of the Jackals* est une histoire archiclassique mais bien construite, parfaite pour servir d'introduction à l'époque où plus globalement à *L'Appel de Cthulhu*. Quant à *The Burnt Man*, c'est un sympathique huis-clos d'horreur sur les landes de Dartmoor qui se change en film d'action sur la fin. Un recueil de scénarios de cette qualité serait vraiment le bienvenu !

En guise de conclusion

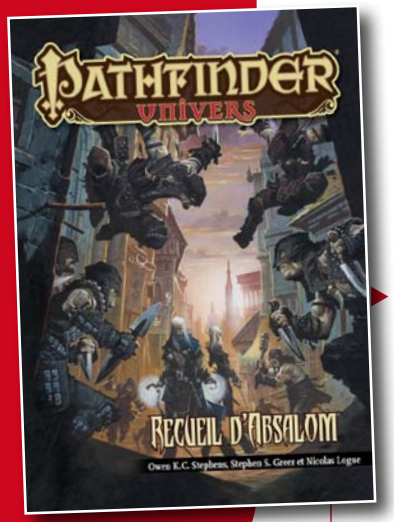
Cthulhu by Gaslight a été le premier supplément à ouvrir une nouvelle époque aux investigateurs. Cette troisième édition, vingt-sept ans après la première, remet les années 1890 sous les projecteurs, pour le plus grand bonheur d'une nouvelle génération.

Tristan Lhomme



J'aime :
+ L'époque !
+ Le souci du détail « qui fait vrai ».
+ Les scénarios.

J'aime moins :
− Le grand plan dépliant de la 1ère édition réduit à… un quart de son ancienne taille.
− L'idée de mélanger Cthulhu, Dracula et Fu-Manchu…



BLACK BOOK ÉDITIONS | SUPPLÉMENT PATHFINDER JDR (VF)

Recueil d'Absalom

Centrum Mundi

Cœur de la mer Intérieure, puissance économique majeure, cité la plus peuplée de Golarion et surtout siège de la Pierre-étoile, Absalom méritait qu'on lui consacre un ouvrage. Le voici enfin !

Quid ?

Le *Recueil d'Absalom* est une compilation de 3 ouvrages publiés indépendamment en VO : le *Guide d'Absalom* et 2 modules, des scénarios qui se déroulent dans cette cité. L'idée de les rassembler est plutôt bonne car chacun de ces modules consacre une annexe à une description qui complète les données du guide. Autant dire que les fans vont être ravis !

Bienvenue à Absalom !

Le guide consacré à la cité d'Aroden représente la moitié de l'ouvrage. Dès les premières pages, les auteurs avertissent le lecteur que le but du guide n'est pas d'être exhaustif mais plutôt de « dépeindre Absalom dans ses grandes lignes », ce qui est un bon point : un bon guide doit avant tout faire ressortir le caractère de la ville décrite, ses particularités…

C'est ce que ce guide réalise d'emblée en commençant par présenter des données générales concernant la vie quotidienne des absaloniens (habitations, économie, société). J'ai apprécié en particulier le paragraphe sur la monnaie qui permet d'utiliser autre chose que des « pa » et des « po ». Sont également décrits les rapports avec les autres grandes cités de Golarion, ainsi que les possessions territoriales d'Absalom.

Les descriptions générales de la ville et de ses quartiers sont trop courtes pour que l'on puisse se faire une véritable idée d'Absalom. En fait, l'essentiel du guide se focalise sur certains lieux qui la caractérisent et qui, eux, sont très bien décrits (mais qui ne peuvent être localisés avec précision faute de cartes des quartiers), notamment l'Arcanamirium et la Grande Loge de la Société des Éclaireurs. Déception en revanche du côté de la Pierre-étoile et de sa Cathédrale : peu de choses sont révélées à leur sujet ! Un chapitre balaie heureusement l'histoire de la cité et explique comment elle a été créée par Aroden à partir de la Pierre-étoile. Enfin, même si cette partie n'est pas complète, plusieurs factions importantes de la ville sont décrites, ainsi que plusieurs secrets intéressants, tous utilisables par le MJ.

Vous n'en avez pas assez ?

Deux scénarios viennent compléter le guide. Le premier s'adresse à des PJ de niveau 7 mais se révèle être une enquête très linéaire et plutôt simple dans les milieux artistiques du district du Lierre, la difficulté tenant surtout aux monstres du donjon urbain final. La seconde aventure, beaucoup plus intéressante, est un huis-clos destiné à des PJ de niveau 1. Débutant de façon originale, ce scénario implique réellement les PJ dans l'histoire et les invite à de beaux échanges en *role-play* dans une ambiance stressante.

Le *Recueil d'Absalom* compte clairement parmi les ouvrages de background *Pathfinder* à posséder et il sera très utile au MJ, même s'il aurait vraiment mérité plus de pages.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 36 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 144 pages couleur

J'aime :

+ Les détails pratiques du quotidien.
+ L'originalité du « Cimetière des Épaves ».
+ Le second scénario.

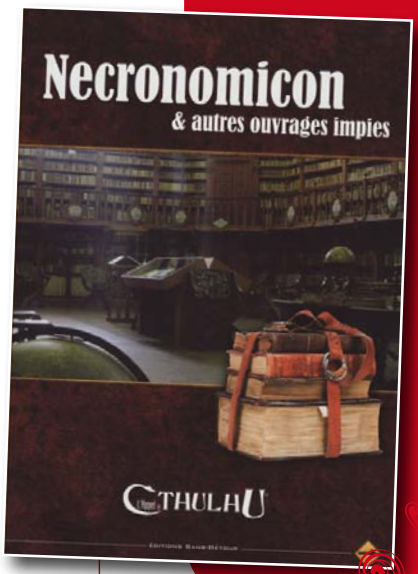
J'aime moins :

- Pas de plans de quartier.
- Descriptions générales trop « light ».
- Le premier scénario.

SUPPLÉMENT DE BACKGROUND | L'APPEL DE CTHULHU 6E ÉDITION (VF)

Necronomicon & autres ouvrages impies

Un Grimoire, une histoire... un jet de SAN



Grimoire, jauni grimoire, dis-moi ce que cachent tes pages maudites... Tel pourrait être le sous-titre de cet ouvrage qui constitue en quelque sorte le *vade mecum* des livres du Mythe.

Il est des ouvrages dans la gamme de l'AdC qui, sans être indispensables, n'en sont pas moins incontournables pour qui veut réellement appréhender toute l'horreur cosmique du Mythe de Cthulhu. *Necronomicon & autres ouvrages impies* entre de plain-pied dans cette catégorie.

Mythe & chuchotements

Après un intéressant chapitre s'attachant aux particularités des Livres du Mythe, puis au terme d'un détour historique très instructif sur l'écriture et l'imprimerie à travers les âges, on aborde rapidement le cœur du sujet avec un catalogue (quasi-)exhaustif des ouvrages majeurs du Mythe, c'est-à-dire ceux dont la valeur de Mythe est supérieure ou égale à 8% et *qui ne devraient pas tomber sauf cas exceptionnels entre les mains des joueurs*, dixit l'auteur lui-même.

Plus qu'un simple catalogue, les descriptions s'attachent à faire vivre (littéralement pour certains) ces grimoires maudits, et débutent toutes par un petit texte de présentation dévoilant les dangers que peuvent représenter la lecture d'un tel ouvrage (au travers généralement d'un courrier, d'un compte-rendu médical ou d'un témoignage), le tout complété naturellement par un historique et des données techniques. Enfin, la description de chaque livre s'achève avec les effets optionnels que peut induire la lecture de l'ouvrage, et ceux-ci peuvent être particulièrement débilitants (les effets du *Culte des Goules*, ou du *Liber Damnatis Damnationum* sont par exemple assez drastiques, sans parler du *Necronomicon* !). Le gardien devra prendre garde à ne pas trop en rajouter s'il ne veut pas se retrouver avec un groupe de grabataires et de monstres ! Les investigateurs ne verront plus jamais les grimoires du Mythe de la même façon, et ils en viendront même certainement à les éviter comme la peste ! Il s'agit vraiment de la partie la plus intéressante de l'ouvrage, et chaque gardien devrait s'inspirer de ces pages avant de mettre à la disposition de ses investigateurs de tels grimoires impies.

Les ouvrages « mineurs » du Mythe sont ensuite présentés de manière un peu moins exhaustive, mais néanmoins complète, avant un petit chapitre très intéressant et pertinent sur la manière de créer ses propres extraits de livres du Mythe. Suit une sélection assez vaste de livres occultes plus ou moins liés au Mythe.

Cerise sur la gâteau, l'ouvrage se termine par un catalogue d'artefacts et d'objets magiques attachés au Mythe (dont le fameux Disque de R'lyeh) et quelques nouveaux sortilèges. Il s'offre même une pointe d'humour bienvenue (cf. p. 71), ce qui n'est pas si courant dans la gamme !

Je me dois aussi de signaler que le tout est émaillé d'une vingtaine d'idées de scénarios, mais que ceux-ci constituent au mieux de vagues embryons de synopsis (ce n'est clairement pas le principal atout de l'ouvrage).

Olivier Hézèques

Fiche technique

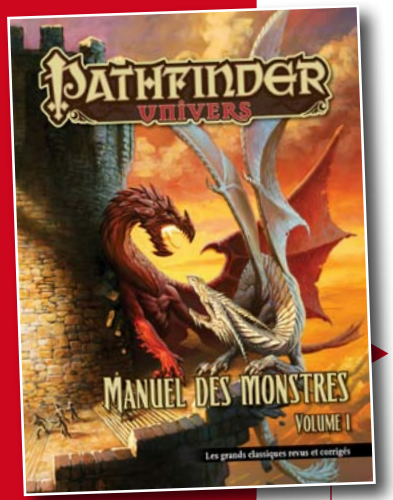
Éditeur • Sans Détour
Prix constaté • 39,90 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 240 pages N&B

J'aime :

+ L'exaustivité.
+ Les petits bonus de fin d'ouvrage

J'aime moins :

- Beaucoup d'ouvrages à ne pas mettre dans les mains des PJ.



BLACK BOOK ÉDITIONS | SUPPLÉMENT PATHFINDER (VF)

Manuel des Monstres, Volume 1

Révision générale

La gamme *Pathfinder* VO est pléthorique. Trop, certainement, pour que la gamme VF suive le rythme. C'est pourquoi *Black Book Éditions* a décidé de publier certains de ses suppléments sous forme de Compendium, ce qui est le cas de ce *Manuel des Monstres (Volume 1)*.

Bestiaire, vous avez dit bestiaire ?

Devant l'ouvrage, la première impression qui s'impose est de se retrouver face à un nouveau bestiaire. La confusion est d'autant plus facile que le nom du compendium ressemble à s'y méprendre aux titres des catalogues de monstres de la 3e édition de *Donjons & Dragons*. Il n'en est pourtant rien.

Cet ouvrage compile quatre livres de la gamme *Univers* nommés « revisited » ou « revised » en anglais. En ouvrant l'ouvrage, on s'aperçoit bien vite que ce dernier contient bien plus qu'une simple liste de monstres. Cette partie de la gamme VO s'organise autour d'un principe séduisant : retravailler un certain nombre de monstres réunis par une thématique et approfondir leur écologie.

Sur les 264 pages de ce premier volume, appelé à raison « les grands classiques revus et corrigés », ce sont pas moins de quarante monstres (seulement ?) qui sont traités. Tous sont des créatures emblématiques de l'Ancêtre : gobelins, orques, gnolls, dragons chromatiques et métalliques, créatures mythologiques et autres bulettes et cubes gélatineux.

Chaque monstre est décrit de manière exhaustive. On nous parle de ses origines, de son mode de vie, ses croyances, ses habitudes, ses traditions, ses comportements, son environnement, son rapport aux dieux ou aux autres espèces vivantes, etc. Il s'agit de donner ou de restituer une personnalité à des créatures typiques des univers D&D, de les doter de spécificités et de les intégrer de manière cohérente dans le monde de *Golarion*.

Les articles sont d'une immense richesse. On trouve aussi des variantes, parfois des archétypes particuliers à poser sur la créature de base et surtout des accroches de scénario concernant le rôle que chacun de ces monstres est susceptible d'endosser dans une campagne. Au final, on ne parle quasiment pas de technique. Ceux qui possèdent *L'Héritage du Feu* peuvent relire la partie dédiée aux gnolls dans le premier volume ; le travail est de ce niveau là : inspirant, complet, parfois même original.

Conclusion

La série de livres compilée dans cet ouvrage fait, à mon sens, partie du haut du panier des suppléments de contexte écrits par *Paizo*. Toute leur force est d'être utilisable même hors du système *Pathfinder*. Comme dans la plupart des suppléments *Univers*, les références au système sont peu nombreuses et anecdotiques. Ce compendium donne une seconde jeunesse à des monstres vus et revus et ouvre la porte à de nouvelles possibilités, sans pour autant en faire trop. Mon seul regret est que l'excellent supplément *Undead Revisited* ne fasse pas partie du compendium. Sa présence aurait été d'autant plus pertinente que *La Couronne Putréfiée* pointe le bout de son nez.

La véritable question est donc : à quand le volume 2 ?

Julien Dutel

Fiche technique

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

J'aime :

+ Des monstres dépoussiérés
+ Des illustrations toujours aussi superbes
+ Plein d'accroches scénaristiques
+ Quasiment pas de technique
+ Utilisable directement pour les *Chroniques Oubliées*



BLACK BOOK ÉDITIONS | SUPPLÉMENT PATHFINDER (VF)

Dieux et Magie

« Que votre nom soit sanctifié… »



Que serait l'univers de Golarion sans sa myriade de dieux ? Prêtres, paladins, oracles, inquisiteurs… autant de classes liées, d'une manière ou d'une autre, aux multiples divinités et à leur volonté. Pourtant, la gamme française se limitait jusque-là à ce que le *Manuel du Joueur* et le *Guide de la Mer intérieure* voulaient bien nous présenter. *Dieux et Magie* compte bien palier à ce manque.

Continuant son bonhomme de chemin, la gamme *Pathfinder Univers* s'étoffe petit à petit, offrant à chaque nouveau livre une compilation de plusieurs ouvrages VO. Ainsi est né *Dieux et Magie*, supplément regroupant le livre VO éponyme et trois suppléments issus de la gamme des *Companions*, destinés aux joueurs.

Des dieux…

La première partie du supplément correspond à la traduction du supplément *Univers* (la gamme appelée à l'époque *Pathfinder Chronicles*) qui donne son nom à l'ouvrage français. Chaque dieu, ainsi que son clergé, y est détaillé sur deux pages. On évoque rapidement quelques traditions, la fonction de ses prêtres, leur philosophie, ainsi que quelques détails sur l'apparence des temples ou l'ambiance qui y règne. Le format est efficace et procure au MJ les outils nécessaires pour poser l'ambiance adéquate au cœur des temples de chacun des dieux majeurs. La section se termine avec une description des dieux « mineurs » et une liste d'objets magiques. C'est d'ailleurs en lisant ces parties que l'on s'aperçoit que certaines choses ont changé au fil des suppléments. La *Cape de la Sombre Tapisserie*, par exemple, est un objet magique destiné aux prêtres de Desna. Mais avec l'évolution de l'univers, la *Sombre Tapisserie* est devenue tout autre chose, désignant l'inclusion du Mythe de Cthulhu dans *Golarion*.

… et des cultes

La seconde moitié de l'ouvrage, divisée en trois parties, comprend les traductions des trois *Companions* dédiés aux cultes de Golarion (répartis sur l'axe Bien/Mal). On ne nous parle cependant pas de la divinité mais plutôt de son culte au quotidien. Les auteurs dévoilent préceptes, tabous, et la façon dont ceux qui les vénèrent vivent leur religion au jour le jour. Une manne d'informations (et d'inspirations, d'intrigues et de PNJ) pour le MJ, mais également pour les joueurs. On nous présente aussi organisations, sectes, quelques dons, objets magiques et sorts, ainsi que les codes des ordres de paladins et de chevaliers affiliés à certaines divinités. Tout est bien présent pour aider joueurs et MJ à mieux cerner, non pas les dieux, mais leurs adorateurs.

Conclusion

Au vu des suppléments VO compilés, on aurait pu craindre une certaine redondance des informations. Heureusement, à part pour certains dieux mineurs, il n'en est rien. On se retrouve avec un volume d'informations directement utilisables et plus que conséquent. Mais que les détracteurs du panthéon de *Golarion* ne s'attendent pas à une révolution. Je reste également mitigé sur la structure même du supplément. En effet, les quatre ouvrages compilés s'enchaînent simplement, les uns après les autres. On aurait tiré un grand bénéfice à regrouper les informations sur chaque dieu. Un petit détail qui n'occulte cependant pas la richesse de ce supplément qui permet enfin d'approcher en profondeur les religions dans *Golarion*.

Julien Dutel

Fiche technique

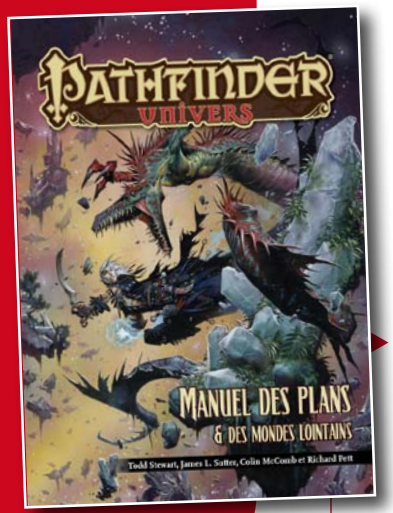
Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 39,90 €
Matériel • Livre à couverture souple de 168 pages couleur

J'aime :

+ La compilation de quatre suppléments indispensables.
+ Les cultes abordés du point de vue du croyant, pas uniquement du clergé.
+ Un peu de technique, mais pas trop.

J'aime moins :

- L'organisation trop linéaire du livre et les informations éparpillées.



BLACK BOOK ÉDITIONS |SUPPLÉMENT PATHFINDER (VF)

Manuel des Plans & des Mondes Lointains

Vers l'infini et au-delà !

Vos aventuriers ont parcouru Golarion en long, en large et en travers et vous ne savez plus où les envoyer ? Ne cherchez plus, voici l'ouvrage qu'il vous faut !

En feuilletant pour la première fois ce nouveau pavé de la gamme *Pathfinder Univers*, deux mots me sont venus : « aucun intérêt ! ». Golarion est un monde vaste et riche, pourquoi consacrer un bouquin à la description d'autres plans et d'autres mondes ? Passé ce premier réflexe anti-D&D primaire, je me plonge malgré tout dans ce bouquin tout en couleur qui, il faut bien le reconnaître, est une fois de plus une vraie réussite sur le plan du matériel.

Le *Manuel des plans & des mondes lointains* est en fait une compilation *made in BBE* des deux guides *Le Grand Au-delà* et *Mondes lointains* et des modules *Au-delà du caveau des âmes* et *La Balafre lunaire*. L'ensemble ainsi constitué vient compléter de façon très détaillée les quelques pages que le *Cadre de campagne : la mer Intérieure* consacre aux différents plans et au système solaire de Golarion.

L'introduction sur le concept des plans montre combien il est flottant, ce que je trouve gênant ! Aucune info n'est jamais certaine, et on a l'impression que les textes rapportent les connaissances des personnages. En tant que MJ, j'aimerais avoir des certitudes sur ce qu'est l'univers, pas sur ce qu'il est peut-être ! Mais l'ouvrage nous dit que le flottement permet à chaque MJ d'adapter l'univers à ses préférences… Soit !

Cette pilule avalée, on enchaîne avec la description des nombreux plans, et là, c'est un vrai bonheur ! Si je reste hermétique au mille-feuille cosmologico-mythologique du jeu, je dois reconnaître que les chapitres sur les plans et sur les autres mondes sont très bien construits. Pour chaque plan sont examinés les lieux remarquables et créatures d'origine ; les planètes voient leur description générale complétée d'un index géographique, d'un paragraphe sur leur exploration et d'idées d'aventures. Le tout est agrémenté de jolis plans et de cartes en couleur, et s'accompagne de fiches de créatures et d'extraterrestres et d'un chapitre pour gérer les aventures stellaires. Tout cela apporte finalement des éléments utiles au MJ pour, par exemple, jouer la prolongation de l'épisode 5 de *L'Héritage du feu* dans le plan du feu, ou encore pour en savoir plus sur le vaisseau écrasé en Numérie.

Les deux scénarios (de 32 pages chacun) reprennent des thèmes classiques. Dans l'un, le Décemvirat envoie des PJ de niveau 16 sur la lune à la recherche d'un Éclaireur de haut rang enlevé par des succubes. Sous ses dehors sympathiques, le scénario est en fait un gros donjon qui nécessite du boulot pour devenir vraiment intéressant. Le second scénario est une quête exotique qui entraîne des PJ de niveau 8 sur plusieurs plans. Parmi les enjeux figure le retour d'Aroden à la vie divine. Plutôt bien fichu, il nécessite cependant une bonne dose de travail complémentaire.

Au final, malgré ses faiblesses, un supplément indispensable pour les MJ qui veulent exploiter les plans et autres mondes, et qui désirent comprendre leurs liens avec Golarion.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 39,90 €
Matériel • Livre à couverture souple de 200 pages couleur

J'aime :

+ L'organisation de l'ouvrage.
+ La qualité des descriptions, les cartes.
+ Le traitement « complet » de l'univers.

J'aime moins :

- Le côté imprécis/incertain des origines de l'univers.

PINNACLE| LIVRE DE BASE (VO)

Space 1889 : Red Sands

Space Steampunk



En publiant *Red Sands*, Pinnacle offre une occasion inespérée de remettre en lumière ce petit bijou de steampunk spatio-colonialiste qu'est *Space 1889*. Côté règles, rien à dire, si vous aimez le système *Savage Worlds*, il y a tout (attention, le livre de base de SW est nécessaire). Pour les anciens, sachez qu'il est désormais possible de jouer un martien ou un vénusien. De plus, les relations sociales sont mieux traitées. En revanche, l'aspect « furious » du jeu ne reflète pas tout à fait ce que l'on trouvait dans la version originelle : on gagne en action ce que l'on perd en Grand Jeu.

Côté background, des différences notoires sont à signaler : tout d'abord, l'action est recentrée sur Mars et la civilisation vulcaine au détriment des autres planètes (exit la Lune et ses Sélénites). Mais le titre de l'ouvrage est clair. Ensuite, l'aspect « colonialiste » du jeu, qui pouvait originellement déranger, est fortement tempéré par l'appartenance des personnages à la *British Association's Explorer's Society*, une organisation se consacrant à l'exploration et à l'étude des mondes tout en les préservant des agissements néfastes de groupements plus ou moins secrets (capitalistes sauvages, anarchistes, puissances coloniales, etc.). Évidemment, la Société possède sa Némésis : la terrible *Fraternité de Luxor*. Classique…

Reste la campagne qui ne manque pas de qualités et que j'ai bien aimé. Elle est naturellement serialisée, assez sombre et plutôt *gritty*. Le tout est cohérent et relativement graduel. Il va de soi que l'on y sauve la Société, le système Solaire et surtout la Reine. On y trouve aussi d'intéressants petits interludes rallongeant la sauce et un générateur d'aventures qui tient la route.

Red Sands mis en perspective à côté du premier *Space 1889*, c'est un peu comme le Vosne-Romanée : 2010 est un grand millésime mais 1988 reste excellent… Cela dit, à quand la traduction chers messieurs de BBE ? Un seul volume en stand-alone, c'est jouable, isnt it ?

Space 1889, kézako ?

1868. Thomas Edison met au point un « propulseur » permettant de voyager dans l'ether, une matière subtile qui se déplace dans l'espace en formant des« courants » et des « tourbillons » maintenant les planètes sur leurs trajectoires. En 1870, Edison se pose pour la toute première fois sur Mars et découvre que la planète est habitée tout comme la Lune, Vénus et Mercure. S'ensuit une colonisation de ces nouveaux « territoires » par les grandes puissances terriennes, principalement l'Angleterre et la Prusse. La France, la Russie et la Belgique y participent aussi mais dans une moindre mesure.

Mars focalise toutes les attentions par ses ressources naturelles dont l'indispensable « liftwood », un végétal ayant la particularité de naturellement « flotter » dans l'air, l'élément idéal pour fabriquer de monumentaux aéronefs et vaisseaux volants. La civilisation martienne, sur le déclin, se compose de trois « sous-groupes » : Ceux-des-canaux, les plus « civilisés », qui vivent dans des cités le long des célèbres canaux ; Ceux-des-collines, des nomades parcourant les vastes étendues désertiques de la planète ; et les très primitifs Haut-martiens, « ancêtres » des autres à la physiologie plus « animale » et qui défendent agressivement des territoires regorgeant d'artefacts aussi mystérieux que puissants.

Le jeu repose sur un mélange de colonialisme (dans toutes les acceptions du terme, le bon comme le mauvais), d'exploration à la Livingstone, d'archéologie à la *Indiana Jones*, de Grand Jeu entre les Puissances mais aussi de commerce à la *Guildes*.

Philippe Rat

Fiche technique

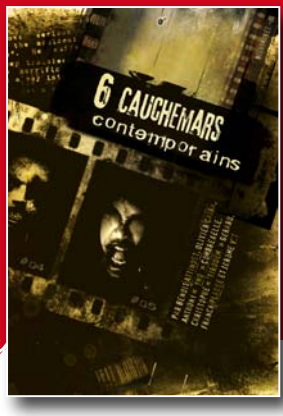
Éditeur • Pinnacle Entertainment
Prix constaté • 50 $ en arbre mort et 25 $ en PDF
Matériel • Livre à couverture rigide de 192 pages couleur

J'aime :

✚ Le background original et pulp.
✚ L'adaptation à *Savage Worlds*.

J'aime moins :

- Pas de traduction en vue pour le moment.



SCÉNARIOS | COLLECTION 6 (VF)

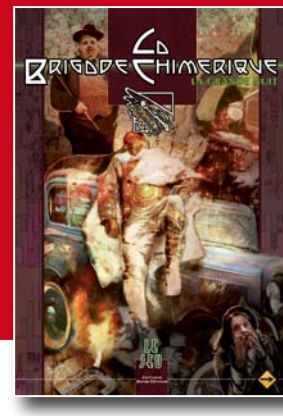
6 CAUCHEMARS CONTEMPORAINS

Une belle idée

Reprenant le concept de la série des « 7 » éditée en BD par Delcourt, les XII Singes démontrent une nouvelle fois leur capacité à ficeler de très bons concepts éditoriaux avec la collection « 6 », qui propose six scénarios sur un thème commun (ici le cauchemar contemporain) liés par une version light du *D6 System*. Passé l'émerveillement suscité par l'idée, le constat est cependant mitigé et le format, trop court, se révèle finalement assez cruel. *Et le monde…* est sans conteste le scénario le plus original, dépaysant et maîtrisé. Pour le reste, quelques bonnes idées méritent d'être signalées (l'excellent départ de *Highway to hell*, le très poulpique *Hérauts malgré eux*), mais le reste est chiche et risque de décevoir les MJ légitimement emballés par le concept initial. Avec plus de conseils, cela aurait pu constituer un beau produit d'initiation pour grands débutants. En l'état, espérons que la *collection 6* aura une suite plus conforme à la qualité des productions des XII Singes.

Damien Coltice

Éditeur • XII Singes
Prix constaté • 19,90 €
Matériel • livret couverture souple format comics de 80 pages N&B



CAMPAGNE | LA BRIGADE CHIMÉRIQUE (VF)

LA GRANDE NUIT

Le Der des der

Dernier supplément du premier JdR radium-punk, *La Grande Nuit* clôt avec élégance et d'une splendide manière la gamme inspirée de *La Brigade Chimérique*. Débutant là où s'achève la courte campagne du livre de base, elle finit où commence la BD, amorçant la fermeture de la folle parenthèse qui vit naître et s'épanouir les surhommes européens.

Au fil de ses dix scénarios, le voyage proposé se révèle rien moins qu'époustouflant. Osant des enjeux démesurés et des changements d'ambiance surprenant d'une aventure à l'autre, la campagne n'est pas de tout repos et place les PJ au cœur d'évènements destinés à bouleverser l'univers qu'ils connaissent. Leur œuvre accomplie, les héros ne seront clairement plus les mêmes et leur monde aura évolué avec eux. Quant à l'ouvrage lui-même, très bien écrit, superbement illustré, il est simplement regrettable qu'il n'ait pas eu les honneurs d'un tirage couleur pour ce majestueux chant du cygne.

Stéphane Gallot

Éditeur • Sans Détour
Prix constaté • 36 €
Matériel • Livre à couverture cartonnée de 192 pages N&B



ÉCRAN & LIVRET | TENGA (VF)

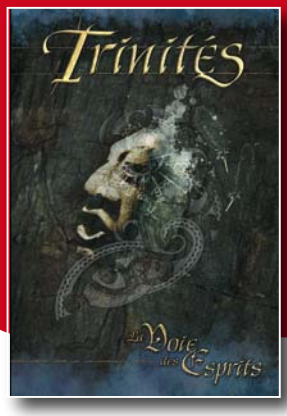
LIVRET ET ÉCRAN

Indispensable paravent

Nos lecteurs assidus savent combien *Tenga* a été apprécié à la rédaction, mais en dehors de quelques scénarios et aides de jeu mis en ligne ou parus dans des magazines rôlistes, aucun suivi solide n'était venu compléter cette petite bombe ludique. C'est désormais chose faite avec un joli et sobre paravent pour protéger ses trames des joueurs curieux, et un livret au contenu aussi dense que remarquable. Au menu : la présentation d'une région du Tenga et de nombreux détails sur le clan qui l'occupe, avec intrigues de cour et hauts-personnages servis dans la foulée. Cette base solide s'accompagne de focus sur huit lieux marquants de la région, vingt-quatre nouveaux archétypes et 160 accroches de scénarios. L'ensemble a été pensé pour être employé comme un tout cohérent ou en piochant selon ses besoins dans la foule d'éléments proposés. Que du matériel directement utile pour les tables de jeu !

SG

Éditeur • John Doe
Prix constaté • NC
Matériel • Écran rigide 4 volets et livret de 36 pages N&B



BACKGROUND | TRINITÉS (VF)

La Voie des Esprits

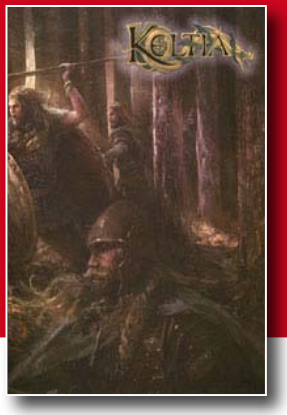
Totems sans tabous

Petit livret de 32 pages, *La Voie des Esprits* vient compléter le *Livre III : les Décans* en levant le voile sur une nouvelle forme de magie qui rejoint les Verset, Atouts et Auras accessibles aux Trinités. Issue des traditions animistes et chamaniques, la Voie des Esprits est originale et bien pensée, cohérente et parfaitement intégrée à l'univers ésotérique foisonnant des XII Singes. Voilà de quoi créer de nouveaux personnages sensiblement différents et une nouvelle quête dans laquelle engager vos PJ préférés.

Petite singularité du cru, la voie est aussi, dans une certaine mesure, accessible aux simples Adam'. Dense, le livret fourmille d'informations, détaille les trois Décans et les règles spécifiques de cette voie et se conclut avec quelques données réservées aux MJ et un sympathique scénario très ouvert qui peut permettre d'introduire cette arme inédite au cœur de vos campagnes. Bonne surprise.

SG

Éditeur • Les XII Singes
Prix constaté • 9,90 €
Matériel • Livret à couverture souple de 32 pages N&B



ÉCRAN ET SCÉNARIO | KELTIA (VF)

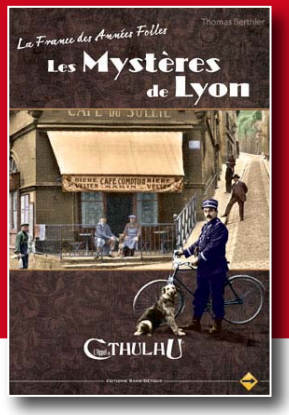
Livret et écran Keltia

Sur la route d'Avalon

Si l'écran de *Keltia* s'est rendu absolument indispensable par la seule qualité de sa superbe illustration, que réserve le livret de ce premier supplément ? Comptant 16 pages, le livret propose un scénario, ni plus, ni moins. Jouable indépendamment de la campagne et insérable dans sa trame avant ou après l'aventure du Livre de Base, le scénario (de la main de Neko, c'est à signaler) exploite habilement le contexte et fait une remarquable introduction à l'univers de *Keltia*. Pour faire simple, il est le vrai scénario d'introduction que l'on attendait depuis le début et il corrige ainsi le seul reproche fait jusqu'alors au livre de base. De facture classique, laissant de la liberté aux joueurs, l'aventure n'est pas des plus complexes ; en revanche, elle est idéale pour familiariser en douceur sa table aux mystères de la Bretagne arthurienne que dépoussière *Keltia*. Les braves d'Ynis Prydein ne passeront pas à côté.

SG

Éditeur • 7e Cercle
Prix constaté • 22 €
Matériel • Écran rigide 4 volets et livret de 16 pages N&B



BACKGROUND | L'APPEL DE CTHULHU (VF)

Les Mystères de Lyon

Le livre de l'érudit passionné

Vendu comme un supplément pour *L'Appel de Cthulhu*, *Les Mystères de Lyon* est en fait un ouvrage érudit sur le Lyon historique et ésotérique… malheureusement sans incorporation réelle du mythe de Cthulhu. Pris comme un manuel de JdR, il se révèle plutôt indigeste pour qui ne connaît pas déjà la ville, ce qui est d'autant plus dommage que cela n'enlève rien à l'incroyable source d'inspiration pour l'*AdC* qu'est le Lyon ésotérique du début du XXème siècle. Les MJ lyonnais trouveront une quantité incroyable d'histoires et de rumeurs, matières à bien des digressions poulpiques, et les autres un ouvrage digne de « l'étagère du rôliste ». Tous pourront heureusement profiter d'une grande campagne de bonne facture située en fin d'ouvrage, dont la précision et la richesse, pour les lieux et PNJ, feront le bonheur des groupes expérimentés.

DC

Éditeur • Éditions Sans-Détour
Prix constaté • 36,00 €
Matériel • livre A4 à couverture rigide de 256 pages N&B



JEU VIDÉO | MMORPG

GUILDWARS 2

Voyage au bout de la Tyrie

Voilà déjà cinq ans que les amateurs de Guild Wars *attendaient le nouvel opus d'ArenaNet qui promettait de transformer la Tyrie en monde persistant et de modifier les habitudes de jeu des pratiquants du MMORPG. Depuis le 28 août dernier, une nouvelle Tyrie a ouvert ses portes,* Guild Wars 2 *est né. A-t-il tenu ses promesses ?*

Fiche technique
Éditeur • NCSOFT et ArenaNet
Prix constaté • 54 €



Une Tyrie métamorphosée

Les personnages des joueurs évoluent dans une Tyrie métamorphosée. En effet, 250 ans après les événements relatés dans la dernière extension de *GW1*, *Eye of the North*, des dragons anciens se sont éveillés et ont provoqué un certain nombre de cataclysmes sur le continent. Certaines zones légendaires, comme le Temple des Âges, sont désormais en ruines ou recouvertes par les eaux tandis que d'autres ont été reconstruites comme la fameuse Arche du Lion. La carte que peuvent parcourir les joueurs est ainsi à la fois immense et variée.

En outre, les graphismes superbes du jeu permettent une immersion doublée d'un véritable plaisir de découverte du monde, plaisir se doublant, pour les anciens joueurs de *GW1*, d'une légère teinte de nostalgie car c'est bien la carte métamorphosée de l'ancienne Tyrie que l'on explore, à la fois saturée de souvenirs et à chaque fois différente. Cette impression nostalgique est, de surcroît, renforcée par la reprise des mélodies les plus emblématiques de *GW1*.

Les nouveaux-venus ne sont pas pour autant laissés pour compte : le monde à découvrir est un subtil mélange de *med-fan* et de technologie qui ne laisse pas indifférent. Ainsi, les élémentalistes sont en compétition avec des ingénieurs, les monstres les plus classiques comme les centaures rivalisent avec des robots nés de l'étrange technologie azura et la classique claymore doit faire la preuve de son efficacité à côté de fusils aux reflets chatoyants.

Une large palette de personnages et de gameplays

Cette nouvelle Tyrie n'est plus dominée par les seuls humains. Les joueurs peuvent également incarner un Norn polymorphe, un Azura technophile, un Charr belliqueux ou un Sylvari nouvellement éveillé au monde. Chaque race possède des traits physiques particuliers, un background qui lui est propre, des légendes, des héros et des projets qui « typent » tout particulièrement le personnage incarné et l'histoire vécue par chaque joueur. Cette dernière est également influencée par la profession choisie et par quelques questions qui orientent le récit personnel de chacun. Ainsi, chaque joueur a le sentiment de jouer une quête qui lui est propre.

La diversité des personnages s'accompagne d'une large diversité de *gameplay*. *GW2* a conservé l'idée de la barre à dix compétences, qui faisait toute



l'originalité de *GW1*. Toutefois, les cinq premières compétences dépendent de l'arme maniée et peuvent varier en cours de combat car chaque joueur possède deux sets d'armes simultanés. Les cinq autres compétences se répartissent en une compétence de soin, trois compétences de profession et une d'élite. Le panel de choix, déjà largement ouvert puisqu'on peut faire varier à la fois les armes utilisées et les compétences de la barre, se double d'un système d'aptitudes. Dans celles-ci, les joueurs dépensent des points qui donnent accès à des augmentations de caractéristiques, des traits obligatoires et des traits à choisir. Les possibilités de *gameplay* sont immenses et ouvrent un potentiel riche en explorations car le matériel modifie également les possibilités du personnage. Les amateurs de *theorycraft* et d'expérimentations en tous genres ont un grand nombre d'heures de jeu devant eux pour explorer les possibilités ouvertes par les 80 niveaux qui attendent les gamers.

Un monde riche en découvertes

Mais que faire dans cette nouvelle Tyrie ?

Les possibilités sont multiples et permettent d'occuper de nombreuses heures de jeu. Tout d'abord, *GW2* est un jeu d'exploration. Les personnages montent en niveau et en puissance en découvrant un monde superbe et foisonnant. Mais ici, point de quêtes traditionnelles, point de rats à aller tuer et point (ou peu) de PNJ avec des points d'exclamation au-dessus de la tête. *GW2* inaugure un système d'exploration souple, où le joueur découvre les quêtes en explorant des contrées inconnues et peut prendre part à des événements aléatoires qui, en fonction de leur issue, modifient l'environnement de jeu. Les joueurs, même après un certain nombre d'heures de jeu, ne sont pas sûrs de trouver le monde dans l'état dans lequel ils l'avaient vu auparavant. Des jeux →

dans le jeu enrichissent encore l'exploration : des défis pour gagner des points de compétences, des séquences d'arcade pour atteindre certains points de la carte et des panoramas qui permettent au joueur d'admirer la beauté des paysages. Enfin, les zones finales de niveau 80 ne proposent plus de quêtes, mais des événements dynamiques secondés par des événements exceptionnels.

Le sentiment de nouveauté promis par *GW2* est bien tenu : la dimension exploratoire prime sur les traditionnelles quêtes, il est intéressant de jouer à plusieurs, la récolte des matériaux est facile et ne se fait pas au détriment des autres car elle est « instancée » et même les hauts niveaux peuvent prendre du plaisir à revenir dans des zones de petit niveau car *GW2* régule le niveau maximal des personnages en fonction de la zone afin que le défi soit permanent.

Cette dimension exploratoire gagne encore avec les donjons, disponibles à partir du niveau 30, c'est-à-dire au moment où les joueurs gagnent leur première compétence « élite ». Ces donjons peuvent se jouer dans le mode histoire, qui privilégie la découverte du *background* du monde, ou en exploration, sachant que le mode exploration possède trois chemins distincts qui mettent en scène une histoire et des ennemis différents. Ces donjons, de manière très traditionnelle, permettent de collecter des marques et d'acheter du matériel. Mais l'originalité des donjons provient surtout de l'originalité du *gameplay* : en effet, la fameuse triade tank/heal/dps, chère à de nombreux MMORPG, n'existe pas. On observe certes des tendances : certaines classes sont plus résistantes et d'autres font de meilleurs soutiens. Mais chaque classe possède sa propre compétence de soin, et toutes doivent combattre l'ennemi. Cette manière de jouer, plus libre, plus dynamique et plus inventive, peut troubler par l'impression de désordre que donne parfois certains combats.

Les joueurs peuvent également monter leurs métiers d'artisanat, d'autant que l'artisanat est un moyen plutôt rentable de gagner de l'expérience. La nouveauté de *GW2* tient ici à la découverte des recettes : ces dernières ne s'achètent pas chez un maître mais se découvrent empiriquement en combinant des matériaux et des éléments de construction. Il s'agit d'une forme d'exploration particulièrement addictive. Le fin du fin est la cuisine, qui mime de véritables recettes de la vie courante et



multiplie à l'infini les possibilités. Enfin, les recettes des plus hauts niveaux sont chères mais utiles : le matériel obtenu par l'artisanat vaut le matériel gagné par les marques de donjon et peut se vendre.

Des combats épiques

En outre, les amateurs de PVP ont de quoi assouvir leur soif de sang, et ce de diverses manières.

Ils peuvent choisir d'affronter des ennemis sur des champs de bataille, dans des formations structurées. On peut accéder à ces champs de bataille à n'importe quel moment. Une fois encore, *GW2* joue la carte de l'originalité et du choix radical : n'importe quel personnage sorti du tutorial peut y participer. Son personnage est alors niveau 80. Il dispose de toutes les compétences, de tous les attributs et a accès à tout le matériel possible du jeu. Il peut modifier gratuitement ses attributs autant de fois qu'il le désire. Le choix de *GW2* est celui de la liberté absolue et de l'égalité. Les joueurs qui s'affrontent sur les champs de bataille sont égaux en puissance ; seul leur talent, le fameux *skill*, compte. Si les cinq cartes désormais disponibles sont parfois un peu répétitives, elles sont suffisamment bien pensées pour donner lieu à de nombreuses configurations tactiques. Enfin, le PVP structuré permet de gagner de la gloire, qui permet d'acheter du matériel, non pas pour grimper en puissance, mais pour la beauté des armures. Car *GW2*, comme son prédécesseur, est le jeu de l'élégance.

Les inconditionnels des gigantesques batailles rangées trouveront de quoi s'occuper en *World versus World*. Chaque semaine, des groupes de trois *servers* s'affrontent pour gagner la domination sur quatre cartes et gagner des bonus pour les personnages évoluant sur les *servers*. Ces cartes sont accessibles, une fois encore, de n'importe où, mais il faut parfois attendre. Il s'agit là de batailles de 80 vs 80 : chaque camp essaie de prendre des forts, d'attaquer des convois de ravitaillement, de tendre des embuscades à l'ennemi ou de l'affronter en rase campagne. Il existe des engins de siège, plus ou moins chers, pour faciliter ces prises d'objectifs. Mais les zones de *WvsW* sont aussi des zones à explorer, avec des événements et des panoramas à découvrir. L'exploration est toutefois pimentée par le risque d'embuscade ennemie !

Et alors ?

Évidemment, aucun jeu n'est exempt de reproches. On a pu reprocher à *GW2* son économie statique et ses po difficiles à gagner, ses cartes de champs de bataille peu variées, ses problèmes techniques, notamment lors des événements… Mais ce sont surtout ses qualités qui font sa faiblesse : certains joueurs se retrouvent perdus devant l'éventail incroyable de possibilités de jeu, de défis à relever et finissent par abandonner devant le manque d'axe directeur. La contrainte ordinairement déployée dans les MMORPG par la présence d'un abonnement qui pousse à jouer, par l'importance du *farming* et des quêtes journalières qui créent un rythme et des habitudes de jeu est ici absente : point d'abonnement, point d'indispensable *farming*, point de quêtes journalières, de réputations ou de raids. Certains gamers ne retrouvent pas leurs habitudes de jeu.

Reste qu'il s'agit d'un jeu novateur, tant par son *gameplay* que pour ses modes d'exploration du monde, qui donnent envie de tester chaque classe et chaque race et qui privilégient l'inventivité sur la norme, la compétence sur le matos, l'amusement sur la performance. En un mot, une réussite.

Isabelle Perier





JEU VIDÉO | MMORPG

THE SECRET WORLD

Le MMORPG occulte

C'est en Juillet 2012 que les studios norvégiens Funcom, déjà responsables des succès Anarchy Online *et* Age of Conan*, publient leur nouveau bébé,* The Secret World*. Bien qu'encensé par la critique et les joueurs, le succès du jeu se retrouve bridé par un système économique peu adapté.*

Fiche technique
Développeur • Funcom
Éditeur • Funcom et Electronic Arts
Support • PC
Type • MMORPG occulte contemporain
Prix constaté • variable
Sortie • disponible

Alors que Funcom connait les avantages du free to play pour l'avoir implémenté sur *Age of Conan* et avoir ainsi relancé sa franchise sur le déclin, le studio se la joue vieux jeu sur TSW et instaure un système d'abonnement à l'ancienne. La concurrence est rude, *Guild Wars 2* le MMO gratuit de NcSoft sort en aout, *Mists of pandaria*, la nouvelle extension de l'indémodable *World of Warcraft* sort en septembre. Bref, de façon assez prévisible, Funcom perd ses joueurs, souvent dès la fin du mois de jeu offert à l'achat de la boîte. Le studio est en difficulté et se voit obligé de licencier du personnel. Enfin, en décembre 2012, les responsables de Funcom retrouvent la raison et le jeu devient officiellement free to play. Attention, le jeu n'est pas disponible gratuitement pour autant mais une fois la boîte dans votre étagère, vous êtes libres d'explorer l'univers envoutant de TSW à votre rythme. De son côté, Funcom assure un suivi exemplaire sur ce jeu, proposant chaque mois un nouvel « épisode », c'est à dire du contenu téléchargeable incluant de nouvelles quêtes, une nouvelle garde robe, de nouvelles fonctionnalités, etc. Ces patchs sont disponibles sur la boutique Funcom contre 5 € si vous jouez en free to play, ou contre des points Funcom qui sont crédités sur votre compte chaque mois si vous êtes abonnés.

Même pas un énième clone de WoW

TSW a de quoi surprendre les joueurs les plus assidus du genre MMORPG. Car TSW est unique dans sa catégorie. Ce monde persistant ne porte pas de nom exubérant car il s'agit simplement de notre bonne vieille planète, la Terre. Vous vivez à Londres, Séoul ou New York. Les personnages joueurs incluant le votre ont développé des pouvoirs surhumains qui leur valent d'être repérés par l'une des trois factions du jeu. Chacune de ces trois factions compte utiliser vos pouvoirs pour accomplir ses propres desseins. Lutter contre les forces du mal pour les Templiers, dominer le monde pour les illuminati et enfin maintenir l'équilibre des forces et lutter contre le chaos pour les Dragons. En *pve* (player versus environment), le choix de votre faction n'aura guère d'influence. Vous pourrez jouer en groupe avec des joueurs d'autres factions sans problème. En revanche, votre cabale ou guilde ne pourra compter que des membres d'une même faction.

Autre changement majeur face à la concurrence, TSW ne propose pas de classe de personnage ni de niveaux. L'arbre de talents est le même pour tous. Il propose des compétences de



dégâts, de soin et d'encaissement des coups. Vous êtes libres d'aller chercher les talents qui vous intéressent dans l'ordre qui vous convient. Mais pour cela il va falloir bûcher !

Cthulhu-nephilim-of-ɔarkness

Une fois recruté, on vous révèle que les mythes et légendes n'en sont pas forcément et qu'une concentration hors normes d'évènements extraordinaires a été détectée récemment dans plusieurs zones du globe. Vous allez devoir enquêter pour en connaître les raisons. Avant de partir, il vous sera demandé de choisir une arme parmi les neuf proposées incluant trois armes de corps à corps, trois armes à feu et trois focus différents de magie. Votre arme vous donne accès à certains talents de base pour commencer l'aventure. À chaque arme est associée une ressource, certains talents font grimper la jauge de ressources, d'autres en consomment. A terme, il vous sera possible d'équiper deux armes principales à la fois et une arme dite auxiliaire (tronçonneuse...).

Après avoir plongé dans votre premier portail magique, vous serez transporté à Kingsmouth (on ne voit vraiment pas où ils ont pu trouver ce nom), station balnéaire dévastée, infestée de zombies et de créatures marines monstrueuses (décidément...), où les survivants se cachent dans l'ancien bureau du sheriff local.

Vous disposez alors d'un journal de quêtes ne pouvant comporter simultanément qu'une mission prin- →

cipale, une mission d'instance et trois missions secondaires en complément de la quête *storyline* indispensable pour percer les mystères de l'univers.

Les missions principales sont de trois types différents : classiques (tuer des monstres, trouver quelque chose ou quelqu'un, utiliser un élément du déco, etc.), elles sont l'équivalent des missions secondaires mais plus denses ; les quêtes d'infiltration, pour lesquelles vous devrez avancer vers votre objectif en esquivant les ennemis et en désamorçant les pièges ; et enfin, les quêtes d'investigation qui ont fait verser beaucoup d'encre lors de la *release* du jeu. Ces missions sont de vrais casses-têtes et même les plus brillants résolveurs d'énigmes auront du fil à retordre. Car point de *questhelper (logiciel qui permet de savoir où et quels sont les objectifs)* sur ces quêtes-là, vous devrez trouver les indices disséminés dans les textes et savoir les exploiter sachant que l'émulateur internet intégré au jeu a été instauré pour ces missions.

Chaque mission vous rapporte des points d'aptitudes ainsi que des points de compétences. Les PA permettent l'acquisition de nouveaux talents dans la



branche de son choix. On ne peut utiliser en talents actifs que des talents associés au port des armes équipées. En revanche, les talents passifs peuvent être choisis dans n'importe quel embranchement de talent. Le plus difficile est donc de sélectionner avant d'entrer en combat les sept talents actifs et les sept talents passifs les plus appropriés à la situation, un peu comme dans *Guild Wars*. Certaines combinaisons de talents sont plus efficaces que d'autres et la recherche du *built* le plus optimisé fait partie des éléments les plus addictifs du jeu. Sachant que les quêtes sont répétables chaque jour, il est possible après de nombreuses heures de jeux d'acquérir tous les talents proposés pour chaque arme. Chaque personnage peut donc endosser différents rôles selon son équipement, ses envies et son investissement dans le jeu.

Pour ce qui est de l'apparence de votre personnage, sachez que l'équipement n'influence pas son aspect. Vous devrez donc aller faire du shopping à Londres ou dépenser des points funcom sur la boutique du jeu si vous souhaitez personnaliser son look. Certains exploits accomplis en jeu peuvent également vous octroyer une tenue spéciale en récompense.

Secret mais pas inconnu

La première zone, les États Unis d'Amérique, est subdivisée en trois régions. Chacune dégage une atmosphère pesante, alternant mélancolie et horreur. Outre Kingsmouth et ses plages abandonnées, vous visiterez un parc d'attractions peuplé d'âmes en peine, une forêt lugubre grouillante de vermines géantes, un campus universitaire dévasté... Vous croiserez votre première némésis et vous vous allierez à des amérindiens versés dans le chamanisme. La deuxième zone, l'Égypte, comporte quant à elle deux régions, la seconde étant la plus réussie. En effet, si la première vous met face à une horde de sectateurs dans un monde contemporain, la deuxième vous transporte dans une Égypte cachée aux regards des non initiés où les décors sont grandioses et oniriques. La dernière zone et ses trois régions est celle des vampires, loups et créatures des forêts. Compte tenu du sujet très classique, le dépaysement est moindre mais le bestiaire s'enrichit de nouvelles créatures.

Ces zones doivent être découvertes dans l'ordre car malgré l'absence de niveaux, les quêtes proposées sont d'une difficulté croissante et il faudra l'équipement adéquat pour en venir à bout.

Quel que soit le type de mission et quelle que soit la région, vous croiserez des personnages mystérieux, irritants, drôles... cette galerie de personnages prend vie grâce aux nombreuses cinématiques, parfois un peu longues, qui introduisent toutes les quêtes principales. Même si les animations ne sont pas bien jolies, les doublages sont quant à eux soignés, donnant du caractère aux donneurs de quêtes habituellement statiques.



Conclusion

Pour ceux qui voudraient jouer avec leurs amis ou relever des défis supplémentaires, TSW propose des donjons instanciés avec différents modes de difficulté (normal, élite, cauchemar). Le premier raid à 10 joueurs du jeu a également été implanté courant novembre. Et pourtant, TSW est un MMO qui peut parfaitement s'apprécier en solo. Les missions, énigmes et l'ambiance, bourrées de références, que ce soit aux contes de notre enfance ou aux romans de Stephen King et Lovecraft, sont suffisamment intéressantes pour justifier l'achat du jeu. Alors, vous aussi, devenez citoyen du monde secret !

Cally Favorite



GAMES WORKSHOP | JEU DE FIGURINES (VF)

Warhammer 40K

Apports et changements de la Sixième Edition

Est-ce qu'un bon vin peut se renouveler ? Est-ce que le numéro 1 mondial d'un sport peut se remettre en question ? Sans perdre en qualité ? Les réponses seront peut être données à la lecture de cet article sur la toute nouvelle mouture de Warhammer 40K.

Fiche technique
Éditeur • Games Workshop
Prix constaté • 60 €
Matériel • Livre à couverture rigide de 400 pages couleur.



Déjà un quart de siècle que Games Workshop nous donne la possibilité de nous affronter à coups de Bolter, de Kikoup et de Canon d'assaut. 25 ans à se voir submerger par les figurines que votre adversaire vient de finir de peindre juste avant votre rencontre hebdomadaire. Le Hobby avec un grand « H » est toujours présent pour la majorité des figuristes et, grâce aux jeux vidéo, jeux de rôle, jeux de plateau, et romans qui découlent de la licence, l'engouement est à son paroxysme.

Du coup, fallait-il une nouvelle édition pour cette machine à gaz de règles ?

Les fans vont être rassurés en retrouvant la sempiternelle liste de caractéristiques propre aux deux licences phares de la firme anglaise. L'ordre, le principe, et les phases de tour de jeu restent aussi inchangés. Les changements sont plutôt subtils mais certains points révolutionnent ce petit monde à base de règles.

Des règles qui changent

Concernant le jugement physique de la situation, vous pouvez désormais mesurer les distances à tout moment et dans tous les sens afin qu'il n'y ait plus de surprise. Par contre, la distance de charge devient aléatoire sur 2d6, ce qui ajoute un principe de prise de risque intéressant. Cette règle est de plus modifiable avec plusieurs points qui permettent d'ajuster vos décisions.

Les véhicules sont maintenant plus vulnérables contre les assauts et ils sont touchés sur un 3+, quels qu'ils soient. Ils sont aussi dotés de points de coque qui ont une valeur de 2 à 4, valeur qui diminue au moindre dégât. À 0, le véhicule est une épave. L'utilisation des armes en mouvement devient également plus souple.

Les éléments qui gouvernent les pouvoirs psychiques sont eux plus carrés et le choix se fait à présent à partir d'un tronc commun et d'autres spécifiques à l'armée.

D'autres changements moins visibles modifient pas mal le jeu, comme le fait que les figurines sont gérées individuellement. Cela change des choses côté déplacements. Malgré les différences au sein d'une unité, il suffit cependant de respecter la cohésion pour s'en tirer.

Les types d'unités évoluent avec une meilleure résistance pour certains, et une plus grande vitesse pour d'autres. Ainsi qu'avec l'apparition d'un nouveau type : les pesants, qui se déplacent lentement mais tirent à plein rendement.

Les véhicules et créatures volants vont sûrement être préférés aux ter-

restres pour une meilleure mobilité malgré leur vulnérabilité. Du coup, lors de la construction de votre armée, vous aurez tout intérêt à prévoir des armes anti-aériennes.

La répartition des touches se fait maintenant en fonction de la distance qui sépare les deux unités ennemies et des figurines peuvent tenter de s'interposer afin de sauver leurs camarades. Les alliés sont considérés comme un détachement qui vient s'ajouter à l'armée de base.

Attention aux combos dévastatrices, soyez à jour concernant les restrictions imposées par les organisateurs de tournois.

Pour terminer, des règles détaillées concernant les fortifications ont été ajoutées.

Depuis la sortie...

Différentes FAQ sont sorties et il est important de s'y plonger car plusieurs combinaisons sont déjà abolies. Jetez-y un œil afin d'éviter certaines aberrations et pour prendre connaissance des retours des joueurs. Vous y retrouverez de plus des ajustements pour divers codex.

La tradition veut, depuis quelques années, que la nouvelle édition soit accompagnée d'une grosse boîte contenant de quoi jouer, ou plutôt de quoi débuter, à Warhammer 40K. Cette année, la boîte s'appelle Vengeance Noire.

Gros carton, comme la boîte de base, concernant les précommandes. Pas étonnant au vu de ce qui était promis : une cinquantaine de figurines en plastique faciles à assembler, très variées et de très belle facture, auquel il faut ajouter un livret de règles plus conséquent que la précédente version et assez bien foutu.

Space Marines du Chaos contre Dark Angels. Voilà ce qui vous est proposé pour s'affronter entre méchants ! Des figurines assemblées facilement et suffisamment diversifiées pour éprouver du plaisir à les jouer lors de vos premières parties. Le prix du « starter » est à 78 €, ce qui reste raisonnable considérant le matos proposé.

Évidemment, les premiers Codex qui suivent la sortie du livre de règles sont le Codex Space Marine du Chaos et il sera sûrement et fort logiquement suivi par celui des Dark Angels, qui n'est pas encore présent.

Pour vous accompagner dans la peinture de vos nouvelles figurines, L'Ultimate Paint Set contient 144 pots très ergonomiques. Mais vous aurez aussi la possibilité de compléter la gamme en vous procurant les 9 couleurs type pastel.

Concernant les accessoires, il y a de quoi se faire plaisir avec le deck de cartes « pouvoirs psychiques » et un effort a été fait pour le conditionnement en plastique.

Du fait que vous pouvez maintenant prendre les mesures dans tous les sens et à n'importe quel moment, le mètre-ruban est devenu indispensable. Encore plus celui du Munitorum, qui se présente sous la forme d'un servo-crâne. Il suffit de tirer les dents pour déployer le ruban et d'appuyer sur l'œil bionique pour le rétracter. De l'immersion en perspective...

Pour toujours s'immerger un peu plus, les gabarits du Munitorum sont proposés afin de représenter les effets des armes dans un futur lointain. Ils sont en plastique bien sûr, et on y reconnait le style du jeu préféré des pousseurs de figurines.

Pour terminer, quelques petits accessoires indispensables pour les fans : les dés 40K, les marqueurs de véhicule qui indiquent les dégâts et le statut, et les dés d'objectif. Tout cela est naturellement finement sculpté et accompagné de servo-crânes en suspension.

Farid Ben Salem



Je commence par quoi...

Sans conteste, procurez-vous la boîte Vengeance Noire, surtout si vous ne possédez rien concernant 40K. Vous aurez de quoi faire pour découvrir le Jeu des jeux de figurines. Faites-vous ensuite offrir pour les fêtes les différents accessoires qui vous feront bien plaisir même en cas de défaite.
Pour les habitués, cette base comprend pas mal de figurines pour un bon rapport prix/quantité/qualité. À moins que vous ne préfériez vous lancer dans la lecture du livre et y découvrir à tête reposée tous les changements. Bon courage dans ce cas car la tâche est vaste !
Pour finir, l'aspect aléatoire est toujours présent, voire un peu plus qu'auparavant dans les parties de WH40K, mais il y a toujours la possibilité d'influer et d'optimiser vos chances de réussite.
À vous de prendre les bonnes décisions pour vos déplacements en prenant en considération le terrain, les positions, et en optimisant les tirs et les assauts.



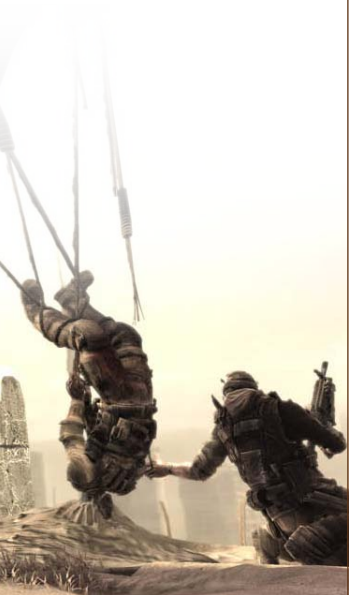
JEU VIDEO

SPEC-OPS : THE LINE

Je croyais qu'on venait sauver des gens...

Spec-Ops : The Line *est un jeu de tir à la troisième personne avec un système de couverture rappelant* Gears of war *ou* Uncharted. *On y joue trois hommes de la Delta Force venus accomplir une mission de reconnaissance dans un Dubaï ravagé par les tempêtes de sable. Leur mission est simple : localiser des survivants et partir au premier signe de vie ou d'hostilité. Bien sûr, rien n'est jamais aussi simple...*

Fiche technique
Développeur • Yager Development
Éditeur • 2K Games
Supports • PC, XBOX 360, PS3
Type • FPS
Prix constaté • à partir de 20,00 € en boutique, dès 6,79 € sur Steam
Sortie • disponible



Bad boys, what you gonna do when they come for you ?

Niveau jouabilité, *Spec-Ops : The Line* tient la route. Il y a bien quelques bugs, et on regrette de ne pas pouvoir effectuer de roulade, mais le jeu reprend les standards du genre (*rail shooting* compris) de façon efficace. Pas original pour un sou, mais on court, on glisse, on se précipite à couvert et on flingue sans rencontrer de problème majeur. Notons également une gestion des munitions qui oblige à changer d'arme et un système d'ordres intéressant, vous permettant de demander à vos collègues de tirer sur certaines cibles ou de leur balancer des grenades. Comme les IA alliées et ennemies sont plutôt dans le haut du panier, le tout reste très plaisant.

La gestion de l'environnement et la direction artistique méritent par contre qu'on s'y attarde. Même s'il est un peu difficile d'imaginer que Dubaï (et tout un régiment US) puisse disparaître pendant six mois, la ville prend forme de fort belle manière. Le contraste entre son opulence passée et sa situation actuelle, après les destructions dues aux tempêtes et aux affrontements, est saisissant. Les décors sont magnifiques et on voit réellement le sable s'infiltrer partout, jusqu'à devenir un élément important du *level design*. Outre les phases où on évolue au milieu de tempêtes, il est régulièrement possible de tirer sur les décors pour voir d'énormes quantités de sable s'effondrer sur les ennemis. La bande-son est elle aussi un point fort, distillant parfois une ambiance oppressante, parfois des musiques rappelant la guerre du Vietnam, *Hush* de Deep Purple et la version ultra saturée de l'hymne américain par Jimi Hendrix en tête.

Quand le phosphore blanc remplace l'agent orange... (attention spoilers)

Ceci n'a rien d'un hasard. En effet, en six petites heures, la campagne solo propose une relecture d'*Au Cœur des ténèbres* (de Joseph Conrad) et plus encore d'*Apocalypse Now* (de l'ami Coppola). Loin d'être caché, ce parti-pris donne une personnalité et une cohérence très fortes au jeu. On y perçoit réellement la descente aux enfers des personnages et leur déshumanisation progressive alors qu'ils gagnent le cœur de Dubaï. C'est là que *Spec-Ops : The Line* prend toute sa dimension. Dans la narration de cette histoire pourtant

déjà connue. Si le début rappelle tout ce que l'on peut trouver dans des jeux de tirs militaristes à la *Call of Duty* ou *Battlefied*, la suite se transforme en une redoutable déconstruction du genre qui n'épargne personne. Le joueur compris.

L'évolution de ces trois soldats idéalistes mais coupés de leur état-major est à la fois au centre du jeu et très bien écrite. Le rythme est particulièrement maîtrisé, et les quelques respirations sont volontaires. Des écrans de chargement aux mises à mort et aux cris poussés par les ennemis, voire même jusque dans l'aspect physique de vos camarades ou au travers de leurs relations, les décors… tout va dans le même sens. Parfois sans finesse (c'est rare qu'un jeu vous demande combien d'Américains vous avez tués aujourd'hui), parfois avec beaucoup d'élégance, comme lors des choix moraux qui parsèment le jeu.

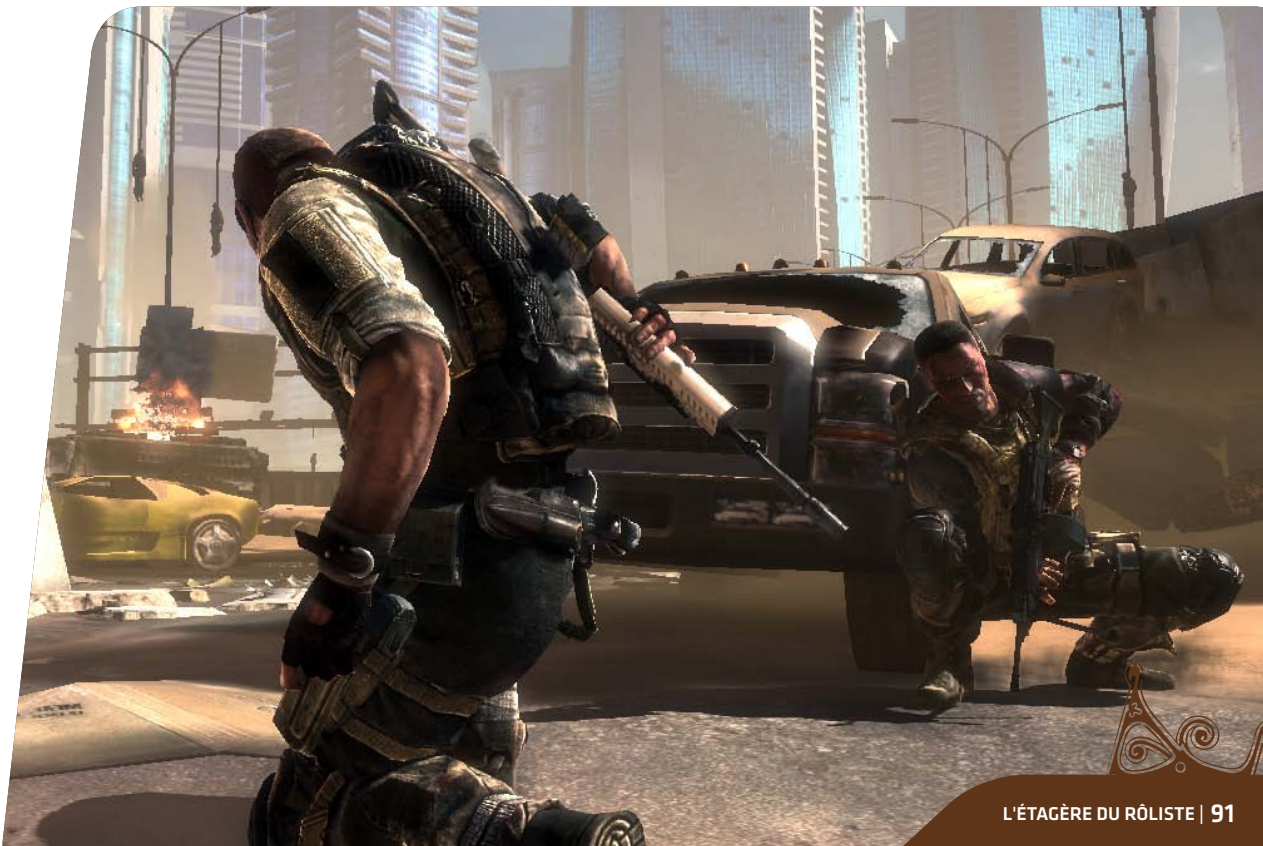
Dans *Spec-Ops : The Line*, pas question de QTE. Si vous voulez abattre quelqu'un, vous le faites au travers des mécanismes du jeu. C'est la guerre, et même derrière votre écran, il va falloir assumer. Surtout derrière votre écran en fait.

Bref, si vous voulez jeter un nouveau regard, sombre, sans concession, sur votre genre favori, *Spec-Ops : The Line* est fait pour vous. Vu sa durée de vie, privilégiez l'occasion. Mais vous aurez plaisir à le recommencer. Jusqu'au moment où vous entendrez à nouveau *Hush* et comprendrez ce que vous êtes en train de faire…

Jérôme « Brand » Larré

Le multijoueur ? Quel multijoueur ?

Le diktat du distributeur a eu son effet : *Spec-Ops : The Line* est bel est bien doté d'un mode multijoueur. À l'instar du gameplay du jeu, celui-ci est correct, efficace, mais ne s'illustre en rien de bien particulier. De plus, celui-ci semble en contradiction totale avec le propos du jeu. Ce n'est sans doute pas un hasard si Cory Davis, son lead designer, l'a comparé à une tumeur cancéreuse. À la différence de la plupart des jeux de tirs militaristes actuels, *Spec-Ops : The Line* s'achète et se joue pour sa campagne solo. Cela fait rudement plaisir.



BD

Le coin des comics

Bas les masques

Les films de super-héros n'en finissent pas de déferler sur grand écran. Laissons-les faire, ils sont bien occupés, et tentons plutôt de nous intéresser à ce qui se fait de mieux dans les comics une fois abandonnées les icônes populaires en cape et collants.





La déferlante Vertigo

C'est du côté de l'éditeur DC que l'on trouve le label Vertigo, lequel regroupe une grande quantité de comics sans super-héros et d'excellente facture. Il serait impossible d'en faire une liste exhaustive mais voici tout de même quelques titres à retenir. Sauf mention contraire, les titres évoqués ici sont disponibles en français chez Panini Comics ou Urban Comics.

• *100 Bullets* sait attirer par son seul pitch : que feriez-vous si un inconnu vous proposait une arme à feu et 100 munitions garanties intraçables ? Au-delà de ce point de départ, ce sont plusieurs destins qui se font et se défont et permettent la construction d'un récit bien plus ambitieux qu'il n'y paraît, où se mêlent polar hard-boiled à l'ancienne, complots et espionnage.

• Si vous désirez mettre en scène des journalistes, deux séries au moins devraient retenir votre attention. La première, *DMZ*, suit un journaliste envoyé à Manhattan alors que l'île est coupée du reste du monde. La survie et la politique sont deux composantes majeures de ce récit où les personnages hauts en couleur se succèdent. La seconde, *Transmetropolitan*, utilise un cadre futuriste à la limite du cyberpunk et met en avant un journaliste drogué et impertinent qui rappelle Hunter S. Thompson. Une occasion idéale pour aborder les déviances d'une société en roue libre et de ses politiciens.

• Lancé bien avant les séries télé *Grimm* et *Once Upon a Time*, *Fables* s'intéresse au destin de personnages de fables et contes de fées ayant fui un mystérieux ennemi pour tâcher de vivre incognito dans notre réalité. Un récit-fleuve très addictif. Le tout ferait probablement un excellent cadre de JdR.

• Avec presque 25 ans d'existence, *Hellblazer* compte parmi les plus anciennes séries du label. Adaptée avec plus ou moins de réussite au cinéma (*Constantine*), la série plonge le lecteur dans les mystères des cercles occultes et de magie via le personnage de John Constantine. Accumulant les ennuis, celui-ci traîne un lourd passé et un présent à peine plus joyeux. À utiliser sans modération pour du *INS/MV* empreint d'une grande noirceur.

• *Preacher* suit un prêtre, son ex et un vampire dans un road-trip pour trouver Dieu. Leur chemin est semé de violence et parfois même de mauvais goût. Le tout est excellent et met en avant le binôme Ennis/Dillon au top de sa forme. Une fois n'est pas coutume, les meneurs d'*INS/MV* trouveront sans mal leur bonheur.

• Récemment rééditée en français, la série *Sandman* reste mythique. Écrite par Neil Gaiman, elle présente des êtres accompagnant l'humanité depuis la nuit des temps. Poétique et bien construite, cette histoire est un incontournable.

• *Scalped* parvient brillamment à reconstituer une ambiance de film noir dans le cadre d'une réserve indienne à notre époque. Épaulé par le brillant R.M. Guéra aux dessins, Jason Aaron offre un récit

formidable, doté d'un incroyable sens du rythme et surtout du rebondissement, qui s'articule autour de personnages troublés mais attachants. Une inspi de choix pour *Project : Pelican* et *B.I.A*.

• *Y : The Last Man* s'intéresse à une société où tous les hommes sauf un seraient morts. De bonnes idées pour les post-apo.

D'autres saines lectures

Chez les autres éditeurs, plusieurs séries ont été adaptées au cinéma et pour la télévision. On citera par exemple *Walking Dead* (déjà largement évoquée dans ces pages), *Hellboy*, *Sin City* et *30 Jours de Nuit*, toutes disponibles en français. Et à l'inverse, certaines séries télé se sont vues prolonger via des bandes dessinées. C'est le cas notamment de *Buffy*, *Angel* et *Firefly*, mais aussi de *Battlestar Galactica*. On trouve également en vrac des séries sur les *G.I. Joe*, *Transformers* et toute une palanquée de cross-overs avec *Alien* et *Prédator*, sans compter les histoires inspirées par les films *Terminator*.

Après une première adaptation cinéma, *Judge Dredd* revient sur grand écran prochainement. Pour nous faire patienter en attendant sa sortie, les premières histoires mettant en scène ce personnage, issues du magazine mythique *2000 A.D.*, paraissent à nouveau en français. De quoi piocher quelques idées pour jouer à *Paranoïa*.

D'autres auteurs se sont spécialisés dans les récits policiers voire dans le film noir. On retiendra par exemple Ed Brubaker (*Criminal*) et David Lapham (*Stray Bullets*, *Silverfish*) mais aussi Darwyn Cooke (*Parker – le Chasseur* et *l'Organisation*, deux comics adaptés de romans).

Les adaptations des œuvres de Stephen King sont également légion (*Le Fléau* et *La Tour Sombre* sont de bons exemples).

Il ne faut pas pour autant se contenter de ces belles bases. Au contraire, il est important d'aller découvrir d'autres œuvres sur des terrains moins mis en avant. Fàbio Moon et Gabriel Bà proposent ainsi *Daytripper*, un superbe récit sur la vie à travers différents destins possibles. Très poignant, il est véritablement indispensable et bénéficie d'une superbe édition française chez Urban Comics.

Il est également intéressant de s'attaquer à *Blankets* de Jill Thompson, une œuvre imprégnée de sentiments qui évoque cependant l'écueil de l'eau de rose. Dans un genre totalement différent, cet auteur illustre *Bêtes de Somme*, une série où des chiens enquêtent sur les phénomènes paranormaux de leur voisinage.

L'œuvre de Will Eisner dans sa globalité regorge de trésors qui ont aidé à définir les romans graphiques en s'intéressant notamment à la ville de New York et à la communauté juive. Ces œuvres restent toujours d'actualité et certaines d'entre elles sont d'une modernité impressionnante.

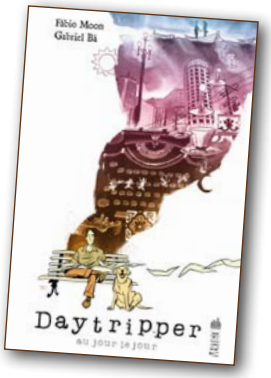
Le regard de Scott McCloud (*L'Art Invisible*, entre autres) sur les comics et leur création permet également de mieux comprend ce genre littéraire.

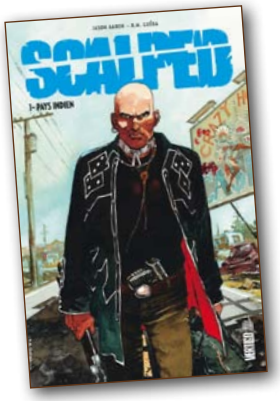
Jeff Smith vaut aussi le détour. Principalement connu pour *Bone*, un magnifique récit médiéval-fantastique aux dessins impeccables, l'auteur est également à l'origine de l'atypique *RASL*.

Enfin, il serait honteux de ne pas citer Don Rosa et Carl Barks qui ont réussi à produire chez Disney des histoires réellement fondatrices pour cet univers. Des intégrales de leurs œuvres sortent petit à petit en français, permettant (entre autres) de redécouvrir la jeunesse de Picsou. Cette dernière suffit à démontrer que ces histoires ne s'adressent pas qu'aux enfants.

S'ils ont de nombreuses qualités, les récits super-héroïques ne doivent pas être l'arbre qui cache la forêt. La production de comics couvre un spectre très large à côté duquel il serait dommage de passer.

Bob Darko



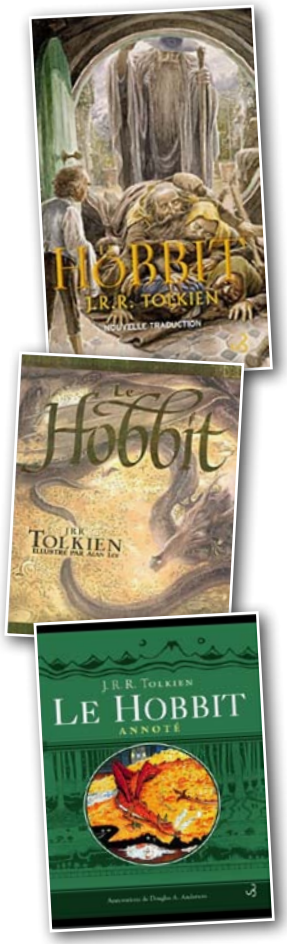




HOBBITERIES

STOOOOOPPPPP !

Alors que Jackson nous livre le premier opus de la préquelle de son SdA (et non pas l'adaptation du Hobbit, ne rigolons pas avec les Tolkiendili), c'est l'avalanche dans les librairies. Vous, je ne sais pas, mais moi, c'est comme avec Sartre : la nausée et les mains sales comme dirait Desproges. Restons zen et concentrons-nous sur quelques valeurs sûres.



Ci-dessus, de haut en bas, la version poche, la version illustrée par Alan Lee et la version annotée du Hobbit.

Bilbo Sacquet n'est plus !

Il faudra bien s'y faire, les Sacquet-de-Besace, la Forêt Noire, Fondcombe, le Pays Sauvage et autres Lacville, tout ça c'est fini. Terminé. Has been. Désormais, pour être un vrai fan francophone de JRR, il vous faudra longuement disserter sur Bilbo Bessac-Descarcelle, la Forêt de Grand'Peur, Fendeval, la Contrée Sauvage et le Bourg-du-Lac. Mais quelle idée ont eu les Éditions Bourgeois de recruter un Québécois ? On avait déjà Céline, c'était déjà bien suffisant…

Bon, trêve de plaisanteries et de pignoleries sur quelques noms qui ont changés (si le sujet vous intéresse, lisez donc les forums, ça vous occupera au boulot…). Que dire de cette nouvelle version du Hobbit que nous devons à monsieur Daniel Lauzon ? Déjà que le traducteur n'est pas n'importe qui dans le milieu. C'est même une référence pour son travail sur la version francophone de *L'Histoire de la Terre du Milieu*. Donc respect. Ensuite, il parait que l'édition précédente de M. Ledoux (1969 tout de même) n'était pas tip top au regard des connaissances actuelles sur l'œuvre du Maître et que la nouvelle version est plus proche de l'original en anglais. Soit. N'étant pas un fin spécialiste, si on me le dit, j'ai tendance à le croire. Enfin, il parait que ça se lit bien mieux. Et là, effectivement, moi, bête lecteur lambda souhaitant passer un bon moment, je suis bien d'accord. Si vous êtes sceptique, faites-vous votre propre opinion avec les 20 premières pages dispo à cette adresse :

http://vitrine.edenlivres.fr/publications/22786-le-hobbit

Cette nouvelle édition se décline sous cinq formes, trois en livres, une version numérique et une version audio. Outre une version brochée (env. 20 €) et une version deluxe illustrée par le sempiternel Alan Lee (env. 33 €), je vous conseille plus que fortement la version annotée à peine plus chère (env. 25 €) que la brochée car on y trouve plein d'infos passionnantes qui ne gênent en rien la lecture de l'œuvre, bien au contraire. La version numérique est, pour le moment, disponible uniquement au format Kindle (env. 12 € à l'adresse suivante : http://www.amazon.fr/exec/obidos/ASIN/B009KJGWM2/qid%253D/tolkiendil-21) et est quand même assez chère. Quant à la version audio (env. 24 € en 2 CD MP3), l'écoute d'un extrait (http://www.audiolib.fr/livre-audio/le-hobbit-de-john-ronald-reuel-tolkien-lu-par-dominique-pinon) m'a complètement convaincu de son ajout à ma lettre au Père Porcher.

La Belle Comté

Allez, soyons honnêtes, notre vieux guide de la Comté de JRTM (Hexagonal) était quand même un peu « too much » pour rester dans l'esprit Tolkien et ce, même si on fait du JdR. D'où l'excellente surprise de ces *Promenades au pays des Hobbits* par Jean-Rodolphe Turlin chez

Terre des Brumes (env. 15 €). Débarrassés de notre mauvais penchant rolistique à systématiquement remplir les « blancs », voilà sept petits itinéraires érudits mais pas chiants qui proposent de véritablement découvrir le pays. C'est très bien écrit et très honnête vis-à-vis des sources utilisées : toutes supputations à partir d'une phrase ou d'un vers de Tolkien est clairement signalée comme telle, levant ainsi toute ambiguïté quant à l'exactitude des informations fournies. À offrir sans retenue à un joueur de Hobbit nostalgique pour *L'Anneau Unique*. À la campagne, sous un arbre avec un petit ruisseau en fond sonore, c'est le pied !

P'tites bourses only

Outre les trois éditions de chez Bourgeois, on se retrouve devant le présentoir avec deux « nouvelles » versions de la traduction « historique » de M. Ledoux au Livre de Poche. Pas de panique Mémé, celles-là, on les trouve dans toutes les bonnes bibliothèques de quartier, il y a juste la couverture (l'affiche du film) ou un coffret avec une p'tite carte en plus qui change. Bon, d'accord, c'est moins cher (env. 6 € et 8 €)…

Ils ont osés !!!

Après son *Lord of the Ringards*, Bragelonne/Milady récidive avec la version poche de *Bingo le Posstit* d'A.R.R.R. Roberts (env. 7 €) qui date déjà un peu en version brochée. C'est… comment dire… une « célèbre parodie pour faire du pognon ». Voilà, c'est ça. Ni plus ni moins. Au moment de l'écriture, ils étaient au moins deux dans la tête de l'auteur plus quelques substances pour faire bonne mesure. Ça se lit, vraiment sans plus, et c'est plutôt destiné à des gamins d'âge TRÈS bête. Par contre j'aime bien les illustrations très Pratchetiennes au début des chapitres. Une curiosité en quelque sorte. Ou le cadeau idéal pour vous venger du gars qui vous prend la tête avec son Tolkien par-ci, Tolkien par-là…

P'tits Mickeys

Delcourt lui aussi profite de l'aubaine pour nous proposer l'intégrale de l'adaptation BD de David Wenzel, Charles Dixon et Sean Deming (traduction de Thierry Cailleteau). Ce n'est pas une nouveauté puisque nous y avons déjà eu droit en deux tomes aux Éditions Vents D'Ouest en 2001. Cela dit, Wenzel a un style que je trouve tout à fait approprié au roman qui, à la base, rappelons-le, est une histoire pour enfants (env. 16 €).

Money, money, money !



Pour votre vieux tonton numismate et pour avoir toutes vos chances avec l'héritage, sachez que la Poste Néo-Zélandaise vient d'éditer toute une série de pièces commémoratives en or et argent ayant une vraie valeur fiduciaire. Évidemment, il s'agit de tirages limités mais quand on aime son tonton, on ne compte pas. Et puis offrir les trois « 10 $ Or », ça a quand même de la gueule. Le prix ? À peine 10 995 €…

http://coins.nzpost.co.nz/new-zealand/2012/hobbit-unexpected-journey

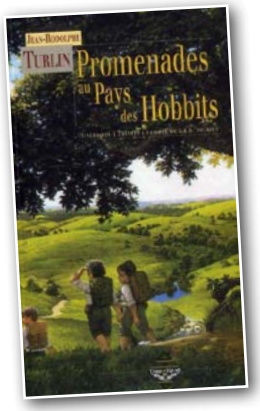
Quel Pieð !

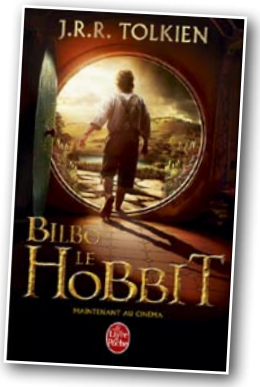
Ils ont osé ! Et ils n'ont même pas attendu la sortie du film en DVD en plus… 20 € sur le site ThinkGeek.

http://www.thinkgeek.com/product/ee7f/?cpg=yt

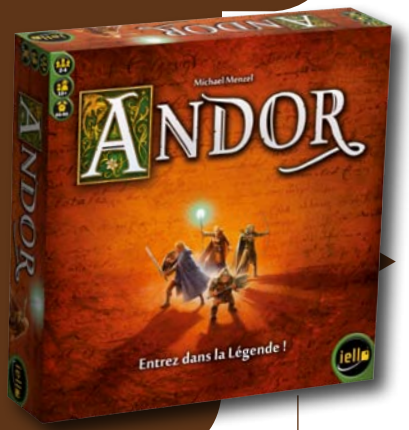
Philippe Rat











JEU DE PLATEAU

ANDOR

Andor ou l'influence de deux écoles

Mariant les envolées lyriques et narratives des jeux à l'américaine et l'aspect comptable et mécanique des propositions à l'allemande, *Andor* est sûrement l'initiative ludique la plus novatrice de cette fin d'année.

Derrière *Andor* se cache un familier de l'univers des jeux de société : Michael Menzel. Si ce dernier est réputé pour son statut d'illustrateur de la scène ludique d'outre-rhin *(Catane, l'Âge de Pierre, Les Piliers de la Terre…)*, c'est la première fois que le monsieur se lance dans une création. Et ce projet lui a demandé cinq longues années de développement motivées par un seul objectif : retrouver le frisson de l'aventure et le souffle épique des quêtes fantastiques. Rien que sur le papier, la proposition de Menzel aguiche déjà l'afficionado de narration : un univers fantasy, des quêtes présentées sous forme de scénarios, un « Narrateur » qui rythme l'aventure des héros…

Randormisation

Le pitch demeure toutefois assez classique : les joueurs endossent le rôle d'aventuriers archétypaux (guerrier, mage, archer et rodeur) et disposent, durant un round de jeu (un « jour »), de 7 heures pour effectuer leurs actions avant que les monstres présents sur le plateau ne fassent de même. Pour chaque scénario, des conditions de défaites, basées sur le temps que prennent les héros pour bouger leur popotin, permettent de cerner les objectifs du groupe : « *Ouch, le roi été empoisonné ! Il nous faut trouver au plus vite la sorcière et son herbe salvatrice !* » « *Quoi ? Le château vient d'être envahi par les forces obscures ?* ». Si seuls 5 scénarios sont présents dans la boîte, chacun intègre une randomisation permettant de le rejouer, les évènements ne se déroulant pas tout à fait de la même façon.

Das Schwarze Auge

Nous sommes encore loin d'un jeu de rôle : point ici de tchatche à la tablée d'une auberge, point de longue séance de roleplay et difficile d'adhérer complètement à un monde qui puise un peu trop son inspiration dans un reliquat d'*Œil noir*… Malgré tout, plusieurs idées font montre d'une approche créative rafraîchissante. L'apprentissage du jeu par exemple. Après la lecture de 2 pages A4 (qui ressemblent plus à une mise en place qu'à une règle pure), le joueur est projeté dans l'aventure : il lui suffit de retourner une première carte, de la lire à voix haute, puis de se laisser guider dans cette première quête au goût prononcé de tutoriel de jeu vidéo. Mine de rien, cette approche est extrêmement novatrice dans le jeu de société : apprendre les règles en jouant est non seulement un moyen d'éviter la fastidieuse case correspondant à l'assimilation du système de jeu, mais cela permet aussi d'immerger de suite les joueurs. Même si quelques détails ne rendent pas cette expérience aussi limpide qu'on l'aurait souhaité, l'initiative est clairement à louer.

Saint-Germain-en-Andor

En termes de sensations de jeu, on pourrait faire un peu les rabat-joie : une fois les premières parties passées, l'expérience prend peu à peu l'allure d'une grande mécanique à résoudre, avec pas mal d'optimisation ici ou là, et trop peu d'accroches narratives. La faute à un plateau où les mouvements des monstres sont un peu trop *scriptés*. Bon, ne boudons pas notre plaisir : *Andor* a d'énormes qualités, et même si la promesse narrative n'est pas tenue tout du long, l'expérience de jeu vaut largement le détour.

Manuel Rozoy

Fiche technique

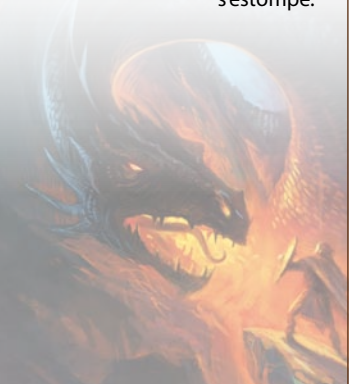
Éditeur • Iello
Auteur • Michael Menzel
Joueurs • 2 à 4
Âge • à partir de 10 ans
Durée • 60-90 min
Prix constaté • 40 €

J'aime :

+ Les règles sous forme de tutoriel.
+ La découverte des scénarios.
+ Un œil neuf sur la création contemporaine.
+ Le cousin germain de *Talisman* : de l'aventure avec une vision mécanique d'outre-rhin.

J'aime moins :

- La perte de la narration au profit de l'optimisation.
- Une promesse épique qui s'estompe.



JEU DE PLATEAU

Seasons

Duels de magie pour core gamers



Après l'incroyable succès de *Dixit*, l'éditeur poitevin Libellud s'est vu pousser des ailes et a ainsi pu conforter sa ligne éditoriale en sortant de jolis coups de cœurs sans (trop) craindre les lendemains qui déchantent. *Seasons*, le premier jeu destiné à un public plus *core*, intègre donc une gamme déjà pléthorique. Et encore une fois, le pari est relevé avec brio !

Régis Bonnessé, le big boss de Libellud, est un vieux briscard du jeu de société. Auteur du très bon *Himalaya* sorti chez feu Tilsit en 2004, l'homme s'est décidé en 2008 à passer du côté de l'édition avec *Dixit,* lequel devait décrocher quelques mois plus tard le fameux *Spiel des Jahre*. Heureusement pour ses fans, ses velléités créatrices ne se sont pas taries pour autant : *Seasons* était en gestation depuis un bon moment et le voici qui débarque dans toutes les bonnes crèmeries. Dans ce nouveau titre, Bonnessé invite les joueurs au plus grand tournoi de sorciers du royaume de Xidit (sic !), un concours où seul l'un d'entre eux sera désigné Archimage…

Draft de saison

Le jeu est divisé en deux phases : une première où les joueurs constituent leur main de cartes Pouvoir par le biais d'une séance de *Draft* ; puis une seconde où ils s'affrontent durant trois longues années en se lançant des sorts à la tronche. Chaque carte Pouvoir a un coût d'invocation, des points de victoire ainsi que des pouvoirs spéciaux. Durant la séance de draft, chaque joueur compose sa main de neuf cartes, puis forme trois paquets de trois cartes : chacun correspondant à une année. Le tournoi commence alors : le premier joueur lance des dés, en choisit un, puis ses collègues font de même. Ces dés permettent de récolter des cristaux et des énergies, d'améliorer sa capacité à lancer des sorts, de piocher des cartes Pouvoir… Une fois que tout le monde a choisi son dé et appliqué son effet, le dernier dé restant fait avancer le marqueur Saison, rythmant ainsi la partie. La petite astuce est que certaines actions sont plus opportunes à effectuer selon certaines périodes.



Garfield…

Enterrons de suite les longs détails mécaniques pour assener la constatation qui s'impose : *Seasons* est un véritable travail d'orfèvre. Les combos possibles entre les cinquante cartes Pouvoir, les dilemmes omniprésents durant une partie, les diverses stratégies, tout concourt à faire cogiter le joueur et le motive à apprivoiser les subtilités du jeu. L'influence de *Magic* se fait de suite sentir mais retranscrite ici de manière moins frontale, moins violente, voire plus poétique. Les illustrations de Naïade y sont évidemment pour beaucoup… Le tableau est presque idyllique, mais notons tout de même un rythme de jeu moins fluide à plus de trois joueurs et une ergonomie qui n'est pas toujours au top. Une fois ceci digéré, pas de doute, *Seasons* est assurément un jeu qui vaut le coup d'œil et qui risque de squatter bien longtemps les tables de jeu !

Manuel Rozoy



Fiche technique

Éditeur • Libellud
Auteur • Régis bonnessé
Joueurs • 2 à 4
Âge • 14 +
Durée • 60 min
Prix constaté • 40 €

J'aime :

+ La richesse du jeu.
+ Les illustrations.
+ L'apprentissage graduel.

J'aime moins :

- Meilleur à 2 qu'à 4.
- Une ergonomie pas toujours adéquate.



JEU DE PLATEAU

Dominion « L'Âge des Ténèbres »

Le 8ème épisode !

Quatre ans après sa sortie et trois après qu'il se soit vu décerner le prestigieux « Spiel des Jahres », *Dominion* continue sur sa lancée et commence à devenir encombrant dans ma ludothèque… Portrait de famille pour ceux qui seraient passés à côté, et présentation de la nouvelle extension pour les autres.

Fiche technique

Éditeur • Filosofia
Joueurs • 2 à 4
Âge • à partir de 8 ans
Durée • 30-90 min

Pour vous lancer

Prenez au moins les deux boîtes de base, *Dominion* et *Dominion -l'Intrigue*. Les autres sont des extensions. Par ordre chronologique : *Rivages* (25 cartes) : extension au thème maritime, qui propose des cartes avec effet de durée, que l'on conserve pour le tour suivant. *Alchimie* (12 cartes) : introduit des potions indispensables pour l'achat de certaines cartes aux effets puissants. *Prospérité* (25 cartes) : l'argent coule à flot et de grosses cartes victoire et trésor vont permettre d'exploser les scores. L'extension des « Grosbills » et des parties plus longues. *Abondance* (13 cartes) : incite à diversifier les cartes achetées. Pour joueurs expérimentés. *L'arrière-pays* (26 cartes) : des cartes à effet immédiat dès l'achat pour des parties plus rapides.

Le concept du « deck building »

Dès sa sortie, *Dominion* s'est fait remarquer par son concept astucieux. Il s'agit d'acheter des cartes victoire, des cartes argent ou des cartes action qui permettent des combinaisons pour aller plus vite ou pour embêter les adversaires. Le paquet se construit durant la partie à partir d'un choix de 10 cartes qui sont disponibles en 10 exemplaires chacune. Tout le monde part sur un pied d'égalité, et la stratégie choisie dans ses achats de cartes, parfois soutenue par un peu de chance, départage finalement les joueurs. Il faut imaginer des combinaisons permettant l'achat d'un maximum de cartes victoire. Dès que certaines cartes sont épuisées, la partie s'arrête et les joueurs font le décompte des points de victoire.

Renouvellement infini

La grande force de *Dominion* est son énorme faculté de renouvellement. Il y a 25 cartes différentes dans la boîte de base, alors que 10 suffisent pour une partie. La configuration change donc fortement en fonction des 10 cartes choisies. Les spécialistes en probabilités pourront déterminer que la variété des configurations offertes par la seule boîte de base est déjà élevée. Si l'on ajoute quelques extensions, on s'aperçoit avec horreur qu'une vie entière ne permet pas de tester toutes les configurations possibles…

Il est difficile de ressentir une impression de routine avec *Dominion*. Comme les parties ne sont pas très longues (30 à 90 minutes selon les configurations), il est facile de les enchaîner. Aujourd'hui, si je ne devais garder qu'un seul jeu de cartes/plateau, mon choix est fait !

L'Âge des Ténèbres : pas encore le déclin de Dominion

On se demandait s'il était encore nécessaire de sortir des extensions, mais ce bel apport de 35 cartes surprend agréablement. Si *L'Âge des Ténèbres* n'est pas pour les débutants, les fans ne doivent pas le manquer. Trois cartes spéciales remplacent les domaines de départ, des cartes ruines un peu faibles viennent encombrer les paquets, et des cartes action permettent d'écarter tout en combinant. Le jeu tourne assez rapidement, alors que l'on aurait pu craindre qu'il s'enlise. Les stratégies sont bouleversées, et le virus *Dominion* sévit toujours… au détriment des campagnes de JdR !

Olivier Guillo

LIVRE & HOMMAGE

RÊVES DE GLOIRE, L'ULTIME EXPÉRIENCE VIOLETTE ET PSYCHO-WAGNERIENNE

(The record dealer in the High Maghreb)



Il y a du malheur, du mythe, de la tristesse, de la nostalgie, de la joie et de l'espoir en découvrant après sa disparition *Rêves de Gloire*, l'ultime roman de Roland C. Wagner. Il me l'avait dédicacé en novembre 2011 et j'attendais l'automne 2012 pour l'entamer, le lire et lui en parler à Sèvres. Pour paraphraser Renaud : putain de voiture ! Me voilà donc en septembre 2012, le livre refermé, reprenant ma plume de critique SF trente ans plus tard.

Il aura justement fallu trente ans à Roland de culture SF, rock, psycho, politique et romanesque pour arriver à ce pavé de non-violence halluciné sous les plages d'amour pour la musique et le vinyle.

Là je vois que je pars dans tous les sens et que je vous perds. Un travers que n'avait pas Roland, que la pratique du roman populaire et du polar SF ont su maintenir sur la ligne de la clarté envers son lecteur.

Et pourtant, avec *Rêves de Gloire*, le pari était loin d'être évident tant se mêlent d'ingrédients dans cette chorba littéraire ! Qu'en en juge plutôt :

Voilà donc une uchronie où De Gaulle a été assassiné, qu'Alger à fait sécession d'avec l'Algérie et où nous suivons les parcours croisés d'une vingtaine de destins dont quatre à six principaux, naviguant sans cesse des années soixante à cet univers parallèle contemporain, avec comme point d'ancrage la quête d'un collectionneur vendeur de disques vinyles pour *Rêves de Gloire*, un 45 des Glorieux Fellaghas. Ce héros semble être un mélange de Roland lui-même et une version alternative se son héros Tem des futurs mystères de Paris, qui se retrouvera au sein d'un dilemme moral sur la non-violence. Pourtant, dans « Rêves », ce sont les personnages féminins que l'on prend plaisir et jubilation à suivre. Ce sont elles qui sont faibles, fortes, les pivots qui réorientent sans cesse le récit. Dans les ingrédients de la chorba on retrouvera également : un Albert Camus qui veut écrire un ultime roman à la K. Dick, un Timothy Leary qui inspire un « Woodstock » à Biarritz, les restau du Cœur dans la casbah, des égéries en veux-tu en voilà, un réquisitoire anti-héroïne, un Hendrix antillais, des paroles de chansons que l'on aimerait vraiment avoir existées, une foi profonde, désabusée et optimiste envers l'humanité.

En résumé, j'aurais été à *Métal* en 81 avec un tel bouquin j'aurais dit à Phil : « Chef, il faut absolument que tu lises ça, c'est de la bombe ».

Pierre Rosenthal

Fiche technique

Éditeur • L'Atalante
Éditeur • Roland C. Wagner
Prix constaté • 25 €

Roland Digest's :

Roland C. Wagner s'est occupé pendant de nombreuses années de la rubrique "inspi universalis" de *Casus Belli* première incarnation. Par sa plume passionnée, il a aidé de nombreux rôlistes à se faire une culture littéraire des genres de l'imaginaire. Roland nous a quitté tragiquement dans un accident de voiture cet été.



JEU DE PLATEAU

SMASH UP

Combo Pop et Pulp

Quand des pirates et des dinosaures rencontrent des robots associés à des zombies, que se disent-ils ? La réponse tient en deux mots : *Smash Up* ! Avec ses huit factions différentes, la dernière proposition de Paul Peterson - l'auteur de l'antédiluvien *Guillotine* - est un savant brassage des poncifs de la pop culture. Et même si tous les coups sont permis, point ici de chaos total, mais de l'efficacité et une maîtrise suffisamment présente pour parvenir à son but : squatter cinq bases avant ses adversaires. Au début du jeu, les joueurs, à tour de rôle, choisissent deux factions composées de vingt cartes chacune, puis mélangent ces deux tas pour obtenir une alliance explosive. Plusieurs bases sont alors placées au centre de la table : c'est parti pour tenter de les investir en se frayant un passage entre les adversaires ayant la même ambition que vous. Coup bas, combos et spécificités bien marquées pour chaque faction font de *Smash Up* un bon défouloir aux mécanismes bien moins bourrins qu'il n'y parait. Vous cherchez un bon jeu de cartes où la castagne est de mise, ne retenez que deux mots : *Smash Up* !

Manuel Rozoy

Éditeur • Iello
Prix constaté • 30 €



ROMAN | SERGE BRUSSOLO

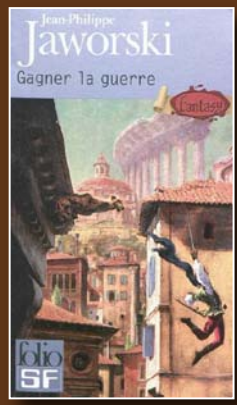
LA MURAILLE INTERDITE, ALMOHA T1

Le plein d'idées

Un titre paru successivement en éditions pour la jeunesse et chez Milady ? Improbable et pourtant... Cette nouvelle version du tout premier roman de Serge Brussolo nous emmène sur une planète à la pesanteur écrasante, recouverte d'un océan de boue où une humanité en pleine régression tente désespérément de survivre. Le thème fait inévitablement penser à *La Compagnie des glaces* (de G.J. Arnaud) mais les Roux sont remplacés par les Têtes-Molles et la banquise est une croute de boue séchée qui peut céder à tout moment. Ici, les icebergs sont des nuages de pierre qui rasent le sol et les averses des pluies létales de cailloux. Et ce n'est là qu'un court échantillon de ce monde fou. Le style est direct et sans fioritures mais le contexte à lui seul vaut le détour : de quoi écrire une campagne de fantasy (ou de SF) presque clé en main. Suite et fin à paraître en octobre, yes !

Philippe Rat

Éditeur • Milady
Prix constaté • 8,00 €



ROMAN | JEAN-PHILIPPE JAWORSKI

GAGNER LA GUERRE

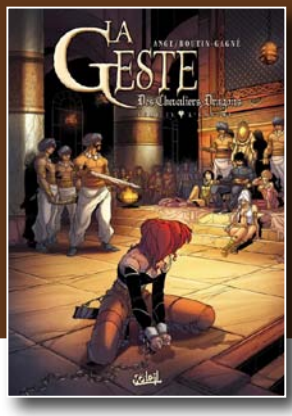
Un immense bonheur

Cela pourrait se résumer à un pitch insipide ou déjà vu - la vie d'un assassin plongé dans un monde de *fantasy* réaliste et sombre - mais nous assistons ici à la naissance d'un auteur majeur. Jamais un ouvrage de *fantasy*, à part chez Tolkien, n'a profité d'une telle langue, d'une telle richesse littéraire. Anémiés que nous sommes par notre passion, nous avons accepté les ouvrages de *fantasy* les plus mal écrits et avons oublié à quel point un récit peut être prenant, riche, profond, drôle, sombre, juste, fin, terrible et intense. Jean-Philippe Jaworski nous le rappelle, magistralement, et la flamme de notre cœur s'emballe en réalisant que l'homme est un rôliste chevronné, auteur de *Te Deum pour un massacre*, et que l'univers de *Gagner la guerre*, il l'a écrit à l'origine pour AD&D ! Quoi qu'il en soit, si vous pensez que l'histoire d'une guerre s'achève au lendemain de sa dernière bataille militaire, ce roman vous rappelera que la nature humaine est plus méandreuse et que c'est tout ce qui fait sa sinistre beauté !

Damien Coltice

Éditeur • Folio SF
Prix constaté • 12,50 €







JEU DE PLATEAU

Myrmes

Tric trac d'or

Si on m'avait dit un jour que je jouerais des fourmis dans un jeu de plateau que ne renierait pas Bernard Weber, je ne serai sûrement pas en train d'écrire cet article. Yoann Levet, l'auteur, a pourtant bel et bien pondu un jeu sur ce thème. Chaque joueur y gère sa fourmilière pour la mener à la victoire. Cela tombe bien, puisque le terme Myrmidon, qui désigne une des meilleures unités de combat grecques, celles-là même qui étaient sous les ordres d'Achille à Troie, possède la même étymologie que *Myrmes*. Mais l'aspect militaire attendu pour le jeu s'arrête là. Vous allez en fait vous occuper de nourrices qui, en fonction de leur placement, produiront des soldats ou des ouvriers et quelques éléments annexes.

Et que serait la vie d'une fourmi si elle ne partait pas à l'aventure dans la nature ? Vous aurez évidemment la possibilité de le faire et d'y laisser des phéromones pour marquer votre territoire. Cerise sur le gâteau, les fourmis sont représentées par des figs colorées !

Farid Ben Salem

Éditeur • Ystari
Prix constaté • 40 €

BD

La Geste des Chevaliers Dragons – T15 L'Ennemi

Les plaisirs et malheurs des sultans

Encore un tome brillant ! *La Geste* se poursuit et si ses volumes ne se ressemblent pas, leur qualité se maintient à un niveau quasi irréprochable depuis quelques années, un constat qui force le respect. Avec ce nouvel album, les auteurs s'intéressent à la destinée d'une chevalier-dragon kidnappée pour devenir le nouveau joyau du harem d'un puissant sultan. S'appuyant sur des ressorts classiques, le récit traite l'affaire à l'échelle individuelle mais aussi en prenant de la hauteur pour considérer ce qui se joue ici à une échelle plus vaste, à la fois sur un plan symbolique et politique. Le tout se lit avec beaucoup de plaisir et même si je ne suis pas encore tout à fait conquis par le trait de Boutin-Gagné (qui s'était fait récemment remarquer pour l'excellent *Brogunn*), force est de reconnaître que ses planches ont du caractère et du style à revendre.

Stéphane Gallot

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,95 €

BD | OLIVIER PÉRU & STEFANO MARTINO

Nosferatu T1 & 2

Diptyque aux dents longues

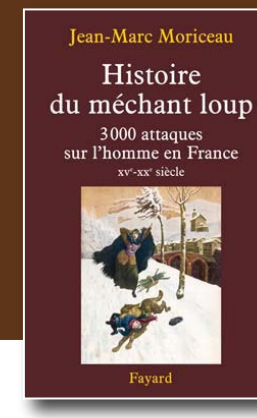
Olivier Péru est un auteur à suivre, et la série *Nosferatu* en témoigne de manière flamboyante. Quand Nosferatu s'extrait d'une longue torpeur au fond d'un caveau près d'un bidonville indien, le premier mystère est celui de son éveil. Qui a pu le tirer de son sommeil ? Mais d'autres questions se pressent et le petit monde des vampires et de leurs chasseurs entre en ébullition lorsque le retour du maître se confirme. Depuis cette base, la trame centrée sur le personnage éponyme s'aventure assez vite dans les méandres de l'histoire pour révéler le passé des différents protagonistes de la série. Entre romance, intrigues et vengeances à assouvir, les deux tomes sont denses et fournissent une histoire cohérente qui se conclut de manière magistrale et définitive. Loin de Bram Stocker et du *Monde des Ténèbres*, l'œuvre propose un regard original et une histoire complète. Un diptyque à ne pas manquer.

SG

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,95 €
chaque tome







SÉRIE TV

HOMELAND

Paranoïa post-11 septembre

Thriller paranoïaque haletant à la réalisation impeccable et au scénario calibré au millimètre, *Homeland* mérite amplement son prix reçu aux Golden Globes 2011 de meilleure série télévisée dramatique ainsi que toutes ses autres récompenses et nominations. L'enjeu en est simple : le sergent Brody que l'on célèbre comme héros de guerre pour avoir survécu à huit années de torture aux mains des terroristes, ce marine fraîchement rapatrié sur le territoire américain, est-il, ou non, passé à l'ennemi ? Seule contre tous, une analyste mène son enquête et épie en secret le soldat que convoite déjà la sphère politique. Avec un étonnant sens du rythme, la série parvient à instiller le doute chez le spectateur qui ne sait finalement que croire jusqu'à un final parfaitement réussi. Les meneurs de JdR contemporains, occultes ou d'espionnage, trouveront là matière à réfléchir, quelques sous-intrigues intéressantes, ainsi qu'une belle galerie de PNJ prêts à être réemployés.

Stéphane Gallot

Diffuseur • Canal +

JEU DE FIGURINES

X-WING

Beau mais onéreux

Comme annoncé dans le numéro précédent, FFG et Edge ont fait un carton avec ce nouveau jeu de figurines. Normal, puisque la licence la plus connue du monde est en appui : Star Wars. Mais surtout, le moteur de jeu est irréprochable et permet des combats spatiaux fluides et virevoltants.

Tout naturellement, les extensions s'enchainent sous la forme de blisters contenant un vaisseau de la première trilogie et quelques éléments liés : cartes, jetons, et toute la panoplie pour personnaliser vous-même vos vaisseaux.

D'abord avec le Faucon Millenium puis avec les pilotes les plus connus de toute la galaxie, les add-on se multiplient : Slave I de Boba Fett avec son armement polyvalent et sa coque renforcée ; le très manœuvrable A-Wing accompagné de la tactique « Accélération » ; l'intercepteur TIE qui donnera du fil à retordre aux joueurs rebelles. Du matériel cher mais remarquable.

Farid Ben Salem

Éditeur • Edge
Prix constaté • 39,95 € pour le pack de base ; 14,95 € par blister d'extension/vaisseau supplémentaire.

LIVRE | HISTOIRE

HISTOIRE DU MÉCHANT LOUP

Dense, avec des loups

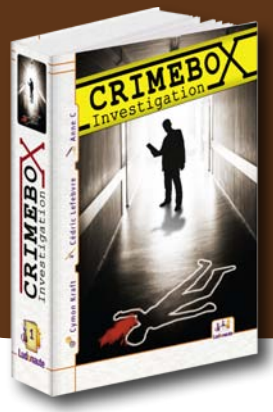
L'histoire pure et dure peut *aussi* servir aux MJ. Ce pavé de six cents pages passe au crible 3000 attaques de loups réparties entre le XV^{ème} et le XX^{ème} siècle, bête du Gévaudan comprise.

D'une lecture aride et plein de tableaux pas franchement appétissants (ah, la table des morceaux de bidoche retrouvés après les attaques !), ce livre n'en est pas moins bourré de faits passionnants. Les loups mangeurs d'hommes étaient rares, mais ni les paysans ni les autorités n'étaient armés pour les affronter…

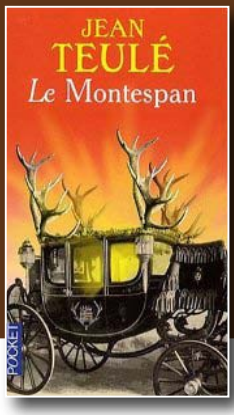
Avec une approche au premier degré, l'ensemble est idéal si vous voulez des personnages de chasseurs (ou de victimes) d'une « Bête » (laquelle peut être un loup comme autre chose). Si vous préférez opter pour du bizarre, il suffit de remplacer « loup » par « zombie » ou par « démon » et le tour est joué !

Tristan Lhomme

Éditeur • Fayard
Auteur • Jean-Marc Moreau
Prix constaté • 30 €







JEU DE PLATEAU

CRIMEBOX

Mais qu'est-ce donc que cette boîte ? Un livre ? Un jeu ? Eh bien non, ce n'est ni l'un, ni l'autre, mais bien les deux ! Pour à peine vingt euros, vous voici en possession d'un superbe objet qui constitue le premier opus d'une nouvelle gamme pleine de promesses. Après une petite nouvelle d'ambiance, vous trouverez 117 cartes qui posent les bases de l'enquête à venir. Pour jouer, passez directement au mode « Procès » où les joueurs, de 4 à 8, vont se diviser entre avocats de la défense d'un côté, et procureur de l'autre. Selon un système simple de cartes Suspects, Pièces à conviction, Rapports d'enquêtes… les joueurs vont tenter d'enfoncer les suspects ou de défendre leur client en argumentant et en posant de nouvelles pièces à conviction pour étoffer leurs diatribes. Le truc vraiment malin de ce jeu narratif ? Un système qui fournit naturellement des béquilles aux joueurs afin d'affiner leur rhétorique et d'ainsi convaincre l'auditoire. Point ici de solution ultime : seuls la persuasion et l'affinement des éléments présents permettent de remporter la partie. *Crimebox* est un excellent générateur de tchatche et de roleplay, qui pourrait même servir de créateur d'enquêtes aux MJ en mal d'inspiration !

Manuel Rozoy

Éditeur • Ludonaute
Prix constaté • 20 €

BD | ATTINOST & DE LUCA

SIAN LORIEL : LES MARCHES CARMINES

Easy Rider

Écrit par Benoît Attinost (*Plagues*, *COPS*, etc.) et illustré par De Luca, *Sian Loriel* raconte l'histoire d'un mercenaire éponyme. C'est un "rider", un pilote. Aux commandes d'une armure mécanique lui offrant une puissance considérable sur le champ de bataille, il voyage avec Cass, son jeune "huileux" chargé de la réparer et de veiller sur elle.

Suite à un massacre perpétré par une tribu barbare, le mercenaire doit mener une expédition punitive dans les terres du nord. En route, il rencontrera Sigrid, une chamane ennemie et sera impliqué dans des intrigues dépassant largement le petit problème frontalier initial. Prévu pour se poursuivre avec un autre tome, ce premier album de *Sian Loriel* est très dense, mais pose les bases d'une histoire qui s'annonce inspirante et que l'on n'aura aucun mal à recycler en JdR, notamment dans les univers des *Royaumes d'acier*, d'*Hawkmoon* et de *Dragonmech*.

Jérôme Larré

Éditeur • Le Lombard
Prix constaté • 14,45 €

ROMAN

LE MONTESPAN

Cocu sublime !

On va finir par croire que je suis un fanboy de m… mais M. Jean Teulé fait encore très fort en répondant à une question historique fondamentale : mais que faisait donc Monsieur de Montespan pendant que Louis XIV était dans sa femme ? (merci Desproges). Et bien le bougre venait à Versailles en carrosse orné de bois de cerfs, ne se courbait pas devant le Roi et rédigeait un testament largement diffusé où il désignait comme héritiers les bâtards royaux qu'il avait reconnu très officiellement… tout en chargeant le Roi de s'assurer du respect de ses dernières volontés !

Ca se lit super vite, ça fait une superbe Coterie pour Terra Incognita et surtout ça permet d'attendre le film que tournera Olivier Marshall avec Jean-Hugues Anglade dans le rôle-titre (en lieu et place d'Antoine de Caunes et Daniel Auteuil et là par contre, je suis déçu).

Philippe Rat

Éditeur • Pocket
Prix constaté • 6,40 €



JEU DE FIGURINES

Serenissima

Méditerranée 2 : le retour !

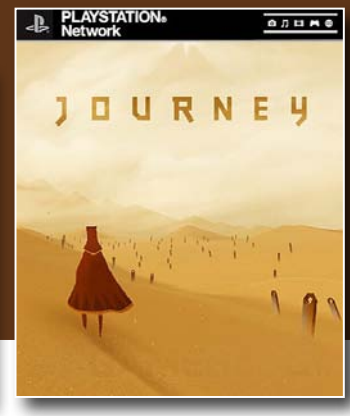
J'ai à disposition des galères que j'ai achetées grâce aux marchandises acquises et chacune a cinq emplacements qui permettent d'accueillir soit des soldats soit des ballots d'épice, d'or, de vin…

Le dilemme tout au long de la partie tient à la répartition de ces deux éléments sachant que plus j'ai de soldats dans une galère, plus elle se déplace vite et mieux elle combat, et que le fait de transporter des marchandises permet évidemment de les revendre et de se faire de l'argent. Cette réflexion se passe au XV^{ème} siècle dans le bassin méditerranéen et vous y incarnez une Cité-État de l'époque, le but étant d'être le plus riche à la fin de la partie.

Vous avez évidemment reconnu un jeu des années 90 : *Méditerranée*. *Serenissima* en est la refonte, plus fluide et plus cohérente, voire plus belle ! La boîte et le plateau de jeu sont de toute beauté.

FBS

Éditeur • Ystari
Prix constaté • 45 €



JEU VIDÉO | PS3

Journey

Enter Sandman

Thatgamecompany s'est spécialisée dans les OVNI positifs, éminemment expressifs (raah *Flower*…), à la narration et la mécanique minimalistes. Très inspiré par Fumito Ueda (*Ico*, *Shadow of the Colossus*), épuré, *Journey* propose une expérience inoubliable bien difficile à retranscrire. On y incarne un pèlerin entamant un périple en plein désert et traversant des décors immenses pour gagner le sommet d'une montagne. La réalisation est irréprochable, l'interface subtile, les graphismes et la musique superbes et la sensation de glisse sur sable comparable à celle d'un *SSX*. Mais *Journey* innove surtout en ligne. Fait pour être joué à deux en une seule traite de trois heures, la rencontre d'un partenaire anonyme (son nom ne devient visible que durant les crédits du jeu), avec lequel on doit inventer une façon de communiquer y est une véritable claque. Malgré la courte durée du jeu et son prix élevé, ne passez pas à côté de ce voyage.

Jérôme Larré

Éditeur • Thatgamecompany
Prix constaté • 12.99 € (PSN) ou 39,99 € en Bluray (avec 5 autres jeux).



JEU DE PLATEAU

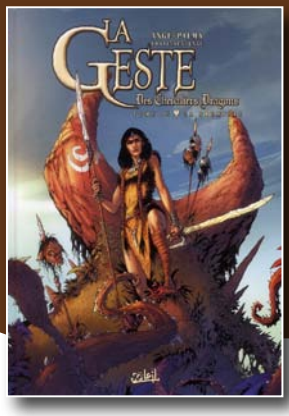
Lady Alice

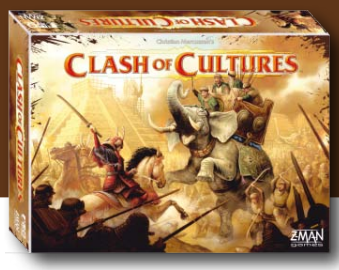
Dopé au bluff

Après l'excellent *Mr Jack*, l'éditeur helvète revient sur le devant de la scène avec un titre où déduction et ambiance belle époque sont une nouvelle fois de la partie. Dans *Lady Alice*, 3 à 5 joueurs endossent le rôle de gamins de Baker Street conviés par Sherlock Holmes. Le monsieur à la pipe propose à ces moutards des bas-quartiers la résolution d'un enlèvement perpétré sur la personne d'Henry Morton Stanley, membre de la Royal Geographical Society. L'enquête s'ouvre sur un classique du genre : retrouver le coupable, l'heure de l'enlèvement, le lieu, ainsi que l'objet volé lors du méfait. Ça ne vous rappelle rien ? *Cluedo* bien sûr ! Mais contrairement à l'ancêtre, ici, point de mécanisme dit de « la carte manquante », mais un subtil mélange de déduction à la *Master Mind* avec une grosse dose de… bluff ! Et c'est là que ce titre se démarque avec brio des productions du genre : si votre déduction est effectivement sollicitée, il vous est tout à fait possible d'embarquer vos adversaires sur de fausses pistes pour clore votre investigation avant eux. Fin et astucieux, *Lady Alice* est, à n'en pas douter, un must-have du genre !

Manuel Rozoy

Éditeur • Hurrican
Prix constaté • 30 €







BD

La Geste des Chevaliers Dragons – T14 La Première

La Geste contre Würm

Pas vraiment alléché par l'idée d'un épisode « âge de pierre », c'est sans grande conviction que j'ai plongé dans le nouveau chapitre de la *Geste*. Et je dois admettre avoir été surpris par ce dernier tome. Tous les poncifs sont présents, les dialogues sont en mode « Moi veut ça » et il y a de quoi être agacé dans les premières pages, mais tout ceci s'explique et tient finalement la route car il s'agit d'une histoire narrée par une ancienne à quelques aspirantes chevalières, procédé qui permet régulièrement de commenter les éléments contenus dans l'histoire, jusqu'à remettre en question les faits qui sont décrits. Le mécanisme fonctionne parfaitement, donne du sel à une trame qui n'a rien d'inédit dans cette série et apporte à la fois du recul et quelques touches d'humour, jusqu'à faire de ce tome un futur classique de *La Geste* à ajouter à sa bibliothèque. Pas indispensable mais d'une lecture fort agréable.

SG

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,95 €

JEU DE PLATEAU

Clash of Cultures

Ultimate Civilization

Le jeu de Civilisations ultime. Et oui, je n'ai pas peur de le dire. Au vu des tests effectués et de mon expérience pour ce type de jeu, nous avons enfin un produit qui donne des parties de 2 heures ou moins. Le but étant de développer sa civilisation mais surtout la culture de sa civilisation. Il ne faudra pas hésiter à balancer du Coca, du McDo et du Michael Jackson sur les autres peuples afin de les retourner à votre avantage. Attention aux contre-attaques qui vous sont portées à coups de Camembert et de Jean-Luc Lahaye. Sauf que tout cela se passe quelques siècles avant notre ère et que vous aurez à disposition, au choix, une quarantaine de technologies et des figurines. Des paramètres divers, très classiques dans ce genre de jeu, permettent de gérer votre civilisation et l'apport en points de victoire peut se faire de différentes manières. La phase de compte des points réserve parfois des surprises…

Farid Ben Salem

Éditeur • Filosofia
Prix constaté • bientôt dispo !

JEU DE PLATEAU

Kemet

J'en ai rêvé, ils l'ont fait !

Depuis le temps que je vois des dés à 4 faces en tant que rôliste et platoiste, je me demandais quand ils seraient enfin intégrés dans un jeu en tant que structure. Bon ok, les vraies pyramides ont 5 faces et ne pivotent pas sur elles-mêmes. Mais il suffit de ne pas faire attention et de s'y croire un peu. On les retrouve dans le jeu *Kemet* qui vous propose de recruter des troupes et de les envoyer combattre avec comme option le développement de vos pouvoirs, la prise de contrôle de créatures et l'assaut de temples. Avec ce core-game pour 2 à 5 joueurs, vous aurez de plus une excuse pour faire jouer vos ados au lieu d'aller faire vos courses : les intéresser à l'histoire de l'Égypte antique avec un peu de fantastique. Sans oublier que la répartition des 67 figurines sur le plateau de jeu est du plus bel effet.

FBS

Éditeur • Matagot
Prix constaté • NC



DVD & BLURAY

THE RAID – REDEMPTION

90 minutes pour fuir

D'une brutalité époustouflante et parfaitement assumée, *The Raid* est un de ces petits films d'action que seule l'Asie peut produire. Déterminée à arrêter un caïd surpuissant retranché dans une barre d'immeuble sous son contrôle, une unité de la police pénètre les lieux et monte étage par étage vers son repaire… jusqu'à ce qu'une sentinelle donne l'alarme et que commence le massacre. Bastons à mains nues, à la machette, au couteau, à la tonfa, fusillades nourries, explosions… Les morceaux de bravoure s'enchainent avec maestria et toujours de manière lisible pour le spectateur malgré l'étroitesse des décors - essentiellement de petits appartements et couloirs. N'allez pas chercher ici de grands dialogues, des personnages à la psychologie finement brossée ou une intrigue plus que quelconque : il s'agit de 90 minutes de combats presqu'ininterrompus. Les amateurs du genre seront ravis ; les autres passeront leur chemin.

Stéphane Gallot

Éditeur • M6 Interactions
Prix constaté • à partir de 15 €



JEU DE SOCIÉTÉ

POLAR BASE

Petits meurtres entre amis

Première pure création des p'tits gars de La Boîte à Heuhh, *Polar Base* est une franche réussite. Conçu par Ludovic Papais et Jérôme Larré, illustré par Julien de Jaeger, ce jeu de cartes narratif à mi-chemin entre *Il était une fois…* et *Brain Soda* emprunte autant à *The Thing* qu'à *Memento*. Proposant aux joueurs de se glisser dans la peau de scénaristes hollywoodiens, il n'est pas forcément d'un accès facile à tous (ce n'est pas le cadeau idéal pour papy et mamie) mais offre de belles tranches de fun pour les initiés.

L'objectif : créer en commun un *slasher*, un bon vieux scénario de massacre tout en tirant son épingle du jeu pour être élu par les autres, séquence après séquence, meilleur scénariste du groupe. Vos outils : un personnage attitré, des perso secondaires, une ribambelle de cartes « Production » symbolisant des objets plus ou moins à leur place dans le décor… Le contexte : une base polaire loin de tout et de tous. L'ultime complication : l'histoire s'écrit à rebours, comme dans *Memento*.

SG

Éditeur • Boîte à Heuhh
Prix constaté • 20 €



LIVRES

LE TEMPS DE L'ESPÉRANCE
LES JOURS DE L'AVENTURE

Années folles… et mouvementées

Écrivain, résistant, auteur du *Chant des partisans*, Joseph Kessel était aussi journaliste, tendance « baroudeur aux quatre coins du globe ». En 2010, les éditions Texto ont réédité ses meilleurs reportages en six volumes. Tous sont intéressants, mais les deux premiers, couvrant les périodes 1919-1929 et 1930-1936, sont un rêve pour les meneurs de jeu intéressés par la période. Guerre en Irlande ou en Espagne, conversations à Paris avec des exilés russes, virée à bord des premiers avions de l'aéropostale, trafic d'esclaves en mer Rouge, promenade dans un New York ravagé par la crise et qui maudit ses « banksters », découverte d'Hitler en campagne électorale, enquête sur la pègre de Berlin… Prenez n'importe lequel de ces reportages, ajoutez des tentacules, du pulp ou du radium si vous y tenez, secouez, servez chaud !

Tristan Lhomme

Éditeur • Collection Texto
Prix constaté • 10 € le volume

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°3

Un cœur à prendre

Ce scénario Casus a été écrit d'après Le Cœur de la Mort, *une aventure de François Marcela-Froideval et Didier Guiserix publiée dans* Casus Belli #7 *en mars 1982 !*

En quelques mots...

Encouragé par les découvertes faites au sein de la guilde des Vautours et grâce aux informations soutirées à l'un des mercenaires fait prisonnier (voir CB#3 et #4), le nouveau gouverneur Dolgen Ragharron engage les aventuriers pour partir à la poursuite de Maëllvine et la ramener morte ou vive avec l'artefact.

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 • old-school (donjon)
PJ • 4 à 5 aventuriers de niveau 5 à 8
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

Décor de l'aventure

Au cours de la Croisade Étincelante, le roi-liche maléfique Tar-Baphon, connu sous le nom du « Tyran-qui-Murmure », arracha le cœur d'Arazni, ancien héraut d'Aroden et demi-déesse protectrice des chevaliers d'Ozem. Au cours de cette mise à mort sauvage et cruelle, la liche transforma le cœur en rubis et le remplit de toute la douleur de sa victime. La relique fut placée dans un réceptacle et confiée à une horde d'orques des terres sauvages de Belkzen, lesquels baptisèrent l'objet « le Cœur de la Mort ». La pierre fut malheureusement perdue au printemps 4042 AR lorsque Kazavon repoussa les orques dans les contreforts des Kodars.

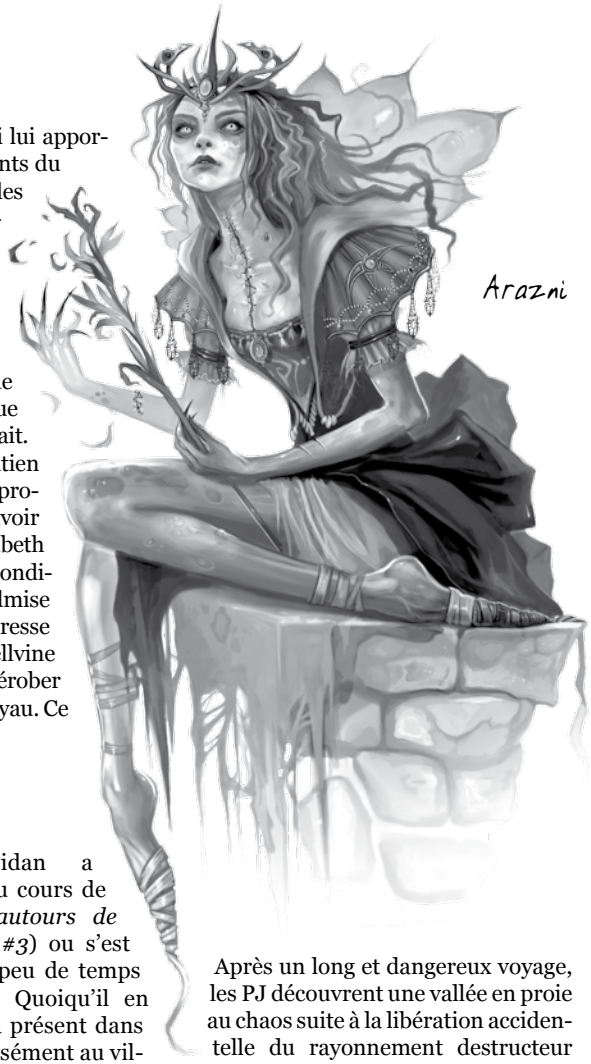
Dans le siècle qui suivi la fin de la Croisade, après avoir emprisonné le Tyran-qui-Murmure sous la sombre tour de Gibet, les chevaliers d'Ozem lancèrent un assaut avorté contre un autre tyran : Geb, le roi-fantôme du « royaume mort-vivant ». Pour prix de leur orgueil, Geb transforma cinq des champions en chevaliers de la tombe et leur ordonna de ramener le corps d'Arazni. Il réanima son cadavre et en fit sa reine-catin, empoisonnant son esprit pour la pousser à se retourner contre les chevaliers d'Ozem et d'Iomédae. Toutefois, avant qu'elle ne soit réanimée, les bons chevaliers lui retirèrent plusieurs organes internes et en firent des reliques sacrées. Ces artefacts sont aujourd'hui éparpillés à travers le monde et sont connus pour exercer un certain pouvoir sur Arazni, contenant ce qui peut rester de bon en elle. Craignant que ses ennemis emploient ces reliques contre elle, la reine-catin a donné pour mission aux chevaliers de la tombe de traquer et de détruire ces reliques et de retrouver son cœur.

Il y a quelques années, un mage du nom de Schwerkiss a découvert par hasard le cœur au cours d'une de ses nombreuses aventures. Il plaça l'artefact dans sa tour afin de l'étudier avec ses compagnons. Mais au fil des jours, l'objet maudit parvint à corrompre insidieusement leur esprit, les transformant en individus malfaisants. Le mage autrefois bienveillant envers ses villageois devint un tyran, enlevant parfois des habitants pour « nourrir » le cœur et en exploiter les pouvoirs.

L'ancienne compagne de Schwerkiss, Flayhne (voir *Les Vautours de Talbeth*, *CB #3*), le quitta peu de temps après la découverte de l'objet. Devenue prêtresse d'Urgathoa, elle est l'une des rares personnes à connaître l'existence du cœur et de ses pouvoirs. Posséder cet artefact serait un atout indéniable pour son culte et elle gardait secrètement l'espoir de s'en emparer un jour, attendant patiemment qu'une opportunité se présente à elle. Le Cœur de la Mort lui octroierait une position forte au sein de l'ordre et une puissance inégalable.

Lors de sa rencontre avec Maëllvine Khalidan (voir *CB #3*), il y a plusieurs mois de cela, elle entrevit une opportunité de récupérer la relique. Maëllvine se tournait vers Urgathoa

et c'est Flayhne qui lui apportait les enseignements du culte. Percevant les ambitions et capacités de la demoiselle, la prêtresse évoqua devant elle l'existence de l'Obélisque des Ombres et de l'énorme joyau que cette tour renfermait. En échange du soutien du culte dans son projet de prise de pouvoir sur le port de Talbeth (voir *CB #3*) et à condition qu'elle soit admise au rang de prêtresse d'Urgathoa, Maëllvine s'était engagée à dérober l'impressionnant joyau. Ce moment est venu.



Résumé de l'aventure

Maëllvine Khalidan a échappé aux PJ au cours de l'aventure *Les Vautours de Talbeth* (voir *CB #3*) ou s'est évadée de prison peu de temps après sa capture. Quoiqu'il en soit, elle se rend à présent dans le Nidal, plus précisément au village de Verken, accompagnée par une petite troupe de mercenaires au service du culte d'Urgathoa. Sur ces terres se trouve l'Obélisque des Ombres, la tour du mage Schwerkiss, où elle compte dérober le Cœur de la Mort.

Encouragé par les découvertes faites au sein de la guilde des Vautours et grâce aux informations soutirées à l'un des mercenaires fait prisonnier, le nouveau gouverneur Dolgen Ragharron engage les aventuriers pour partir à la poursuite de Maëllvine et la ramener morte ou vive avec l'artefact.

Après un long et dangereux voyage, les PJ découvrent une vallée en proie au chaos suite à la libération accidentelle du rayonnement destructeur du cœur. Dans la tour du mage où il leur faudra déjouer ses obstacles, ils feront enfin face à Maëllvine, transformée en une terrifiante créature d'Urgathoa. Ensuite, ils devront encore récupérer la relique pour éviter qu'elle ne tombe en de mauvaises mains et rentrer à Talbeth.

Partie 1 : Le prisonnier

Maëllvine Khalidan est en fuite. Depuis que son implication dans le meurtre de l'ancien gouverneur a été révélée, Sire Dolgen Ragharron est obsédé par le désir de la voir →



Casus Belli #7, dans lequel fut publié le scénario original *Le Cœur de la mort*.

payer pour ses crimes. Des documents récemment découverts dans le repaire des Vautours indiquent qu'elle avait prévu une mystérieuse opération dans un village du nom de Verken afin d'y dérober un artefact caché dans la tour d'un mage.

Durant le démantèlement de la guilde des Vautours (ou lors de l'évasion de Maëllvine), un des mercenaires a été capturé vivant. L'interrogatoire du captif est le meilleur moyen d'en savoir un peu plus sur la traîtresse dans l'intérêt de Talbeth ; et si les PJ n'y pensent pas, le gouverneur le suggère.

Le mercenaire est un pitoyable gredin nommé Flandrin qui sert le culte d'Urgathoa. Il est meurtri, fiévreux et a un œil poché. L'attitude initiale de Flandrin est « inamicale ». Les informations que les PJ peuvent tirer de lui dépendent de son attitude, comme indiqué ci-dessous. D'autres méthodes, comme des tests d'Intimidation ou l'emploi de sorts, permettent également de lui soutirer ces informations.

Avec un résultat de 5 ou moins sur un test de Diplomatie, Flandrin reste inamical ou devient hostile.

Indifférent (Diplomatie DD 15) : Flandrin supplie qu'on lui laisse la vie sauve, soutenant qu'il a simplement rejoint la guilde des Vautours parce qu'on lui avait promis de l'or. S'il est interrogé sur l'artefact, il parait surpris mais n'a rien à ajouter à ce sujet hors : « *EIle va revenir… et il sera préférable de ne pas être ici a son retour !* »

Amical (Diplomatie DD 25) : Flandrin admet que lui et les autres mercenaires étaient aux services de la guilde des Vautours. Leur capitaine, Pit-le-pendu, a donné pour ordre de faire évader Maëllvine (si elle a été emprisonnée) et de l'accompagner dans son périple. Pit-le-pendu était en contact avec le culte d'Urgathoa et ce dernier leur avait promis une forte récompense pour protéger Maëllvine durant sa mission divine. Apparemment, elle prévoit de dérober un objet d'une grande puissance, caché à Verken, un village situé au nord du Nidal. Les mercenaires comptaient piller les lieux par la même occasion.

Serviable (Diplomatie DD 40) : Flandrin révèle tout (voir « amical ») et regrette sincèrement sa destinée. Il implore la miséricorde des PJ, et s'ils la lui accordent, Flandrin pourrait devenir le serviteur de l'un d'eux. Son sort est entre les mains des PJ et c'est à eux d'en décider. Si Flandrin se montre au moins « amical », le gouverneur préfère le garder en vie et lui donner une chance de se racheter, sinon il l'enferme avant de le faire juger. La guilde des marchands exigera ensuite qu'il soit exécuté et ce pauvre Flandrin deviendra à son insu un élément politique important à charge contre le nouveau gouverneur.

Flandrin : voir profil des mercenaires.

La mission

Les informateurs du gouverneur Dolgen Ragharron lui ont confirmé les propos du prisonnier : Maëllvine a fui la région en direction de l'est. Elle semble se rendre actuellement vers le Nidal pour y dérober le mystérieux artefact. La mission des PJ est donc (à nouveau) de retrouver Maëllvine morte ou vive, et de l'empêcher de s'emparer de la relique. La récompense promise est de 1000 po par personne. Cette récompense est doublée si les PJ rapportent l'objet en question.

Il est possible de localiser plus précisément Verken en réussissant un test de Renseignements DD 20 ou un test de Connaissances (géographie) DD 15 ou en interrogeant un expert de la géographie régionale (50 po).

Partie 2 : En route pour le Nidal

Le village de Verken est isolé au milieu des collines rocailleuses et charbonneuses de la Plaine des Tertres au nord du Nidal. La région est parsemée de tumulus interdits ; par conséquent, seuls les voyageurs familiers de la Plaine des Tertres osent s'aventurer dans ses environs. Si les PJ voyagent par leurs propres moyens jusqu'au vallon de Verken, ils doivent réussir une série de dix tests de Survie (DD 20) pour se frayer un chemin dans le labyrinthe de tertres en approchant par l'ouest. Des rumeurs évoquent toutes sortes de malédictions affligeant cette région. Libre à vous d'agrémenter le voyage avec des rencontres aléatoires à votre convenance.

Table de rencontres (Collines/montagnes) *Bestiaire* p. 325 (en tenant compte du FP des monstres).

Les gargouilles des Monts de l'Esprit

Sans cartes, l'option la plus sûre est de longer l'Usk au nord-ouest de Verken. De là, il suffit de grimper jusqu'à l'un des cols des Monts de l'Esprit et de suivre un sentier menant au sud. Ceux-ci descendent jusqu'à la vallée de Verken à 40 Km.

Quatre gargouilles nichent dans cette zone de la montagne. Elles se dissimulent sur des rochers au-dessus du sentier. Ces créatures sadiques sont les éclaireurs d'une colonie qui niche de l'autre côté de la montagne, et qui ont été chargées de patrouiller à proximité du sentier en quête de nouvelles proies. Elles considèrent ce territoire comme le leur et attaquent tous les intrus à vue, en tentant de les renverser pour les précipiter au fond du ravin.

Gargouilles (4): *Bestiaire* p. 146

Partie 3 : Le village de Verken

Avant même que les PJ ait atteint Verken, ils réalisent que quelque chose ne tourne pas rond. La fumée d'un incendie s'élève au-dessus de la vallée, visible à plus d'un kilomètre.

En s'approchant encore, lors du passage du dernier petit col supposé les conduire vers Verken, les PJ découvrent enfin Verken et sa situation. Au nord du village s'étend un étang entouré de cultures. À l'ouest, une colline couverte de petits bosquets rachitiques et d'arbustes décharnés domine le lieu, couronnée par une étrange construction évoquant un obélisque démesuré. Au-delà de la colline, une vaste forêt court jusqu'à l'horizon. En contrebas, le village est en proie à un terrible incendie.

Quelques heures avant l'arrivée du groupe, Maëllvine s'est infiltrée dans l'Obélisque des Ombres pour tenter de voler le Cœur de la Mort, mais elle a été surprise par Schwerkiss et ses serviteurs. Trop faible face à eux, elle a tenté de s'enfuir en arrachant l'artefact de son piédestal et a accidentellement libéré son pouvoir dévastateur, qui a frappé toute la vallée. Ce rayonnement déchirant a affecté la plupart des villageois, animaux et résidents de la tour. Certains d'entre eux ont trouvé la mort, les autres ont été meurtris et corrompus. Seules quelques rares personnes ont échappé à ce fléau.

L'attaque des schronks corrompus

Sur le trajet qu'empruntent les PJ, des quantités d'animaux sauvages, oiseaux, serpents et schronks (cf. encadré) jonchent le sol, du sang coulant de leurs yeux. Les quelques animaux sauvages ayant survécus ont depuis les yeux rouges et sont particulièrement agressifs. Lors →

Un peu de géographie

Pour situer les lieux de cette aventure sur la carte de Golarion, vous pouvez placer la cité de Talbeth en Varisie, par exemple sur la côte du Marais du Mush ou dans le Golfe de Varisie. Le village de Verken est quant à lui niché au nord du Nidal, non loin de la Plaine des Tertres, mais libre à vous de le replacer dans le royaume qui conviendra le mieux à votre campagne si cette localisation ne vous satisfait pas.

Schronk (et Schrink)

Cette minuscule peste à fourrure agite ses embryons d'ailes en poussant de petits couinements. Une légère aura bleutée semble danser sur sa toison.

Créature magique de taille TP, N
Init +2 ; **Sens** vision nocturne ; **Perception** +5

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (Dex +2, taille +2)
pv 4 (1d8)
Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +1
RM 12 ; **RD** 5/argent

ATTAQUE

VD 12 m
Corps à corps morsure +4 (1d4-4)
Espace 75 cm ; **Allonge** 0 m
Attaques spéciales souffle
Pouvoirs magiques (NLS 7 ; concentration +7)
À volonté – *clignotement*

STATISTIQUES

For 3, **Dex** 15, **Con** 11, **Int** 3, **Sag** 13, **Cha** 7
BBA+0 ; **BMO** +0 ; **DMD** 6
Don Attaque en finesse
Compétences Acrobaties +10, Discrétion +14, Escalade +6, Perception +5

ÉCOLOGIE

Environnement ville, plaines ou forêts tempérées (schronks), marécages et lacs (schrinks)
Organisation sociale solitaire, couple, nid (3-12) ou meute (13-100) ; population de 3 000 individus, endémique à la vallée de Verken.
Trésor standard

CAPACITÉ SPÉCIALES

Souffle (Sur.) Crache un nuage nauséabond de 60 cm de rayon et de haut, une fois tous les 1d4 rounds lorsqu'ils sont attaqués, avec le même effet que le sort *nuage nauséabond*.

de leur progression, les PJ assistent à plusieurs reprises à des attaques d'animaux, lesquels se mettant en pièces entre membres de la même espèce. Alors que les PJ approchent du village, un groupe de quatre Schronks corrompus par le rayonnement du Cœur les attaquent.

Créatures : Les quatre schronks tombent des arbres et bondissent sur le sol avec une vivacité effarante. Ces schronks combattent jusqu'à la mort.

Schronks corrompu (6) : voir marge ci-contre ; NM

Dans le brasier

Une fois les PJ parvenus aux abords du village, une vision tragique s'offre à eux.

Un brasier fait rage à l'intérieur du village. Plusieurs vieilles maisons proches les unes des autres sont la proie des flammes. Plus loin, une bâtisse cossue semble avoir échappé au feu... pour le moment. La chaleur s'élève tandis que s'embrasent les charpentes de bois et le grondement des flammes tourbillonnantes couvre une partie des sons. À travers la fumée, des mouvements restent perceptibles sur la place autour d'une statue de pierre érodée.

Des cris retentissent dans l'air enfumé et partout des hommes en armures ternes et sales hurlent en agitant leurs armes.

Les PJ arrivent à Verken moins d'une heure après l'activation du rayonnement destructeur. Les villageois, déjà partiellement corrompus par la présence de l'artefact dans la tour depuis quelques semaines (voir la description du Cœur) sont presque tous devenus mauvais et psychologiquement instables. Lorsque Maël-



lvine a libéré le Cœur, beaucoup ont succombé à une épidémie de folie meurtrière. Certains survivants ayant résisté à l'influence du joyau se sont enfermés dans leur maison pour finir brûlés vifs. D'autres se sont enfuis, poursuivis par des schronks déments jusqu'à finir entre les griffes de trolls de la colline que l'odeur du sang a rapidement attiré. Les cadavres des premières victimes du rayonnement gisent un peu partout dans le village. Le bilan est assez déconcertant.

La situation risque de tromper les PJ lors de leur entrée dans Verken. Ils auront sans doute l'impression que les mercenaires ont attaqué le village et massacré ses habitants. Leur plan était d'ailleurs à peu près celui-ci, mais le rayonnement destructeur et corrupteur de l'artefact a totalement changé la donne. Maintenant, les mercenaires encore en vie se démènent pour se défendre contre des villageois devenus redoutables et se bornent presque à incendier les bâtiments dans lesquels ils se trouvent. Concentrés sur l'intérieur même du village, ils ne prêtent pas attention à ce qui approche de l'extérieur.

Pour mettre fin au carnage, les PJ doivent faire face aux évènements suivants :

- Deux villageois malfaisants ont repéré les PJ et se dissimulent derrière des tonneaux le long d'un entrepôt à l'entrée du village. Dès que le groupe les a dépassés, ils bondissent de leur cachette en criant et chargent.
- Un homme gisant au sol a reçu une blessure critique mais paraît stable. Tous les 5 rounds, il y a 20% de chance qu'un mercenaire le remarque et s'avance pour l'achever. Il est donc préférable de le placer dans un endroit sûr si les PJ souhaitent le sauver. Corrompu ou pas ? À vous de voir.
- Un mercenaire corrompu poursuit obstinément une femme autour d'un bâtiment. 1d10+2 rounds après l'arrivée des PJ, la jeune femme trébuche et s'effondre, épuisée. Le mercenaire se jette immédiatement sur elle avec son cimeterre.
- Quelques villageois déments, en armes, entourent un mercenaire de grande taille. Il tient une rapière dans une main et une dague dans l'autre. Il s'agit de Pit-le-pendu, le chef des mercenaires. Il se débat comme un diable et rugit des malédictions aux villageois qu'il tente de tuer sans trop découvrir sa garde. Alors que les PJ rejoignent le combat, Pit-le-pendu exécute le dernier villageois et se retourne vers eux, couvert de sang, le regard menaçant. Dans sa soif meurtrière, Pit ne réalise pas que les PJ ne sont pas de simples villageois et il attaque. Si les choses tournent mal, il appelle à l'aide. Tout mercenaire encore vivant dans le secteur abandonne immédiatement sa position actuelle et vient rapidement lui porter secours. Pit se bat jusqu'à la mort.

Villageois malfaisants : profil du Fermier (*Guide du Maître* p. 309) ; NM.

Mercenaires et Gardes de la tour : profil du Malfrat (*Guide du Maître* p. 267) ; LM ; cimeterre +4 (1d6+3/18-20).

Pit-le-pendu : profil du Bandit de grand chemin (*Guide du Maître* p. 265) ; LM ; remplacer l'équipement de combat par : *rapière +1 acérée* +12 (1d6+2/15-20), dague de maître, *armure de cuir clouté +2*, flasque de feu grégeois (2), *potion de soins modérés* (2) ; amulette en or (150 po), bracelet en platine (300 po), 35 po.

La fumée se dissipe

Une fois les combats finis, les rares survivants sains d'esprit sortent lentement de leurs maisons →

Schronk (suite)

Créature magique créée par Schwerkiss il y a quelques années (avant qu'il ne trouve le Cœur), les schronks ont totalement envahi la région.
De la taille d'un gros rat, les schronks se déplacent par petits bonds de façon plutôt furtive. Peureux au premier abord, ils peuvent être apprivoisés en assez peu de temps. Gentils, stupides et énervants, ils apparaissent et disparaissent sans logique ; tant sur la tête que dans les pieds des personnes. Ils produisent régulièrement des sons dont la grande variété va du sifflement aux bruits les plus insolites (craquements, sons de chocs métalliques, couinements, ricanements moqueurs...). Les Schronks possèdent des pattes courtaudes mais préhensiles, qui leur permettent de porter jusqu'à 5 Kg et de trainer des poids allant jusqu'à 15 Kg. Ceci leur permet de rendre toutes sortes de services, et d'accumuler gaffes et catastrophes. Plus féconds que des rats, ils se développent très rapidement.
Les schrinks sont les cousins amphibiens des schronks. D'apparence assez proche, ils n'ont pas de fourrure mais une peau écailleuse et leurs pattes sont palmées et non préhensibles. Ces créatures ne sortent de l'eau que la nuit.

endommagées et de leurs refuges. Effrayés, ils semblent peu enclins à répondre aux questions. Lorsqu'ils réalisent que les PJ en savent encore moins qu'eux sur ce qui s'est produit, la déception se lit sur leurs visages. Quoique pour la plupart d'alignement Mauvais ou Neutre en raison de la longue corruption de l'artefact, ils viennent remercier les PJ qui les ont aidés et leur ont sauvé la vie. Dragor, le fils du vieux chef (demi-orque) du village, raconte ceci :

« Tout ça, c'est d'la faute à cette donzelle et aux gars qui l'accompagnaient ! 'Semblait être une brave fille, mais y'a pas une heure, deux d'ses misérables ont vidé un plein baril d'huile dans la grange pour y met' le feu. Pis d'un coup, y'a eu comme un flash d'une horrible lumière qui v'nait d'la tour et qui a brouillé ma vue. J'me sentais bizarre et une douleur terrible dans la poitrine. Comme si on m'arrachait l'cœur. Et pis, comme ça, c'est parti aussi vite que c'est v'nu. J'étais seul avec Gnafu dans la maison. Ça a fait que'que chose aux autres et même à ces immondes bâtards. Ça les a transformés en choses aux yeux rouges et ils s'massacraient les uns les autres. J'me suis terré dans ma maison. »

Avec des tests de Diplomatie (DD 10), les PJ peuvent obtenir les informations complémentaires en marge ci-contre.

A - Le village et sa statue

Assemblage de vieilles maisons serrées les unes contre les autres, Verken a vraisemblablement été construit autour de la statue qui orne sa place. Représentant une sorte de créature aquatique, la pierre a malheureusement durement souffert de l'érosion et le travail du sculpteur a perdu de sa superbe.

Aucun lieu de culte n'est visible dans le village mais un test de Connaissance (religion) DD 30 permet d'identifier la statue comme étant une représentation de Gogunta, le seigneur démoniaque des bourbiérins et des marécages. Quelques villageois, principalement des pêcheurs vivants du marais, déposent régulièrement des offrandes au pied de la statue.

Trésor : Le piédestal de la statue dissimule une cache (Fouille DD 25) dans laquelle a été délicatement encastrée une statuette dorée scintillante. Celle-ci représente un poisson hideux, une sorte d'anguille pourvue de tentacules. L'idole a bénéficié d'un fantastique travail d'artisanat, avec des rubis à la place des yeux et de petits éclats de perles. Un test de Connaissances (religion) DD 25 permet d'identifier la créature comme une représentation de Dagon, le seigneur démon de la mer. Sa présence en ces lieux est plutôt curieuse mais demeure explicable : les érudits spécialisés en démonologie pensant que Gogunta est une hezrou au service de Dagon. L'idole possède une valeur de 2 500 po ; il serait bien dommage que les PJ la laisse derrière eux…

B - L'étang

En fait d'étang, on découvre plutôt une grande mare aux bords fangeux entourée par des champs. Une population de schrinks (les cousins aquatiques des schronks) vit dans ces eaux. Ils ne sortent que la nuit et s'aventurent parfois dans le village. Le rayonnement du cœur semble avoir eu moins d'effet sous l'eau.

C - L'auberge

À l'écart du village, elle est maintenant ravagée par les flammes. L'incendie s'est même propagé aux bosquets proches, où l'on peut découvrir des corps calcinés.

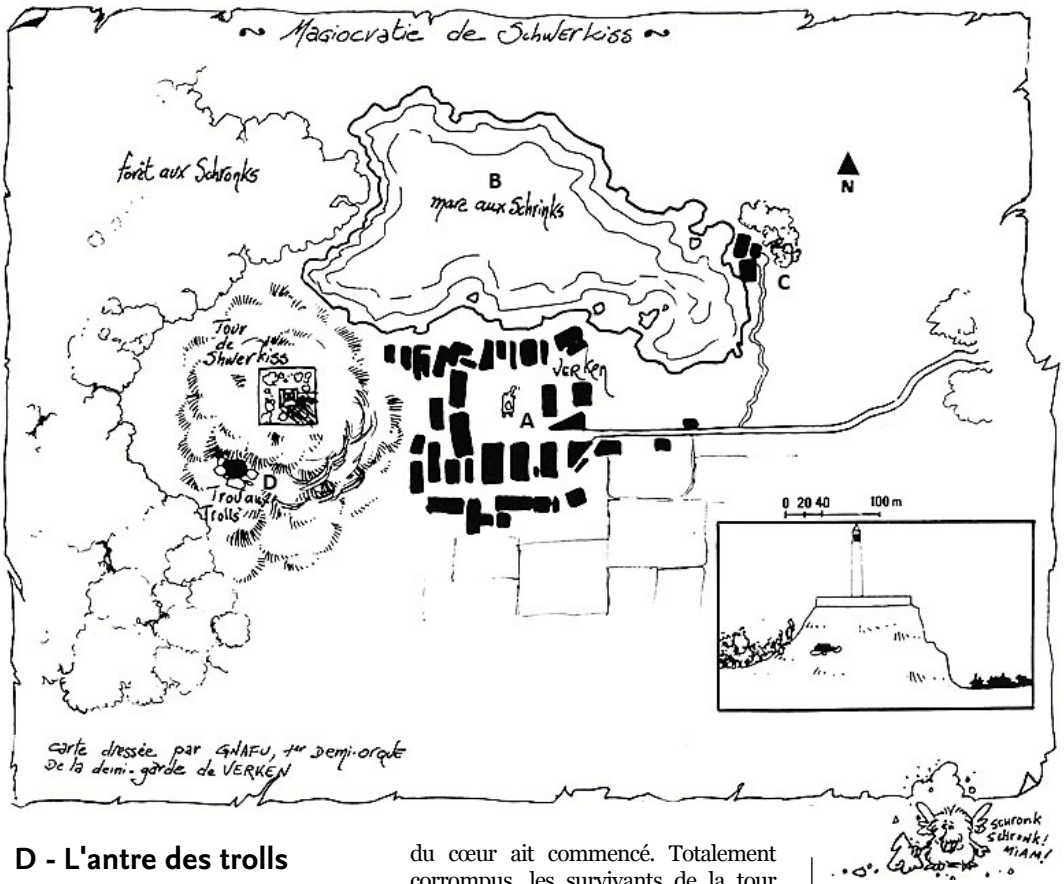
Informations complémentaires (test de diplomatie)

• Depuis de nombreuses années, le village et la région environnante sont sous la coupe de Schwerkiss, un sorcier habitant l'édifice en haut de la colline. Autrefois bienveillant, lui et ses serviteurs sont devenus vils et cruels au fil des ans. (vrai)

• Le mage possède un objet magique puissant dont on dit qu'il pourrait tuer à distance. (vrai)

• Cet objet fabuleux le rend immortel. (faux)

• Parfois, des lueurs maléfiques apparaissent la nuit au sommet de la tour. Lorsque cela se produit, des ombres rampent dans les ruelles du village. Tous alors se calfeutrent car elles essaient d'emporter les villageois. (vrai, des serviteurs de Schwerkiss viennent certaines nuits enlever des villageois destinés à ses expériences).



D - L'antre des trolls

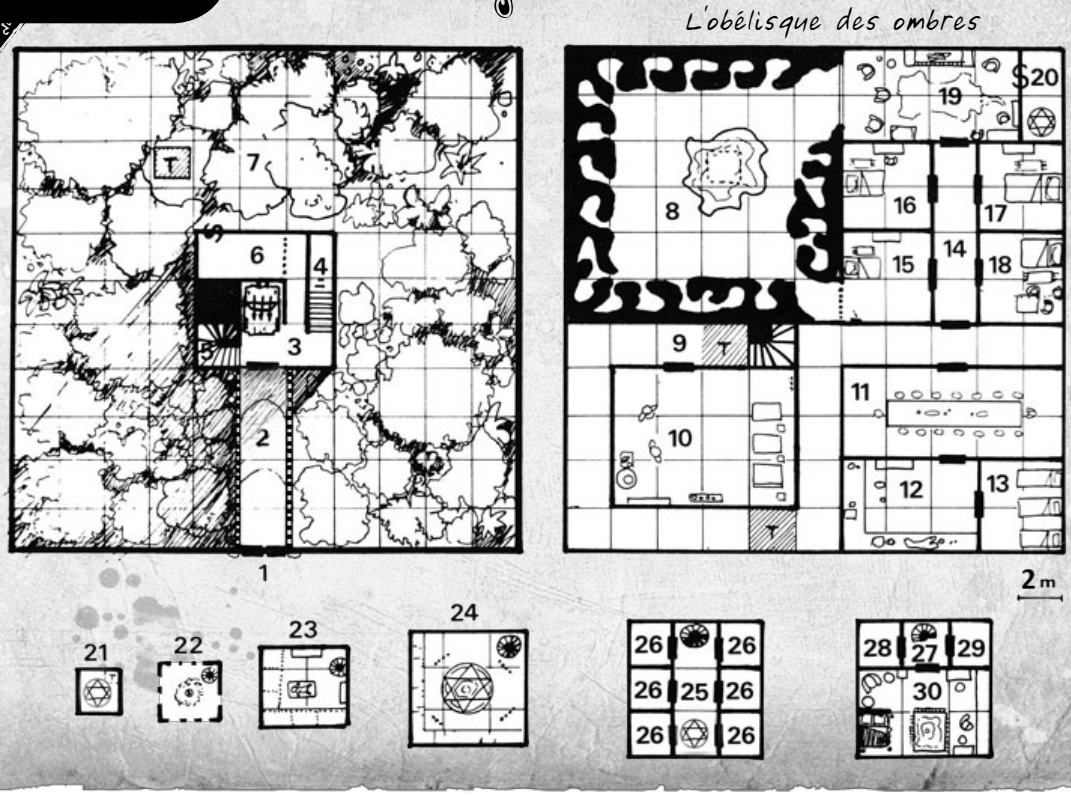
Chassée de la forêt par les schronks, une bande de quatre trolls habite dans cette caverne naturelle qui s'enfonce entre deux parois de roc jusqu'à une salle irrégulière au sol spongieux. Les trolls chassent surtout dans la forêt, mais il leur arrive parfois de s'aventurer sur la colline et aux abords du village. Leur faible intelligence et leur capacité à se régénérer font que le rayonnement du cœur ne les a quasiment pas affectés. Juste énervé…

Trolls (4) : *Bestiaire* p. 277

PARTIE 4 : L'OBÉLISQUE DES OMBRES

N'oubliez-pas que les PJ sont arrivés dans la région seulement un court moment après que le rayonnement du cœur ait commencé. Totalement corrompus, les survivants de la tour ont de violentes et incontrôlables pulsions meurtrières. Les mercenaires de Maëllvine n'ont pas fait de quartier en progressant dans la tour, tranchant des membres, laissant derrière eux des traînées et des mares de sang sur le sol et les murs, de profondes marques et entailles dans les portes et le mobilier, ainsi que d'autres indices macabres témoignant de leur carnage partout dans les couloirs et escaliers menant de la fosse (**8**) à la salle du Cœur de la Mort (**22**).

La tour de Schwerkiss est un obélisque de 6 m de large sur 50 m de haut entourée par une muraille de 5 m dont le haut, épais et arrondi, ne laisse aucune prise pour un grappin. Une double porte en bronze s'ouvre sur la façade sud du bâtiment. →



Pour s'infiltrer dans la tour, Maëllvine a suivi à la lettre des indications fournies par Flayhne : pénétrer par le jardin à l'aide d'un grappin se fixant dans un arbre, utiliser la trappe pour descendre dans la fosse permettant d'accéder au sous-sol de la tour, puis rejoindre le téléporteur après avoir trouvé le mot de commande. Le reste ne tenait qu'à des questions de rapidité et de discrétion.

1. L'entrée principale

Une imposante porte de bronze s'ouvre dans l'inquiétant mur d'enceinte. Le métal de la porte est tellement terni qu'elle semble presque noire. Un bâti de bois rustique formant un « X » est érigé devant l'entrée. Le cadavre d'un homme est cloué à ce cadre, tête en bas, une plaie béante lui ouvrant la poitrine.

La porte est fermée par un *verrou du mage* (NLS 9).

Quand les PJ approchent à moins de 3 mètres, le cadavre se met soudainement à parler en commun, sous l'effet d'une *bouche magique* :

« Bienvenu voyageurs. Vous avez fait un long chemin jusqu'ici, mais vous pourrez désormais y reposer. Ma demeure est votre demeure, maintenant et à tout jamais. »

Une herse de fer barre également l'accès derrière la porte.

Porte de Bronze : pv 60 ; solidité 10 ; Enfoncer DD 28

Herse de fer : pv 60 ; solidité 10 ; soulever DD 25

La zone est couverte par un sort d'*alarme*. Dès que quelqu'un ap-

proche, Schwerkiss est averti. Il surveille habituellement l'entrée depuis les fenêtres magiques de sa chambre (voir **30**). Pour l'heure, il ne regarde pas, occupé avec Maëllvine…

2. Couloir ouvert

Un couloir dont les murs forment une cage métallique voutée. À travers les barreaux, il est possible d'observer le jardin luxuriant qui s'étend 5 mètres en contrebas et où fleurissent de nombreuses essences de plantes et d'arbres. L'extrémité du couloir est bloquée par une lourde porte de bois.

Si des visiteurs ont été signalés à l'entrée, un garde situé en **3** surveille le couloir par un œilleton. Si le visiteur se révèle être un intrus, il ouvre un panneau dans la porte et actionne une baliste qui projette trois carreaux dans le couloir.

Baliste : 3x Att +15 distance (1d8/19-20 par carreau). Il faut deux actions complexes au garde pour recharger la baliste.

3. Le hall de la baliste

En pénétrant ce hall par le couloir, le visiteur a face à lui une baliste. Un escalier sur la gauche descend dans l'obscurité. À droite, deux autres issues sont proposées : un couloir (menant vers la prison du troll **6**) et une petite porte (donnant sur un escalier éclairé montant vers l'étage).

Un garde se tient en permanence dans ce hall et surveille le couloir d'entrée, activant si nécessaire la baliste. Deux autres gardes sont embusqués dans l'escalier **5** et viennent prêter main forte à leur compagnon en cas d'attaque. Ils interviennent en tentant de faire reculer les intrus vers l'escalier **4.**

4. L'escalier piégé

Un escalier qui monte et forme un coude vers la gauche.

Piège : Après le coude, le couloir, qui avance sur toute la largeur de la tour, est sous l'emprise de *ténèbres profondes* sur ses six derniers mètres. Une trappe occupe toute cette zone et s'ouvre brutalement, projetant les infortunés dans la prison du troll en **6**. (*Manuel des Joueurs* p. 426, fosse camouflée FP1).

5. L'escalier vers le sous-sol

Un escalier qui descend dans l'obscurité.

Cet escalier mène dans le couloir **9**. Il y a une trappe au bas de l'escalier (voir **9**).

6. La prison du troll

Une pièce de pierre nue sans éclairage, voûtée et couverte de marques de griffures. Son sol est couvert de paille. L'accès (comme la sortie) est bloqué par une herse sur toute la largeur.

Au fond de la pièce, un passage secret donne sur le jardin **7** (Fouille DD 20).

Lorsque l'alerte a été donnée, les gardes ont ouvert le passage secret. Le troll peut donc circuler dans le jardin et vérifier s'il n'y a pas un « repas » en perspective. Si aucune alarme n'a été déclenchée, il est dans la pièce et essaie d'attraper les intrus passant à portée de ses longs bras.

Troll : *Bestiaire* p. 277

La herse et le passage secret s'ouvrent en actionnant des leviers situés en **10**. →

Herse de fer : pv 60 ; solidité 10 ; soulever DD 25

7. Jardin

Une haute et abondante végétation envahit totalement ce jardin qu'entoure un immense mur.

Une vaste population d'insectes, d'araignées et de serpents rend ce lieu très vivant. Rendue agressive par le rayonnement du Cœur, la vermine attaque tout intrus.

Nuée de mille-pattes : *Bestiaire* p. 214

Veuve noire géante : *Bestiaire* p. 20

Serpent venimeux : *Bestiaire* p. 257

Si le passage secret de la zone **6** est ouvert (et si les PJ n'ont pas déjà abattu ce gardien), l'ambiance est relevée par la présence d'un troll.

Dans une partie du jardin s'ouvre une petite clairière. En son milieu repose le corps d'un homme sur un tapis de mousse. Dans son abdomen est plantée une épée longue en argent.

Le cadavre semble récent, mais il est en réalité vieux de plusieurs années et conservé sous l'effet d'un sort de *préservation des morts*. L'épée factice est inamovible, clouant le cadavre au sol.

Piège : Lorsque quelqu'un s'approche à moins de 1,5 m du corps étendu, une trappe de 3 m de côté s'ouvre, précipitant l'imprudent 9 m plus bas dans une petite mare (en **8**). L'eau amortit légèrement la chute réduisant les dégâts de 1d6. (*Manuel des Joueurs* p. 426, fosse camouflée FP3).

8. Fosse

Au centre de cette immense caverne se trouve une petite mare d'eau noirâtre dont la surface graisseuse est couverte de saletés et de feuilles pourrissantes. Une vingtaine de boyaux sombres s'ouvrent dans la paroi.

La mare fait 3 m de profondeur. Une colonne dans la caverne soutient la statue dorée du jardin.

Les divers boyaux sont pour la plupart complètement vides, mais trois crocodiles s'y abritent. Si un PJ chute dans la mare ou pénètre autrement dans la fosse, les crocodiles rugissent d'excitation et dévalent depuis les boyaux pour chercher leur nourriture.

Crocodiles (3) : pv 22 ; *Bestiaire* p. 52.

Trésor : les cavités des crocodiles contiennent un total de 19 gemmes (250 po chacune). À proximité d'un corps à moitié dévoré se trouve également un *pic de guerre lourd +3, tueur de morts-vivants*.

9. Couloir

Un simple couloir de pierre lisse pourvu de deux banales trappes de 15 m de profondeur dont le fond est tapissé de solides pieux (*Manuel des Joueurs* p. 427 - fosse bien camouflée FP8). La porte menant en **14** est fermée par un *verrou du mage* (NLS 8).

10. Salle des gardes

Une grande salle très sobre et spacieuse vide de tout mobilier hors un râtelier d'armes et un placard. Le sol est capitonné pour absorber le choc de chutes ou de plaquages.

Les leviers permettant de manipuler et d'amorcer les grilles et passages secrets décrits dans les salles précédentes sont dissimulés dans le placard.

11. Grande salle de banquet

Une salle déserte et plongée dans l'obscurité.

8. Combat : Tactique des gardes

Un garde, situé en **19,** tire sur les PJ à travers le mur illusoire à sens unique (camouflage total) séparant les deux zones (voir **19**). Si les personnages tirent en aveugle à travers le mur, ils ont 25% de chance de viser la bonne zone (ce qui leur donne ensuite seulement 50% de chance de porter leur attaque). Notez que la salle **19** surplombe la fosse de 3 m environ.

Éclairée par un peu de lumière, la pièce est décorée de boiseries et de poutres sculptées aux motifs grimaçants.

12. Cuisine

Une table de bois inclinée est couverte de couteaux, pots et autres ustensiles de cuisine. Une cheminée au nord garde la pièce relativement sèche mais enfumée. Trois cuisiniers sont en train de hacher avec délectation le corps d'un homme étalé sur un plan de travail.

Les cuisiniers ne sont pas morts sous le rayonnement du Cœur, mais ils ont sombré dans la folie. Armés de hachoirs, ils comptent faire un horrible repas de leur compagnon – l'ancien chef des gardes.

Cuisiniers fous (3) : profil du Cannibale (*Guide du Maître* p. 306) ; CM ; hachoir pour hache de lancer ; tablier de cuir pour armure de peau.

13. Chambre des cuisiniers

Une chambre très austère : des murs de pierre froide, trois lits, une table, une armoire ne contenant que des objets sans valeur.

14. Couloir

Il est obscur et recouvert d'un épais tapis.

La porte de **14** est fermée par un *verrou du mage* (NLS 8).

15. Chambre de Gorz

Une pièce humide au sol de terre battue communiquant avec une caverne par une grille actuellement ouverte.

Un levier permet d'actionner l'ouverture de la grille. Gorz, le maître des crocodiles, a été tué par Maëllvine et ses sbires dans la fosse (en **8**). Les charmantes créatures digèrent maintenant le cadavre de leur ancien maître.

16. La chambre de la magicienne Vendra

Une chambre aménagée avec un mobilier raffiné mais sinistre. Un épais tapis recouvre le sol et de sombres tapisseries rivalisent sur les murs avec de lugubres peintures. À proximité d'un lit se trouvent un bureau en chêne et une armoire. Tous les meubles sont endommagés, profondément tailladés et marqués par des coups d'épée, éclaboussés et tachés de sang. Le corps d'une femme, vêtue d'une chemise de nuit en lambeaux, est étendu sur des draps rouges au pied du lit. Cinq autres corps gisent dans la pièce, hommes et femmes en armure de cuir morts récemment de manière brutale.

Vendra, la magicienne et nouvelle concubine de Schwerkiss, dormait ici lorsque des combats débutèrent dans le couloir. Son erreur fut d'intervenir alors qu'elle n'y était pas préparée… Les autres corps sont ceux de mercenaires, gardes et amazones.

17. Chambre du guerrier Xipe

Les murs sont couverts de tentures de velours noir et de bas-reliefs d'onyx montrant des scènes de tortures. Un étroit chevalet domine le coin nord-ouest de la pièce à côté d'un lit et d'autres pièces de mobilier en ébène. Une vierge de fer ouverte se trouve au coin sud-est. Un brasier de charbon grésillant crachote dans le coin sud-ouest d'où il donne à la pièce une ambiance rougeâtre démoniaque. →

16. Trésor de Vendra

Sur le corps de Vendra, une recherche permet de trouver un *anneau de protection +2*. En mourant, la magicienne a lâché sa *baguette de frayeur* (32 charges) qui a roulé sous son lit. Un joueur précisant qu'il fouille ou cherche sous le lit la trouvera ; si personne ne donne cette précision, il faut réussir un test de Fouille DD 15 pour découvrir la baguette.

Trois lingots d'argent d'une valeur de 90 po chacun ont chuté du bureau et été dispersés dans la pièce lors des combats.

Un coffre (protégé par un bon vieux dard empoisonné (*Manuel des Joueurs* p. 426)) contient divers ingrédients de sorts ainsi qu'une bague ornée d'une pierre noire. Cette pierre permet de lancer un sort de *ténèbres* (NLS 8). L'anneau contient 5 charges au total. Un examen plus attentif du coffre (Fouille DD 15) permet de déceler dans un double fond le grimoire de la magicienne. Il comprend les sorts suivants :

Niveau 1 - *bouclier, feuille morte, serviteur invisible*

Niveau 2 – *corde enchantée, lévitation, pattes d'araignée*

Niveau 3 – *nuage nauséabond*

À l'intérieur du grimoire se trouve un papier sur lequel est griffonné le nom « Dou-Bral » ; Vendra (non disciple de Zon-Kuthon) a préféré noter le mot de commande du téléporteur de la salle **20**.

Le guerrier logeant dans cette chambre à coucher/de torture a nommé cette pièce « Xovaikain » (le royaume noir de souffrance de Zon-Kuthon).

Créature : Les PJ sont accueillis par Xipe, serviteur fanatique de Zon-Kuthon. Sa peau blafarde est couverte de blessures sanglantes dont certaines sont maintenues ouvertes par des crochets. Par endroit, elle est complètement arrachée et laisse voir ses muscles. Certaines parties de son corps sont couvertes de cuir noir trempé de sang. Il porte un heaume dissimulant totalement son visage. Celui-ci ôté, il laisse apparaître un visage sans lèvres où s'épanouit un rictus souriant de dents sanguinolentes. La partie gauche de son crâne est écorchée, dévoilant son cerveau palpitant. Privé de son heaume protecteur, il meurt en quelques minutes. Xipe est quasiment sourd.

Xipe : profil du Bandit de grand chemin (*Guide du Maître* p. 265) ; NM ; Pas d'équipement de combat ; armure de cuir.

18. Chambre du prêtre Thotek

La salle très austère est plongée dans le noir. Une statue de Zon-Kuthon se dresse contre le mur est. Des chaînes cloutées pendent des orbites vides du crâne qui lui tient lieu de tête.

Thotek n'est pas présent, parti rejoindre Schwerkiss après le début du rayonnement du Cœur.

Piège : Deux rounds après que les intrus soient entrés, la pièce entière tombe sous le coup de *ténèbres maudites* (NLS 4). Un round plus tard, trois ombres convoquées émergent de la statue et tentent de tuer toute créature vivante autre que le prêtre.

Ombres (3) : Bestiaire p. 231

Trésor : Dans l'oreiller, sur son lit, est dissimulé un diamant d'une valeur de 1 000 po. Au pied de la statue est posé un bloc d'encens de méditation.

19. Le salon de réception

Cette grande pièce domine légèrement une grande caverne à l'ouest. Entre les deux, une brume presque imperceptible flotte dans l'air, comme si une sorte de membrane avait été étiré sur toute l'ouverture. Cinq chaises sont disposées devant cette « fenêtre ». À l'est se trouve une table basse entourée de plusieurs chaises. Diverses peaux d'animaux parsèment le sol et trois tentures de soie cousues de fils d'or décorent les murs. Dans un coin, trône seul un meuble finement ouvragé.

La « brume » est en réalité un *mur illusoire* permanent que Schwerkiss a installé ici. De ce côté, le mur est transparent ; de l'autre côté, il apparaît comme un mur de roche naturel et solide. Le *mur illusoire* fonctionne comme s'il avait été lancé par un NLS 9.

Créatures : Trois archers se trouvent dans la pièce mais deux ont les yeux voilés de sang et rampent au sol, se tordant toujours de douleur suite au rayonnement du Cœur. Le troisième est totalement hystérique et tire sur tout ce qu'il voit dans la fosse en **8**. Il est le seul des trois gardes à connaître le mot de passe (« Dou-Bral ») du téléporteur **20**.

Une porte secrète est dissimulée derrière une tenture sur le mur est (Fouille DD 20) et mène en **20**.

Trésor : Le meuble accueille de nombreuses fioles renfermant de fines liqueurs. Un seul de ces flacons (5% de chance de tomber dessus par hasard) ne sent pas l'alcool ; il contient une *potion d'invisibilité*.

17. Combat : Tactique de Xipe

Lorsque les PJ entrent, le guerrier fanatique saisit une barre de fer rouge. S'il ne parvient pas à la saisir ou en est désarmé, il combat avec une chaîne cloutée. Dès qu'il en a l'opportunité, il tente de bousculer un PJ dans la vierge de fer ouverte ; s'il réussit, le PJ reçoit 2d6 points de dégâts à cause des pointes, mais seulement la moitié en cas de succès sur un test de Réflexes DD 12. Si le PJ n'emploie pas son action de mouvement pour ressortir de la vierge de fer au plus tôt, le guerrier Xipe utilise son action de mouvement suivante pour refermer le battant qui inflige automatiquement 10 points de dégâts à la victime prisonnière de l'instrument de torture.

20. Le téléporteur

Au fond de cette petite pièce est tracé un pentacle.

Le pentacle est un téléporteur. Il est relié à un pentacle jumeau dans le couloir **25.**Il s'active avec un mot de commande : « Dou-Bral » (l'ancien nom de Zon-Kuthon). Après trois tentatives infructueuses, le malheureux est téléporté en **21**. Du pentacle émanent des résidus de magie d'invocation.

21. La prison

Une toute petite pièce de forme pyramidale qui n'a rien de remarquable. Le cadavre d'un homme y est blotti contre le mur ouest en position fœtale, les yeux voilés de sang et le visage déformé par la douleur.

Les intrus n'ayant pas employé le bon mot de passe sur le pentacle en zone **20** ou **25** atterrissent ici, et servent ensuite à « alimenter » le Cœur de la Mort. L'air y est saturé par une *brume de folie* stagnante (*Manuel des Joueurs* p. 565).

Le corps est celui d'un mercenaire de Maëllvine mort sous le rayonnement du Cœur. Outre son équipement de base, il possède une *épée courte +1* joliment ouvragée.

Une trappe est dissimulée dans le sol (Fouille DD 20) mais elle ne s'ouvre que depuis l'escalier en colimaçon de la salle **22** (solidité 8, 150 pv, enfoncer DD 34).

22. Salle du Cœur de la Mort

L'escalier de métal débouche sur une grande salle enfumée. Au centre se dresse dans une majesté infernale une monstruosité vaguement humanoïde de plus de 3 m dont le torse décharné dévoile une paire de seins. La chose se drape de ses chairs comme d'une robe en lambeaux. Son abdomen béant laisse apparaître des organes suppurants rongés par des vers, le tout se fondant en un amas tentaculaire glaireux se tortillant et supportant cette masse informe. Le plus dérangeant demeure cependant la tête de la créature : un visage féminin d'une beauté fascinante aux grands yeux gracieux couleur émeraude et que chacun reconnait avec stupeur… Maëllvine ! Une faux osseuse lui tient lieu de bras gauche et elle affronte un humain chauve aux traits anguleux vêtu d'une robe noire de nécromancien. Au sol gisent plusieurs corps inertes et une stèle renversée.

Lorsque Maëllvine a posé la main sur le joyau, son cœur a instantanément été avalé et elle est morte. Mais Urgathoa gardait un œil attentif sur cette jeune apprentie dévouée et la mort n'est pas réellement un problème pour la Princesse Blafarde. Voyant en Maëllvine une servante prometteuse et des plus ingénieuses, Urgathoa décida de lui accorder sa bénédiction en liant son âme à sa peau. Dans les minutes qui suivirent le cataclysme, le corps de Maëllvine se souleva dans les airs, entouré d'une aura impie pour se métamorphoser en cette écœurante monstruosité morte-vivante : une fille d'Urgathoa (voir profil page 123).

Seul, diminué par ce combat et le rayonnement du Cœur, au bord de la folie, Schwerkiss voit l'arrivée des PJ comme une aide providentielle.

Schwerkiss : profil du Conjureur (*Guide du Maître* p. 281) ; NM

23. Le laboratoire

Cette pièce empeste les produits chimiques. Trois cuves de verre pleines d'un liquide verdâtre →

22. Combat : Tactique de Schwerkiss

Schwerkiss est sous l'effet des sorts *armure de mage* et *rapidité*. Il a déjà lancé ses deux *projectiles magiques* et *convocation de monstre IV* afin de rester à distance et d'occuper « Maëllvine » avec un molosse satanique. Il combat aux côtés des PJ, lançant ses derniers sorts offensifs. Une fois la créature terrassée, s'il est encore en vie et en a encore les capacités, il se retourne contre les PJ. Dans le cas contraire, il tente de fuir en utilisant une *porte dimensionnelle* et son parchemin de *repli expéditif*.

22. Trésor

Outre le Cœur de la Mort, qui a roulé sur le sol, il est possible de fouiller les morts jonchant la pièce.
Autour du cou de la dépouille de Thotek est attachée une main coupée et desséchée fixée à une chaîne en or. Il s'agit d'une *main du mage*. À ses côtés se trouve un *marteau +1 impie*. Il possède également un *chapelet de prières mineur* et 2 potions de *soins importants*. Gisent également les corps de trois amazones. Sur l'un des cadavres se trouve un *anneau de protection +1*. Restent, enfin, deux corps de mercenaires.

inondent la pièce d'une lumière maladive. Des membres humains flottent à l'intérieur. Une table d'opération assez large pour accueillir un ogre trône au centre de ce sinistre laboratoire. Elle est dotée de leviers et de manivelles et est munie d'entraves métalliques. Le long des murs se trouvent différentes tables encombrées de matériel d'alchimie. Une silhouette massive, plus grande qu'un humain, est allongée sur la table principale, assemblage de morceaux humains décomposés, cousus et vissés ensemble.

S'il entend des pas, le golem ligoté geint faiblement. Lorsqu'un PJ approche, il arrache ses entraves, frappe les personnes les plus proches et se met à hurler d'une voix aussi stupide que caverneuse : « *Maître… Maître…* ».

Golem de chair : *Bestiaire*, p. 167

24. La salle de magie

Cette grande pièce comporte divers pupitres de bois, étagères métalliques et chaises. Une foule d'ustensiles et d'objets défiant toute description s'étalent sur une table de marbre. Un griffon empaillé est suspendu au plafond par des crochets et des chaînes. Les murs sont couverts de diagrammes mystérieux et de plans de construction. Un pentacle est gravé sur une grande surface au sol.

À l'extrémité nord-est de la pièce, un mécanisme secret révèle une petite niche où est dissimulé le grimoire du propriétaire des lieux. Ce grimoire ne contient que les sorts que Schwerkiss a en tête lorsqu'il a ses pleines capacités.

Le pentacle sert à Schwerkiss de zone de sécurité d'urgence lorsqu'il expérimente de nouveaux sorts. Une fois par jour, il produit les effets cumulés suivants sur la première personne qui pénètre son aire : *annulation d'enchantement* (NLS 9), *dissipation de la magie* (NLS 9), *soins importants* (NLS 5).

25. L'escalier et le pentacle

Cet escalier en colimaçon débouche sur un couloir avec six portes. De l'autre côté du couloir un pentacle est dessiné sur le sol.

Les portes donnent accès aux cellules des amazones qui constituent la garde de Schwerkiss. S'il y a un bruit quelconque, au moins une amazone jette un coup d'œil dans le couloir, puis alerte ses congénères avant de passer à l'assaut.

Le pentacle téléporte en **20** et fonctionne exactement comme celui de cette zone.

Amazones (3) : profil de l'Esclavagiste (*Guide du Maître* p. 268) ; remplacer l'équipement de combat par : cimeterre, bolas, *bracelets d'armure +1*.

26. Le quartier des gardes

Il s'agit de six chambres identiques, à peine meublées, et sans décoration.

Les amazones de Schwerkiss vivent dans ces cellules : six guerrières de niveau 4. Lorsque les PJ arrivent, il n'en reste plus que trois ; les autres sont tombées contre Maëllvine dans la salle du cœur.

27. Un petit hall

L'escalier en colimaçon débouche dans un petit hall. Trois portes d'airain s'ouvrent sur les côtés. Elles sont gravées de crânes et de motifs ressemblant à des chaînes entrelacées. →

---

24. Trésor

Dans un coffret ouvert se trouvent quelques fioles de verres contenant divers liquides colorés. L'une est une *potion de résistance aux énergies destructives (feu)*, et deux d'entre elles sont des *potions de soins importants*.

26. Trésor

On peut trouver une très austère cuirasse de maître d'apparat dans chaque chambre et un coffre contenant leur solde de 150 po chacune.

Maëllvine - fille d'Urgathoa

Mort-vivant de taille TG, NM
Init +3 ; **sens** vision dans le noir (18 m) ; Détection +17, Perception auditive +17
Aura profanation (6 m de rayon)
DÉFENSE

CA 23, contact 12, pris au dépourvu 20 (+3 Dex, +11 naturelle, -1 taille)
pv 104 (11d12+33)
Réf +7, **Vig** +7, **Vol** +11
Immunité mort-vivant
ATTAQUE

VD 12 m ; vol 12 m (parfait)
Corps à corps membre monstrueux (faux) +13 (2d6+9 + contact contagieux), griffe +11 (1d6+5 + contact contagieux)
Attaque spéciale contact contagieux, sorts
Sorts (NLS 6, +13 contact au corps à corps)
Niveau 3 – *animation des morts**, *contagion* (DD 16), *dissipation de la magie* (DD 16)
Niveau 2 – *immobilisation des personnes* (DD 15) (2), *mise à mort** (DD 15), *profanation*
Niveau 1 – *blessures légères* (DD 14), *bouclier de la foi*, *frayeur** (DD 14), *protection contre le Bien*
Niveau 0 – *assistance divine*, *blessure superficielles* (DD 13), *détection de la magie*, *résistance*, *stimulant*
sort de domaine ;* **Domaines Mort, Guerre
TACTIQUE

Avant le combat Maëllvine commence par lancer *assistance divine*, *bouclier de la foi* et *protection contre le Bien*. Lorsque les PJ arrivent, elle tente d'animer les divers cadavres alentour avec *animation des morts* en les gardant à proximité pour qu'ils soient dans son aura de profanation.
Pendant le combat La fille d'Urgathoa se sert de son contact contagieux et alterne les attaques au corps à corps et les sorts offensifs en se concentrant sur les lanceurs de sorts ou les PJ sans armure.
Moral Se croyant invincible, Maëllvine se bat jusqu'à la mort.
STATISTIQUES

For 27, **Dex** 17, **Con** -, **Int** 19, **Sag** 16, **Cha** 17
Attaque de base +5 ; **lutte** +17
Dons Attaque en puissance, Attaques multiples, Attaques réflexes, Magie de guerre
Compétences Acrobaties +10, Arts de la magie +11, Bluff +10, Concentration +17, Connaissances (religion) +14, Déplacements silencieux +10, Détection +17, Équilibre +12, Évasion +10, Intimidation +12, Perception auditive +17, Psychologie +10
Langues commun, abyssal, aquatique, elfes
Particularités Bras-faux, vigueur impie
POUVOIRS SPÉCIAUX

Aura de profanation (Sur). Aura de 6 m fonctionnant comme le sort *profanation*. Elle bénéficie également de ce sort (déjà compris dans le profil) et peut le réactiver par une action simple s'il est dissipé.
Contact contagieux (Sur). À chaque fois que Maëllvine frappe, elle peut décider de transmettre une maladie à son adversaire comme avec le sort *contagion* (Vigueur DD 16 pour résister).
Membre monstrueux (Sur). Le bras gauche de Maëllvine a pris la forme de l'arme de prédilection d'Urgathoa : une faux osseuse. Cette faux monstrueuse est considérée comme une arme d'alignement Mauvais de taille TG.
Sorts. Maëllvine lance des sorts comme une prêtresse de niveau 6. Le DD du jet de sauvegarde est basé sur la Sagesse.
Vigueur impie (Ext). Maëllvine gagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à son modificateur de Charisme multiplié par son nombre de dés de vie. Elle gagne aussi un bonus égal à son modificateur de Charisme à ses jets de Vigueur.



Le cœur de la mort

C'est un joyau rouge sang et légèrement tiède de la taille d'un poing, palpitant d'une énergie contenue à grand-peine. Il projette sans cesse des rayons de lumière pourpre dans toutes les directions.



Une personne étudiant sa surface pendant plus d'une minute découvre à l'intérieur des ombres tourbillonnantes. Tandis que l'observateur s'absorbe dans la contemplation du Cœur, des visages se forment dans les ombres, gagnant progressivement en netteté jusqu'à ce que le reflet tordu du spectateur apparaisse à la surface du cœur, le visage déformé par la douleur. L'observateur subit l'équivalent d'un sort de *frayeur* (DD 19).

Absorption de cœur : Quiconque touche le cœur de la mort doit réussir un jet de Vigueur (DD 25) ou mourir violemment sur l'instant, le cœur « arraché » par le joyau, comme l'a été celui d'Arazni.

Utilisation magique des cœurs : Si le détenteur de l'artefact est un lanceur de sorts d'alignement mauvais, il peut utiliser les cœurs d'humanoïdes absorbés par le joyau comme composantes de sort. Il a alors 25% de chance par cœur « dépensé » d'augmenter son niveau de lanceur de sorts de +2.

Il peut également utiliser un cœur absorbé pour créer des objets magiques. Chaque cœur d'humanoïde absorbé représente l'équivalent de 5 points d'expérience utilisés dans le cadre de la création d'un objet. Une fois l'objet achevé, il est empreint d'un mal persistant (objet sombre et froid, forme chaotique, dégageant une aura mauvaise, etc.)

Vague de douleur : Une fois par jour, en effectuant un rituel de 3 rounds nécessitant la « dépense » d'un minimum de 5 cœurs d'humanoïdes préalablement absorbés, le possesseur du Cœur peut libérer une vague de douleur déchirante qui transperce les victimes sur un peu plus d'un kilomètre et demi. La vague se manifeste en prenant la forme d'un rayonnement.

Les victimes ont la sensation de se faire arracher le cœur et subissent une terrible souffrance. Chaque personne touchée doit réussir un test de Vigueur (DD 15) sous peine de s'évanouir pendant 5 rounds. Les yeux des victimes se voilent de sang lors du passage de la vague. La victime est laissée aveuglée par ce phénomène et le sujet est considéré comme sans défense et ne peut entreprendre aucune action durant une période de 1 round. Les cibles touchées reçoivent également 1d3 points de corruption (cf. ci-dessous). Les victimes restent bouleversées après l'effet et subissent un malus de -2 à la plupart de leurs tests pendant 3d10 minutes.

Seules les créatures d'alignement bon ou neutre sont affectées.

Dans un rayon de 30 m, le rayonnement inflige de surcroît 1d6 points de dégâts par cœur dépensé (soit 5d6 min ; max. 15d6) aux créatures d'alignement bon. La vague les étourdit également pendant 1d4 round. Les victimes dans un rayon de 30 m subissent 1d6 points de corruption (cf. ci-dessous).

Le sort n'inflige que la moitié de ces dégâts aux créatures neutres et ne les étourdit pas.

Les dégâts peuvent être réduits de moitié et l'effet d'étourdissement évité en réussissant un test de Vigueur (DD 15).

Corruption de l'esprit : Toutes les 24 heures passées à proximité du cœur, chaque individu doit effectuer un test de Volonté (DD 15 + nombre de points de corruption cumulés) pour résister à la corruption. La corruption dépend de la distance séparant le personnage et l'artefact : moins de 1 m (1d3 points) ; moins de 6 m (1d2 points) ; 6 m à 1,5 Km (1 point). Chaque point de corruption pousse petit à petit la personne affectée vers le Mal. Au fil du temps, son comportement évolue tel qu'indiqué ci-dessous : 25% du score de Sagesse : corruption moyenne ; 50% du score de Sagesse : corruption modérée ; 100% du score de Sagesse : corruption sévère.

Lorsque le nombre de points de corruption est supérieur ou égal au score de Sagesse, l'alignement du personnage bascule pour devenir « mauvais ».

Modifications comportementales :

• Corruption moyenne : agressivité, troubles compulsifs, impulsivité déraisonnable, moments de désorientation, phobie moyenne, apparence négligée, etc.

• Corruption modérée : crises de délires, esprit dérangé, hallucinations, hystérie, nervosité, phobie modérée, perte de volonté, etc.

• Corruption sévère : apathique, lâche, fataliste, sentiment d'invulnérabilité, meurtrier, paranoïaque, phobie sévère, esprit totalement déséquilibré, etc.

Les points de corruption peuvent être totalement supprimés par un sort de *pénitence, miracle* ou avec un *souhait*. Une *délivrance des malédictions* ou *guérison suprême* permet d'enlever 1 point de corruption une seule fois. Un sort de *restauration* permet d'enlever 1 point de corruption toutes les 24 heures. Une *restauration suprême* permet d'enlever un nombre de points égal à la moitié du niveau de lanceur du sort toutes les 24 heures.

Les portes sont verrouillées.

28 & 29. Les gardiennes

Il s'agit d'une petite cellule plongée dans l'obscurité. Des chaînes de diverses tailles pendent du plafond et s'entrechoquent en tintant lorsque la porte s'ouvre. Une silhouette féminine à la peau pâle comme la mort et couverte de cicatrices vous accueille drapée dans une robe de chaînes barbelées.

Chaque cellule renferme un kyton aux services de Schwerkiss. Il attaque immédiatement les intrus, leur infligeant le maximum de douleur tout en gloussant de plaisir, retardant le plus possible leur mort.

Kyton : *Bestiaire* p. 190

30. La chambre de Schwerkiss

Une pièce baroque où se côtoient un lit à baldaquin, un petit bassin, du mobilier extravagant et des accessoires de magie. Trois larges fenêtres en ogive donnent sur un panorama déroutant très différent de celui des environs : un lieu de désespoir baignant dans une lumière rougeâtre qui monte du sol, véritable paysage de cauchemar. Au milieu des pots et des tentures, un espace sur le mur est occupé par un pentacle de petite taille. En son centre est fichée une gemme violette.

Conclusion

À la fin de cette aventure, les PJ ont vaincu Maëllvine après qu'elle soit devenue une monstruosité d'Urgathoa et ils ont découvert le pouvoir dévastateur du Cœur de la Mort. Lorsqu'ils ressortent de l'Obélisque des Ombres, ils sont accueillis avec enthousiasme par tous les survivants de Verken qui les attendent.

Même s'ils ne le réalisent peut-être pas, l'artefact impie constitue une grande menace pour Talbeth. Pourtant, s'ils souhaitent doubler leur récompense, les PJ doivent rapporter l'objet au gouverneur de la cité. Il leur faudra prendre les plus grandes précautions pour transporter la funeste relique sans qu'elle dévore le cœur de l'un d'eux. Par ailleurs, un danger plus insidieux les menace, car le voyage de retour est long et la corruption de leur esprit par l'objet maudit risque d'opérer au fil des jours. Certains PJ pourraient basculer vers le Mal avant même d'avoir rejoint Talbeth.

S'ils arrivent à bon port, les révélations faites au gouverneur quant à la destinée de Maëllvine le laissent songeur mais satisfait ; elle ne pourra plus faire de mal à la population de Talbeth. Les PJ sont récompensés comme convenu et leurs exploits sont partiellement révélés. Une stèle de bois sculptée avec les armoiries de la maison Alarien est dressée dans le cimetière de la cité, unique témoignage de respect accordé à la défunte Maëllvine.

Si le Cœur a été ramené, au fil des jours, les mages, sages et érudits de Talbeth étudient de manière plus approfondie l'artefact et découvrent avec effroi son origine et ses effets néfastes. Il semblerait qu'Arazni ait localisé son cœur, et ce n'est plus qu'une question de jours avant que les chevaliers de la tombe ne viennent réclamer le bien de leur maîtresse…

Pierre Balandier
illustrations *Didier Guiserix ainsi que Paizo Publishing, tous droits réservés. 2012. Pathfinder JdR.*
Plans *Didier Guiserix*

30. La gemme

En touchant la gemme, il est possible de changer le paysage et de faire apparaître n'importe quel panorama, pourvu que le lieu soit connu du manipulateur. Ce dispositif fonctionne également comme une *boule de cristal*. Schwerkiss s'en sert fréquemment pour surveiller sa demeure et les événements se déroulant au village et dans les alentours. Habitué au calme de la région, il ne l'utilise que rarement et n'a ainsi pas vu arriver Maëllvine et ses sbires. Ce dispositif est attenant à la tour, il ne peut en aucun cas être récupéré.

UN SCÉNARIO POUR BLOODLUST MÉTAL
CASUS BELLI

Empalez les bébés !

Cette aventure conviendra à un groupe de joueurs un tout petit peu subtils, des personnages peu expérimentés et un meneur de jeu ayant un peu de bouteille.

En quelques mots...

Trompés par un résident des Prudences, les PJ sont envoyés pour enquêter sur les mœurs de messire Frédéric d'Olderre et découvrent sur place un panier de crabe, un héritier motivé, une concubine intéressée, des voisins jaloux et manipulateurs, sans oublier toutes sortes de surprises dont une bande de Piorads en maraude...

Fiche technique

TYPE • ouvert (bac à sable)
PJ • 4 à 5 aventuriers de tout niveau ou presque
MJ • Avec un peu de bouteille
Joueurs • Tout niveau

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

Introduction des personnages

Pôle, à une date sans importance. Le groupe est recruté pour un boulot dangereux, à l'extérieur de la ville. L'identité du commanditaire dépend de vos besoins. Si les armes sont toutes affiliées à une faction, la demande vient de là. S'ils sont multicasquettes ou indépendants, ils sont engagés (pour pas trop cher) par certains personnages haut placés. Dans ce second cas, les PJ servent d'agents jetables pour tirer au clair une histoire relativement secondaire.

Quelle que soit la manière dont ils sont présentés par le commanditaire, les faits sont toujours les mêmes : Frédéric d'Olderre, un petit seigneur qui règne sur un confetti perdu dans le nord des Prudences, a développé une sale réputation. Des rumeurs persistantes l'accusent d'être un boucher impitoyable qui tue les femmes et les enfants, boit leur sang, dîne au milieu des cadavres empaillés de ses ennemis, construit des murs avec les crânes de pauvres gens et invente de nouveaux supplices plus horribles les uns que les autres. Ah, et il paraît qu'il pactise avec les Piorads, aussi. Il va de soi qu'il est également porteur d'une arme-dieu.

Sur ces bases, le commanditaire peut avoir diverses demandes. La Mort carmin veut qu'on fasse un gros « smack » à son arme avant de la recruter. Le Mois du bonheur estime que ce genre d'arme psychopathe serait mieux ailleurs, loin. Les autorités civiles aimeraient surtout être sûres que ce gars ne complote pas avec les Piorads. Pour le reste, les seigneurs des Prudences sont parfaitement autorisés à avoir la main un peu lourde, mais pas trop, parce qu'on a vu des paysans se révolter, voire accueillir des troupes ennemies à bras ouverts, quand leur suzerain exagérait.

Les personnages ont un guide imposé, qui se trouve être un paysan d'Olderre assez brave pour venir se plaindre à Pôle... et assez veinard pour être entendu par un sous-secrétaire de la bureaucratie impériale. Celui-ci a des contacts au sein de la faction qui recrute le groupe.

Le paysan en question, **Adalbert**, est un jeune gars courtaud, blond, mal rasé, qui ne sait jamais trop quoi faire de ses mains et de ses pieds. Il parle lentement, en cherchant ses mots, et la présence de jolies filles le fait rougir et bégayer. Bref, ce n'est pas le couteau le plus affûté du tiroir. À Pôle, il a fait des efforts pour se laver, mais sur la route, il ne tarde pas à sentir la campagne, une riche odeur de navet blet et de crotte de polac.

Adalbert a toute une palette d'histoires atroces à raconter sur messire Frédéric. La plus anodine est celle où il traîne sa maîtresse enceinte dans la forêt, la brutalise assez pour déclencher un accouchement prématuré, l'attache à un arbre puis se met à l'affût et la regarde se faire dévorer par les loups avec son bébé. Si vous avez besoin de meubler les longues soirées sur la route, inspirez-vous des exploits de Vlad l'Empaleur et de Gilles de Rais, avec une touche de colonel Kurtz pour faire le liant. Adalbert y met de la conviction, pleure aux bons moments et ne se contredit jamais. En définitive,



il n'est pas si sot, mais les PJ risquent de s'en apercevoir trop tard.

le dessous des cartes

Adalbert est un faux témoin, et même un faux témoin très embêté. Il ne pensait pas revenir à Olderre avec des porteurs d'armes ; il comptait plutôt sur un groupe de soldats, plus aisément manipulables. Il ne vit pas à Olderre, même s'il y a de la famille. Il habite Malahaut, le village voisin. Louissel de Malahaut convoite Olderre depuis longtemps. Hélas, si la manie culturelle des Prudents pour les pièges en tous genres freine les invasions piorades, elle limite aussi sérieusement les guerres entre seigneurs. En revanche, elle n'empêche pas de faire intervenir des autorités extérieures, et si les représentants desdites autorités se font mutiler dans l'affaire, bah, cela fait partie du jeu.

Pour ce motif, après une campagne de lettres de plus en plus alarmistes, Louissel a envoyé Adalbert, muni d'une bourse bien garnie, pour jouer le rôle du représentant du menu peuple ployant sous les exactions d'un tyran psychopathe.

En réalité, Frédéric d'Olderre est un seigneur tout à fait présentable, violent juste ce qu'il faut, et qui n'est même pas porteur d'arme, bien que la grande épée lumineuse qui ne quitte jamais son côté puisse faire illusion. Oh, il a bien une arme-dieu dans son entourage, qui se charge de la pyrotechnie, mais elle n'est même pas dans son camp. Devious, un stylet, est porté par Charlesse, la concubine de Frédéric. Comme son nom l'indique, Devious a une petite tendance à échafauder des plans tordus. Elle n'aime pas Frédéric et lui prépare une mort horrible d'ici une petite quinzaine d'années, mais pour l'instant, elle a besoin de lui. Devious a décidé que son prochain porteur serait Venceline, la fille de Frédéric et de Charlesse. Sauf qu'au début du scénario, la petite n'a que trois mois… Bien sûr, →

quand elle récupèrera Devious, Venceline sera seigneur d'Olderre… Ce qui implique que Frédéric et son fils, Gaucelin, ne soient plus dans le paysage.

Frédéric n'a pas conscience du plan de Devious. À treize ans, Gaucelin est beaucoup plus éveillé que son père mais, pour le moment, son idée est de tuer Charlesse (ou de la faire tuer) pour devenir le prochain porteur de Devious.

Ajoutez à ce panier de crabes un environnement hostile et l'inévitable bande de pillards piorads qui rôde dans la région (très prudemment quand même) et vous aurez une petite idée du guêpier dans lequel s'engagent vos PJ.

« On a perdu le guide »

Le voyage se passe étonnamment bien, du moins tant que le groupe reste sur la route. Plus ils avancent vers le nord, plus l'atmosphère se fait lourde dans les villages et les auberges. Un grand nombre de paysans boîte ou présente une mutilation plus ou moins visible. Les pièges ne se laissent pas toujours tripoter comme on le voudrait, même quand on les connaît par cœur.

Les ennuis commencent la veille de l'arrivée à Olterre, après une nuit passée à camper. Adalbert part pisser peu avant l'aube… et ne revient pas. Se lancer à sa recherche est du domaine du possible. Il n'a pas fait beaucoup d'efforts pour couvrir sa piste, et est visiblement parti dans les bois. Bien sûr, dans les Prudences, s'aventurer dans les bois exige d'être complètement con, de connaître le terrain ou d'être un redoutable expert en pièges. Adalbert remplit la condition n°2, et il a assez fréquenté le groupe pour partir du principe qu'il sera suivi. S'il a assez d'avance, il s'arrange pour envoyer les PJ vers une fosse à pieux (maçonnée, profonde de trois mètres, en forme d'entonnoir inversé pour empêcher l'escalade, avec une trappe pivotante qui se renferme automatiquement après la chute. Squelette putride ou loup affamé en option). Il sait comment bloquer la trappe, et donc passer dessus en laissant de belles empreintes bien visibles. Les PJ, eux, ne connaissent *a priori* pas le truc.

Qu'Adalbert s'échappe ou que les personnages le retrouvent épinglé sur un piège dont il avait oublié l'existence n'a pas beaucoup d'importance, son rôle dans l'aventure est terminé. S'il s'en tire vivant, il regagne Malahaut et va se terrer derrière Louissel.

Pour l'instant, le groupe a un souci plus pressant : trouver Olderre sans guide. Cela ne devrait pas être un défi insurmontable s'ils restent sur la route. Ils ne sont plus très loin, à peine trois heures de marche, et les Prudences ne sont pas complètement dénuées de vie. Il y a des champs, des paysans et des hameaux (très) fortifiés. Dans l'ensemble, les gens qu'ils abordent pour leur demander leur chemin ont l'air plutôt heureux d'expédier ces potentiels fauteurs de troubles au loin. S'ils optent pour le hors-piste, ce sera plus compliqué, sans doute un peu plus douloureux, mais ce sont des porteurs d'armes, ils ne vont pas se vider de leur sang juste parce qu'un piège bien camouflé leur a tiré une flèche empoisonnée dans le bide, si ?

« Bienvenue à Olderre, étrangers »

Olderre ressemble à des dizaines d'autres villages : de solides maisons basses, trapues, dépourvues de fenêtres, mais avec de sympathiques meurtrières. Aucun angle mort pour s'abriter des tireurs. Des taches de sang séché ici et là. Des rues désertes, mais une impression d'être observé. De toute évidence, la population a été prévenue par des guetteurs invisibles que



des étrangers arrivaient. Le très joli paysage de montagnes enneigées qui sert de décor ne rattrape pas l'accueil.

Le manoir, au centre du village, ressemble à une version légèrement amplifiée d'une maison « normale », avec un fossé garni de pieux, une herse et quelques tourelles. Rien de méchant à première vue, ou en tout cas rien qui pourrait arrêter longtemps des envahisseurs bien équipés, mais l'ensemble crie tellement « *je suis prenable* » que n'importe quel officier sain d'esprit y regardera à deux fois avant de se lancer.

Dernier point, il y a bien un gibet sur la grand-place, avec sa guirlande de pendus et ses corbeaux affairés, mais les étendards en peau humaine et les rangées de bébés empalés décrits par Adalbert brillent par leur absence, tout comme les pyramides de crânes. Le ménage aurait-il été fait en leur absence ?

Prise de contact

Les Olderrois sont méfiants. Frapper à une porte permet de discuter avec une voix venue de derrière un volet, quelque part à l'étage. « *Oui, c'est bien ici, Olderre, et notre seigneur, y s'appelle bien Frédéric, qu'est-ce que vous y voulez ? Des bébés empalés ? Ah non, on fait point ça par chez nous, essayez au prochain village. Pour y aller, c'est facile, vous reprenez la route, vous marchez jusqu'à ce qu'on puisse plus vous voir, et après, vous continuez. Longtemps. Au revoir.* » (Bruit de volet qui claque et de verrou qu'on tire)

Les gardes du manoir se montrent un poil plus avenants, mais c'est surtout parce qu'ils s'ennuient et qu'ils ont envie de bavarder. Si les armes-dieux ne sont pas trop visibles, ils sont même limite arrogants. Bien sûr, si le groupe se fait connaître comme des envoyés de Pôle ou quelque chose du même ordre, les gardes deviennent sincèrement polis et ouvrent la première herse. (Il y en a deux, et l'intérieur du « sas » est garni de meurtrières, chacune avec son archer.) Il faut re-parlementer une fois dans le sas. Les gardes n'ouvrent la seconde herse qu'une fois sûrs et certains que le groupe est « gérable ». Derrière cette seconde herse, une chicane donne sur un couloir dont le plafond peut s'effondrer. Il débouche à son tour sur une petite cour, peuplée de serviteurs renfrognés et d'animaux malingres.

Un domestique informe les visiteurs que le seigneur Frédéric et messire Gaucelin, son fils, font la tournée des pièges au nord du village. Ils devraient être de retour à la nuit. D'ici là, on va les conduire à leurs appartements.

Ceux-ci sont situés au sous-sol, considéré comme le meilleur étage parce que le plus sûr. Les portes sont épaisses et dotées d'imposants verrous. L'intérieur est accueillant, en revanche, avec grands lits à baldaquin imités de l'artisanat de Pôle et d'accueillantes flambées dans les cheminées. Bien entendu, les baldaquins, lestés, peuvent s'écrouler sur le lit et tuer le dormeur, et les cheminées peuvent être obstruées depuis les étages, condamnant les occupants à l'asphyxie, mais ce sont les coutumes locales, il ne faut pas s'en formaliser.

À partir de là, le scénario cesse d'être linéaire.

Qui est qui ?

Frédéric, seigneur d'Oldesse

35 ans, 1,80 m, mince, teint hâlé, cheveux noirs qui commencent à se dégarnir, long nez, légèrement myope, plisse les yeux quand il regarde quelqu'un. →



Frédéric d'Oldesse

Petit seigneur des Prudences, 3/5
Spécialités – 8 : Étiquette et style, Voix claire et ferme, Lois impériales, Mener ses troupes
Extra – 11 : Manier l'épée, Autorité naturelle, Penser trois coups à l'avance
Désirs : Co 1, Pl 2, Po 4, Ri 2, Vi 3
Équipement : une épée lumineuse (par intermittence), cotte de maille, beaux habits, quelques bijoux...

Qui est-il ?

Un tyranneau de province, qui affirme haut et fort sa loyauté à l'empereur de Pôle tant que l'empereur en question reste une figure lointaine, mais qui vit mal la présence d'envoyés de la capitale. Qu'ils soient là ou non pour une bonne raison n'a aucune importance, c'est le principe qui compte. À part ça, Frédéric n'a aucun problème à l'idée de couper les mains des voleurs ou de faire bouillir les épouses adultères dans le Chaudron de la honte (une cuve en pierre, sous le gibet), mais il n'est pas particulièrement cruel. Il n'a pas vu un Piorad en chair et en os depuis dix ans, et les déteste aussi intensément que tous les habitants des Prudences.

Que veut-il ?

Continuer à vivre sa vie loin des autorités.

Qu'attend-il du groupe ?

Que ses membres constatent que les accusations portées contre lui sont sans fondement avant de reprendre la route, lestés de cadeaux et de vœux de bon retour à Pôle. S'ils parviennent à le mettre en confiance, ce qui n'est pas une mince affaire, il lance la conversation sur le sujet des armes-dieu, la relation entre arme et porteur, ce que ressent ce dernier, et ainsi de suite. Il tente de trouver un moyen de récupérer Charlesse, mais sans le dire.

Comment s'y prend-il ?

Il leur fait faire le tour du village et écouter les témoignages de ses sujets, qui trouvent tous, sincèrement, qu'il est plutôt un bon seigneur. Après quoi, il les emmène dans ses appartements et leur montre la collection familiale de scalps de Piorads, qui remonte à trois générations.

Et par rapport aux autres ?

Il aime Gaucelin, mais n'est pas pressé de lui céder la place. Il adorait Charlesse, mais elle lui fait peur depuis qu'elle a ramassé Devious. Il est jaloux de la relation qui se noue entre l'arme et sa bien-aimée et a peur de ce que Charlesse risque de devenir. Il a un vieux contentieux avec Louissel de Malahaut et comprend vite qu'il est derrière la venue du groupe, mais il attend le départ des PJ pour commencer à réfléchir à sa vengeance.

Quel est son secret ?

Frédéric arbore en toutes circonstances une épée longue dans son fourreau. Par moment, il en émane une lumière bleutée (lorsque Charlesse est dans les parages et que Devious estime nécessaire de donner un peu de poids à ce que raconte Frédéric). L'épée peut passer pour une arme-dieu, alors qu'elle est parfaitement banale. Être considéré comme un porteur rehausse le prestige de Frédéric auprès de ses sujets, mais n'est pas une condition *sine qua non* pour qu'il continue à régner.

Gaucelin

13 ans, 1,40 m, tignasse noire en bataille, yeux bleus, tranquille et renfermé, aime jouer aux échecs.

Qui est-il ?

Le fils de Frédéric et l'héritier présomptif d'Olderre. Orphelin de mère depuis sa naissance, c'est un adolescent calme et contemplatif, beaucoup plus doué et intelligent que son père. Il planifie tranquillement son futur règne, choisissant déjà son entourage parmi les garnements du village.

Que veut-il ?

Officiellement, servir de bras droit à son père. Officieusement, veiller à ce qu'il vive encore quelques années avant de lui céder la place. Et dans l'intervalle, mettre la main sur l'arme-dieu que porte Charlesse.

Gaucelin

Héritier ambitieux, malin et manipulateur, 3/6

Spécialités – 9 : Froid et calculateur, Joueur d'échec, Trouver les arguments qui touchent, Manier l'épée, Bien se tenir en toutes circonstances

Extra – 12 : Comprendre les motivations, Sans pitié, Penser dix coups à l'avance

Désirs : Co 3, Pl 1, Po 4, Ri 2, Vi 1

Équipement : Quelques beaux habits...

Qu'attend-il du groupe ?

Que ces invités inattendus restent assez longtemps pour qu'il les jauge, et éventuellement l'aident à se débarrasser de Charlesse.

Comment s'y prend-il ?

Il fait de son mieux pour se faire apprécier des personnages, leur donnant des informations et leur rendant de menus services. Quand il pense les avoir ferrés, il passe à la suite de son plan : leur raconter qu'à son avis, les bruits qui ont fait venir les personnages ici viennent de Charlesse, qui porte une arme-dieu et veut usurper le fief. Il n'a pas de plan pour s'emparer de Devious, à part une idée confuse à base d'armes à distance. Il a bien songé au poison, mais il a entendu dire que certains porteurs y résistaient. Alors qu'une flèche en plein cœur, n'est-ce pas…

Et par rapport aux autres ?

Il méprise discrètement son père, mais se montre protecteur envers lui… pour l'instant. Il a vraiment peur de Charlesse. Seule, elle est inoffensive, mais avec une arme-dieu à ses côtés, mieux vaut se méfier. Il se doute que le coup vient en réalité de Malahaut, mais il s'en moque. Il envisage sérieusement l'assassinat de sa demi-sœur Venceline. L'étouffer dans son berceau serait facile, mais pas à proximité du groupe. Il cherche aussi un moyen d'écarter Rinald, en qui il voit un appui pour Charlesse. Le pousser à commettre une grave faute professionnelle ou amener Frédéric à croire que le capitaine des gardes est amoureux de Charlesse sont deux stratégies qu'il a envisagées.

Quel est son secret ?

C'est un petit salopard amoral qui se fait passer pour un bon fils, puis pour un gamin terrifié.

Charlesse

23 ans, 1,65 m, blonde, yeux verts, courbes voluptueuses, commence à s'empâter, accent du cru rocailleux.

Qui est-elle ?

La concubine de Frédéric, une brave paysanne des Prudences qui s'est retrouvée dans le lit du seigneur, puis s'est emparée d'une arme-dieu. Elle éprouve pour le monde extérieur la traditionnelle trouille paranoïaque des montagnards, assaisonnée d'une pointe de curiosité, aiguillonnée par Devious. C'est une maîtresse de maison passable, qui a tendance à privilégier les membres de sa nombreuse famille.

Que veut-elle ?

Si elle était seule en cause, elle se contenterait très bien de la vie de « première dame du village ». Mais voilà, il y a Devious, avec ses plans tordus, ses spéculations à N niveaux, sa froide méchanceté… et tout ce qu'elle lui apporte par ailleurs.

Qu'attend-elle du groupe ?

L'idée que « l'empereur de Pôle » puisse s'intéresser à son village la plonge dans une profonde stupeur. Les Derigions ne sont plus ce qu'ils étaient, soit, mais des siècles de soumission à leur autorité ont laissé des traces ici et là, y compris dans l'inconscient de Charlesse. Dans un premier temps, elle veut comprendre ce qu'ils viennent faire ici. Ensuite, elle n'a rien contre le fait qu'ils augmentent la puissance et le prestige de son Frédéric.

Comment s'y prend-elle ?

Elle écoute, elle observe… Elle passe le plus possible par l'intermédiaire de Frédéric si elle a des questions à poser. Si elle doit discuter directement avec les personnages, elle s'adresse plus volontiers aux femmes du groupe. Les histoires de pays exotiques et de peuples barbares l'intéressent modéré- →



Charlesse

Belle paysanne un peu cruche devenue femme de seigneur puis, par accident, porteuse d'arme-dieu, 3/5

Spécialités – 8 : Curieuse, Belle comme le jour, Attentive, Chanceuse

Extra – 11 : Tout faire pour protéger Venceline, Empathie profonde, Famille étendue

Désirs : Co 3, Pl 3, Po 3, Ri 2, Vi 1

Équipement : Beaux habits, un beau stylet en acier

Comment Devious vint à Charlesse

Il y a une petite centaine d'années, Devious était à Pôle et faisait de la politique. Ses plans, hyper-minutieux et détaillés jusqu'au moindre incident susceptible d'impliquer le sbire du sbire de son sbire, débouchaient sur des échecs à chaque fois qu'elle se retrouvait face à des individus réactifs et doués pour l'improvisation, c'est-à-dire neuf fois sur dix.

En définitive, son porteur de l'époque dut quitter la ville précipitamment et se fit bêtement défoncer le crâne par un Piorad. Lorsque celui-ci récupéra le stylet, il pensa s'en servir comme cure-ongles. Devious lui fit vite comprendre qu'elle avait d'autres plans.

Quelques mois plus tard, son nouveau porteur tombait dans une fosse hérissée de pieux, à quelques kilomètres d'Olderre. Pourtant, ce raid était impeccablement planifié ! Devious a attendu, certaine que quelqu'un viendrait relever le piège, tôt ou tard. Ce fut tard, et même très tard, puisque la fosse ne fut redécouverte qu'il y a quelques mois, par Frédéric et Charlesse.

Suite marge page suivante...

ment, mais si c'est le trip de nos héros, elle se force (et ça se voit un peu, même si elle paraît fascinée par l'idée qu'il existe des pays sans Piorads). Dans un premier temps, elle peut se positionner en « conseillère du groupe ».

Et par rapport aux autres ?

Elle aime sincèrement Frédéric et tente de le protéger le plus possible. Il va de soi que la survie de Venceline, son bébé, figure très haut dans la liste de ses priorités. Elle prend Gaucelin pour un sale gamin mal élevé, sans se rendre compte qu'il est dangereux. Devious l'a subjuguée, mais la terrifie. Enfin, elle se fie à Rinald, le capitaine des gardes, qui est son cousin.

Quel est son secret ?

Porteuse d'arme-dieu.

Devious

Stylet en acier, long d'une vingtaine de centimètres, avec des finitions de jais sur le pommeau.

Qui est-elle ?

Une arme-dieu patiente, raisonnablement puissante, mais peu ambitieuse, en tout cas pour l'instant.

Que veut-elle ?

À terme, devenir l'arme du seigneur et participer plus activement au gouvernement du fief, dont elle compte faire un « territoire modèle ». Elle n'a pas le profil du bâtisseur d'empire mégalomane qui caractérise beaucoup d'armes. Elle préfère travailler en profondeur sur un petit territoire stable. Elle se perçoit comme une sorte de jardinier qui cultiverait des humains à son goût. En clair, c'est une obsédée du contrôle, superficiellement sympathique, mais qui transforme assez vite la vie de ses porteurs et de leur entourage en enfer.

Qu'attend-elle du groupe ?

Qu'ils repartent le plus rapidement possible pour de nouvelles aventures, si possible sans avoir remarqué son existence.

Comment s'y prend-elle ?

Charlesse l'a en permanence au côté, mais dans la région, *personne* n'est désarmé. Elle n'a pas de moyens d'intercepter les communications inter-armes, mais cela devrait lui suffire pour piger ce qu'ils viennent faire. Se révéler à d'autres armes est contraire à son « éthique » (en fait, à sa paranoïa), mais si le groupe s'incruste, ou se met en tête de réorganiser la seigneurie, elle se fait connaître. « *Pas touche, c'est chez moi ici.* »

Et par rapport aux autres ?

Elle méprise infiniment Frédéric, qu'elle considère comme indigne de sa charge. Elle a une relation trouble avec Charlesse. Elle ne l'aime pas, parce qu'elle n'est pas assez intelligente pour la servir correctement (personne ne l'est), mais c'est sa porteuse et… eh bien, cela crée des liens. Elle a bien cerné Gaucelin, et envisage de le tuer dans les semaines ou les mois qui viennent. La seule habitante du château pour laquelle elle n'éprouve pas de mépris est la petite Venceline, la fille de Frédéric et de Charlesse qui, un jour, est destinée à la porter. Venceline, âgée de trois mois, n'a pas encore eu le temps de la décevoir. Du coup, Devious est très protectrice envers l'enfant.

Quel est son secret ?

Son existence.

Quelques seconds couteaux

Rinald, capitaine des gardes

Un grand et gros guerrier, avec la trogne enluminée du gars qui apprécie trop la bouteille. Tout juste poli avec les étrangers, mais pas fou au point de manquer de respect à des porteurs d'armes.

Rinald est le cousin de Charlesse et il lui doit son poste. Il est loyal envers Frédéric, mais en cas de conflit entre celui-ci et sa cousine, il prendrait le parti de cette dernière. Les autres gardes le suivront-ils ? C'est très discutable, et il en a conscience… Alors que s'il avait une arme-dieu, ce serait sûr. En fait, dans ce cas, rien ne l'empêcherait de devenir seigneur. Alors, si on pouvait expédier ces gêneurs bardés d'armes-dieu dans la forêt, là où les pièges pourront en venir à bout sans qu'il soit besoin de les affronter, ce serait une rudement bonne idée…

Jeder, conseiller

Maître Jeder est le scribe de la seigneurie. Il a environ cent ans, la goutte au nez, la vue basse et la voix chevrotante, mais il conserve toute sa tête. Si les personnages viennent lui soumettre leur problème, il hoche la tête, l'air grave… « *C'est un coup de ce petit salopiaud de Malahaut ça, aucun doute.* » Jeder n'a aucune ambition et pas des masses d'objectifs, en dehors de rester au chaud et de bien manger jusqu'à sa mort prochaine.

Primence, conseiller

Le jeune Primence est l'apprenti et le futur successeur de Jeder. Il a seize ans, un visage sérieux et tendance à rougir quand on s'intéresse à lui. Il a une belle écriture, mais du mal à assimiler des notions complexes comme la comptabilité. Jeder commence à se demander s'il l'a bien choisi. Primence est inconditionnellement du côté du Gaucelin, qui n'a pas eu beaucoup de mal à l'embobiner. Il est assez naïf pour prendre des risques inconsidérés pour son futur seigneur.

Iselle, nourrice

Cette jeune fille a accouché deux jours après Charlesse d'un petit garçon qui n'a pas survécu. Elle a été désignée comme nourrice, un privilège qui lui vaut de dormir au chaud à la forteresse et de bien manger. En dehors de la famille du seigneur, elle est la seule à savoir que quelque chose « ne va pas » chez Charlesse. Parfois, lorsque Charlesse est près du berceau, son comportement change, et il lui est arrivé de punir brutalement la nourrice pour des peccadilles. Iselle commence à se dire qu'elle n'a pas fait une si bonne affaire, mais si Venceline meurt, elle sera sans doute pendue, ou pire. Par ailleurs, c'est une cousine à la mode des Prudences d'Adalbert. Elle sait qu'il vit à Malahaut, et même qu'il sert le seigneur Louissel…

« Non, ici, c'est Malahaut »

Si les personnages prennent la route de Malahaut, ils n'ont pas très loin à aller : le village rival est dans la vallée voisine. Il se présente comme une version légèrement plus grande et plus miteuse d'Olderre où la réception est encore moins chaleureuse, du type « *ah non, vous êtes porteurs d'armes, on ne vous ouvre pas la herse, si vous voulez parler au seigneur, ce sera du haut du rempart* ».

Louissel de Malahaut

La quarantaine, une belle moustache blonde et un début de bedaine, des yeux bleus, tendance à suer comme un cochon quand il est stressé.

Qui est-il ?

Un seigneur ambitieux qui espérait mettre la main sur Olderre.

Que veut-il ?

Trouver un moyen, n'importe lequel, d'apaiser la probable colère d'un groupe à qui il a fait parcourir des centaines de polacs pour rien. Si, au passage, il peut s'organiser pour les amener à liquider Frédéric et à lui confier la garde du fief, il serait très content, mais c'est sans doute au-delà de ses capacités. →

Suite…

Face à un Piorad momifié par le froid, Frédéric eut le réflexe de se saisir de sa hache de bataille – très impressionnante, Devious jouait déjà au jeu de l'arme-leurre à l'époque. Ce fut Charlesse qui « fit preuve de discernement » en saisissant le stylet. (En fait, c'est un hasard complet.) Depuis, Devious s'est mise en tête que Frédéric est un imbécile et que Charlesse est digne d'intérêt.
Convaincue qu'on la recherche encore pour des peccadilles oubliées de tous, Devious se méfie de ce qui vient de Pôle.

Adalbert

Faux paysan menteur comme un arracheur de dent, 3/5
Spécialités – 8 : Manier le couteau, Baratiner son prochain, Mémoire d'éléphant, Sentir le bouc
Extra – 11 : Raconter de belles histoires, Course à pied, Incarner un personnage
Désirs : Co 2, Pl 3, Po 3, Ri 3, Vi 1
Équipement : cotte de cuir mal ajustée, deux bons couteaux, une musette pleine de bricoles dénichées de-ci de-là...

Devious

Stylet en acier
Arme majeure – Puissance 3 (150 points)
Menace 1 – Couverture 0
Combat +1D – Rupture +2 – Intriguant +2D
Aspects : Légère 3, Maniable 1, Précise 2, Résonance (Illusion) 1, Planifier 4, Donner des ordres clairs 3, Tout prévoir 3
Pouvoirs : Aura d'invulnérabilité 3, Extrême assurance (Intrigant, Orateur), Illusion 4 (Stress 3), Invisibilité 3 (Stress 2)
Limitations : Improvisation limitée (faille à tous les jets non prévus) 3
Motivations : Rien ne doit être laissé au hasard 3 ; Planifier, planifier, planifier encore 4

Qu'attend-il du groupe ?

Qu'il ne lui arrache pas la tête, déjà. Ensuite, tout dépend des personnages. Il a de modestes richesses pour les « dédommager ». Il peut aussi leur offrir des femmes, des jeunes gens, un peu de violence s'ils ont besoin de se défouler (il a quelques vieux esclaves piorads à qui il serait heureux d'offrir une mort digne, dans l'arène).

S'ils s'avèrent réceptifs, il leur explique (toujours à distance prudente) que : « *bon, d'accord, Frédéric n'est pas le monstre assoiffé de sang qu'il a décrit dans ses courriers à Pôle, mais bon, il est sûrement coupable de quelque chose, en cherchant bien* », et que si les PJ trouvent quelque chose et l'écartent, il les récompensera…

Comment s'y prend-il ?

La discussion, de loin, est son arme préférée. Il traite avec les porteurs d'armes à distance prudente, ou par l'intermédiaire de Scorssi, son « sénéchal » (un petit nerveux en armure de cuir, visiblement terrifié d'avoir à approcher des porteurs d'armes mécontents). Adalbert pourrait aussi refaire une apparition, mais ce ne sera pas de son plein gré, il réalise parfaitement que le groupe risque de lui en vouloir...

Et par rapport aux autres ?

Si les occupants de la forteresse d'Olderre pouvaient tous crever, il serait ravi.

Quel est son secret ?

Il n'en a plus.

Et notre joker…

Une petite bande de Piorads est de passage dans la région. Ils viennent pour piller Movère, un fief situé un peu plus loin au sud, où ils ont des intelligences. Ils se déplacent très prudemment dans les bois, en évitant de donner l'éveil. Leur trajet les fait passer à deux pas de Malahaut, puis d'Olderre. Il leur reste une longue marche jusqu'à Movère.

Olaf, pillard piorad

Taille moyenne, très large d'épaules, longs cheveux roux, ni barbe ni moustache, balafre à la joue gauche entre la lèvre supérieure et l'oreille.

Qui est-il ?

Un Piorad qui a de l'ambition. Se faire un nom en pillant une seigneurie des Prudences est un début, mais s'il foire, sa montée vers les sommets sera étouffée dans l'œuf.

Que veut-il ?

Au départ, traverser les bois sans se faire repérer et sans perdre personne dans ces foutus pièges. Ensuite, tout dépend de la manière dont la situation évolue. Si les PJ ont déclenché une guerre ouverte entre Olderre et Malahaut, ou décapité l'un de ces deux fiefs, Olaf pourrait tout à fait jouer les prédateurs opportunistes. Il sera toujours temps d'aller à Movère lors d'une prochaine lune.

Qu'attend-il du groupe ?

Rien. À la rigueur, si l'un des porteurs est Piorad, il tente de jouer la carte de la solidarité raciale, sur le thème « *explique à tes potes que tu ne m'as pas vu…* »

Comment s'y prend-il ?

Aussi poliment que possible, ou à la pointe de l'épée, selon les circonstances.

Et par rapport aux autres ?

Il n'a strictement rien à faire d'Olderre et de Malahaut, et qu'un seigneur puisse se laisser embobiner par sa femme le dépasse. Quant à l'idée que Pôle envoie des renforts dans les montagnes, comme au temps des anciennes sagas, il trouve ça très drôle.

Quel est son secret ?

Sa présence.

Comme des chagars dans un concours de danse derigion

Les personnages ne vont pas tarder à comprendre qu'ils n'ont rien à faire là. Pas de monstre dément, pas de porteur d'armes écumant avec un collier de crânes de bébés autour du cou. Ils sont venus dans cette région merdique sur la foi de fausses rumeurs.

Restez donc quelques jours… Franchement, que faire d'autre ? Bien sûr, ils pourraient repartir tout de suite, mais au minimum, ils ont certainement envie de comprendre qui leur a joué ce mauvais tour (et, probablement, de lui démonter la gueule). Du coup, ils se retrouvent observés par tous les habitants de la forteresse, y compris une arme-dieu qui n'aime pas qu'on vienne marcher sur ses plates-bandes.

Un petit bout d'enquête. En gros, les rumeurs peuvent venir d'Olderre, ou d'ailleurs. Malahaut est le suspect logique, tellement logique que certains joueurs ne manqueront pas de se convaincre qu'il faut chercher ailleurs. Ils peuvent soulever toutes les pierres qu'ils veulent, ils retombent toujours sur Malahaut.

Mort aux intrus ? Lorsque Devious comprend que le groupe vient de Pôle, elle se persuade qu'ils sont là pour elle. S'ils le nient, elle considère que c'est une confirmation. Les appartements des PJ sont étudiés pour servir de pièges mortels, mais elle hésite à les déclencher tant qu'elle n'a pas une idée plus claire de leurs pouvoirs.

Mort à un porteur ? La présence du groupe élargit également les horizons de Gaucelin. Tuer Charlesse était jusqu'ici son seul espoir de récupérer une arme-dieu. Maintenant, il a une autre possibilité : ramasser celle de l'un des porteurs… ce qui implique qu'il soit mort. Gaucelin suggère à son père d'organiser une partie de chasse, qui lui permettra de les observer en situation. Si quelque chose tourne mal, il se précipite. Gérer un changement de porteur en cours de partie peut être sportif… ou passionnant, selon votre manière de jouer.

Un bon Piorad est un Piorad troué de partout. Le groupe d'Olaf peut profiter du chaos semé par les PJ pour passer à l'attaque… mais leur présence peut aussi avoir une autre utilité. Les éclaireurs d'Olderre les repèrent, et Frédéric saisit l'occasion pour offrir à ses invités un divertissement typique : une chasse aux Piorads. L'exercice consiste à les encercler, à briser leur groupe et à les pousser individuellement dans des pièges. En pratique, les Piorads ont tendance à foncer dans la direction où leurs ennemis semblent être les moins nombreux, et à briser l'encerclement par là… Évidemment, les habitants d'Olderre connaissent le coup depuis des siècles, et savent créer un faux point faible dans leurs rangs. Les Piorads le savent, et les Olderrois savent qu'ils le savent. Bref, les deux groupes jouent à un jeu compliqué et mortel en terrain difficile. (Il est également possible que les Piorads soient repérés par les traqueurs de Malahaut. Dans ce cas, messire Louissel mène la chasse… ou tente de les aiguiller vers Olderre.)

Conclusion

Une fois le ménage fait dans les Prudences, il ne reste plus qu'à rentrer rendre compte au commanditaire. À moins, bien sûr, que les PJ se soient découverts une passion pour la neige et les pièges. Dans ce cas, rien ne les empêche de s'installer dans les Prudences, au moins pour un temps.

Tristan Lhomme
***Statistiques** John Grümph*
***Illustrations** Gotto*

Pavés, mares et bon sens

L'une des tartes à la crème des scénarios de jeu de rôle est l'effet « pavé dans la mare ». Quand les personnages arrivent, ils déclenchent des choses. Assez souvent, le méchant attend d'avoir un groupe de gêneurs dans les pattes pour mettre à exécution son plan mirobolant, qui est déjà tellement compliqué par lui-même qu'il risquerait de s'écrouler tout seul comme un grand sans les personnages. Ici, face à un groupe de porteurs d'armes, tous les ploucs du coin ont tendance à se montrer sous leur meilleur jour, et à faire profil tellement bas qu'on pourrait les glisser sous les portes.

Ce n'est pas pour ça qu'il ne va rien se passer, bien sûr, mais ce sera discret, et surtout, cela gravitera autour d'eux, pas très loin sur la gauche, à un endroit où ils ne peuvent rien faire.

UN SCÉNARIO POUR TENGA CASUS BELLI

LE SHOGUN DE TREIZE JOURS

En quelques mots...

Les PJ sont convoqués par l'ancien premier ministre de la cour impériale qui leur confie une missive pour un proche d'Akechi Mitsuhide, Hosokawa Fujitaka. Celle-ci l'exhorte à choisir son camp avec soin et à se débarrasser de son encombrante belle-fille. Sur place, les PJ découvrent une cour fébrile et divisée quant à l'attitude à adopter. Rapidement, ils sont amenés à se rendre dans la région de Yamazaki et y rencontrent Akechi Mitsuhide, la veille d'une bataille qui s'annonce décisive pour l'avenir du pays.

Fiche technique

TYPE • hybride
PJ • 4 à 6 personnage de tout niveau
MJ • Légèrement expérimenté
Joueurs • Tout niveau

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

Avertissement

L'objet de ce scénario n'est pas de résoudre une enquête ou une situation donnée, mais de mettre vos PJ au premier plan d'événements qui vont changer pour toujours la face du Tenga. Il est prévu pour servir de transition entre ces bouleversements historiques et ce qui va être au centre de votre propre campagne. **Vous devez impérativement intégrer les bases de vos futurs scénarios dans la trame qui suit en étoffant certains passages avec des scènes de votre cru.** Cet exercice vous permettra également de rompre la linéarité à laquelle vous condamneriez vos joueurs sinon. Les moments les plus simples pour le faire sont : Sakai, le voyage jusqu'à Miyazu, la première soirée sur place, le retour au sanctuaire et la bataille de Yamazaki. Autre difficulté, ce scénario implique de nombreux PNJ majeurs. **Familiarisez-vous avec eux pour en tirer pleinement parti.**

Protagonistes principaux

Ayao / Tatekawa* (32 ans) : pièce maîtresse du réseau de shinobis d'Hashiba Hideyoshi.

Gozan* (60 ans) : dirigeant du sanctuaire des cornes, mort.

Hosokawa Tama (20 ans) : épouse aimante de Tadaoki, fille d'Akechi Mitsuhide.

Masakatsu Tadamura* (26 ans) : vassal de Mitsuhide, ennemi du sanctuaire des cornes.

Mimaki Kaneaki : vassal de Mitsuhide, supérieur de Tadamura.

Saitô Toshimori* (40 ans) : représentant Akechi auprès des Hosokawa.

** PJ fictifs.*

Les autres PJ cités sont décrits dans le chapitre *Factions* de *Tenga*.

Prologue

Commencez brutalement votre session de jeu par cette scène, mais prêtez attention au moindre détail. En effet, il est très probable que vous la rejouiez à la fin du scénario.

Traqués !

C'est la nuit, il pleut.

Les PJ sont dans la boue jusqu'aux genoux. Tailladés, écorchés ou blessés, ils courent dans des rizières où flottent de nombreux cadavres de soldats. Au loin, des chiens aboient et, dans la pénombre, leurs poursuivants gagnent du terrain sur eux. À en juger par les cris et les torches, c'est toute une petite armée qui cherche à les rattraper.

Demandez-leur alors : « qui porte le mort ? ».

En effet, l'un d'entre eux est en train de porter un cadavre. La course-poursuite les empêche de reprendre leurs esprits, mais ils reconnaissent sans peine la dépouille de Mimaki Kaneaki. D'une façon ou d'une autre, leur officier est mort au cours d'une bataille qu'ils viennent de perdre. Ils ont juré de le ramener chez lui.

Si cela vous semble opportun, placez quelques adversaires en travers de leur route avant de les faire pénétrer dans un temple abandonné. C'est l'occasion de souffler avant que leurs poursuivants les rejoignent et



s'apprêtent à donner l'assaut. S'ils observent les lieux, certains d'entre eux pourront tenter de fuir par l'arrière, mais à la condition que les autres se sacrifient pour ralentir leurs ennemis. Faites monter la tension et, quoi que choisissent les joueurs, interrompez la scène lorsque les premiers coups sont sur le point d'être échangés.

Tout cela ne s'est pas encore produit, vous allez commencer le scénario.

Première partie : le vieux moine et la lettre

Dans cette partie, les PJ retrouvent un ancien ennemi et portent une missive en plein cœur d'une zone occupée par un autre de leurs ennemis. C'est l'occasion pour eux de visiter les campagnes du Tenga et de découvrir qu'elles ne sont pas plus calmes que les cités.

Vocation tardive

Alors que les PJ vaquent à leurs occupations, chacun d'eux est prié de se rendre au temple Shitennô-ji à la nuit tombée. Celui-ci se trouve à une bonne heure de marche de Sakai. Un moine du nom de Ryûzan souhaite les y rencontrer. Selon les cas et les personnages, l'invitation peut être écrite ou orale, portée par un bonze avenant ou un groupe de soldats menaçants.

Si les PJ se renseignent sur :

+**Ryûzan** : à moins d'être très proche de la cour, personne ne le connaît. Et pour cause : il y a quelques heures encore, personne ne s'appelait ainsi. Après les événements du Honnô-ji, Konoe Sakihisa (cf. *Quartier barbare*), le premier ministre de la cour impériale, a décidé de se retirer et de prendre ce nom. Loin de tout sentiment religieux, il souhaite donner à tous l'impression qu'il condamne l'assassinat de Nobunaga (cf. *Troubles au Honnô-ji*) sans pour autant →

CONTINUITÉ

Le shogun de treize jours suit *Troubles au Honnô-ji* et *Quartier barbare* (disponible sur www.tengajdr.com). Le premier met en scène l'assassinat de Nobunaga, le second les premières réactions à Sakai, et, celui-ci, les conséquences politiques et militaires de ces évènements.
Ce scénario clôt la série du sanctuaire des cornes qui sert de marche pied à l'univers de *Tenga* et d'impulsion à votre propre campagne. Si vous souhaitez la continuer, nous ne saurions trop vous conseiller d'utiliser le cadre fourni avec l'écran du jeu. Vos PJ seront enfin libres de digérer tous ces bouleversements et de prendre leur destin en main.
Naturellement, même si ce scénario part du principe que les PJ ont joué les précédents et qu'au moins l'un d'entre eux est de basse extraction, il peut facilement être adapté en remplaçant les PNJ principaux et le cadre final.

s'aliéner Akechi Mitsuhide en le faisant de façon trop explicite.

+**Le Shitennô-ji** : lui, par contre, est beaucoup plus célèbre. Vieux de mille ans, il s'agit du premier temple bouddhiste du pays et d'un des plus prestigieux.

Sur place, les PJ sont accueillis par des jeunes moines qui les amènent dans un pavillon isolé. De toute évidence, même ces derniers sont nerveux. Si les PJ ne l'ont déjà rencontrés, le noble retiré arbore un grand sourire carnassier, ravi de la surprise qu'il ne manque pas de provoquer. Il explique avoir pris les habits monastiques et leur « demande » une faveur : acheminer une missive jusqu'à Miyazu, en Tango, pour la remettre au seigneur Hosokawa Fujitaka (connu pour avoir marié son fils à une des filles de Mitsuhide). S'ils protestent ou demandent pourquoi ils ont été choisis, Ryûzan leur répond qu'il leur fait cette demande justement parce que les PJ sont des traîtres, connus comme tels depuis les événements du Honnô-ji. Aucune personne sensée ne ferait appel à des traîtres pour porter une telle lettre à Fujitaka s'il s'agissait d'un piège, ce qui fait d'eux les meilleurs messagers possible. D'ailleurs, tant pour prouver sa sincérité que pour jouir de la crainte qu'il provoque chez eux, celui qu'il faut désormais appeler Ryûzan n'hésite pas à les laisser lire la missive. Il est prêt à les récompenser généreusement, et insiste pour qu'un de ses hommes, Ayao, les accompagne et puisse témoigner de leur succès. Dans tous les cas, il demande aux PJ de se préparer à partir dès l'aube et, chose exceptionnelle, leur fournit des chevaux. Il n'y a pas de temps à perdre : la paix comme la guerre se décident maintenant.

Naturellement, les plans de Ryûzan sont tout autres. Ayao, qu'il sait faire partie de l'entourage d'Hashiba Hideyoshi, s'est présenté à lui il y a peu (durant les événements décrits dans *Quartier barbare*). Craignant d'être assimilé à Akechi Mitsuhide en cas de défaite de ce dernier, il a alors décidé de se lancer dans une manœuvre de désinformation afin de se blanchir. Aussi, il envoie l'espion avec les PJ en espérant qu'il rapporte à son maître les efforts engagés par Sakihisa pour limiter l'influence d'Akechi Mitsuhide auprès d'Hosokawa Fujitaka, son principal allié. De plus, il s'assure de la coopération de ce dernier en lui mentionnant discrètement qu'un des envoyés est un espion à la solde d'Hideyoshi (le "*plus humble*», «*singes*»). Enfin, il sait que si Mitsuhide venait à l'emporter, aucune des personnes impliquées ne lui parlerait de ce message.

LA LETTRE DE RYÛZAN

Seigneur Hosokawa,

Les temps sont troublés. D'Uozu à Takamatsu en passant par votre propre maison, tout le monde, tels ces pittoresques petits singes typiques d'Owari, guette vos prochains gestes en retenant son souffle. Mais alors que l'avenir même de votre clan et du Tenga est en jeu, j'imagine votre tourment. Quel ami serais-je si je n'essayais de vous apaiser ? Tsutsui et Ikeda ne bougeront que pour s'allier au plus fort, inconscients que celui-ci ne risque de le devenir que grâce à leur inaction. À l'heure où tout le pays a soif de vengeance et de légitimité, il est bon de montrer à tous où vous vous trouvez et la sage décision que vous avez prise de couper tout lien avec le félon, fussent-ils familiaux. Avec cette missive, je vous offre le moyen de montrer à tous, et notamment au plus humble, votre saine et honorable résolution.

Konoe Sakihisa, votre ami.

Battre la campagne

Le trajet dure un peu moins de trois jours. L'aide d'Ayao est précieuse et l'homme étonnement débrouillard. Toutefois, les campagnes aussi sont agitées et les PJ traversent des zones où la population est livrée à elle-même et aux pillages. Inversement, à proximité de la capitale et de Tanba, les patrouilles Akechi se multiplient. Selon l'itinéraire choisi, n'hésitez pas à caser quelques scènes annexes : course-poursuite ou passage de poste de contrôle pour ceux qui privilégient la vitesse à la discrétion, survie en extérieur pour les autres, etc. Le pays est une poudrière sur le point d'exploser. Vos joueurs doivent le ressentir.

Mais, alors que les PJ progressent par des chemins montagneux, ils tombent dans une embuscade. Les assaillants sont habitués aux combats, redoutablement efficaces, et ne portent pourtant aucune livrée. À moins que les PJ fassent preuve d'une détermination sans faille et accomplissent de véritables prouesses lors de cet affrontement, Ayao est gravement blessé à la jambe. Il ne peut désormais plus se déplacer seul

et les PJ vont devoir faire un choix : l'abandonner ou prendre le risque d'être très ralentis. Facteur déterminant pour ce choix : lors du combat ou en repensant à son déroulement, des PJ ayant des Notions en Art de la guerre ou en Discrétion réalisent que les assaillants cherchaient à capturer Ayao vivant, ce qui leur a sans doute sauvé la vie à tous.

Si les PJ :

+interrogent Ayao : il feint de ne rien comprendre et prétend ignorer ce que ces hommes lui voulaient ;

+ fouillent d'éventuels corps : ils ne trouvent rien de spécial sur eux, mais un test Moyennement difficile en Ninjustu permet de reconnaître sur les mains des guerriers des cicatrices typiques de certains clans de shinobis. Un test Difficile en Médecine les interprète à juste titre comme les conséquences d'un entraînement physique intense, mais tend plutôt à les attribuer à des moines guerriers ;

+ abandonnent Ayao : ils ne subissent aucune répercussion pour l'instant, Fujitaka pense simplement que la mise en garde de Ryûzan les concerne (et qu'ils sont donc les envoyés d'Hideyoshi). Toutefois, ils se font d'Ayao un redoutable et rancunier ennemi ;

+ mettent Ayao en lieu sûr : Fujitaka les prend toujours pour des envoyés d'Hideyoshi. L'espion les rejoint deux jours plus tard et sera plutôt bien disposé à leur égard. S'ils ont menti aux Hosokawa, il y a un risque qu'il les compromette ;

+ l'amènent malgré tout avec eux : faites leur jouer l'horreur que représente ce trajet en plein milieu d'une province ennemie avec un blessé. S'ils se montrent créatifs et trouvent des solutions, ils arrivent à Miyazu avec un seul jour de retard et gagnent le respect d'Ayao.

Deuxième partie : affaires de famille

Durant cette partie, les PJ sont confrontés aux affres de la cour des Hosokawa où les drames personnels et la diplomatie se confondent. Ils se retrouvent une fois de plus employés comme messagers par des gens qui se moquent de leur sort.

L'Arrivée à Miyazu

Après l'éprouvante traversée de Tanba, la province d'Akechi Mitsuhide, l'arrivée en Tango est une délivrance : le climat, la vue de la mer, la fin du territoire ennemi... Mais cette sensation est de courte durée. Miyazu est en effervescence et le nombre de samouraïs en service y est très élevé : les Hosokawa ont convoqué les notables de leur clan pour discuter de la meilleure attitude à adopter suite aux événements survenus dans la capitale. Les environs du palais sont animés par les allers-retours incessants des différents officiers et, tant que les PJ se réclament de Ryûzan, (et non de Konoe Sakihisa), personne ne daigne déranger le seigneur. De plus, montrer patte blanche leur permet certes d'être reçus de façon correcte (nourriture, bain, etc.) mais n'épargne pas aux PJ une longue attente.

Un test Moyennement difficile en Étiquette permet de se rendre à l'évidence : les PJ sont mis à l'écart et sous une garde qui n'en porte pas le nom afin que personne ne les voie. N'hésitez pas à en profiter pour attiser la méfiance des joueurs. Lorsqu'ils peuvent enfin rencontrer Fujitaka, seuls ce dernier, son fils Tadaoki et quelques hommes de confiance sont encore présents. Le seigneur n'est pas très à l'aise à l'idée de recevoir cette missive et, malgré les civilités d'usage, ce n'est pas sa lecture qui va l'apaiser. En effet, après l'avoir lue, il n'arrive guère à dissimuler sa surprise et finit par →

QUI EST VRAIMENT AYAO?

Ryûzan a eu du nez en imaginant qu'il s'agissait d'un espion d'Hashiba Hideyoshi. Il n'imaginait toutefois pas à quel point. Le vrai nom d'Ayao est Tatekawa et il est l'un des principaux shinobis du général. Chargé de coordonner les actions de nombre de ses congénères, notamment à Sakai et dans le Kinai, il souhaite quitter son maître, mais sait très bien que ce dernier ne le laissera jamais partir. Il a donc profité des événements de ces derniers jours pour se réfugier auprès de Konoe Sakihisa, qui était bien loin de se douter de ce qui se tramait. Tatekawa espère profiter de cette escapade pour se cacher suffisamment longtemps pour approcher Shibata Katsuie et passer sous sa protection. L'embuscade a été montée par ses propres hommes, qui le poursuivent depuis Sakai. Ceux-ci sont choqués et veulent laver la honte consécutive à sa trahison.
Quoi qu'il arrive, gardez Ayao en vie. Non seulement il devrait intervenir dans au moins un autre scénario officiel de *Tenga* mais surtout, qu'il respecte ou déteste les PJ, ce transfuge des deux futures principales forces du pays fera un antagoniste de premier choix.

passer la lettre à son fils avant de presser les PJ pour avoir des nouvelles (de Konoe Sakihisa, de la capitale, quitte à leur demander leur témoignage de l'assassinat de Nobunaga, de Sakai, de ses alliés potentiels, etc.). Tadaoki par contre, une fois la missive lue et relue pendant que son père harcèle les PJ de question, éclate de colère. Fou amoureux de sa femme, fille d'Akechi Mitsuhide, il s'emporte contre les PJ, à tel point que son père doit lui rappeler que la survie du clan est en jeu. Durant la discussion qui suit entre le seigneur et les PJ (faites-la durer autant que vous l'estimez nécessaire), le tempérament impétueux du jeune reprend le dessus et il n'hésite pas à prendre les PJ à parti. Fujitaka, gêné, annonce qu'il doit encore réfléchir et met fin à l'entretien en leur demandant de bien vouloir se retirer, de rester discrets et d'assister à l'assemblée du clan le lendemain.

De retour dans leurs quartiers, les PJ constatent que leur surveillance s'est réduite et que la garde semble désormais mettre un point d'honneur à ne pas être incommodante.



Si les PJ :

+se promènent dans le palais : plusieurs samouraïs peinent à dormir. Tout le monde est tendu et les membres du clan attendent les annonces du lendemain. Nombreux sont ceux qui ont une idée très arrêtée sur ce que devrait faire le clan, mais personne n'a la même ;

+vont en ville : malgré le nombre élevé d'hommes d'armes, personne ne fait attention à eux. La tension aidant, quelques bagarres sans conséquence éclatent. Les citadins ont peur de parler, mais sont intrigués par ce désordre et curieux des nouvelles de la capitale.

L'assemblée du clan

Le lendemain, le palais est en ébullition. Certains sont inquiets, d'autres tentent de profiter de la situation et tous cherchent à faire bonne figure. La salle d'audience est pleine et certaines portes coulissantes ont dû être ouvertes afin d'asseoir du monde dans les couloirs. À l'évidence, la présence des PJ est plus subie que requise.

Fujitaka attend que le silence se fasse avant de commencer : « *Comme vous le savez, notre seigneur, Oda Nobunaga, est mort le 2ème jour de ce mois. Avec lui, une page se tourne pour le Tenga, mais aussi pour la maison Hosokawa. De nouveaux défis nous attendent. Pour y faire face, nous devons avoir à notre tête le meilleur d'entre nous. Le plus fin des généraux, le plus noble des guerriers et le plus avisé des administrateurs. Aussi, j'ai pris la décision de me retirer et de laisser mon fils, Tadaoki, marquer de son empreinte cet âge nouveau. Les bonzes que vous voyez m'ont fait l'amitié de venir présider la cérémonie qui me permettra de changer de vie. N'attendons pas davantage.* »

Devant une assemblée bourdonnant de commentaires étouffés, les moines font rituellement de Fujitaka l'un des

leurs. Ils lui rasent le crâne avant de lui demander le nom qu'il portera désormais. Le vieil homme ne répond que d'un mot : « *Yusai* ». Après s'être recueilli, il reprend la parole. « *Avant de laisser Tadaoki prendre ses fonctions et de vous permettre cet après-midi de lui montrer votre respect, je souhaite vous entretenir de ma dernière décision en tant que daimyo. Malgré le respect que j'avais pour lui et nos liens d'amitié, nous ne pouvons supporter la trahison ignoble d'Akechi Mitsuhide. Nous coupons donc tout lien avec lui et renvoyons sa fille, Tama, car nous ne pouvons accepter que son sang soit un jour à la tête de notre maison. Mais nous ne sommes pas hommes à tuer une femme sans défense* ». Il se tourne alors vers les PJ : *« Accepterez-vous de nous faire l'honneur de la ramener à son père ? »*.

Laissez-les sentir la pression des regards sur eux. Mais, à moins que leur réponse soit immédiate, un homme portant le mon des Akechi, Saitô Toshimori, très déterminé, prend la parole : « *Seigneur Yusai, en ces temps troublés, cette intronisation a tout d'une échappatoire. Personne ne souhaite que le clan Hosokawa compte aujourd'hui un samouraï de moins alors que le Tenga risque de sombrer dans la guerre. Laissez les guerriers Akechi se joindre aux vôtres pour renforcer nos deux clans* ». Furieux, Yusai répond qu'il n'a besoin de personne et que son clan n'est en rien moins nombreux. Il demande alors au PJ de la plus basse extraction de s'approcher et ordonne aux moines de procéder à son genpuku, son intronisation au sein du clan en tant que samouraï. Si le PJ souhaite s'y opposer, il doit réagir très vite et avec tact. Sans perdre de temps, les moines s'éxecutent conformément à la volonté de Yusai. Une fois le PJ choisi adoubé, l'ancien maître du clan Hosokawa jette un regard victorieux sur Saitô Toshimori, qui riposte en se moquant de ce samouraï sans armes. Yusai, la mort dans l'âme, prend alors ses sabres et les offre au personnage, lui demande ensuite de jurer sa loyauté, puis donne au PJ son premier et dernier ordre : tuer Toshimori sur-le-champ.

Si le personnage :

+obéit : C'est une exécution dans ce qu'elle a de plus détestable, rien d'autre. Jouez la scène avec un Toshimori pris au piège qui gesticule, hurle, supplie et pleure pour sa vie. Le groupe est ensuite congédié jusqu'au départ du convoi, prévu le lendemain.

+refuse : Yusai prend à parti le personnage dont le statut est le plus élevé et lui demande de bien vouloir procéder à la mise à mort ou, à défaut, de tuer le nouveau samouraï. Si ce PJ refuse également, Yusai ordonne au groupe de décider cette nuit entre eux lequel mourra le lendemain, avant qu'ils se mettent en route pour ramener Tama à Mitsuhide. Dans les faits, la nuit l'aura en grande partie apaisé car, si sa colère est réelle, il a néanmoins besoin d'eux.

À l'aube, si les PJ sont encore là, tout est prêt pour le départ et Yusai leur remet une lettre destinée à son ancien ami. Ils sont accompagnés par Tama, installée dans un palanquin, et de deux porteurs. Selon les dernières nouvelles, Mitsuhide serait soit dans son château de Kameyama, en Tanba, soit à Miyako.

Le convoi

Lorsque les PJ quittent Miyazu, quelques curieux sont présents le long du chemin. Ils assistent au départ de la femme de leur nouveau seigneur. À peine la cité hors de vue, le convoi est accosté par des samouraïs montés menés par Tadaoki en personne. Il estime que les apparences ont été préservées et veut maintenant récupérer son épouse. Il ne partira pas sans elle, mais ne souhaite pas s'en prendre aux →

LES SABRES DE YUSAI

Son tachi, vieux de trois cents ans et créé par le maître Bungo no Kuni Yukihira, vaut bien plus à lui seul que la vie du groupe. Le futur des relations avec les Hosokawa dépend entre autres de la réaction du groupe après la remise de ces sabres et la meilleure des solutions est de les rendre discrètement à leur propriétaire d'origine.

PJ. Il ignore que ceux-ci pourraient être des espions d'Hideyoshi - Yusai pensait lui donner cette information après leur départ, mais a été pris de court - et pense que le message ne fait aucune mention de Tama. Afin de les remercier pour le transport de la missive, mais surtout pour acheter leur discrétion, il leur promet de les accueillir ainsi que leurs familles et leurs proches. Si les PJ le suivent avant de poursuivre leur mission, il va ensuite cacher son épouse dans un petit village isolé, Midono.

De son côté, Yusai pensait organiser une attaque du convoi afin de récupérer sa belle-fille. Ses cavaliers attendent plus loin. Ils observent les PJ, les abordent pour demander où se trouve Hosokawa Tama, mais n'attaquent pas. Une évidente confusion sévit à la tête du clan Hosokawa.

Troisième partie : la bataille de Yamazaki

Cette dernière partie place les PJ sur les lieux d'une bataille qui va décider de rien de moins que de l'avenir du Tenga. Ils pourront y participer, notamment pour sauver leurs camarades, la fuir, ou la regarder de loin. Quelle que soit la part qu'ils prendront à ces évènements, dès lors ils pourront fièrement affirmer devant des interlocuteurs incrédules :« j'y étais ».

Le camp du shogun

En route, les PJ entendent de nombreuses rumeurs. Mitsuhide serait désormais shogun et à proximité de la ville de Yamazaki, au sud-ouest de la capitale. En se rapprochant, d'autres bruits se font plus inquiétants. On murmure qu'Hideyoshi a quitté Takamatsu et serait désormais à Amagasaki, près d'Osaka. Son avant-garde serait à quelques kilomètres seulement du campement de Mitsuhide. De plus, Kanbe Nobutaka, assisté par les Niwa, aurait levé des troupes pour marcher également contre le shogun autoproclamé. Ce dernier serait en très grande infériorité numérique, mais devrait, selon la rumeur, recevoir bientôt des renforts des clans Hosokawa et Tsutsui. Les PJ savent qu'il n'en est rien. La situation est explosive. Ils ont tout intérêt à quitter la région ou à se dépêcher de livrer leur message et de repartir, si possible avec leurs compagnons, avant que les hostilités ne commencent.

Heureusement pour les PJ, trouver le campement - et les seize mille hommes qui vont avec - est un véritable jeu d'enfant. Si vous tenez un calendrier précis depuis le début de la campagne, faites en sorte que les PJ arrivent le 12 juin au soir. L'armée de Mitsuhide n'est pas stationnée dans un des proches châteaux sous son contrôle (Shôryûji ou Yodoko), mais à terrain découvert, entre le mont Tennô et le fleuve Yodo. Un jet Difficile en Art de la guerre permet de comprendre qu'une telle stratégie permet à Mitsuhide d'éviter un siège sans pour autant souffrir de son infériorité numérique. Une réussite à ce test apprend également au PJ que le combat pour les flancs du mont Tennô sera âpre et pèsera lourd dans la balance, et que la ligne de front sera probablement la rivière Enmyô-ji, un affluent du fleuve Yodo séparant le champ de bataille en deux.

Espérant des renforts, Mitsuhide reçoit rapidement les PJ même s'il est surpris de les retrouver (cf. *Troubles au Honnô-ji*). Le message lu, il demande au groupe s'ils en connaissent le contenu (les laissant lire si nécessaire), puis s'inquiète du lieu où se trouve sa fille. Il n'a pas de raison de douter d'eux (l'amener sur un champ de bataille aurait été idiot, et s'ils lui avaient fait du mal, ils ne seraient pas là). Il cherche à en apprendre davantage sur les plans des Hosokawa et de ses ennemis et alliés, mais reste très

ET SI LES PJ S'ENFUIENT ?

Plus qu'une simple possibilité, il s'agit d'une façon tout à fait acceptable de terminer cette partie du scénario. Les événements récents ont montré qu'il ne valait mieux pas se trouver au mauvais endroit, au mauvais moment. Faites jouer la fuite de manière particulièrement tendue. Glissez-y une conversation entre gardes impliquant que si la jeune femme n'est pas ramenée à son père, elle sera probablement éliminée. Enfin, n'hésitez pas à vous servir d'Ayao pour créer quelques rebondissements et pour ajouter des éléments de votre propre campagne.

digne alors même que la situation est désespérée : tous l'ont abandonné, et certains ont même rejoint l'ennemi. À moins qu'ils lui aient donné des raisons de s'en abstenir, Mitsuhide propose aux PJ de rester et de se battre, leur promettant de les prendre à son service, de rendre leur liberté à leurs compagnons (qui ont été placés, avec Masakatsu Tadamura, sous les ordres d'un certain Mimaki Kaneaki) et de leur donner le sanctuaire comme fief dès la bataille passée. À juste titre, il rappelle aux PJ que ses ennemis ne seront pas aussi cléments s'ils gagnent et trouvent des rebelles en Tanba.

Si les PJ choisissent de :

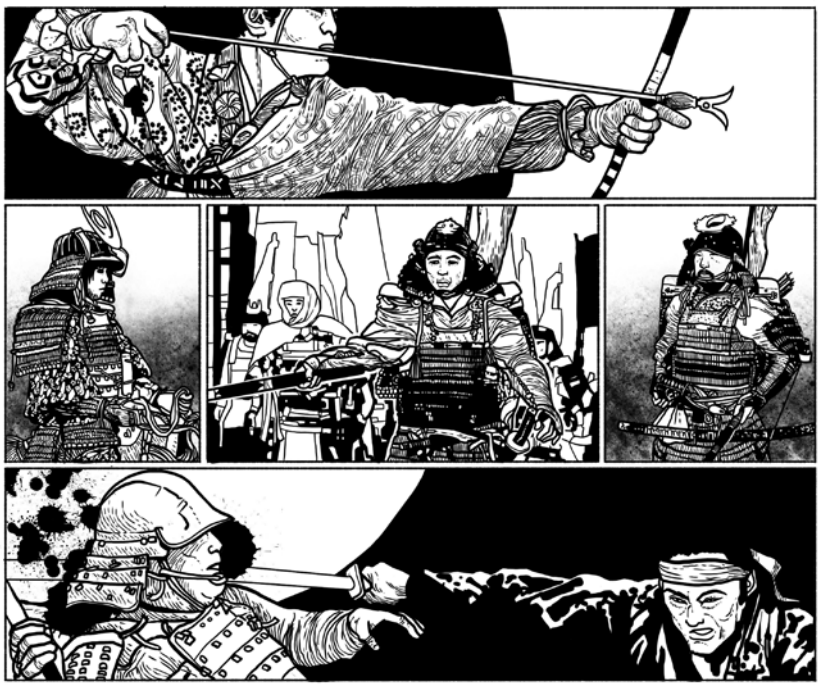
+de rester et de se battre : Mitsuhide est ravi. Et pour cause, ils n'ont aucune raison de rester pour ce qui s'annonce déjà comme une boucherie. Les PJ sont conduits jusqu'à leurs proches, au campement de Kaneaki. Jouez les différentes étapes de la bataille. Les PJ pourront toujours se raviser et fuir s'ils le souhaitent.

+s'en aller : Misuhide les laisse partir, mais exige que ce soit immédiat. Il garde les hommes du sanctuaire dans ses rangs. Les PJ pourront observer la bataille de loin, sans y participer. C'est la voie du déshonneur, certes, mais aussi de la sagesse.

+de libérer leurs compagnons : quitter le champ de bataille en vue de l'ennemi et des troupes de Mitsuhide tient de la gageure. Mais les événements de la nuit rendent cette évasion possible. Faites jouer à la fois les retrouvailles et la difficulté à convaincre les recrues prises au sanctuaire (les hommes craignent pour leurs familles). Cette évasion risque d'être des plus chaotiques et spectaculaires ou des plus sordides et sanglantes.

La bataille

Cette partie est extrêmement libre. Les PJ peuvent y participer ou s'en écarter et il n'y a pas de bonne ou de mauvaise solution. Par contre, la participation aux combats est synonyme de →



ET SI LES PJ RENTRENT AU SANCTUAIRE DES CORNES ?

Passer par le sanctuaire n'a rien de saugrenu. Le détour n'est que de quelques heures et ils n'ont pas vu leurs proches depuis deux semaines. Sur place, les bâtiments portent les traces d'une bataille acharnée et il ne reste plus que quelques vieillards et enfants, qui reprochent aux PJ leur absence et la mort de Gozan. Quelques jours après son décès, les combats ont repris et la communauté a dû se rendre. Mais Masakatsu Tadamura (cf. *Troubles au Honnô-ji*), loin de commettre des exactions, a exigé que l'impôt lui soit payé et que les valides rejoignent son armée jusqu'à l'hiver. Aussi, tous les hommes et une partie des femmes sont partis avec lui pour grossir les troupes de Mitsuhide.

QUE FAIT HIDEYOSHI SI PRÈS DE LA CAPITALE ?

Au moment du Honnô-ji, Hashiba Hideyoshi assiège Takamatsu depuis plusieurs semaines. C'est de là qu'il intercepte une demande secrète d'alliance que Mitsuhide envoie à Môri Terumoto. Hideyoshi comprend immédiatement ce qui vient de se passer et il négocie une paix expresse avec les Môri et les Takamatsu, dont le seigneur se suicide pour sauver les siens. Libéré du siège, espérant être le premier à venger Nobunaga et à tuer Mitsuhide, Hideyoshi lance ses troupes en marche forcée droit sur le Kinai.

LA LETTRE DE YUSAI

Seigneur Akechi,

Le clan Hosokawa ne peut tolérer votre abjecte trahison de tous les idéaux que nous avons partagés durant des années. En vous conduisant de la pire des façons, vous avez coupé de vous-même toutes les relations que vous entreteniez avec nous. En tuant notre seigneur, vous nous avez déclaré la guerre. À nous et à tout le Tenga. Toutefois, au nom de cette amitié qui fut la nôtre, nous vous renvoyons notre fille. Mais ne vous y détrompez pas, cette amitié est morte elle aussi au Honnô-ji. Désormais, nous sommes ennemis.

Yusai, que vous connaissiez autrefois sous le nom d'Hosokawa Fujitaka.

violence, de douleur et de danger. Dans *Tenga*, les champs de bataille sont des lieux d'horreur dont les vrais héros ne reviennent presque jamais.

La bataille est organisée en cinq temps forts à adapter, détailler ou élaguer selon les actions des PJ. Vous trouverez de nombreux rebondissements et autant de choses à faire. Enfin, n'hésitez pas à jeter un œil au système de batailles alternatif proposé en ligne sur le site dédié au jeu (*www.tengajdr.com*).

La nuit

Les PJ ont rejoint leurs compagnons. Le plaisir des retrouvailles est réel, mais il faut vite dissiper la rancœur due à leur absence du sanctuaire.

Rebondissements :

+Une clameur s'élève du camp ennemi. Probablement l'arrivée d'Hideyoshi ou de renforts, mais l'obscurité empêche d'en savoir plus.

+Des shinobis se sont infiltrés dans le camp. Certains disparaissent, mais personne ne peut fermer l'œil.

+Peu avant l'aube, l'ordre est donné de traverser la rivière Enmyô-ji et de prendre une position avancée sur le flanc droit. Les troupes de Yamashiro traversent en direction du mont Tennô.

Défis :

+Négocier le commandement avec Masakatsu Tadamura.

+Remonter le moral des compagnons et débusquer les shinobis.

+Rester discret lors de la traversée de la rivière et neutraliser les sentinelles.

L'assaut

L'aube dévoile un ennemi bien plus nombreux que prévu. La matinée dure une éternité et pèse sur des troupes déjà fatiguées et terminant à peine de prendre place. L'excitation monte. L'assaut est imminent.

Rebondissements :

+Face aux PJ, les troupes expérimentées de Nakagawa Kiyohide réceptionnent la charge. Les combats sont frénétiques.

+Sur le mont Tennô, les tirs de mousquets se font très soutenus. Les forces de Yamashiro battent en retraite.

+Un son de conque retentit sur tout le champ de bataille. L'armée d'Hideyoshi a encaissé le premier choc et passe à l'attaque. Son flanc gauche et sa ligne centrale traversent la rivière.

Défis :

+L'ivresse des combats, les premiers face-à-face avec des officiers ennemis.

+Diriger l'attention des hommes sur les combats et non sur la fuite des forces du mont Tennô. Ils les imiteront s'ils découvrent cette défection.

+Blessé, Masakatsu Tadamura est en danger. Les PJ peuvent le sauver ou regarder ailleurs.

Le cœur de la bataille

Les combats font rage. Il est bien difficile d'avoir une idée précise de leur évolution. Toutefois, les anciennes forces Ashikaga (dont font partie les PJ) sont désormais les seules de ce côté de la rivière et risquent de se faire déborder.

Rebondissements :

+Les réserves de Nakagawa Kiyohide se joignent à la mêlée, qui se durcit radicalement.

+Depuis le mont Tennô, des unités ennemies font feu sur les hommes de Mimaki Kaneaki, qui risque de perdre leur cohésion.

+Kaneaki ordonne le repli vers la rivière. Il veut canaliser la pression ennemie et se protéger des tirs.

Défis :

+Faire face à la quantité de combattants ennemis, plus qu'à leur qualité.

+Faire la jonction avec une partie de l'unité qui est en train de se faire encercler.

+Rejoindre rapidement le gué, malgré les tirs et les poursuivants.

Le baroud d'honneur

À la rivière, le terrain avantage les PJ et leurs camarades encore debouts se démènent comme des beaux diables. Le nombre aura raison d'eux, mais il faudra beaucoup de temps et d'hommes pour les déloger.

Rebondissements :

+Dans le dos des PJ, l'armée est en déroute. La bataille est perdue, mais l'ennemi ne relâche pas la pression.

+Pour couvrir la retraite de Mitsuhide et des siens, Mimaki Kaneaki ordonne la charge et sacrifie ses hommes.

+Au cours de la charge, Mimaki Kaneaki est frappé d'une flèche à l'abdomen. Il est condamné. Il fait jurer aux PJ de ramener sa dépouille dans son village natal, Akimura, en Bizen.

Défis :

+Combattre dans l'eau, peut être même à mains nues, au milieu des cadavres.

+S'emparer de chevaux ou lutter contre des cavaliers pris au piège de la rivière.

+Réussir à quitter les combats avec le corps de Kaneaki et/ou ce qu'il reste de leurs compagnons.

Réminiscences

En moins de deux heures, l'armée d'Hideyoshi a balayé celle de Mitsuhide. Dans chaque camp, on compte un peu plus de 3 000 morts et au moins le double de blessés.

Si les PJ :

+ont combattu jusqu'à la fin : faites leur jouer à nouveau la scène du prologue, avec ou sans le cadavre de Kaneaki.

+n'ont pas assisté à la mort de Kaneaki et sont toujours dans les environs de la bataille : montrez leur tout ce qui suit les combats et la déroute : charognards, détrousseurs, samouraïs qui récupèrent des têtes, déserteurs ou pillards, blessés en train d'agoniser... Faites-leur ensuite rencontrer un Kaneaki qui a survécu à la bataille, mais qui est grièvement blessé et sur le point d'y rester. Faites leur jouer à nouveau la scène du prologue.

Et Ayao dans tout ça ?

Ayao fait profil bas et souhaite éviter d'être capturé par les forces d'Hideyoshi. Toutefois, si les PJ ont gagné son respect ou son amitié - et que vous sentez que cette solution peut intéresser vos joueurs -, il peut s'arranger avec un shinobi ennemi ignorant sa défection pour que les personnages des joueurs soient transférés dans le camp d'Hideyoshi et bien traités. Lui préfère disparaître.

Pour aller plus loin...

Mitsuhide a survécu à la bataille, mais pas à sa fuite. Cette journée a suffi à changer la face du Tenga : Hashiba Hideyoshi en sort avec la légitimité d'avoir vengé Nobunaga. Il est, avec Shibata Katsuie, le principal homme fort du clan Oda. Leur affrontement semble désormais inévitable.

Les PJ sont déjà bien loin de tout ça. Ils peuvent vouloir tenir leur promesse auprès de Kaneaki, faire tenir la sienne à Tadaoki ou, au contraire, simplement désirer reprendre le sanctuaire en mains et/ou se faire oublier (si vous avez besoin d'un cadre pour continuer ces aventures, n'hésitez pas à vous servir de celui du livret de l'écran critiqué page 78). Partout, ils entendront parler de cette bataille ou de rumeurs sur les destinées de Mitsuhide et des Hosokawa. Eux, par contre, connaissent la vérité. Ils y étaient...

Jérôme « Brand » Larré
***Illustrations** John Grümph*

OFFICIERS ET FORCES EN PRÉSENCE

Akechi (16 000 combattants)

Corps d'armée principal (5 000) : Akechi Mitsuhide, Akechi Hidemitsu, Fujita Yukimasa
Forces de Mino (2 000) : Saitô Toshimitsu, Shibata Katsusada
Forces d'Ômi (3 000) : Atsuji Sadayuki, Akechi Shigetomo
Forces de Yamashiro (2 000) : Matsuda Masachika, Nanikawa Yasuie
Forces de Kawachi (2 000) : Tsuda Masatoki
Anciennes forces Ashikaga (2 000) : Ise Sadaoki, Suwa Morinao, Mimaki Kaneaki

Hashiba (40 000)

Corps d'armée principal (20 000) : Hashiba Hideyoshi, Hachisuka Koroku, Hori Hidemasa, Nakamura Kazuuji, Horio Yoshiharu, Hachiya Yoritaka
Détachement sur le Mont Tennô (3 000) : Hashiba Hidenaga, Kuroda Kanbei, Mikoda Masaharu
Forces de la famille Oda (4 000) : Kanbe Nobutaka
Forces Niwa (3 000) : Niwa Nagahide
Flanc gauche (2 500) : Nakagawa Kiyohide
Ligne centrale (2 000) : Takayama Ukon, Kimura Shigekore
Flanc droit (5 000) : Ikeda Tsuneoki, Ikeda Motosuke, Katô Mitsuyasu

UN SCÉNARIO POUR TERRA INCOGNITA

CASUS BELLI

DODOZIFIER !

Ce scénario pour Terra Incognita : Voyages aux Pays de Nulle Part *peut être joué de façon isolée ou s'insérer dans la mini-campagne esquissée dans les livres 1 et 2 de la gamme (voir encart). Dans le 1er cas, il présente un tableau très didactique de ce que peut être une aventure dans un Pays de Nulle Part : une île, une Substance, des créatures anthropomorphes, des Naturels belliqueux, un zeste d'utopie… Tout ceci constitue une parfaite visite guidée de l'univers de* Terra Incognita *et en fait donc un bon scénario d'introduction. Si l'option campagne est retenue, ce scénario en sera tout simplement la chute et conclusion.*

En quelques mots…

Fraîchement débarqués sur l'île Maurice, les PJ prennent contact avec de rudes colons locaux qui, faute d'or ou de pierres précieuses, se sont lancés dans la seule chimère locale : la chasse au dodo ! S'ils réussissent à surmonter les obstacles, les PJ pourront trouver de l'aide auprès de certains d'entre eux. Leur expédition s'enfoncera alors dans l'inconnu au centre de l'île Maurice. Là, ils trouveront la preuve que des dodos vivants vivent encore bel et bien sur l'île mais diffèrent sensiblement des drontes jusqu'ici observés par les humains. Qui plus est, les dodos survivants ont développé une curieuse synergie avec un peuple de Naturels aussi inconnu qu'agressif. Les chasseurs, les dodos, les Naturels… c'est à un bien curieux écosystème que les PJ s'apprêtent à s'attaquer.

Fiche technique

TYPE • d'abord linéraire puis fin ouverte
PJ • niveau indifférent
MJ • niveau indifférent
Joueurs • niveau et nombre indifférent

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

La campagne Dodo ?

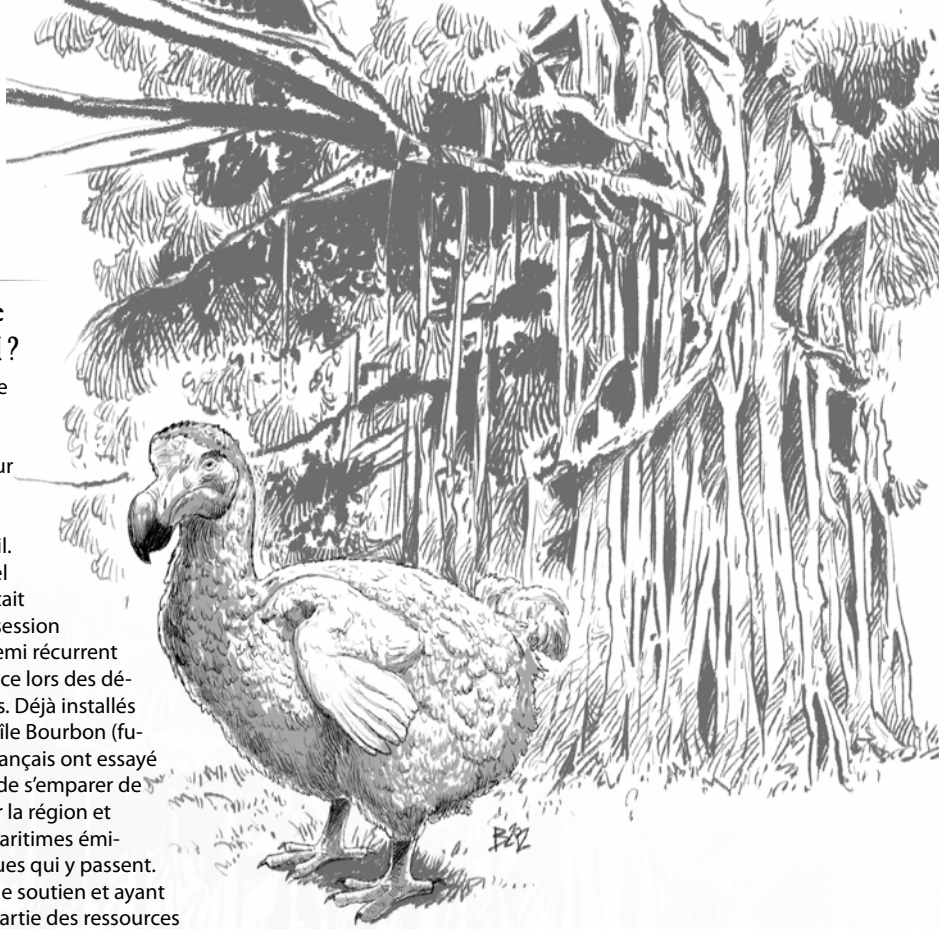
Inaugurée par le scénario du livre de base, poursuivie dans une partie du vaste « bac à sable » du *Livre du Maistre*, cette petite campagne en 3 volets propose de résoudre le mystère qui entoure la disparition du dodo. Rappelons que le dodo (ou dronte) est une sorte de pigeon géant qui vécut sur l'île Maurice jusqu'à la fin du 17ème siècle. Il disparut alors, probablement victime de la surchasse (il faut dire qu'il était gros, stupide et savoureux…) lors de l'arrivée des premiers explorateurs puis des colons européens aux Mascareignes. Sa disparition serait bientôt suivie par celle du tambalacoque, un arbre remarquable dont les dodos aimaient à picorer les graines.

Dans *Terra Incognita*, des Alchimistes ont établi que les graines du tambalacoque possèdent de Prodigieuses facultés : convenablement traitées, elles peuvent devenir une Substance entrant dans la composition d'un Élixir de Longue-Vie pour lequel les différentes Coteries du Pays d'Ici sont prêtes à se damner. Dans les épisodes précédents, les PJ ont établi la preuve d'un lien entre dodo et tambalacoque, l'« arbre à dodo » : sans dodo vivant, l'espèce disparaîtra fatalement à son tour. Or, les PJ ont aussi acquis la certitude qu'il existe encore des dodos vivants ! Hélas, leur stupidité et la convoitise des hommes font que leur survie en dehors de Maurice est très improbable. Une seule solution : se rendre dans les Mascareignes à la recherche des derniers dodos vivants !

Lever de rideau

Si le scénario conclut la campagne, il ne sera pas nécessaire d'expliquer longuement aux PJ ce qu'ils font ici : de leur propre chef ou sur les injonctions de leur Coterie, ils ont fait le voyage depuis Saint-Malo pour aller sur place vérifier leur théorie sur les dodos survivants.

Si le scénario est joué indépendamment, les PJ endossent le rôle d'aventuriers mercenaires chargés par une Coterie ou un autre commanditaire fortuné de trouver un spécimen de dodo vivant sur Maurice. Des explications tirées de la campagne (voir encart) pourront alors leur être transmises mais cela n'est pas absolument nécessaire. Dans tous les cas, la traversée ne fait pas partie de l'aventure : le scénario commence alors que les PJ viennent de poser le pied sur l'île. →



Mais c'est qui ce Maurice d'abord ?

En 1716, l'île Maurice s'appelle en fait l'île de France. Elle a été ainsi renommée pour marquer sa toute récente prise par les troupes du Roi-Soleil. Cette île de l'archipel des Mascareignes était jusqu'alors une possession de la Hollande, ennemi récurrent du royaume de France lors des décennies précédentes. Déjà installés dans l'archipel, sur l'île Bourbon (future Réunion), les Français ont essayé à plusieurs reprises de s'emparer de l'île afin de contrôler la région et surtout les routes maritimes éminemment stratégiques qui y passent. Finalement, privés de soutien et ayant épuisé une bonne partie des ressources de Maurice, les Hollandais sont partis d'eux-mêmes. C'est officiellement en 1715 que l'île devient française par l'intermédiaire du capitaine malouin Guillaume Dufresne d'Arsel. À ce titre, il est possible d'imaginer que les PJ (si Saint-Malo est leur port d'attache : voir *Livre du Maistre*) aient bénéficié d'informations ou de recommandations ayant facilité leur voyage. Il faut dire que la colonisation de l'île est pour le moment plus que précaire. Elle se limite à la anse dite des Moluques où mouillent les rares navires accostant l'île. Non loin de là, quelques Français ont commencé à retaper un des fortins laissés par les Hollandais. Précipitamment renommé Fort-Louis, cette modeste implantation est le seul lieu où les PJ peuvent obtenir aide et conseils pour mener à bien leur expédition.

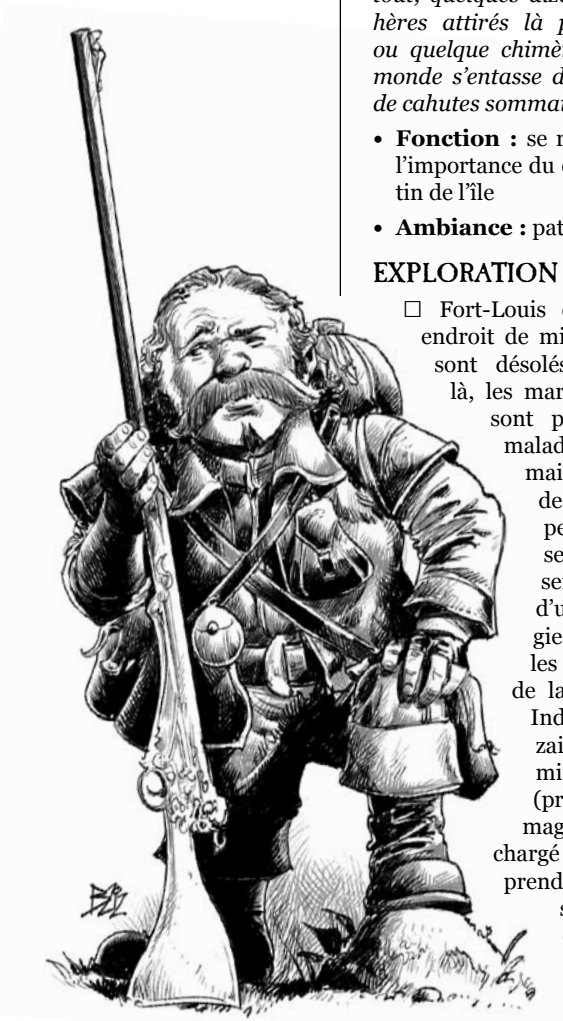
Le format du scénario

La présentation des scénarios de la gamme peut paraître déroutante à la lecture. Elle a pour objectif de rendre facilement utilisable le texte en cours de jeu. En pratique, le scénario est divisé en *items* qui concernent indifféremment un PNJ, un lieu, un événement, etc. C'est la façon unique dont vous et vos joueurs liez partie ou totalité de ces items qui fait le scénario.
Pour chaque item, nous trouvons dans cet ordre : un texte d'ambiance qui peut être lu tel quel, des indications sur sa place dans l'intrigue, des informations à transmettre si possible aux joueurs (une case à cocher si c'est le cas), des exemples de moyens qu'ont les PJ pour aboutir à ces informations (entre parenthèses et avec une évaluation de la difficulté de 1 à 10), des conseils pour bien utiliser cet item et enfin d'éventuelles notes et liens avec d'autres items.

1. Lieu : Fort-Louis

« Simple fortin de bois à la palissade gâtée par le manque d'entretien, Fort-Louis possède une dénomination bien présomptueuse. Abandonné voici plusieurs années par les Hollandais, le fort a été réinvesti depuis peu par quelques Français à l'allure bien disparate. On y trouve une poignée de soldats, une paire d'administrateurs de la Compagnie des Indes et, surtout, quelques dizaines de pauvres hères attirés là par le désespoir ou quelque chimère. Tout ce petit monde s'entasse dans une poignée de cahutes sommaires. »

- **Fonction :** se rendre compte de l'importance du dodo dans le destin de l'île
- **Ambiance :** pathétique



EXPLORATION

☐ Fort-Louis est vraiment un endroit de misère. Les soldats sont désolés d'être affectés là, les marins débarqués le sont parce qu'ils sont malades... Dans cette maigre population de moins de cent personnes, les seuls individus qui semblent animés d'un peu d'énergie et d'espoir sont les deux émissaires de la Compagnie des Indes et une quinzaine de ruffians aux mines patibulaires (présenter ses hommages au lieutenant chargé de la place/5, prendre le temps d'observer les mœurs des locaux/7)

☐ Le dodo est tout sauf un secret ou un tabou pour la population locale. Pour la quinzaine d'aventuriers présents ici, trouver un dodo vivant, trouver un tambalacoque avec ses fruits ou ce genre de choses est l'unique bonne raison de se trouver sur cette terre reculée et plutôt inhospitalière (parler franchement aux gens/3, tenter de lier subtilement connaissance avec des locaux/7)

☐ Blainville et Rochefort sont les deux meilleurs « chasseurs de dodo » de la communauté (faire parler les ruffians avec quelque boisson/5, les observer avec un œil expert/9)

☐ La sécurité, assurée par une palissade vermoulue et une dizaine de soldats dépressifs, n'inquiète pas outre-mesure les autres résidents. Les Hollandais sont partis depuis 5 ans, il n'y aucun Naturel sur l'île et guère plus de bêtes féroces (parler franchement aux gens/3, s'entretenir un peu avec le lieutenant/5)

DÉVELOPPEMENTS

- Il est important de bien faire comprendre aux joueurs que tout ce qui concerne le dodo est l'alpha et l'oméga de la population bigarrée de Fort-Louis. Sans l'espoir de trouver le dodo, la plupart des résidents perdent toute raison d'être sur l'île et tout espoir d'un meilleur destin.
- Selon le rythme que vous souhaitez donner, vous pouvez plus ou moins noyer le poisson en ce qui concerne les PNJ importants. Les 2 items suivants présentent ceux qui comptent le plus pour l'intrigue. Si vous voulez que leur rencontre ne fasse pas trop *deus ex machina*, vous pouvez les mêler à d'autres PNJ de votre invention ou inspirés de ceux présentés dans l'encart suivant.

LIENS

2. Rencontre : Blainville

3. Rencontre : Rochefort

2. Rencontre : Matthieu Blainville, le boucanier

« Difficile d'imaginer aventurier plus petit que ce Blainville. L'homme ne doit pas même atteindre les 5 pieds de haut. Très costaud et toujours encombré de solides vêtements de cuir et de tout un barda, il en paraît autant de large. Blainville a le verbe rare et, les rares fois où il s'exprime, le mouvement saccadé de ses épaisses moustaches est souvent plus significatif que ses paroles. Il ne quitte jamais son fusil au canon démesuré. La manière dont il le chérit et le caresse laisse imaginer les longues années d'entraînement au tir. »

- **Fonction :** rentrer en contact avec le PNJ qui pourra les aider
- **Ambiance :** taciturne

Exploration

☐ Paysan normand volontiers braconnier puis boucanier dans les Isles, Blainville est désormais déporté volontaire sur l'île de France. Arrêté à Saint-Domingue et menacé d'être envoyé aux galères, l'aventurier accepta d'embarquer sur un navire de la Compagnie des Indes en partance pour les Mascareignes pour s'y faire oublier de la justice royale. Malgré son passé tumultueux et son cuir durci, Blainville n'est assurément pas un mauvais bougre (faire une rapide enquête sur lui à Fort-Louis/5, réussir à le faire parler de lui/9)

☐ À force d'arpenter les terres désolées et écrasées par le soleil, Blainville passe volontiers pour un être quelque peu dérangé. Comment expliquer sinon cet acharnement à partir en expédition de chasse au dodo sans l'ombre d'une piste ? (faire une rapide enquête sur lui à Fort-Louis/7)

☐ Chasseur d'élite, Blainville a trouvé ici une raison de vivre : être le premier à piéger un dodo vivant. Vu son acharnement, soit il est en effet fou, soit il a de solides raisons de penser qu'il peut réussir (être fin connaisseur de l'âme humaine/7, réussir à le faire parler de lui/9)

☐ Blainville est en train de préparer lui-même une expédition de chasse sur les plateaux de l'intérieur de l'île (remarquer qu'il réunit du matériel/5, apprendre de la bouche d'autres chasseurs qu'il a construit une cabane loin de Fort-Louis/9)

Développements

- Blainville est un solitaire. Il n'a nulle intention de s'encombrer de PJ qui pourraient le gêner ou récolter à sa place les fruits de sa chasse. Pourtant, son aide est quasiment vitale pour les PJ. Essayer de séduire ou de convaincre Blainville est donc un des principaux enjeux liés à cet item.
- Si les PJ échouent ou renoncent à se faire accepter du boucanier, ils peuvent tenter de le menacer, le faire chanter, le suivre discrètement, etc.

Liens

5. Lieu : la cabane de Blainville

3. Rencontre : Pierre Rochefort, l'ex-marin

« Plutôt grand et élancé, Rochefort affecte volontiers une mine noble. Ainsi, il essaye de prendre grand soin de sa fine moustache et de ses longs cheveux attachés par un catogan. Pourtant, c'est peine perdue. La couleur de sa chemise, sa veste rapiécée et son hygiène douteuse indiquent clairement sa condition miséreuse. Rochefort est assez volubile mais les mots ont tendance à sortir de sa gorge en grand désordre, le fai- →

2. Caractéristiques

Blainville possède les caractéristiques suivantes :

Niveau : D12
Facultés : Spécialiste (mousquet) (x2), Téméraire (P), Embuscade (x2)
Équipement : coutelas, hache, excellent mousquet

Si besoin est, les autres boucaniers ou assimilés possèdent les mêmes caractéristiques avec toutefois un Niveau D10 et Spécialiste (mousquet) (x1) seulement.

sant bafouiller et tenir des discours parfois à la limite de l'incohérence. »

- **Fonction :** faire comprendre aux PJ qu'il existe bien des enjeux autour de l'île et de sa faune
- **Ambiance :** ambiguë

EXPLORATION

☐ Dégoûté de la mer », Rochefort n'a eu d'autre choix que de se faire débarquer promptement dès la première escale possible. Hélas pour lui, ce ne fut possible que sur cette île, fort loin et fort isolée. Dans son malheur, il bénéficia du fait que son armateur, la Compagnie des Indes, avait besoin de personnel à son service sur l'île. En échange d'une maigre rétribution, il reçut la mission d'inspecter l'île en tous sens pour y repérer les ressources en eau douce, en fruits, en bois... ainsi que tout ce qui pourrait être utile à la mise en place d'une future escale pour les navires empruntant la route des Indes (discuter ouvertement avec lui/3)

☐ Grâce aux visites des agents de la Compagnie, il sait que l'île est un enjeu de premier ordre pour celle-ci. Elle craint plus que tout que ses rares habitants la désertent avant qu'elle ne soit pourvue des moyens nécessaires pour établir un lieu d'escale durable. C'est pour ce motif qu'ils se montrent généreux avec des ruffians tels que Rochefort (gagner sa sympathie/7)

☐ Sans être un chasseur d'élite comme Blainville, Rochefort met à profit son excellente connaissance de l'intérieur de l'île pour, lui aussi, « chasser le dodo » (faire une rapide enquête sur lui/5, gagner sa sympathie/7)

☐ Rochefort possède au moins un secret en rapport avec les dodos (écouter les rumeurs sur son compte/7, le faire boire/9)

DÉVELOPPEMENTS

- Certes, Rochefort peut être, comme Blainville, une aide pour les PJ. Toutefois, c'est un homme de peu de confiance, surtout animé par l'appât d'un gain immédiat. Cela pourra faciliter la tâche des PJ quand ils voudront acheter son secret ou son assistance (il peut les guider dans l'intérieur de l'île). Cela peut aussi les desservir. Si les PJ expliquent trop ouvertement la raison de leur présence, Rochefort s'empressera d'aller faire un rapport aux gens de la Compagnie.
- Si la Compagnie est au courant de la mission des PJ, il faut désormais compter avec elle, et elle souhaite le *statu quo*. Si l'espoir de capturer le dernier dodo disparaît, la plupart des habitants de l'île partiront aussitôt, entraînant peut-être l'abandon définitif de l'île dont la Compagnie veut faire une escale stratégique. Les deux agents n'ont pas de troupes mais suffisamment d'argent pour acheter tous ceux qui pourraient leur être utiles.

LIENS

4. Lieu : le cimetière des dodos

4. LIEU : LE CIMETIÈRE DES DODOS

« Après plusieurs heures de marche pénible pour atteindre les premières hauteurs de l'intérieur de l'île, la piste bifurque subitement et débouche dans une clairière battue par les vents. La vue est dégagée, l'air iodé : il ne fait aucun doute que l'on se trouve sur le littoral. De fait, une falaise abrupte domine une grève de galets sur au moins 20 toises de haut. En contrebas, on distingue assez nettement un tas d'ossements. »

- **Fonction :** donner des indices sur la présence de dodos sur l'île
- **Ambiance :** investigation

EXPLORATION

☐ Il s'agit indiscutablement d'ossements de dodos. Ceux d'une vingtaine d'individus, tous assez jeunes (ausculter et trier les ossements/3)

☐ Vraisemblablement, les morts les plus récentes n'excèdent pas quelques jours ou quelques semaines (remarquer que si le moindre lambeau de chair a été nettoyé par les crabes et les goélands, par contre, il reste des plumes, à demi enterrées sous les galets/7)

☐ Ces dodos ont été, de leur vivant, en contact avec des humains (remarquer que quelques os de pattes portent encore une sorte de petit cordage coloré bien serré évoquant un marquage/9)

DÉVELOPPEMENTS

- Descendre le long de la falaise est particulièrement dangereux. Cela peut donner lieu à un petit défi pour les PJ. Il est possible de se passer de cette péripétie en faisant indiquer par un guide (Rochefort, idéalement) un chemin d'accès détourné.
- Outre les indices de la présence très récente d'individus vivants, cet item doit aussi conduire les PJ à juger de la grande stupidité d'oiseaux incapables de voir la falaise. Au pire, Rochefort (ou un guide) pourra le leur faire remarquer.
- Décider de se mettre à l'affût avec un filet en haut du précipice n'est pas une idée très ludique. Pour éviter cette issue ennuyeuse, vous devez faire intervenir Rochefort ou les agents de la Compagnie voire même les Amazones pour déloger les PJ.

LIENS

3. Rencontre : Rochefort
5. Lieu : la cabane de Blainville
6. Événement : embuscade !

5. Lieu : la cabane de Blainville

« Après une demi-journée de marche vers l'intérieur, alors que les premiers reliefs boisés sont désormais proches, la cabane de Blainville finit par apparaître. Le bois étant rare dans la plaine, elle possède des murs de terre séchée renforcés de grandes pierres plates. Le toit est fait de planches vermoulues sans doute récupérées sur une ancienne installation hollandaise. Non loin coule un petit ruisseau expliquant à lui seul la localisation isolée du bâtiment. La porte, surtout symbolique, est ouverte. L'intérieur empeste une odeur indéfinissable et vaguement inquiétante. Le mobilier est plus que spartiate : une paillasse, une table, deux chaises, un coffre. »

- **Fonction :** faire prendre conscience aux PJ que Blainville n'est plus si loin du but
- **Ambiance :** investigation

EXPLORATION

☐ Il s'agit du « relais de chasse » du boucanier (remarquer les munitions, vêtements de rechange ou encore quelques trophées de chèvres sauvages/3)

☐ Le territoire de chasse desservi par cette cabane est le haut-plateau du centre de l'île, territoire quasi-inexploré (remarquer la carte griffonnée accrochée au mur/5, le déduire à partir d'essences de plantes trouvées dans la cabane/9)

☐ Blainville a vu des dodos vivants (trouver des croquis grossièrement esquissés dans le coffre/5, remarquer un étrange trophée fait de plumes/7)

☐ Il connaît lui aussi le « cimetière » des dodos (décrypter une carte grossièrement dessinée se trouvant dans son coffre/7, identifier dans ce bric-à-brac des os comme étant ceux d'un dodo/9) →

Des femmes sur Maurice ?

Contrairement à ce que l'on pensait, il y a finalement un peuple de Naturels sur l'île ! Fières amazones à la peau d'ébène, elles sont sans doute venues à une période indéterminée depuis les côtes du sud de l'Afrique. Attirées par la végétation et la sécurité procurées par le haut-plateau, elles ont abandonné les rivages, restant ainsi ignorées des Européens. À l'époque, les Amazones n'en étaient évidemment pas : il s'agissait d'un peuple comme les autres avec hommes, femmes et enfants. Comme trop souvent, les mâles profitaient de leur force physique pour soumettre les femmes aux travaux les plus pénibles pendant qu'eux prétendaient les protéger d'ennemis et de prédateurs absents. Parmi les tâches harassantes qui incombaient aux femmes, il y avait la cueillette, la préparation des repas mais aussi les soins. C'est ainsi que certaines découvrirent les propriétés secrètes du fruit du tambalacoque : elles perfectionnèrent au fil des générations un élixir artisanal dont elles usaient de mère en fille. Petit à petit, les femmes devinrent traditionnellement plus fortes et en meilleure santé que les hommes et finirent par prendre le pouvoir sur l'île.

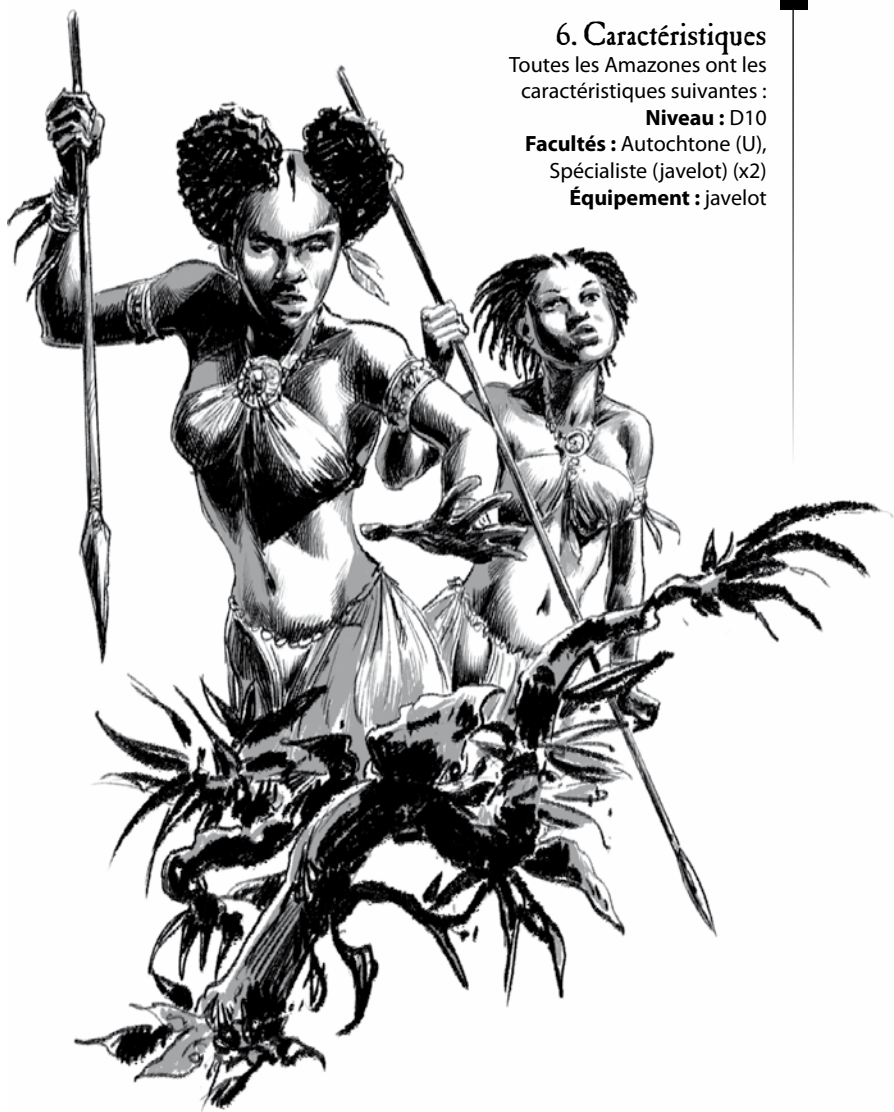
Suite marge page suivante...

DÉVELOPPEMENTS

- Les PJ peuvent arriver ici simplement en accompagnant le boucanier : ils sont alors invités et n'auront guère l'occasion de fouiller les lieux. Ils peuvent aussi y aller en filant Blainville ou en obtenant des renseignements sur lui. Ils peuvent, enfin, le laisser partir seul à la chasse au dodo et attendre son retour sur place. Dans tous ces cas, rien ne s'oppose à une fouille exhaustive des lieux.
- Si les PJ sont venus en compagnie de Blainville, c'est le moment de décider s'ils l'accompagnent, l'attendent là, ou tentent de le neutraliser pour aller seuls en expédition. Ce choix stratégique aura de grandes répercussions sur le déroulement de l'item suivant.

6. Caractéristiques

Toutes les Amazones ont les caractéristiques suivantes :
Niveau : D10
Facultés : Autochtone (U), Spécialiste (javelot) (x2)
Équipement : javelot



LIENS

4. Lieu : le cimetière des dodos
6. Événement : embuscade !

6. Événement : embuscade !

« Pour avancer, il faut couper à travers d'épais fourrés au sein desquels aucune piste ne semble jamais avoir été tracée. Après plusieurs heures de marche harassante, le sommet du plateau est désormais proche. C'est au moment où vous vous apprêtez à poser le pied sur cette partie peu accessible de l'île que… un long et fin javelot orné de plumes colorées se fiche à deux pas de distance en travers de votre route ! Aussitôt, le sinistre sifflement d'autres projectiles similaires se fait entendre. »

- **Fonction :** prouver que l'île est loin d'avoir livré tous ses secrets
- **Ambiance :** mortelle

EXPLORATION

☐ Ces gens ne devraient pas se trouver là : l'île était réputée déserte avant l'arrivée des Hollandais ! (se renseigner auprès d'un colon/3, bien connaître la géographie coloniale/7)

☐ Les agresseurs sont peu nombreux mais connaissent bien le terrain. Ils semblent vouloir empêcher l'accès au haut-plateau plutôt que tuer (connaissances tactiques/5)

☐ Les agresseurs sont précis mais manquent de puissance dans leurs lancers (connaissances en armes de jet archaïques/7)

DÉVELOPPEMENTS

- Il s'agit d'une attaque des Amazones (voir l'encart « Des femmes sur Maurice ? »). Elles veulent dissuader les PJ (et Blainville le cas échéant) de pénétrer sur le haut-plateau. À cause d'un tabou culturel, elles ne tiennent pas à la mise à mort, ce qui peut sauver les PJ si ceux-ci se replient !
- Les circonstances de l'embuscade doivent être adaptées en fonction des événements précédents : si les PJ s'aventurent bille en tête, sans l'aide de Blainville, ils seront totalement surpris et subiront forcément des dégâts. S'ils sont avec Blainville ou sur leurs gardes pour une raison ou une autre, ils pourront réagir plus vite et, peut-être, s'en sortir sains et saufs.
- Si les PJ ont laissé Blainville partir seul, ils peuvent découvrir préventivement son corps, sans vie, criblé de projectiles et abandonné sur le chemin.
- Si les PJ choisissent de résister, un long combat peut s'engager, alternant les coups de feu tirés au jugé et les tentatives de contournement. Si les PJ tiennent et font des blessées dans le camp des Amazones, celles-ci préféreront se replier, laissant le champ libre aux PJ.

LIENS

7. Rencontre : en terre amazone
8. Événement : l'heure du dodo

7. Rencontre : en terre amazone

« Le haut-plateau, encore boisé quand les plaines littorales sont déjà largement victimes de la déforestation, est d'une fréquentation agréable. Ombragé, humide, regorgeant de fruits et de bois de construction, il fait en comparaison figure de petit paradis. Au milieu de cette végétation, on distingue très nettement de grands tambalacoques apparemment en pleine forme et couverts de fruits. Moins réjouissant, de ci de là, des signes évidents de présence humaine se multiplient. »

- **Fonction :** découvrir qui sont ces femmes
- **Ambiance :** stressante →

Suite…

Les Amazones actuelles sont le fruit de cette lente évolution culturelle. Il n'y a plus un seul homme et, de ce fait, plus un seul enfant dans cette communauté. Les femmes y sont âgées, pour la plupart d'un siècle ou deux mais elles conservent une forme physique impeccable tant qu'elles consomment des fruits de l'arbre à dodo. Dans ce but, elles ont développé une relation symbiotique avec certains de ces pigeons géants : les Grands Dodos (voir ci-dessous).
À vrai dire, l'utopie des Amazones mauriciennes est un peu à bout de souffle. Comme elles se sont débarrassées de tout reproducteur depuis des lustres et qu'elles considèrent les hommes (y compris les PJ) comme tabous, leur nombre ne cesse de se réduire du fait des morts accidentelles contre lesquelles, évidemment, le tambalacoque ne peut rien. Elles ne sont plus qu'une poignée. Cela les rend nerveuses. Elles sont donc méfiantes et agressives, tout en répugnant catégoriquement au combat au contact de peur d'y trouver la mort ou une blessure inguérissable.

L'utopie des Grands Dodos

Donc, non : un dodo n'est pas un gros pigeon stupide. C'est un des volatiles les plus intelligents qui soit, dissimulant derrière une allure un peu grotesque une vive intelligence et la capacité de raisonner et même de parler comme un humain. Malheureusement, ces Prodigieuses capacités ne sont accessibles qu'à l'élite des drontes : les Grands Dodos. Ceux-ci forment une petite communauté utopique de quelques dizaines de membres réfugiés au cœur du haut-plateau central de l'île. Là, ils vivent en symbiose avec les Amazones, échangeant contre leur protection leur rôle incontournable dans la perpétuation des indispensables tambalacoques. Le but de l'utopie est de faire des Grands Dodos l'élite volatile. Ses membres se cooptent, recrutant dans leur nurserie les individus les plus prometteurs. Impitoyablement, les autres, les pigeons définitivement stupides, sont chassés du groupe et doivent séance tenante quitter le haut-plateau. Certains ne tardent pas à mourir (au « cimetière des dodos », par exemple).

Suite marge page suivante...

EXPLORATION

☐ Les agresseurs étaient des femmes (étudier les traces de pas/5, en surprendre une/9)

☐ Ces Amazones sont visiblement peu nombreuses (découvrir un de leurs abris isolés/7, comparer les traces laissées/9)

☐ Elles consomment de grandes quantités de baies fraîches de tambalacoques (fouiller un de leurs abris/5, trouver des traces d'un de leurs repas/7)

☐ Elles fréquentent des dodos vivants (trouver des traces de pattes près d'un de leurs abris/5, en apercevoir un s'échappant bruyamment à leurs côtés/9)

☐ Les Amazones répugnent à engager des combats rapprochés (engager un tel combat/5, analyser leur équipement guerrier/9)

DÉVELOPPEMENTS

- Il est important de veiller à ne pas faire des Amazones de simples ennemies mais au contraire de passionnantes Naturelles mises sur la route des PJ par la grâce de leur Sérendipité. Ils devraient avoir envie d'en apprendre plus sur ce peuple.

LIENS

6. Événement : embuscade !
8. Événement : l'heure du dodo

NOTES

Si une simple rencontre belliqueuse avec une Amazone n'est guère enchanteresse, par contre, prendre le temps de découvrir le mode de vie singulier de celles-ci justifie d'accroître sa Sérendipité.

8. Événement : l'heure du dodo

« Soudain, il est là. À quelques pas à peine. Un magnifique dodo adulte, bien vivant, en bonne santé, tranquillement en train de picorer des fruits de tambalacoque. Le temps de se demander que faire, il lève le cou, regarde les arrivants d'un œil brillant et, contrairement à la réputation de son espèce, semble immédiatement comprendre le danger qui le guette. Il tourne le croupion avec une surprenante agilité et se précipite à couvert dans les fourrées, laissant derrière lui quelques plumes. »

- **Fonction :** s'approcher du final.
- **Ambiance :** surprenante !

EXPLORATION

☐ Ce dodo n'est pas si stupide ! (le voir éviter les pièges des PJ/5)

☐ Ce dodo est lié aux Amazones (subir une intervention des Amazones pour le sauver/3, comprendre qu'il essaye de se réfugier chez elles/9)

☐ Ce dodo parle ! (entendre ses appels à l'aide/3)

☐ Il semble y avoir d'autres dodos ! (comprendre qu'il appelle à l'aide ses congénères/7, réussir à entendre des réponses/9)

DÉVELOPPEMENTS

- En fonction de ce que vous souhaitez pour la fin du scénario, il est possible pour les PJ parviennent à capturer le dodo dès à présent. Dans cette situation, ils remplissent leurs objectifs.
- Si les PJ le capturent ou l'acculent et lui en laissent le temps, le dodo essaie de parlementer. Il parle des bribes de Hollandais et de Français. Il supplie les PJ de l'épargner en faisant croire qu'il est le dernier représentant de son espèce. En aucun cas il ne « donne » ses congénères.

LIENS

7. Rencontre : en terre amazone
9. Rencontre : l'ambassade des Grands Dodos

NOTES

On peut admettre qu'une rencontre avec un animal que l'on croyait disparu soit un événement de bonne fortune qui vienne gonfler sensiblement la Sérendipité des PJ. Le fait de

découvrir qu'il est intelligent et qu'il parle ne gâche rien.

9. Rencontre : l'ambassade des Grands Dodos

« Pas un, pas deux, mais plusieurs dizaines. Tous là, bien vivants, se poussant du col pour se donner l'air important. Au prix où les collectionneurs de curiosités du Pays d'Ici payeraient pour les avoir, c'est une véritable fortune que les ambassadeurs des Grands Dodos promènent sur leur croupion emplumé. L'un d'eux, plus grand et au plumage plus rutilant, s'avance ostensiblement. Visiblement, il veut vous parler. »

- **Fonction :** donner toutes les clefs du cas de conscience
- **Ambiance :** surréaliste

EXPLORATION

☐ Les Grands Dodos sont relativement nombreux, et les spécimens présents ne sont que les ambassadeurs (mesurer leur assurance crâne/5, débusquer d'autres dodos intelligents spectateurs de la scène/9)

☐ Ils peuvent compter, si la situation tourne mal, sur l'aide indéfectible des Amazones embusquées (comprendre leurs sous-entendus menaçants/7, débusquer une Amazone prête à tirer/9)

DÉVELOPPEMENTS

- L'ambassade est là pour obtenir le départ des PJ. Elle peut se montrer menaçante mais est aussi prête à négocier. Les Grands Dodos peuvent ainsi s'engager à fournir régulièrement des fruits de tambalacoque frais (mais ceux-ci ne le restent que quelques jours…). Poussés dans leurs retranchements, ils peuvent livrer aux PJ un et un seul petit dodo (disons, le moins prometteur de leurs « élèves »). Il est seul, plutôt stupide et ne parle pas du tout. Par rapport à plusieurs dizaines de dodos parlants, c'est un maigre butin. Par contre, les PJ doivent s'engager à faire croire qu'il s'agit du dernier dodo vivant sur Terre…
- Si les PJ tentent un coup de force ou refusent de décamper, la situation se détériore brusquement. De Grands Dodos sortis de nulle part courent en tous sens, caquetant à qui mieux-mieux, faisant un bazar de mille diables autour des PJ. Profitant de la confusion, des Amazones embusquées projettent sur eux leurs javelots.

LIENS

On ne peut prétendre recevoir de la Sérendipité à chaque rencontre avec un dodo mais découvrir l'existence de tout un groupe de dodos intelligents, ça, c'est plutôt inattendu !

Épilogue

Le véritable thème de ce scénario est l'écologie, au sens plein du terme. Il s'agit de comprendre que, dans l'étroit milieu cloisonné de la Maurice d'alors tout est lié : Grands Dodos, petits dodos, Amazones, aventuriers, Compagnie des Indes… faire bouger un de ses éléments, c'est faire bouger les autres. De ce fait, les PJ ont, malgré l'apparente modestie de leur mission, le destin de l'île entre leurs mains. Selon leurs choix, l'utopie des Grands Dodos peut bien sûr être détruite. À l'évidence, cela conduira à court terme à la fin des Amazones locales. Cela devrait aussi conduire la plupart des aventuriers venus s'échouer ici par la grâce du dodo à rembarquer ou à sombrer définitivement dans le désespoir. Et ceci pourrait bien mettre fin aux espoirs de la Compagnie de peupler l'île de façon permanente pour en faire une escale stratégique. Et tout à l'avenant. De ce fait, les PJ sont devant un cas de conscience aux larges conséquences. À eux de jouer !

Julien Clément
***Illustrations** Bernard Bittler*

Suite…

Les autres vont montrer leur air fat aux humains des plaines littorales où, ainsi, se perpétue l'idée d'un volatile imbécile. Hélas, ce que les Grands Dodos n'avaient pas prévu, c'est qu'à force de se laisser prendre dans tous les pièges des humains, les petits dodos disparaîtraient purement et simplement, incitant alors les hommes avides et curieux à venir voir ce qui se passe sur le haut-plateau.

Un Scénario Pathfinder Society

Pathfinder Society



Avant l'aube - Partie 1 : Mascarade à Baie sanglante

Scénario Pathfinder Society #201

Crédits

Conception • Crystal Frasier
Direction de la rédaction • Joshua J. Frost
Assistance rédactionnelle • James L. Sutter
Conception graphique • James Davis
Illustration • Tyler Walpole
Cartographie • Corey Macourek, Mike Schley
Directeur des opérations • Jeff Alvarez
Directeur des évènements • Joshua J. Frost
Responsable des licenses Paizo • Lisa Stevens
Gérant • Dave Erickson
Gestion du personnel • Christopher Self
Directeur technique • Vic Wertz
Éditeur • Erik Mona

Le scénario Pathfinder Society #201 : Avant l'auve, Partie I : Mascarade à Baie sanglante est scénario destiné à des personnages de niveau 1 à 7 (Catégories : 1–2, 3–4, et 6–7). Ce scénario a été conçu pour le jeu organisé de la Société des Eclaireurs, mais il peut aisément être adapté à n'importe quel univers de jeu. Ce scénario est publié en Open Game
License (OGL) et convient parfaitement aux règles de Pathfinder le jeu de rôle

Pour Black Book Éditions :
Directeur de publication • David Burckle
Traduction • Aurélie Pesseas
Mise en page VF • Damien Coltice
Relecture • Damien Coltice, Coralie David

Ce scénario est publié sous la license Open Game License (OGL) et est utilisable avec le jeu de rôle fantastique le plus célèbre du monde. L'OGL se trouve en page 34. **Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)
Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
www.paizo.com

Pathfinder © 2010, Paizo Publishing, LLC
Paizo Publishing and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC.
Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved.



Rejoignez la société des éclaireurs et découvrez le jeu organisé !

Introduction

Bienvenue dans les parties organisées par la Société des Éclaireurs ! Dans ces quelques pages de présentation du magazine *Casus Belli*, vous trouverez un scénario officiel ainsi qu'une présentation de la campagne destinée au monde entier et créée par Paizo Publishing. La *Pathfinder Society* a débuté en août 2008 avec une première année de tests basés sur les règles de la version 3.5 du plus vieux des jeux de rôle. En août 2009, la gamme *Pathfinder* est passée à une version *Pathfinder JdR* et la Pathfinder Society a vécu grâce à ce développement un succès grandissant. Bonne chasse et que les dieux de Golarion guident vos pas !

Le principe des parties organisées par la société des éclaireurs

Pathfinder le jeu de rôle

Les parties organisées par la *Pathfinder Society* se basent sur le système de règles de *Pathfinder JdR*, l'évolution de la version 3.5 du plus vieux des jeux de rôle fantastiques. Le *Manuel des Joueurs* de *Pathfinder JdR* est disponible dans toutes les boutiques de jeu ainsi qu'en ligne sur **black-book-editions.fr** pour 49,90 €. Vous pouvez également le télécharger en version PDF sur **black-book-editions.fr** pour la modique somme de 10 € ou encore consulter le DRP, un site **gratuit** compilant toutes les règles de jeu (**www.regles-pathfinder.fr**).

Les parties organisées par la *Pathfinder Society* partent du principe que chaque joueur possède un accès au *Manuel des Joueurs* de *Pathfinder JdR* et que chaque MJ dispose du *Manuel des Joueurs* et du *Bestiaire*.

Les termes courants

Voici quelques termes fréquemment utilisés tout au long de ce document.

Chronique. Une chronique, que l'on appelle parfois une feuille de chroniques, est un document qui valide officiellement votre participation à un scénario donné de la *Pathfinder Society*. Vous recevrez une chronique à chaque fois que vous terminez un scénario.

Convention. Une convention est un important rassemblement d'individus, dans notre cas, de joueurs.

Coordinateur. Dans une convention ou en boutique de jeux, c'est généralement le coordinateur qui se charge de l'organisation des parties basées sur les scénarios de la *Pathfinder Society*. C'est à lui de gérer les sessions et c'est à lui qu'il revient d'enregistrer les résultats d'un événement donné de la *Pathfinder Society*.

Événement. Dans ce contexte, un événement désigne l'endroit où se jouent plusieurs scénarios de la *Pathfinder Society* (une convention, une boutique de jeux, etc.).

Faction. La faction désigne le groupe d'individus dotés d'une tournure d'esprit similaire auquel votre personnage appartient.

Jeu privé. Il s'agit souvent d'un groupe privé de parties organisées par la *Pathfinder Society* qui se déroulent chez un particulier. Les jeux privés ne sont pas soumis aux mêmes restrictions (comme la limite de temps) que les conventions ou les jeux en boutique.

QG. Pour quartier général. C'est généralement là que vous trouverez le coordinateur de la *Pathfinder Society*, lors d'une convention par exemple.

Taille de table minimale/maximale. Un scénario donné est fait pour un groupe de quatre joueurs au minimum et six au maximum, ce qu'on appelle la « taille de table. »

Prestige. Le prestige est une statistique qui permet de mesurer votre renom au sein de votre faction.

Scénario. Un scénario est une aventure spécifique que vous jouez avec votre personnage lors d'une partie organisée par la *Pathfinder Society* (par exemple, le scénario de la *Pathfinder Society #29 : Rats du chantier naval*).

Session et session 0. Une Session est un terme conventionnel pour désigner une période de 4 à 5 heures de jeu. Par exemple, la première session d'une convention peut aller de 8h à 12h le jeudi matin. Ces quatre heures seront appelées « session 1 » car ce sont les premières de la convention. La session 0 est une période qui précède la convention au cours de laquelle les MJ se réunissent pour jouer un scénario afin d'être prêts à le diriger lors d'un événement de la *Pathfinder Society*. Les scénarios sont censés se dérouler en quatre heures (sauf pour les scénarios à session double). Certains évènements préfèrent utiliser des sessions de 5 heures pour permettre aux MJ et aux joueurs de bénéficier d'un peu de temps supplémentaire pour faire les présentations et s'occuper de la paperasse.

Catégorie et sous-catégorie. Chaque scénario est fait pour plusieurs catégories, pour divers niveaux de jeu. Une sous-catégorie représente l'une des tranches de niveaux pour lesquelles le scénario a été prévu. Par exemple, *Rats du chantier naval* est un scénario de catégorie 1-7 ce qui veut dire qu'il est conçu pour des personnages de niveau 1 à 7. Ses sous-catégories sont 1-2, 3-4 et 6-7, ce qui veut dire que des personnages peuvent se rassembler ainsi par niveaux, choisir une sous-catégorie et jouer (consultez le chapitre 12 pour plus de détails).

Les bases des parties organisées par la PFS

La *Pathfinder Society* est une campagne de jeu organisée dans le monde entier, qui utilise les règles du jeu de rôle *Pathfinder* et vous immerge vous, en tant que joueur, dans une campagne fantastique très étendue et d'une grande profondeur. Cela fait des décennies qu'il existe des jeux organisés et c'est un merveilleux outil pour rassembler les fans d'un système de jeu et leur permettre de jouer l'histoire de leurs héros dans divers locaux. Dès que vous avez créé un personnage pour la *Pathfinder Society*, vous pouvez l'emmener à n'importe quelle convention, dans n'importe quelle boutique de jeu, club ou jeu privé qui propose une partie de la *Pathfinder Society*, vous asseoir à la table sans présentations préalables et vous joindre au groupe comme si vous aviez toujours joué avec. Considérez le système de parties de JdR organisé comme un jeu massivement multi-joueurs et vous aurez la tournure d'esprit adéquate pour rejoindre une partie.

Les premiers pas

Pour rejoindre la Société des Éclaireurs, la première étape consiste à vous enregistrer avec votre premier personnage. Pour cela, vous devez vous rendre, si vous êtes anglophile, sur **paizo.com/pathfindersociety** et cliquer sur le lien « *Join the Pathfinder Society !* » (« Rejoignez la Société des Éclaireurs ») dans la barre à droite. Si vous avez reçu une carte d'inscription lors d'un événement de la *Pathfinder Society*, suivez les instructions qui figurent dessus et rejoignez-nous en utilisant l'interface à gauche de l'écran. N'oubliez pas que le nombre à 4 ou 5 chiffres qui se trouve sur votre carte d'inscription est votre ID de la *Pathfinder Society* et que l'autre nombre qui figure sur cette carte vous sert de code de confirmation. Si c'est la première fois que vous vous enregistrez et que vous n'avez pas d'ID, cliquez sur « *Join the Pathfinder Society !* » (« Rejoignez la Société des Éclaireurs ») sous votre interface, à droite.

Si vous pratiquez peu l'anglais, prenez contact avec des membres de la *Pathfinder Society France* (voir page 162), ils vous aideront dans vos démarches pour que vous puissiez participer.

Les particularités des parties organisées

Si vous êtes un vétéran des JdR papier, vous trouverez plusieurs éléments qui distinguent les parties organisées par la *Pathfinder Society* des campagnes habituelles. Par exemple, il n'y a pas de récompenses en points d'expérience, du moins, pas au sens classique du terme. Une fois que vous et vos amis avez terrassé le prêtre maléfique à la fin du donjon, vous ne recevez pas de points d'expérience basé sur le FP de l'ennemi et le niveau moyen du groupe, comme c'est le cas d'ordinaire dans un JdR

papier. Pour chaque scénario joué (nous vous en dirons plus un peu plus loin), vous gagnez 1 PX et vous prenez un niveau tous les 3 PX. Tout ceci sera expliqué dans le chapitre 9.

La *Pathfinder Society* prend aussi en compte une nouvelle statistique appelée points de prestige (PP). Il s'agit de la récompense accordée par la faction que vous vous êtes choisie quand vous accomplissez une tâche pour elle lors d'une mission ou d'une aventure de la Société. Le prestige indique votre valeur, votre renom ou votre aplomb aux yeux **de votre faction**. Il représente aussi votre aptitude à acheter de nouveaux objets, magiques ou ordinaires, car votre faction vous donne accès à un éventail de produits plus important que le reste du monde. Chaque membre d'une faction peut gagner jusqu'à 2 PP : l'un en accomplissant une mission facile ou ordinaire (comme trouver un objet ou parler à un PNJ donné d'un sujet secret) et l'autre en réussissant quelque chose de plus difficile (comme un test de Diplomatie de haut niveau ou l'acquisition d'un objet étroitement gardé). Les PP sont une composante primordiale des parties organisées par la *Pathfinder Society* car, plus vous avez de PP, plus vous pouvez acheter des objets puissants. Vous pouvez aussi dépenser des PP pour bénéficier d'avantages temporaires.

Les équipements et les objets magiques sont bien plus sévèrement contrôlés dans la *Pathfinder Society* que dans un jeu normal : comme la société a un aspect communautaire, nous devons nous assurer que le jeu est équilibré pour tous. L'équipement et les objets achetés sont donc limités mais toujours adaptés au niveau du personnage. De plus, certains objets sont tout simplement interdits dans la *Pathfinder Society*.

Comme les campagnes de la *Pathfinder Society* se jouent dans le monde entier, elles interdisent l'utilisation de tout objet, sort, classe, classe de prestige, don et autre issu d'une source extérieure.

L'importance accordée aux documents qui concernent votre personnage est peut-être l'élément le plus caractéristique des parties organisées. Vous devez tenir une feuille de personnage précise et bien organisée et vous recevrez en plus une feuille de chroniques à la fin de chaque scénario. Vous devez conserver ces feuilles dans l'ordre (nous vous recommandons d'utiliser un classeur) car elles représentent toutes les connaissances et l'expérience de votre personnage. Si vous perdez l'une de vos chroniques ou si elles ne sont pas à jour, cela se répercutera sur votre niveau, votre équipement, votre or et le prestige que vous avez auprès de votre faction. Gardez vos chroniques en sécurité, au sec et bien à jour !

LES FACTIONS

Pour le scénario qui suit, cinq factions sont disponibles. Chacune est basée sur une nationalité et lutte en secret contre les autres pour la domination d'Absalom : l'Andoran, le Chéliax, l'Osirion, le Qadira et le Taldor. Cela fait longtemps que ces nations aussi anciennes que puissantes sont devenues des acteurs majeurs des affaires d'Absalom et toutes se renforcent ou s'affaiblissent au fil du temps. Elles ont chacune des raisons bien particulières pour vouloir s'emparer d'Absalom mais elles ont toutes un objectif commun : obtenir un jour grâce à cette guerre secrète le contrôle ouvert et total de la métropole mercantile la mieux placée de toute la mer Intérieure.

Cela fait longtemps que les diverses factions d'Absalom se méprisent. L'histoire regorge de vendettas sanglantes, d'oppression et de guerres violentes. À Absalom, le vent souffle fort et il change de direction sans prévenir. Serez-vous un érudit diabolique du Chéliax, un courageux combattant de la liberté de l'Andoran, un vagabond voilé de Qadira, un Osirien descendant des pharaons ou un jeune guerrier du Taldor ?

Choisissez soigneusement votre faction car vos actions pourraient bien changer la face de Golarion et cette décision donnera un piment particulier aux scénarios de la *Pathfinder Society* via des quêtes secondaires et secrètes à accomplir pendant la partie !

Les fondements des factions

Un Éclaireur honore sa faction quand il réussit la mission qu'on lui a confiée. Chaque aventure comporte deux missions pour le compte de votre faction. Ce sont des tâches qui, une fois achevées, donnent un léger avantage à votre groupe dans la guerre larvée qu'il mène contre les quatre autres. Au cours du scénario, on peut vous demander de vous assurer de la mort d'un seigneur du

crime, de protéger un marchand innocent pris entre deux feux, de sauver un enfant kidnappé, de remettre une lettre d'importance, d'empêcher un attentat ou de localiser une lettre de marque. Quelle que soit la mission, une fois accomplie, elle apporte un PP au personnage et à sa faction.

Au fur et à mesure que votre total de PP augmente, votre faction vous récompense pour vos excellents états de services en vous accordant des récompenses de plus en plus intéressantes. Dans le chapitre 10, vous trouverez un système de règles détaillé qui vous indiquera les nouveaux objets et récompenses accessibles à votre PJ à chaque fois qu'il gagne de nouveaux PP. Votre total de PP définit la valeur des objets que votre personnage peut acheter, c'est donc l'une des caractéristiques les plus importantes de votre feuille de personnage.

Andoran

La faction andorane attaque ses ennemis de l'intérieur. Ses membres trouvent des dissidents, des combattants de la liberté et des révolutionnaires au sein des peuples ennemis, les aide en secret et leur offre de l'équipement, des informations et des fonds pour renverser les tyrans. Les missions des membres de la faction andorane consistent souvent à aider les groupes rebelles au sein des autres factions, même si un Andoran est toujours prêt à accomplir tout ce qui pourrait ébranler le pouvoir d'un despote.

Chéliax

Les Chélaxiens sont les maîtres de la séduction mais aussi de la souffrance. Ils appâtent leurs ennemis avec des promesses d'aide, de richesses et de gloire mais s'assurent de leur obéissance par le fouet et les feux de l'enfer. La faction chélaxienne gagne de nouvelles recrues à sa sombre cause en les tentant. Le Chéliax offre désir, pouvoir, richesses et vanité et se sert de la nature faillible de chaque homme pour provoquer sa chute. S'il ne parvient pas à corrompre un ennemi, il le détruit. Nombre de missions de cette faction consistent à plonger des âmes vertueuses dans le vice et les ténèbres en les tentant puis à les menacer ensuite de révéler leurs péchés, à moins qu'elles n'apportent leur aide aux agents dévoués du Chéliax. Les tromperies des diables ont provoqué la chute de bien des âmes depuis des temps immémoriaux et servent parfaitement les desseins de la faction chélaxienne dans sa quête pour le contrôle d'Absalom.

Osirion

Cela fait des siècles que les diverses puissances de la mer Intérieure considèrent l'Osirion comme une nation conquise et impuissante. Et l'Osirion ne voudrait pas qu'il en soit autrement car depuis que le prince de rubis est monté sur le trône, ce pays rassemble ses forces et se prépare à proclamer sa domination sur la mer Intérieure. La majeure partie des missions de la faction osirienne consistent à affaiblir discrètement la puissance de ses ennemis. À Absalom, les agents osiriens sèment les graines de la discorde à l'aide de rumeurs, de gouttes de poison, jamais d'un coup de dague et jamais devant témoin. La puissance du pays est soigneusement dissimulée derrière plusieurs confréries secrètes et divers espions fidèles au trône pharaonique, comme le grand sphinx d'émeraude est caché derrière les sables du désert de l'Osirion. Ce n'est qu'une fois que l'Osirion tiendra fermement Absalom sous sa coupe que Khémet III se proclamera pharaon, selon la tradition de ses ancêtres, et que viendra le deuxième Âge d'or de l'Osirion.

Qadira

La faction qadirie cherche avant tout à obtenir des avantages commerciaux, à briser les monopoles de ses ennemis et à renforcer les siens. Elle propose des marchandises que personne d'autre ne peut fournir et écrase toute concurrence avec une absence de pitié à faire rougir de honte les adorateurs de diables chélaxiens. Les missions qadiries appartiennent toujours à un plan à grande échelle qui vise à embarrasser ou discréditer un rival économique ou à ruiner les compagnies marchandes étrangères.

Taldor

Pour s'emparer d'Absalom, le Taldor essaye de monter ses ennemis les uns contre les autres et met les fausses informations et la guerre psychologique à l'ordre du jour. Les missions des Taldoriens consistent généralement à réveiller les vielles rancunes entre le Qadira et l'Osirion et à rallumer les feux de la guerre entre le Chéliax et l'Andoran. Un vieux dicton taldorien dit « Montez le loup contre le tigre, et le travail du chasseur est terminé. »



LA PATHFINDER SOCIETY FRANCE

Aux États-Unis, le jeu de rôle organisé est un ferment essentiel de la communauté rôliste (le staff de Paizo en est d'ailleurs largement issu). En France, avec l'arrivée de la *Pathfinder Society*, de nombreuses boutiques et de nombreux clubs ont manifesté de l'intéret pour l'organisation de parties ouvertes à tous et une structuration au niveau local. La France dispose aujourd'hui de son propre Venture-Captain, **Karim Majeri,** responsable de la coordination des évènements et il est également assisté du Venture-Lieutenant Suisse **Benoît Gros**, basé à Genève.

Présentation du capitaine

Karim Majeri est donc le Venture-Captain pour la France et les pays francphones alentours. Il a commencé à jouer à *Pathfinder* avec la version Béta américaine sur la campagne *L'Éveil des Seigneurs des runes*. En plus d'être aujourd'hui responsable de la *Pathfinder Society* en France, il est également le président de l'association la Ligue Ludique, célèbre pour son ouverture sur tous les jeux de rôle et notamment son activité d'initiation de jeunes joueurs au JdR. L'association est basée à Paris et coordonne plus de 150 évènements par an, en particulier dans les grandes conventions comme la Comic Con Paris, le Monde du jeu, Paris est ludique, MayCon et la LudikXPerience (leur propre convention).

Le premier évènement

Le premier évènement *Pathfinder Society* organisé en France eut lieu il y a quelques années, alors que le coordinateur américain de la PFS de l'époque, Joshua Frost, se rendait à Lyon à l'été 2010.

Depuis, des dizaines de sessions se sont tenues en France dans les boutiques et dans les clubs. Et aujourd'hui, alors que la structure se met en place,





Karim et Benoît recrutent de plus en plus de nouveaux MJ souhaitant se lancer dans l'aventure.

Une page française pour la PFS existe désormais pour tous les joueurs français. Le *Guide du joueur du jeu organisé* de la *Pathfinder Society* est également disponible en PDF gratuit sur le site de Black Book Éditions et sera très prochainement actualisé (de nombreuses nouvelles factions ont notamment été ajoutées aux USA à l'été 2012), grâce au soutien de la forte communauté *Pathfinder* française (symbolisée par quelques sites phares comme *Pathfinder-FR*, le site de référence des fans, ou *PSOP*, un site qui collecte les informations de vos sessions de jeu et de vos personnages).

Prochains rendez-vous

En plus de tous les évènements que vous pouvez créer dans votre club ou votre boutique favorite seul ou avec notre soutien (n'hésitez pas à nous contacter si vous avez besoin d'aide !), le prochain gros évènement français se tiendra en juillet à la *Comic Con* de Paris, puis en octobre à *Octogones* à Lyon, au *Festival en Jeu* en Belgique et à *Imaginaire* à la fin novembre à Paris.

Pour connaître tous les évènements organisés de la PFS en France et s'incrire à une partie, consultez le calendrier des évènements sur le site de Black Book éditions dans la section *Pathfinder Society* ou sur le site de Paizo de la PFS.

Notez enfin que Karim recrute encore quelques Venture-Lieutenants pour certaines régions françaises encore dépourvues. Si cela vous intéresse, n'hésitez pas à le contacter par mail (voir encadré ci-dessus) et à vous faire connaître.

CONTACTS PFS FRANCE

Voici la liste des sites partenaires de la *Pathfinder Society France* et le mail du Captain PFS France :

www.paizo.com (éditeur US et site-mère de la PFS)

www.black-book-editions.fr (éditeur français)

www.ligueludique.fr (association du Venture-captain, on y trouve une explication en français de toutes les démarches à suivre)

www.pathfinder-fr.org (site de référence des fans)

PFS_France@yahoogroupes.fr (la mailing liste PFS)

www.psop.fr (site français d'enregistrement des parties et des personnages)

Mail PFS France : *pfs@black-book-editions.fr*

Une *Paizo Con* en France ?

L'un des gros projets du Venture-captain est d'organiser une véritable *Paizo Con* en France au deuxième semestre 2013, où se tiendra de nombreuses parties et qui sera l'occasion de rencontrer des membres du staf Paizo et BBE ! Un moment privilégié pour les fans donc, pour jouer et rencontrer ceux qui travaillent sur le jeu de rôle *Pathfinder* et la *Pathfinder Society*.

Rejoignez la *Pathfinder Society*, explorez le monde dangereux de Golarion et participez à l'Histoire de la Société des éclaireurs !

Avant l'aube - partie 1 : Mascarade à Baie sanglante

PAR CRYSTAL FRASIER

Une ancienne puissance repose sous les hautes terres de Terwa, au Garund occidental. Une puissance que les Azlantes enterrèrent il y a six millénaires et que les humains comme les monstres convoitent aujourd'hui. Le premier groupe comprend les Éclaireurs, qui fouillent la terre en quête de tels trésors (même s'ils ne sont pas les seuls), et le second se compose du roi gorille Ruthazek et de son empire simiesque qui assiège en ce moment une expédition d'Éclaireurs, dans l'espoir d'arracher la puissance des Azlantes de leurs mains froides et mortes.

Les Éclaireurs de la Crête azlante sont en proie au désespoir. Chaque jour, la faim les affaiblit tandis que la malaria se répand dans leur camp. Et juste derrière leur barricade de bois, les soldats à moitié fous du roi au Dos argenté se jettent contre les défenses humaines et prennent quelques vies de plus à chaque assaut. Les archéologues Éclaireurs ont planté une *ancre dimensionnelle* pour se protéger contre la magie des singes, mais cette même force les piège derrière leurs barricades, et les empêche de trouver de la nourriture ou de l'aide. Sans approvisionnement ni renforts, les hommes et les femmes du camp ne tiendront pas quinze jours de plus.

Entre la Société et l'expédition de la Crête azlante se tient Baie sanglante, le joyau anarchique du réseau portuaire du Consortium de l'Aspis. Pour les Éclaireurs, cette ville fondée par des pirates et peuplée de toutes sortes de sociopathes, de criminels et d'opportunistes est plus dangereuse que le pire des donjons. Les bras du Consortium enserrent la ville comme les tentacules d'un kraken et la contrôlent entièrement, au niveau économique et politique comme au niveau des entreprises criminelles. Et comme le kraken, le Consortium écrasera tout Éclaireur assez fou pour entrer dans son antre, le drainant de sa vie avant de dévorer sa coquille vide. Cependant, les faits sont là : Baie sanglante est le seul port d'approvisionnement assez proche des hautes terres de Terwa et donc le seul espoir de survie de l'expédition de la Crête azlante.

OÙ SUR GOLARION ?

Comme son nom l'indique, *Mascarade à Baie sanglante* se déroule dans la cité de *Baie sanglante*, au sud des hautes terres de Terwa et au nord des terres de Kaava, sur la côte occidentale de l'Étendue du Mwangi. Baie sanglante est une ville peuplée de pirates, de contrebandiers et de commerçants malhonnêtes. Ici, tout le monde a ses propres objectifs et personne n'aide un étranger s'il ne propose ni argent, ni aide commerciale. Vous pourrez en apprendre plus sur *Baie sanglante* dans l'ouvrage intitulé *Au cœur de la jungle*, disponible prochainement.



Résumé

Quand les sbires du roi Gorille ont assiégé l'excavation de la Société des Éclaireurs sur la Crête azlante, dans les hautes terres de Terwa, Aram Zey, le Maître des sorts en personne, a envoyé les PJ près de Baie sanglante pour rassembler des provisions, renforcer les défenses faiblissantes de l'expédition… ainsi que pour remettre une ancienne clef ouvrant une porte découverte sur le site de fouilles. Comme Baie sanglante est un bastion de l'ennemi juré de la Société, le Consortium de l'Aspis, les PJ doivent se déguiser habilement et cacher leur véritable identité avant de se mettre en quête de tout ce dont ils ont besoin pour ravitailler le site d'excavation.

Cela fait des semaines que la Société des Éclaireurs a commencé à organiser une caravane avec l'aide de Raimondo Scévola, un ancien employé du Consortium. Raimondo a déjà été payé mais il n'a pas reçu d'instructions. Si les PJ le cherchent, ils trouvent le marchand en train de perdre ses bêtes de somme au profit du cupide capitaine André Élanzo. Les PJ doivent corrompre ce dernier, le menacer, l'attaquer ou négocier avec lui s'ils veulent protéger à la fois la caravane de Scévola et leurs investissements.

Pour approvisionner leur caravane à l'insu du Consortium de l'Aspis, les PJ doivent négocier avec la maison Cartahegn, mais celle-ci refuse de leur vendre quoi que ce soit tant qu'ils n'auront pas débarrassé son moulin à sucre des fourmis géantes qui l'infestent.

Ensuite, les PJ doivent se rendrent auprès de Senzer l'alchimiste, propriétaire des Remèdes Rulkep. Cet homme était autrefois un contact fiable de la Société des Éclaireurs, mais il a rompu tout lien depuis un mois, quand son fils est tombé malade. Si les PJ veulent s'emparer d'un remède pour l'enfant, ils devront affronter le vicieux capitaine du commerce du Consortium de l'Aspis et propriétaire des fosses de combat, Lura Ichon, ainsi que son eidolon amazone, Bellu.

Au cours de toutes ces missions, les PJ doivent faire profil bas. S'ils attirent l'attention du Consortium, ils subiront des malus et, s'ils persistent dans cette voie, les hommes de main de l'Aspis leur tendront une embuscade. Si les PJ dispersent les forces du Consortium, ils gagneront peut-être assez de temps pour fuir Baie sanglante. Sinon, ils risquent fort de se faire capturer et torturer.

Enfin, alors que le groupe quitte la ville, une sorcière locale au service du Consortium de l'Aspis use de sa divination pour découvrir l'emplacement et l'utilité de la mystérieuse clef qu'il transporte. Xéanja la sorcière des bois affronte les PJ sur un pont de corde branlant qui surplombe le Vanji et exige qu'ils lui donnent la clef s'ils veulent garder la vie sauve.

Conseil au MJ

Ce scénario est une aventure de style « bac à sable » avec une fin ouverte. Les PJ peuvent parcourir à loisir le coupe-gorge qu'est le port de Baie sanglante alors qu'ils rassemblent des ressources pour l'expédition, tout en cachant leur identité d'Éclaireur. Les objectifs majeurs des PJ sont présentés sous forme d'actes individuels, mais ils peuvent les aborder dans n'importe quel ordre et n'ont pas besoin de les atteindre tous avant de quitter la ville. D'ailleurs, des PJ imprudents risquent d'être contraints de fuir la cité avant d'avoir accompli toutes leurs tâches.

En route

Lisez ceci pour lancer l'aventure :

Dans un éclair de lumière et une impression de mouvement à vous retourner l'estomac, l'air salin et frais d'Absalom disparaît et laisse place à la chaleur étouffante et humide de la côte garundie. En quelques instants, la sueur se met à couler de vos pores tandis que l'odeur fétide du climat local vous enveloppe comme une couverture humide.

Le parchemin qu'Aram Zey tenait en main se réduit en poussière, sa magie disparue. Le Maître des sorts de la Société des Éclaireurs retire son chapeau et commence à s'éventer : « Très bien Éclaireurs, bienvenue dans ce trou étouffant qu'on appelle l'étendu du Mwangi. Tous ceux d'entre vous qui prennent la peine de consulter régulièrement les *Chroniques* savent que

la Société possède une expédition archéologique qui travaille dans les hautes terres de Terwa, à moins de 150 kilomètres au nord-ouest de notre position. Évidemment, je doute que la moitié d'entre vous lise autre chose que de la mauvaise poésie donc, laissez-moi vous résumer la situation : le site de la Crête azlante ne devrait pas se trouver là. Il n'y a normalement rien d'azlante au Mwangi, et pourtant, les ruines sont là. C'est peut-être la preuve la mieux conservée que les Azlantes firent au moins un passage dans la région. Un serviteur d'Angazhan du nom de Ruthazek, le roi au Dos Argenté, revendique également les lieux. Ses troupes assiègent l'excavation et nos Éclaireurs affamés. Les nôtres succombent à la maladie et sont à court de munitions et de personnel. Maintenant, c'est à vous de jouer. »

Zey pointe le doigt vers le nord, à travers les arbres, en direction d'une ville de bric et de broc dont les passerelles et les bâtiments de bois s'étendent sur le delta rouge et marécageux du fleuve. « Voici votre première étape : Baie sanglante. » Il crache le mot comme s'il insultait sa mère. « Les archéologues de la Crête azlante ont besoin de provisions et Baie sanglante reste le port commercial le plus proche. Il leur faut deux tonnes de nourriture et d'eau potable, cinq caisses de flèches et de carreaux d'arbalète et des bandages pour leurs blessures. La maison Cartahegn représente notre meilleur choix car il lui arrive de travailler avec la Société. Il y a quelques semaines, nous avons déjà payé un chef de caravane nommé Raimondo Scévola. Entrez en contact avec lui et il emportera votre cargaison au nord. Cherchez également un homme appelé Senzer qui doit se trouver quelque part en ville. C'est un alchimiste qui transmettait des potions et des informations à notre équipe des hautes terres, mais cela fait un mois qu'il est devenu silencieux. Vous devez donc découvrir pourquoi et rétablir l'approvisionnement en potions.

N'allez pas vous imaginer que vous aurez juste à faire votre petit marché. Baie sanglante est un cloaque fondé par des pirates et dirigé par des criminels… des raclures dépourvues de tout sens de la réussite et de toute considération pour le progrès. Pire encore, c'est une place forte du Consortium de l'Aspis, une organisation qui n'aime rien moins que pervertir les découvertes des Éclaireurs comme celle de la Crête azlante et en tirer profit. Faites profil bas et veillez à ne pas éveiller de soupçons, vous pouvez éventuellement vous déguiser. Habituellement, je me moque complètement que des héros dans votre genre enfoncent des portes, se comportent comme des idiots et se fassent tuer mais cette fois, il n'y a pas que vos vies en jeu. Si vous échouez et que la Crête azlante ne reçoit pas de renfort, elle succombera à coup sûr. »

Aram vous remet une bourse. « Comme je vous l'ai dit, nous nous sommes déjà occupé du paiement de la caravane, ceci devrait couvrir les frais d'approvisionnement. Si vous devez puiser dans vos propres ressources et que vous survivez, la Société essaiera de vous rembourser.

Une fois que vous aurez terminé ces tractations, partez au nord-ouest. » Il vous montre un étui à parchemin scellé et une clef ornementée en or passée sur une lanière de cuir. « Protégez ceci au péril de votre vie. Je ne connais pas l'usage exact de la clef, mais son symbole se trouve également sur une porte de la Crête azlante. L'étui contient une carte pour vous rendre au site de fouilles. Je l'ai protégé par magie et il explosera si quelqu'un l'ouvre à moins de dix kilomètres de Baie sanglante.

Si vous avez des questions, allez-y : je retourne à Absalom dès que vous vous sentez capables de vous rendre à Baie sanglante. »

Aram Zey est bien plus agité qu'il ne veut l'admettre à l'idée de se trouver si près de Baie sanglante et la chaleur ne fait qu'accroître sa frustration. Il répond aux questions des PJ selon sa manière habituelle, de façon acerbe et laconique, mais il se contente d'un regard mauvais comme réponse à toute question sans rapport avec la mission en cours ou la Crête azlante. Quand les PJ ont terminé ou que leurs questions prennent un tour absurde, il rentre à Absalom en utilisant un sort de *téléportation* déjà préparé et laisse les PJ seuls sur la côte marécageuse.

Pourquoi ne pas nous téléporter directement sur la Crête azlante ? « Hein ? Et empêcher quelques Éclaireurs juniors ayant une haute estime d'eux-mêmes de partir en mission ? L'Éclaireur en charge du site de fouilles a implanté une *ancre dimensionnelle*, sûrement à l'aide de l'un des artefacts qu'ils ont découverts. Mais il y a un effet secondaire : la magie bloque toute tentative de communication. »

Qui est Ruthazek ? « Une espèce de gorille hyperintelligent qui vénère Angazhan. Il règne sur la cité d'Usaro, à l'intérieur des terres, et revendique

toute l'Étendue du Mwangi et ce qu'elle contient. D'après ce que nous avons entendu, il est sauvage et violent et refuse de négocier avec nous. Il règne sur une race d'hommes-singes intelligents, mais ils restent à bonne distance de Baie sanglante. »

Qui est Senzer ? Peut-on lui faire confiance ? « Comme je viens de vous le dire, il était à notre service en tant qu'alchimiste de talent et c'était une précieuse source d'informations et de potions pour nos opérations dans la région. Je crois que sa boutique se trouve quelque part sur la promenade de la Veuve. Révélez-lui aussi peu de choses que possibles : dans cette ville, il faut se méfier de tout le monde. Cela dit, il est déjà au courant pour nos opérations locales et pour l'emplacement de notre site de fouilles. »

Qu'est-ce que le Consortium de l'Aspis ? « Vous êtes débiles ou juste complètement ignares ? Le Consortium dirige toutes les arnaques et toutes les affaires louches que vous pouvez imaginer. Ils dépouillent tout ce qu'ils trouvent de son histoire et de sa majesté avant de le vendre au plus offrant. Et ici, à Baie sanglante, ils façonnent la loi de manière à servir leurs crimes. C'est d'ici qu'ils se sont frayés un chemin vers l'intérieur du Mwangi, en assassinant, en réduisant les gens en esclavage et en pillant, en volant d'anciens artefacts et des connaissances qui auraient dû revenir de plein droit à la Société des Éclaireurs. »

Pourquoi ne venez-vous pas avec nous ? « Je suppose que je pourrais vous abreuver de bêtises comme quoi je suis bien trop connu pour me déplacer librement à Baie sanglante mais ni vous ni moi n'y croirions. Honnêtement, je déteste le travail de terrain et encore plus les missions suicides. J'ai argué contre le plan choisi, mais les dieux savent que le Décemvirat se moque des conseils de leur meilleur spécialiste en magie profane. Je m'attends à ce que vous échouiez tous, à ce que le Consortium vous capture et vous torture et c'est pourquoi j'ai insisté pour que l'on ne vous révèle pas directement où se trouve la Crête azlante.

Connaissances (géographie)

15+ Baie sanglante se situe à la frontière occidentale de l'Étendue du Mwangi. La culture locale mêle les traditions indigènes à celles du Chéliax et des Chaînes.

20+ Baie sanglante se trouve à l'embouchure du Vanji. Une grande partie des richesses de la jungle transite par la ville, c'est pourquoi elle est si opulente malgré son aspect défraîchi.

25+ Baie sanglante fut fondée par des pirates des Chaînes retraités qui voulaient profiter de leurs biens mal acquis. C'est un port commercial libre où les seules lois qui s'appliquent vraiment sont celles qui permettent au commerce de fonctionner.

Connaissances (folklore local) ou Diplomatie (renseignements)

15+ L'élite de la population élit un Grand amiral qui règne sur Baie sanglante jusqu'à sa mort. Il fait appliquer une politique économique de non-intervention très stricte... et c'est à peu près tout.

20+ Les maisons marchandes se livrent à une farouche compétition et possèdent le véritable pouvoir politique. Le Consortium de l'Aspis domine actuellement la scène économique et politique. La maison Cartahegn s'oppose violemment à ses rivaux du Consortium et fait donc office d'allié acceptable dans la région.

25+ Les maisons marchandes écrasent brutalement toute organisation criminelle qui interfère avec leurs affaires, c'est pourquoi la plupart des activités illégales de Baie sanglante tournent autour de l'exportation (comme le commerce de la drogue) ou visent les habitants les plus pauvres. La garde n'enquête pas sur les crimes à moins d'être grassement payée pour ses services, ce qui oblige la majorité de la ville à se rabattre sur des vigiles.

30+ Le Consortium de l'Aspis surveille constamment le chapitre local des Éclaireurs et les membres étrangers qui lui rendent visite disparaissent souvent.

Se trouver une couverture

Baie sanglante n'est pas un endroit pour les Éclaireurs. L'ombre du vol, du démembrement et de la mort les suit où qu'ils aillent. Et la ville abrite quelque chose de bien pire : le Consortium de l'Aspis. Il contrôle la politique, l'économie et les affaires domestiques, il décide des navires autorisés

à accoster, du prix des marchandises et autorise ou non les enquêtes criminelles. L'emplacement abrité de la ville, protégé par l'Œil d'Abendégo et loin des armées de la mer Intérieure, fait que le Consortium s'y croit tout permis et n'hésite pas à kidnapper ses rivaux dans les rues, en plein jour.

Seuls les Éclaireurs les plus discrets et les plus intelligents survivent aussi loin en territoire ennemi. Laissez vos joueurs discuter du meilleur moyen de passer inaperçus. Certains décideront juste de garder la tête basse et d'espérer que le Consortium ne remarquera pas les grosses quantités qu'ils achètent tandis que d'autres essayeront de se faire passer pour des marchands, des pirates ou des indigènes. D'autres tenteront même de se cacher au sein de l'ennemi en proposant de rejoindre le Consortium de l'Aspis ou de s'allier avec lui tout en menant à bien leurs affaires pour les Éclaireurs. Aucune de ces méthodes n'est à proscrire et chacune offre ses propres défis et opportunités de roleplay. Assurez-vous cependant que le groupe a décidé d'un plan d'action avant de commencer.

Profil bas. Pas besoin de talent ou de préparation spéciale pour s'en tenir aux allées secondaires et faire profil bas. La plupart des marchands ferment au crépuscule, au grand dam des PJ qui voudraient opérer sous couvert de la nuit. Les PJ qui font profil bas doivent faire un test de Connaissances (folklore local) ou de Discrétion à chaque fois qu'ils se déplacent d'un endroit à l'autre dans Baie sanglante, au risque de voir augmenter leur total de points d'attention (voir ***Attirer l'attention***, plus loin). Ces tests représentent la difficulté que les PJ auront à vaquer à leurs affaires sans alerter le Consortium de l'Aspis de leur présence.

Mercenaires/pirates. La plupart des gens confondent aventuriers, mercenaires, bandits, pirates et autres violents hommes de main. C'est une distinction subtile et, dans ce cas, facile à exploiter. Baie sanglante grouille d'indésirables de toutes sortes et les PJ n'auront aucun mal à se fondre dans la masse s'ils veillent à être malpolis, sales et irritables. Des PJ qui se font passer pour des mercenaires, des pirates ou autres doivent réussir un test de Déguisement ou d'Intimidation à chaque fois qu'ils se déplacent d'un endroit à l'autre dans Baie sanglante s'ils ne veulent pas augmenter leur total de points d'attention.

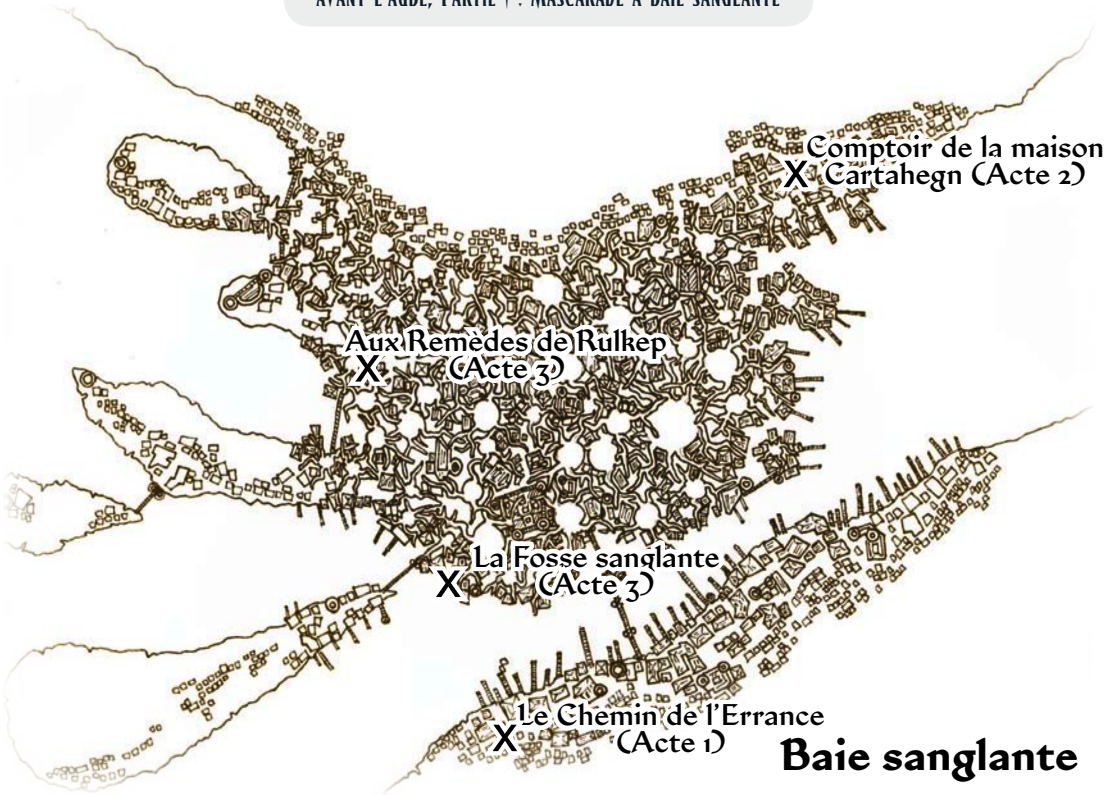
Marchands. Comme Baie sanglante est un port mercantile, il offre une plus grande liberté aux marchands qu'aux membres des autres professions. Pour se déguiser en marchand ou autre professionnel du commerce, il faut un peu plus de préparation que pour les autres types de couverture mais cela apporte des avantages particuliers. Les marchands ne doivent pas avoir l'air trop lourdement armés (pour ne pas effrayer les clients) et les PJ devront donc abandonner ou cacher leurs armes ainsi que tout équipement ostensiblement magique. Des PJ qui se font passer pour des marchands doivent réussir un test d'Estimation ou de Diplomatie à chaque fois qu'ils se déplacent d'un endroit à l'autre dans Baie sanglante s'ils ne veulent pas augmenter leur total de points d'attention.

Indigènes. Les tribus d'humains, d'elfes et de halfelins du Mwangi envoient régulièrement des caravanes et des envoyés à Baie sanglante pour troquer des animaux, des plantes exotiques et d'anciens artefacts contre des produits manufacturés venus du nord. Presque invisibles, ces visiteurs de passage entrent et sortent de la ville sans que personne leur prête la moindre attention. Des PJ qui se font passer pour des indigènes de l'intérieur des terres doivent réussir un test de Connaissances (nature) ou de Survie à chaque fois qu'ils se déplacent d'un endroit à l'autre dans Baie sanglante s'ils ne veulent pas augmenter leur total de points d'attention.

Renégats. Enfin, les PJ peuvent décider de ne pas cacher leur identité et de se faire passer pour des Éclaireurs renégats qui cherchent à négocier avec le Consortium ou à le rejoindre. Même si le Consortium se montrera suspicieux, il emploie de nombreux Éclaireurs exilés (surtout depuis l'incident de la Loge de l'Ombre qui s'est déroulé près de la mer Intérieure) et ne rejettera pas immédiatement leurs affirmations. Il autorise les PJ à vaquer à leurs occupations à Baie sanglante mais pas sans les superviser continuellement (et à leur insu). Des PJ qui se font passer pour des déserteurs doivent réussir un test de Bluff ou de Diplomatie à chaque fois qu'ils se déplacent d'un endroit à l'autre dans Baie sanglante s'ils ne veulent pas augmenter leur total de points d'attention.

Attirer l'attention

Alors que les PJ explorent Baie sanglante, interagissent avec la population locale et s'occupent de leurs



achats, les agents du Consortium de l'Aspis surveillent la ville : ils surprennent des bribes de conversation, paient des informateurs suspicieux et remarquent tout achat fait en grande quantité. Les PJ qui font des achats importants sont donc certains d'attirer l'attention et de récolter des points d'attention.

Quand les PJ entament un nouvel acte, ils doivent tous faire un test approprié à leur méthode d'infiltration (voir plus haut) pour conserver leur couverture et éviter d'attirer l'attention du Consortium. Le DD de ce test de compétence est de 12 pour les sous-catégories 1-2, de 14 pour les sous-catégories 3-4 et de 17 pour les sous-catégories 6-7. Chaque échec génère 1 point d'attention et d'autres actions peuvent déboucher sur un gain de point, comme indiqué plus loin.

Conséquences de l'attention

Le total de points d'attention finit par donner des malus aux tests basés sur le Charisme, car les marchands comme les criminels de Baie sanglante se méfient de plus en plus des Éclaireurs déguisés. Quand les PJ atteignent 3 points d'attention, ils reçoivent un malus de –2 aux tests de Charisme. À 8 points, ce malus passe à –5. Si le total d'attention du groupe passe à 10, une équipe de gros bras du Consortium tend une embuscade aux PJ (voir acte 4). Si vous n'avez pas le temps de jouer cette rencontre optionnelle ou si le total de points d'attention de vos PJ se monte à 15, le Consortium bloque le commerce de Baie sanglante, ce qui empêche les PJ de terminer toute tâche inachevée et les oblige à fuir. Dans ce cas, passez immédiatement à l'acte 5.

Pour les groupes qui jouent ce scénario à 5 ou plus, faites passer le déclencheur de la rencontre optionnelle à 15 et du gel du commerce à 20. Les malus des tests basés sur le Charisme sont de –2 pour 5 points d'attention et de –5 pour 10 points.

Acte 1 : Raimonda Scévola, la caravane (FP 2, 4 ou 7)

Baie sanglante ne compte qu'un seul homme qui soit à la fois capable de conduire une caravane sans connaître sa destination et d'accord pour le faire : Raimondo Scévola. C'était autrefois un grand capitaine sur un navire commercial aux ordres du Consortium de l'Aspis, mais il a tout perdu quand ses supérieurs le trahirent et s'emparèrent de ses biens par la force. Privé de ses richesses et à jamais rejeté par le Consortium, Scévola a investi le peu qu'il lui restait dans une petite caravane commerciale qui ne lui rapporte guère, à cause des tarifs sélectifs du Consortium qui casse les prix.

La Société des Éclaireurs a payé Scévola il y a plus d'un mois, par l'intermédiaire de son contact, Senzer Rulkep, mais ce dernier est devenu muet avant d'avoir put transmettre la moindre information supplémentaire. Il faut reconnaître à Scévola qu'il a utilisé l'argent pour acheter des chevaux de bât plus résistants… des chevaux qu'il a perdus au jeu quelques instants avant l'arrivée des Éclaireurs. Un simple test de Diplomatie DD 15 permet d'apprendre que Raimondo se trouve dans un petit club privé appelé la Voie de l'errance, en bordure de la place du Commerce libre.

Alors que les PJ entrent dans le bâtiment, lisez-leur ceci :

La puanteur humide de Baie sanglante se mêle aux relents de sueur et à l'odeur écœurante des plantes tropicales et des tabacs exotiques. Avec ses tables taillées dans le bois sombre de la jungle et ses coussins plus que rembourrés, le foyer de la guilde ressemble plus à une taverne qu'à un lieu de commerce. Les hommes et les femmes les plus âgés se rassemblent autour d'un verre, ou ruminent tandis que de jeunes durs se tiennent en périphérie de l'âtre froid.

De l'autre côté de la salle, un homme basané et moustachu rugit de colère. D'un revers de bras, il balaye la table qu'il partage avec un homme aux joues rougeaudes et envoie les verres et les cartes à jouer sur le tapis. « Chale bâtard ! » hurle-t-il d'une voix pâteuse. « T'es qu'un chale tricheur de bâtard Élanzo ! Ch'ai bejoin de ches animaux ! Ch'ai un client qu'a payé pour ma caravane ! »

Son camarade essuie les restes de boisson sur sa chemise. « Tout le monde s'en fout Scévola. C'était l'enjeu et tes chevaux finiront en ragoût pour mes gars avant qu'on lève l'ancre demain matin !

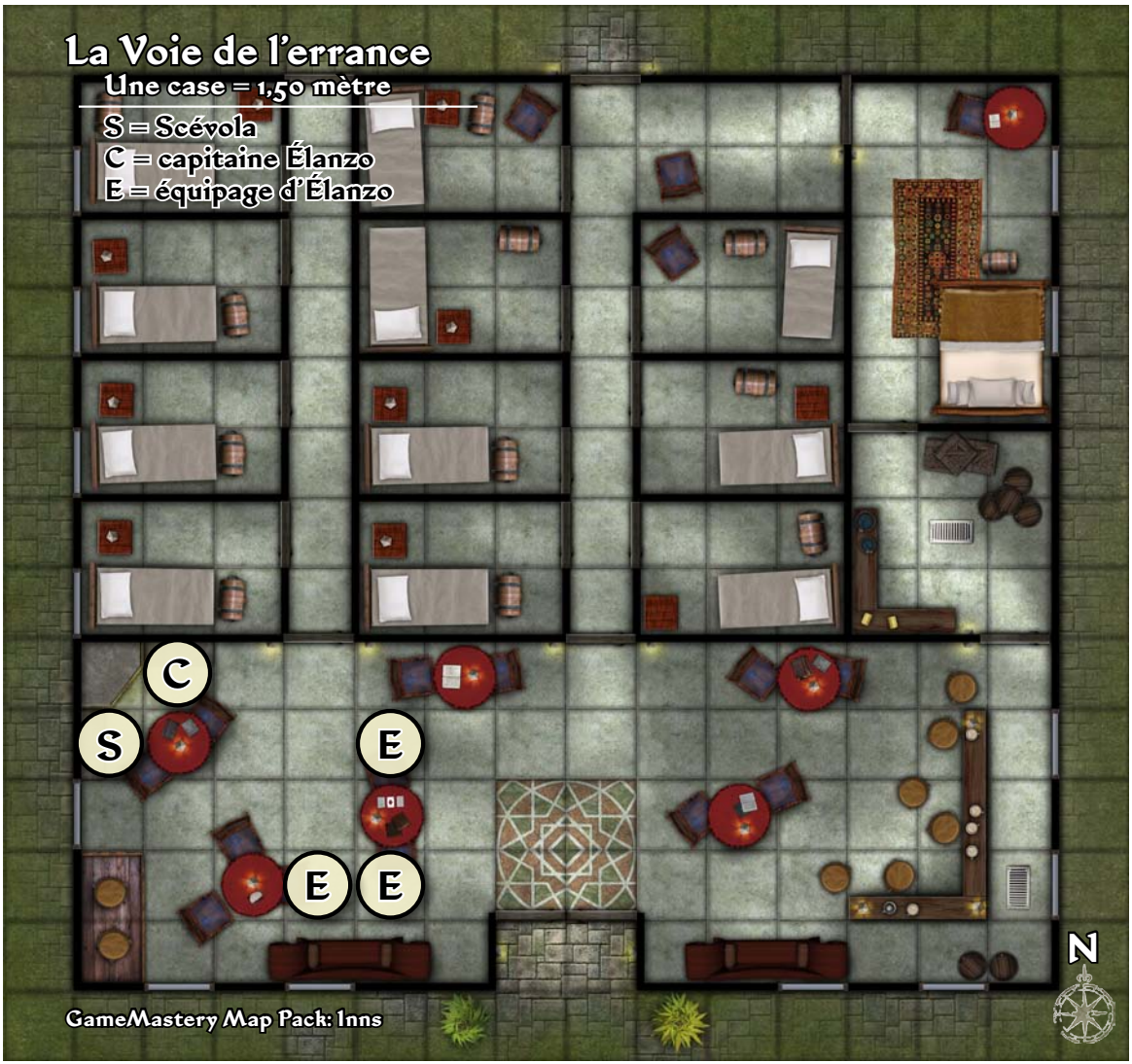
— T'as gliché que'qu'chose dans mon verre ! Moi vivant t'auras pas mes ch'vaux ! »

Élanzo se contente de hausser les épaules et claque des doigts. Les brutes rassemblées autour de l'âtre se lèvent et s'avancent vers les deux hommes.

L'homme à la moustache bien huilée n'est autre que Raimondo Scévola, l'homme que la Société des Éclaireurs a engagé pour transporter ses provisions au nord, vers les hautes terres de Terwa. Il se dispute avec André Élanzo, un capitaine maritime local et rival de longue date. Scévola a parié toute sa caravane contre le bateau d'Élanzo et il a perdu. Qu'Élanzo ait triché ou non, si les PJ n'interviennent pas rapidement, il va leur prendre leurs chevaux de bât et les vendre à un boucher.

Mais où est la Société ?

La Société des Éclaireurs se targue de posséder un chapitre ici, à Baie sanglante, au cœur du territoire contrôlé par le Consortium de l'Aspis. Cette triste loge n'est qu'une simple maison de bois à peine assez grande pour héberger une famille et n'abrite qu'une seule résidente permanente, l'Éclaireur **Malika Fenn** (humaine rôdeuse 5, N). Le chapitre sert seulement de poste d'observation pour les activités du Consortium et il n'est pas équipé pour faire plus que fournir un peu de nourriture et un logement pour deux personnes. Le Consortium le surveille constamment et prend note de tous ceux qui entrent et sortent. Les PJ qui se rendent à la loge voient immédiatement leurs points d'attention augmenter de 4 (de 6 pour les groupes de cinq joueurs ou plus).



Actuellement, Raimondo souffre d'un affaiblissement temporaire de 8 points de Sagesse et de 3 points d'Intelligence, il n'est donc d'aucune utilité dans un combat. Ivre, il encourage toute personne qui vient à son aide et lui promet de belles récompenses qu'il sera bien incapable de lui donner. Au début de la rencontre, Élanzo se montre hostile envers Raimondo et inamical envers toute personne qui lui vient en aide, mais il n'est pas fermé au marchandage et se laisse intimider. Les marins qui l'accompagnent le rendent suffisamment confiant pour qu'il se batte contre n'importe qui et lui apportent un bonus de +4 contre les tentatives d'Intimidation. Les PJ peuvent régler immédiatement le problème en offrant 300 po pour les chevaux mais, s'ils améliorent l'attitude d'Élanzo et le rendent amical ou mieux, le capitaine se contentera de 150 po. S'ils lui demandent d'éviter de recourir à la violence et le rendent serviable, ils peuvent

même le convaincre de renoncer à sa dette. Sinon, il ordonne à ses hommes de tabasser Raimondo jusqu'à ce qu'il perde connaissance, de lui voler le titre de propriété des chevaux et d'attaquer toute personne qui tente de les arrêter.

Les créatures. Rusé et pragmatique, André Élanzo est l'archétype des capitaines qui fréquentent Baie sanglante. Ce n'est pas une machine de guerre mais il est tout à fait capable de survivre à un combat. Les hommes et les femmes à la mâchoire carrée qui composent son équipage le suivent partout dès qu'ils accostent dans ce port dangereux. Ces jeunes très protecteurs défendent leur employeur avec zèle.

Sous-catégorie 1-2 (FP 2)

Capitaine André Élanzo — FP 1/2

Humain roublard 1

Humanoïde (humain) de taille M, LM

Init +2 ; **Sens** Perception +5

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (+2 armure, +2 Dex)

pv 5 (1d8+1)

Réf +4, **Vig** +0, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps rapière, +0 (1d6/18-20)

À distance arbalète légère, +2 (1d8/19-20)

Attaque spéciale attaque sournoise +1d6

TACTIQUE

Avant le combat Si Élanzo prévoit un accès de violence, il s'adosse à un mur ou se place dans un angle pour éviter d'être pris en tenailles.

Pendant le combat Si Élanzo pense que l'un de ses adversaires est un lanceur de sorts, il prépare son action de manière à lancer une pierre-tonnerre si cette personne lance un sort. Sinon, il reste à distance, laisse son équipage recevoir le plus gros des coups et crible ses ennemis de ses fidèles carreaux d'arbalète.

Moral Si Élanzo tombe inconscient et se réveille ensuite, il se rend, accepte de partir sans faire d'histoires et abandonne les animaux de Raimondo.

STATISTIQUES

For 10, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 14, **Sag** 12, **Cha** 13

BBA +0, **BMO** +0, **DMD** 12

Dons Tir à bout portant, Tir de précision

Compétences Bluff +5, Connaissances (folklore local) +6, Escalade +4, Escamotage +6, Estimation +6, Intimidation +5, Linguistique +6, Natation +4, Perception +5, Profession (marin) +5, Psychologie +5

Langues aquatique, commun, langage des signes, polyglotte

Part découverte des pièges

Équipement de combat pierres-tonnerres (2) ; **Équipements divers** armure de cuir, arbalète légère avec 20 carreaux, rapière, entolome zébré (*Manuel des Joueurs Pathfinder JdR* 565)

Équipage d'Élanzo (3) — FP 1/3

Humain(e) guerrier 1

Humanoïde (humain) de taille M, N

Init +4 ; **Sens** Perception +3

DÉFENSE

CA 13, contact 10, pris au dépourvu 13 (+3 armure)

pv 7 (1d10+2)

Réf +0, **Vig** +3, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps matraque, +3 (1d6+2) ou cimeterre, +3 (1d6+2/18-20)

À distance arbalète légère, +1 (1d8/19-20)

TACTIQUE

Pendant le combat Dans une bagarre de comptoir, les membres de l'équipage utilisent leurs poings ou sortent leurs matraques si leurs adversaires utilisent des armes, mais ils dégainent leurs cimeterres dès que l'un d'eux reçoit des dégâts létaux.

Moral Ces marins ne sont ni téméraires ni suicidaires et font le mort s'ils tombent à moins de 2 points de vie. Si Élanzo s'écroule, ils proposent une trêve dans l'espoir d'amener leur chef à un guérisseur.

STATISTIQUES

For 15, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 13
Dons Science de l'initiative, Vigilance,
Compétences Intimidation +3, Perception +3, Psychologie +2
Langue commun
Équipements divers armure de cuir clouté, arbalète légère avec 10 carreaux, matraque, cimeterre

Sous-catégorie 3-4 (FP 4)

Capitaine André Élanzo **FP 2**

Humain roublard 3
Humanoïde (humain) de taille M, LM
Init +2 ; **Sens** Perception +7

DÉFENSE

CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15 (+4 armure, +2 Dex, +1 bouclier)
pv 19 (3d8+6)
Réf +5, **Vig** +1, **Vol** +2
Capacités défensives esquive totale, sens des pièges +1

ATTAQUE

VD 9 m
Corps à corps rapière, +2 (1d6/18-20)
À distance arbalète légère de maître, +5 (1d8/19-20)
Attaque spéciale attaque sournoise +2d6

TACTIQUE

Avant le combat Si Élanzo prévoit un accès de violence, il s'adosse à un mur ou se place dans un angle pour éviter d'être pris en tenailles.
Pendant le combat Si Élanzo pense que l'un de ses adversaires est un lanceur de sorts, il prépare son action de manière à lancer une pierre-tonnerre si cette personne lance un sort. Sinon, il reste à distance, laisse son équipage recevoir le plus gros des coups et crible ses ennemis de ses fidèles carreaux d'arbalète.
Moral Si Élanzo tombe inconscient et se réveille ensuite, il se rend, accepte de partir sans faire d'histoires et abandonne les animaux de Raimondo.

STATISTIQUES

For 10, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 14, **Sag** 12, **Cha** 13
BBA +2, **BMO** +2, **DMD** 14

DÉBORDEMENT

Dans la sous catégorie 6-7, l'équipage d'Élanzo utilise un don de travail en équipe appelé Débordement, issu du *Manuel des joueurs — Règles avancées*.

Débordement (combat, travail en équipe)



Quand le personnage prend un ennemi en tenailles, il cherche à profiter du moindre avantage.

Condition. Bonus de base à l'attaque +4.

Avantage. À chaque fois que le personnage prend un ennemi en tenailles avec un allié qui possède également ce don, son bonus aux jets d'attaque passe à +4. De plus, à chaque fois qu'il réussit un coup critique contre une créature prise en tenailles, son allié bénéficie d'une attaque d'opportunité.

Dons Rechargement rapide, Robustesse, Tir à bout portant, Tir de précision
Compétences Bluff +7, Connaissances (folklore local) +8, Escalade +4, Escamotage +7, Estimation +8, Évasion 5, Intimidation +7, Linguistique +7, Natation +5, Perception +7, Profession (marin) +7, Psychologie +7, Survie +3
Langues aquatique, commun, osirien, polyglotte, langage des signes
Part talent de roublard (botte secrète), découverte des pièges +1
Équipement de combat *potion de soins modérés*, pierres-tonnerres (2) ; **Équipements divers** chemise de mailles de maître, targe de maître, arbalète légère de maître avec 20 carreaux, rapière, entolome zébré (*Manuel des joueurs Pathfinder JDR* 565), 273 po

Équipage d'Élanzo (3) **FP 1/2**

Humain(e) guerrier 2
Humanoïde (humain) de taille M, N
Init +4 ; **Sens** Perception +4

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 16 (+4 armure, +2 parade)
pv 15 chacun (2d10+4)
Réf +0, **Vig** +4, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 9 m
Corps à corps matraque, +4 (1d6+2) ou cimeterre, +4 (1d6+3/18-20)
À distance arbalète légère, +3 (1d8+1/19-20)

TACTIQUE

Pendant le combat Dans une bagarre de comptoir, les membres de l'équipage utilisent leurs poings ou sortent leurs matraques si leurs adversaires utilisent des armes, mais ils dégainent leurs cimeterres dès que l'un d'eux reçoit des dégâts létaux.
Moral Ces marins ne sont ni téméraires ni suicidaires et font le mort s'ils tombent à moins de 2 points de vie. Si Élanzo s'écroule, ils proposent une trêve dans l'espoir d'amener leur chef à un guérisseur.

STATISTIQUES

For 15, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8
BBA +2, **BMO** +4, **DMD** 14
Dons Science de l'initiative, Vigilance
Compétences Intimidation +3, Perception +4, Profession (marin) +4, Psychologie +2
Langues commun
Équipement de combat *huile d'arme magique, potion de bouclier de la foi ;* **Équipements divers** chemise de mailles, arbalète légère avec 10 carreaux, matraque, cimeterre

Sous-catégorie 6-7 (FP 7)

Capitaine André Élanzo **FP 3**

Humain roublard 4
Humanoïde (humain) de taille M, LM
Init +3 ; **Sens** Perception +8

DÉFENSE

CA 18, contact 13, pris au dépourvu 15 (+4 armure, +3 Dex, +1 bouclier)
pv 26 (4d8+8)
Réf +1, **Vig** +7, **Vol** +2
Capacités défensives évasion, esquive instinctive, sens des pièges +1

ATTAQUE

VD 9 m
Corps à corps rapière, +3 (1d6/18-20)
À distance arbalète légère de maître avec *carreaux de froid* +1, +8 (1d8+1/19-20 plus 1d6 de froid)
Attaque spéciale attaque sournoise +2d6

STATISTIQUES

For 10, **Dex** 16, **Con** 10, **Int** 14, **Sag** 12, **Cha** 13
BBA +3, **BMO** +3, **DMD** 16
Dons Arme de prédilection (arbalète de poing), Rechargement rapide, Robustesse, Tir à bout portant, Tir de précision
Compétences Bluff +8, Connaissances (folklore local) +9, Escalade +5, Escamotage +9, Estimation +9, Évasion +7, Intimidation +8, Linguistique +7, Natation +6, Perception +8, Profession (marin) +8, Psychologie +8, Survie +3
Langues aquatique, commun, osirien, polyglotte, langage des signes
Part talent de roublard (botte secrète, formation martiale), découverte des pièges +2
Équipement de combat *potion de soins modérés*, pierres-tonnerres (2) *;* **Équipements divers** chemise de mailles de maître, targe de maître, arbalète légère de maître avec 20 carreaux et 6 *carreaux de froid* +1, rapière, entolome zébré (*Manuel des Joueurs Pathfinder JdR* 565), 26 po

Équipage d'Élanzo (3) **FP 3**

Humain(e) guerrier 5
Humanoïde (humain) de taille M, N
Init +4 ; **Sens** Perception +6

DÉFENSE

CA 18, contact 12, pris au dépourvu 18 (+6 armure, +2 parade)

pv 47 chacun (5d10+20)
Réf +2, **Vig** +8, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 6 m
Corps à corps matraque, +8 (1d6+3) ou cimeterre, +9 (1d6+5/18-20)
À distance arbalète légère, +6 (1d8/19-20)

TACTIQUE

Pendant le combat Dans une bagarre de comptoir, les membres de l'équipage utilisent leurs poings ou sortent leurs matraques si leurs adversaires utilisent des armes, mais ils dégainent leurs cimeterres dès que l'un d'eux reçoit des dégâts létaux.
Moral Ces marins ne sont ni téméraires ni suicidaires et font le mort s'ils tombent à moins de 2 points de vie. Si Élanzo s'écroule, ils proposent une trêve dans l'espoir d'amener leur chef à un guérisseur.

STATISTIQUES

For 16, **Dex** 11, **Con** 16, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8
BBA +5, **BMO** +8, **DMD** 18
Dons Débordement (voir l'encart), S'avancer, Science de l'initiative, Vigilance
Compétences Intimidation +5, Perception +6, Profession (marin) +6, Psychologie +2
Langue commun
Équipement de combat *huile d'arme magique* (2), *potion d'endurance de l'ours, potion de bouclier de la foi ;* **Équipements divers** cuirasse, écu en acier, arbalète légère avec 10 carreaux, matraque, cimeterre, *cape de résistance +1*

Développement Si les PJ réussissent à négocier avec Élanzo, à le vaincre ou à le dominer, Raimondo les remercie chaleureusement et leur assure qu'il sera prêt à partir dès qu'il se sera reposé. Il s'excuse alors et part s'allonger dans sa chambre. Si les PJ ne parviennent pas à arrêter Élanzo, Raimondo leur affirme qu'il peut trouver une mule ou deux d'ici au lendemain, ce qui leur permettra de transporter une bonne partie de leurs provisions, mais ils avanceront plus lentement et les PJ récoltent alors 1 point d'attention.

Notes de mission L'un des marins d'Élanzo possède de fins traits chélaxiens et des cheveux noirs de jais avec une frange rouge distinctive. Tout PJ de la faction chélaxienne reconnaît immédiatement Trato de Couronne d'Ouest, un fils de noble ayant fugué. Il suffit de localiser le garçon pour remplir la première partie de la mission mais il est bien plus difficile de convaincre Trato de retourner chez lui : il faut réussir un test de Diplomatie DD 25 pour le persuader de rentrer ou le tromper à l'aide d'un test de Bluff DD 20 en lui faisant croire à une urgence familiale.

Les PJ de la faction andorane reconnaissent également Trato et ont tout à gagner à le voir rentrer chez lui. Si le groupe ne comprend pas de membres de la faction chélaxienne, les PJ de la faction andorane peuvent convaincre Trato de retourner auprès de sa famille, mais ils doivent réussir un test de Diplomatie DD 20 pour le persuader de leur servir d'agent double. En présence d'Éclaireurs de la faction chélaxienne, les pro-Andor peuvent les aider à convaincre Trato. S'ils veulent lui indiquer discrètement qu'il peut défendre la cause de la liberté de l'intérieur, ils doivent réussir un test de Bluff DD 15 pour éviter que les membres de la faction chélaxienne n'interceptent le message.

Les personnages de la faction qadirie peuvent profiter de cette opportunité pour discuter avec de nombreux marchands de Baie sanglante et en déduire quelles seront les marchandises en surplus la saison prochaine. Pour ce faire, ils doivent réussir un test de Psychologie DD 15 et ce, seulement une fois par acte s'ils ne veulent pas s'attirer des points d'attention. Toute tentative supplémentaire effectuée au cours d'un même acte, qu'elle se traduise par une réussite ou non, fait gagner 1 point d'attention supplémentaire.

Récompense Si les PJ parviennent à vaincre Élanzo, récompensez chaque sous-catégorie comme suit :

Sous-catégorie 1-2 : 45 po par joueur.

Sous-catégorie 3-4 : 240 po par joueur.

Sous-catégorie 6-7 : 766 po par joueur.

Acte 2 : La maison Cartahegn - L'approvisionnement

Alors que les PJ approchent de la maison Cartahegn, lisez-leur ceci :

Ce comptoir commercial sur un étage est entouré par une foule de citoyens et de marchands. Certains arborent des expressions inquiètes et se tordent les mains alors que d'autres aboient violemment contre une jeune femme bien habillée qui se tient à l'entrée.

« Comme je l'ai dit, » crie la porte-parole des Cartahegn, perchée sur une caisse de bois, « nous consacrons actuellement toutes les ressources de la maison Cartahegn au problème de notre moulin à sucre et notre boutique sera fermée pour le reste de la journée, ou jusqu'à ce que nous rétablissions la situation. Nous nous excusons pour ce désagrément mais pour l'instant, veuillez retourner chez vous ou sur votre lieu de travail. »

La foule grincheuse commence à se disperser alors qu'elle descend de sa caisse.

La maison Cartahegn contrôle l'essentiel du commerce alimentaire à Baie sanglante et alentours. Leurs entrepôts évitent à la plupart des habitants et des marins de mourir de faim. Mais ce matin, ils n'ont pas eu de chance : des fourmis géantes venues de la jungle voisine se sont infiltrées dans leur moulin à sucre et ont passé la moitié de la journée à détruire des centaines de pièces d'or en réserves et en équipements. Ce moulin à sucre représente la majeure partie de la fortune des Cartahegn et, comme le risque de perdre leur commerce local est bien moins important que celui de perdre le moulin, ils ont fermé leur comptoir et assigné tout le personnel disponible au moulin à sucre pour combattre l'invasion de fourmis.

Les PJ peuvent apprendre ce qu'il se passe en s'adressant aux citoyens et aux commerçants rassemblés ou auprès de Novaria, la jeune porte-parole. Si les PJ parlent avec elle, cette opportuniste voit en eux une chance de gravir les échelons de sa maison en les utilisant. Originaire d'une famille noble mineure du Chéliax, Novaria sait percevoir le désespoir des gens et, même si elle ignore tout de l'identité des PJ, elle n'est que trop heureuse d'exploiter leurs besoins.

« Oh oui, » renchérit cette jeune femme bien habillée d'une vingtaine d'étés. « Ces fourmis géantes dans le moulin à sucre sont vraiment un horrible problème ! Nous perdons des milliers de livres de sucre à chaque heure qui passe et, honnêtement, je doute que nous parvenions à repousser ces affreuses bêtes. Nous avons utilisé toutes nos ressources en bras armés simplement pour les faire reculer au sous-sol, mais si d'autres fourmis arrivent, nous allons sûrement perdre tout le bâtiment. J'espère que vous n'êtes pas ici pour acheter de la nourriture parce que si les Cartahegn continuent à consacrer toutes leurs ressources au combat contre les fourmis, le prix des aliments va sûrement tripler d'ici à demain matin !

C'est vraiment dommage que nous n'ayons pas plus de soldats. Mais une idée m'est venue voyez-vous : ma gouvernante fabrique une sorte de lotion qui repousse les insectes et je parie que, si quelqu'un en répandait dans le tunnel des fourmis, cela suffirait à les tenir à distance le temps que nous scellions le tunnel ! Vous n'avez pas de gardes ou de soldats avec vous par hasard ? Parce que si vous comptiez acheter des vivres et que vous êtes disposés à nous aider, je peux vous promettre une jolie réduction en échange de vos services, une fois que nous aurons rouvert. »

Les PJ obtiennent les mêmes informations et se voient proposer la même offre s'ils se rendent dans le bâtiment voisin et s'adressent à n'importe lequel des employés de la maison Cartahegn massés devant le moulin à sucre. Le comptoir refuse de conclure la moindre transaction tant que personne n'a réglé le problème des fourmis. Si les Cartahegn doivent se débrouiller seuls, ils ne parviennent pas à rétablir la situation avant minuit, bien après que les fourmis ont détruit une saison entière de récolte de sucre. Comme la maison Cartahegn est en lutte avec le Consortium de l'Aspis, les gardes de la ville n'interviennent pas, à moins que les fourmis ne menacent d'autres marchands ou la ville dans son ensemble. Désespérés, les défenseurs de la maison ont même fourré des épées et des lances dans les mains de leurs timides comptables.

Quand les PJ arrivent, la maison Cartahegn vient à peine de repousser les fourmis dans le sous-sol. Les bêtes ont tué ou blessé la plupart des gardes entraînés lors de ce combat et la maison est à présent incapable de résister à une nouvelle attaque, à moins de sceller le tunnel. Si les PJ proposent leur aide, Novaria les escorte joyeusement jusqu'au sous-sol, chargée d'un gros sac d'une substance gluante à l'odeur répugnante.

L'élimination des quelques fourmis restantes n'est qu'une solution à court terme car d'autres arriveront bientôt pour emporter les délicieuses piles de sucres du moulin (ainsi que toute friandise charnue qui se trouvera sur leur passage). Les PJ doivent enduire les murs du tunnel avec la substance nauséabonde que Novaria leur a fournie. La puanteur repoussera les fourmis pendant une semaine, ce qui laissera le temps à la maison Cartahegn de sceller définitivement le tunnel.

Le sous-sol du moulin à sucre (FP 3, 5 ou 8)

Après l'humidité du rez-de-chaussée, ce sous-sol parfaitement sec donne une impression étrange, presque aussi étrange que l'odeur âcre et les cliquetis constants et méthodiques qui émanent des ténèbres. Des restes de sacs et de caisses sont éparpillés sur le sol, au beau milieu d'une mer de poussière grisâtre.

Le moulin à sucre est l'un des bâtiments les plus anciens et les plus stables de Baie sanglante. Il est construit sur de solides fondations de briques, sur l'un des rares îlots de terrain sec de la ville. Les Cartahegn ont alloué la majorité du sous-sol à la tuyauterie des fourneaux qui servent à raffiner le sucre, au rez-de-chaussée. Le reste de l'endroit sert à stocker les produits au sec, principalement les restes de molasse et la chaux utilisée pour clarifier la bagasse. Les fourmis ont tout saccagé quand elles ont exploré le sous-sol, peu après avoir creusé leur tunnel. Elles ont emporté presque toute la molasse entreposée ici et éparpillé la chaux et les cendres partout.

1. La réserve. Cette zone abritait autrefois des sacs qui contenaient du charbon, de la chaux et d'autres matières sèches utilisées dans la production de sucre, ainsi que des tonneaux de molasse issus du processus de raffinement. Les fourmis ont emporté les tonneaux et détruit la majeure partie des autres récipients, répandant de la poudre grise par terre.

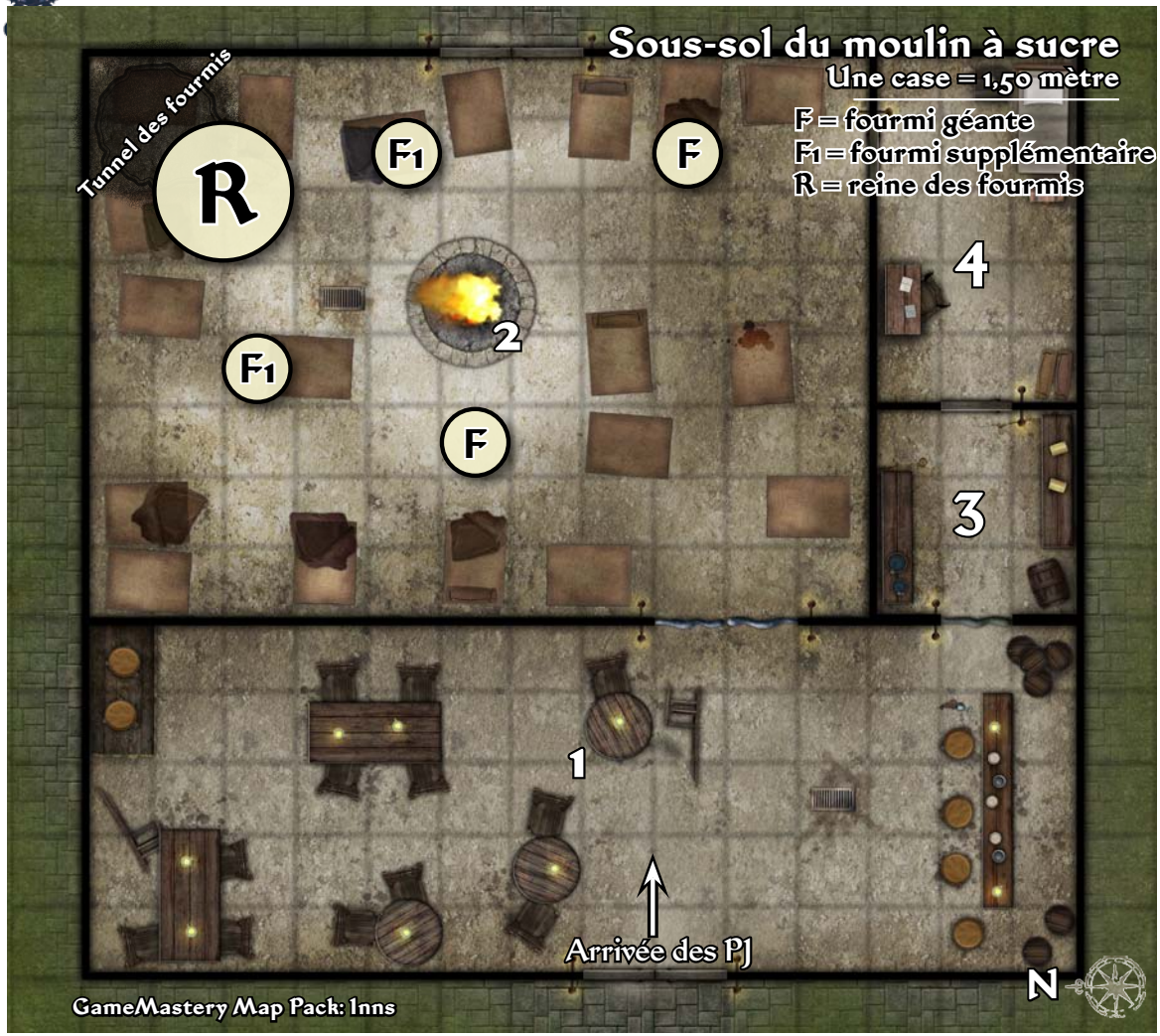
2. La salle des fourneaux. Cette vaste pièce contient un entrelacs de tuyaux et de conduits d'aération courant au plafond. Le sol est parfaitement dégagé, à l'exception d'un tas de charbon sous la trappe au niveau du mur est. Les fourmis sont passées à travers le sol dallé, dans l'angle nord-est, et pour l'instant, elles se sont retirées dans cette pièce pour défendre l'entrée de leur tunnel.

3. La salle des archives. Le moulin à sucre conserve tous ses papiers et ses informations de transport par bateau dans cette pièce bien sèche qui sent le renfermé. Comme elle ne contient pas de nourriture et sent légèrement l'huile de machine, elle offre peu d'attrait pour les fourmis et est encore intacte.

4. La salle des machines. Cette salle destinée au stockage des machines, des tuyaux et des outils nécessaires à l'entretien des fourneaux est surtout utilisée par les responsables qui veulent faire une petite sieste. Elle est intacte.

Les créatures. Les fourmis qui restent dans le moulin à sucre protègent leur nouvelle source de nourriture en défendant l'accès au tunnel de leur colonie. Plusieurs sont mortes en affrontant les gardes humains et l'odeur de leurs compagnes mortes plonge les survivantes dans un état frénétique.





Sous-catégorie 1-2 (FP 3)

Fourmis ouvrières géantes (2) **FP 1**

pv 18 chacune (*Bestiaire Pathfinder JdR 143*)

TACTIQUE

Avant le combat Les fourmis se ruent au combat et attaquent la cible la plus proche.

Pendant le combat Les fourmis ouvrières ne sont que des vermines dépourvues d'intelligence et n'attaquent donc qu'un adversaire à la fois. Elles attendent d'avoir terrassé le premier avant de passer au suivant.

Moral Les fourmis sont très agitées par l'explosion de violence précédente et par l'odeur du sucre et se battent donc jusqu'à la mort.

Sous-catégorie 3-4 (FP 5)

Fourmis géantes (2) **FP 2**

pv 18 chacune (*Bestiaire Pathfinder JdR 143*)

Fourmis ouvrières géantes (2) **FP 1**

pv 18 chacune (*Bestiaire Pathfinder JdR 143*)

Sous-catégorie 6-7 (FP 8)

Reine fourmi géantes **FP 4**

pv 26 (*Bestiaire Pathfinder JdR 143, 295, 296*)

Fourmis géantes mâles (4) **FP 3**

pv 22 chacune (*Bestiaire Pathfinder JdR 143, 295*)

Développement. Si les PJ triomphent des fourmis et tapissent les murs du tunnel de répulsif alchimique, ils libèrent l'équipe de vente de la maison Cartahegn. De plus, la compagnie commerciale leur doit une faveur et leur offre une réduction substantielle sur les marchandises qu'ils désirent acheter. Si les PJ ne parviennent pas à aider les Cartahegn ou n'essaient simplement pas, le prix de la nourriture grimpe en flèche car le magasin reste fermé et, quand il rouvre, essaye de compenser ses pertes. Si cela arrive, les PJ ont à peine assez d'argent pour acheter un quart des provisions dont ils ont besoin et ils doivent se rabattre sur des fournisseurs douteux, ce qui leur fait gagner 1 point d'attention.

Le trésor. La faveur de la Maison Cartahegn se traduit de deux manières. Tout d'abord, étant donné l'énorme réduction qu'elle accorde aux PJ sur la nourriture, ils peuvent empocher la différence entre la somme fournie par la Société des Éclaireurs et celle qu'ils doivent débourser (voir Les récompenses ; notez que les personnages de sous-catégorie 6-7 ne gagnent rien). Ensuite, les PJ gagnent en cadeau la faveur des Cartahegn (voir la feuille de chroniques).

Notes de mission. Les PJ de la faction taldorienne peuvent essayer de fouiller la salle des archives (zone **3**), à la recherche du document que désire leur faction, mais il faut réussir un test de Linguistique DD 15 pour comprendre le système de classement ésotérique de la famille Cartahegn. Les personnages peuvent tenter le test à trois reprises, après quoi le bruit attire des fourmis (si elles n'ont pas encore été vaincues) ou avant que les marchands de la maison Cartahegn ne descendent voir pourquoi tout est devenu si silencieux.

Les personnages de la faction qadirie peuvent profiter de cette opportunité pour discuter avec de nombreux marchands de Baie sanglante et en déduire quelles seront les marchandises en surplus la saison prochaine. Pour ce faire, ils doivent réussir un test de Psychologie DD 15 et ce, seulement une fois par acte s'ils ne veulent pas s'attirer des points d'attention. Toute tentative supplémentaire effectuée au cours d'un même acte, qu'elle se traduise par une réussite ou non, fait gagner 1 point d'attention supplémentaire.

Récompense. Si les PJ décident de garder l'argent qu'ils ont économisé grâce à leur réduction, récompensez chaque sous-catégorie comme suit :

Sous-catégorie 1-2 : 267 po par joueur.

Sous-catégorie 3-4 : 300 po par joueur.

Sous-catégorie 6-7 : rien.

Acte 3 : Senzer Rulkep - Les potions

Senzer Rulkep quitta Sothis pour Baie sanglante il y a près de 20 ans. Il déteste cette ville et plus encore le Consortium de l'Aspis, mais il n'a pas assez d'argent pour déplacer son commerce et son fils de 12 ans vers une cité plus agréable sur les rives de la mer Intérieure. Il y a trois ans, il s'est mis à transmettre des rumeurs locales et des ressources magiques à la Société des Éclaireurs, en échange de quoi elle devait finir par l'emmener à Absalom. Senzer est le contact local pour l'excavation de la Crête azlante et son silence soudain met toute l'expédition de la Société en danger.

C'est Roald, le fils de Senzer, qui est à l'origine de l'arrêt du flot d'informations et de provisions magiques de l'alchimiste. Le garçon a contracté une maladie tropicale particulièrement virulente il y a trois mois de cela et, malgré tous les efforts de son père, le garçon s'est affaibli de jour en jour. Il y a un mois, un capitaine du Consortium de l'Aspis, Lura Ichon, a fait une offre à Senzer : elle lui a proposé un traitement pour la maladie de son fils à condition que Senzer travaille exclusivement à la fabrication de potions pour sa maison de jeu, la Fosse sanglante. Cet arrangement oblige Senzer à travailler quatorze heures par jour, sous l'œil soupçonneux des hommes de main d'Ichon. Il est donc incapable de contacter la Société.

Il y a quelques jours, Senzer a trouvé le temps d'analyser l'élixir qu'Ichon lui envoie chaque jour pour soigner son fils. Il espérait reproduire la formule mais au lieu de cela, il a découvert que le soi-disant « remède » se composait principalement de rhum bon marché, une vulgaire potion de charlatan pour l'obliger à travailler comme un forcené pour l'impitoyable capitaine. L'alchimiste a aussi trouvé assez d'éléments non identifiables pour conclure qu'Ichon possédait un véritable remède mais qu'elle le dilue dans le rhum au point de le rendre pratiquement inefficace. Ichon achète ses services avec la vie de son fils : cette révélation dégrisante n'a fait qu'amplifier la terreur que cette femme inspire à Senzer, et il est persuadé qu'elle le tuera s'il la dénonce.

3A. Aux remèdes de Rulkep (FP 1, 3 ou 6)

Une petite cloche retentit alors que la porte s'ouvre sur les Remèdes de Rulkep. Les étagères sont décorées de bouteilles colorées et de sacs de poudre tandis que de curieuses racines tordues et de grandes bouteilles reposent en sûreté sous un comptoir de verre. Plusieurs clients blasés flânent alentours, jetant un regard suspicieux aux nouveaux venus avant de se remettre ostensiblement à étudier les étagères. Un demi-elfe décharné franchit une porte derrière le comptoir. Sa peau sombre luit légèrement de transpiration et il grimace un sourire. « Bienvenue *Aux Remèdes de Rulkep* mes amis. Que puis-je faire pour vous ? »

Le vendeur regarde un instant les autres clients, visiblement mal à l'aise, avant de prendre une expression vraiment terrifiée. En silence mais bien distinctement, sa bouche forme deux mots : « Au secours. »

À ce stade, Senzer ne sait pas que les PJ sont des Éclaireurs, même s'il s'attend à ce que l'organisation vienne voir ce qui lui arrive d'un jour à l'autre. Après tout, il était la principale source de potions et de remèdes de l'excavation de la Crête azlante et cela fait trois mois qu'ils n'ont plus de nouvelles de lui. Il lance un appel au secours aux PJ parce qu'il craint qu'Ichon n'ait appris qu'il connait la vérité sur son remède factice et n'ait envoyé les hommes de main supplémentaires pour lui régler son compte (d'habitude, il n'y en qu'un dans la boutique). Les PJ entrent quelques instants à peine après l'arrivée des hommes de main.

La plupart des bouteilles aux murs contiennent de faux remèdes ou des teintures ordinaires pour soigner le mal de tête ou la nausée. Senzer conserve les produits de valeur dans son comptoir de verre quand le magasin est ouvert ou dans le coffre qui se trouve dans son bureau. Lui et son fils louent un appartement derrière la boutique.

Toute la surface des Remèdes de Rulkep est encombrée d'étagères et de caisses. Les étagères murales montent jusqu'au plafond tandis que les boîtes et les étagères indépendantes s'arrêtent à hauteur de taille. Il faut donc dépenser 2 cases de mouvement et réussir un test d'Acrobatie DD 5 pour se déplacer entre elles.

Les créatures. Senzer n'est pas seul. Les hommes de mains d'Ichon flânent dans la boutique en se faisant passer pour des clients. D'habitude, il n'y en a qu'un mais Ichon commence à douter de la loyauté de Senzer et, au cours de la dernière semaine, elle a régulièrement augmenté le nombre de gardes. Ils effraient ou chassent toute personne qui se montre trop amicale envers l'alchimiste.

Sous-catégorie 1-2 (FP 1)

Hommes de main d'Ichon (3) **FP 1/3**

Humain(e) guerrier 1

Humanoïde (humain) de taille M, N

Init +4 ; **Sens** Perception +3

DÉFENSE

CA 13, contact 10, pris au dépourvu 13 (+3 armure)

pv 7 chacun (1d10+2)

Réf +0, **Vig** +3, **Vol** +0

ATTAQUE

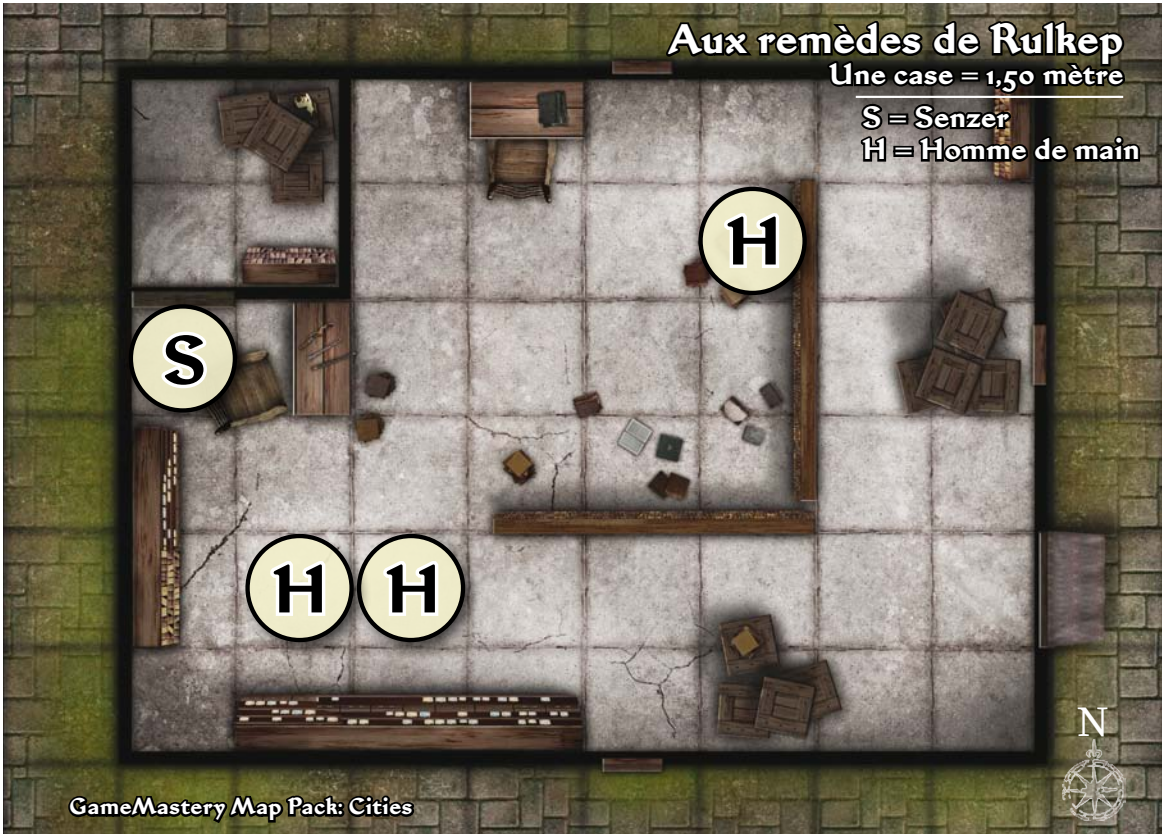
VD 9 m

Corps à corps matraque, +3 (1d6+2) ou cimeterre, +3 (1d6+2/18-20)

À distance arbalète légère, +1 (1d8/19-20)

TACTIQUE

Avant le combat Les hommes de main préfèrent effrayer leur cible plutôt que de risquer leur vie au combat. S'ils soupçonnent Senzer de demander de l'aide



aux PJ, ils le coupent avant qu'il ne puisse dévoiler leur identité et profitent du round de surprise pour démoraliser les PJ avec des tests d'Intimidation.

Pendant le combat Les hommes de main utilisent leur matraque à moins que leurs adversaires ne s'avèrent invulnérables aux dégâts non létaux.

Moral Les hommes d'Ichon la craignent bien plus que la mort, c'est pourquoi ils ne fuient pas et ne se rendent pas.

STATISTIQUES

For 15, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 13

Dons Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Intimidation +3, Perception +3, Psychologie +2

Langue commun

Équipements divers armure de cuir clouté, arbalète légère avec 10 carreaux, matraque, cimeterre

Sous-catégorie 3-4 (FP 3)

Hommes de main d'Ichon (3) **FP 1/2**

Humain(e) guerrier 2

Humanoïde (humain) de taille M, N

Init +4 ; **Sens** Perception +4

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 16 (+4 armure, +2 parade)

pv 15 chacun (1d10+4)

Réf +0, **Vig** +4, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps matraque, +4 (1d6+2) ou cimeterre, +4 (1d6+3/18-20)
À distance arbalète légère, +3 (1d8+1/19-20)

TACTIQUE

Avant le combat Les hommes de main préfèrent effrayer leur cible plutôt que de risquer leur vie au combat. S'ils soupçonnent Senzer de demander de l'aide aux PJ, ils le coupent avant qu'il ne puisse dévoiler leur identité et profitent du round de surprise pour démoraliser les PJ avec des tests d'Intimidation.
Pendant le combat Les hommes de main utilisent leur matraque à moins que leurs adversaires ne s'avèrent invulnérables aux dégâts non létaux.
Moral Les hommes d'Ichon la craignent bien plus que la mort, c'est pourquoi ils ne fuient pas et ne se rendent pas.

STATISTIQUES

For 15, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8
BBA +2, **BMO** +4, **DMD** 14
Dons Science de l'initiative, Vigilance
Compétences Intimidation +3, Perception +4, Profession (soldat) +4, Psychologie +2
Langue commun
Équipement de combat *huile d'arme magique, potion de bouclier de la foi ;* **Équipements divers** chemise de mailles, arbalète légère avec 10 carreaux, matraque, cimeterre

Sous-catégorie 6-7 (FP 6)

Hommes de main d'Ichon (3) **FP 3**

Humain(e) guerrier 5
Humanoïde (humain) de taille M, N
Init +4 ; **Sens** Perception +6

DÉFENSE

CA 18, contact 12, pris au dépourvu 18 (+6 armure, +2 parade)
pv 47 chacun (5d10+20)
Réf +2, **Vig** +8, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 6 m
Corps à corps matraque, +8 (1d6+3) ou cimeterre, +9 (1d6+5/18-20)
À distance arbalète légère, +6 (1d8/19-20)

TACTIQUE

Avant le combat Les hommes de main préfèrent effrayer leur cible plutôt que de risquer leur vie au combat. S'ils soupçonnent Senzer de demander de l'aide aux PJ, ils le coupent avant qu'il ne puisse dévoiler leur identité et profitent du round de surprise pour démoraliser les PJ avec des tests d'Intimidation.
Pendant le combat Les hommes de main utilisent leur matraque à moins que leurs adversaires ne s'avèrent invulnérables aux dégâts non létaux.
Moral Les hommes d'Ichon la craignent bien plus que la mort, c'est pourquoi ils ne fuient pas et ne se rendent pas.

STATISTIQUES

For 16, **Dex** 11, **Con** 16, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8
BBA +5, **BMO** +8, **DMD** 18
Dons Débordement (voir l'encart page 10), S'avancer, Science de l'initiative, Vigilance
Compétences Intimidation +5, Perception +6, Profession (soldat) +6, Psychologie +2
Langue commun
Équipement de combat *huile d'arme magique* (2), *potion d'endurance de l'ours, potion de bouclier de la foi ;* **Équipements divers** cuirasse, écu d'acier, arbalète légère avec 10 carreaux, matraque, cimeterre, *cape de résistance* +1

Développement. Si les PJ tuent les hommes de main ou les capturent, Senzer les remercie mais il sait que cela marque la fin de son séjour à Baie sanglante. Si un seul malandrin réussit à s'échapper, Ichon apprend que les PJ arrivent et se prépare en conséquence. Quoi qu'il en soit, dès lors que les PJ survivent, lisez-leur ceci :

Senzer s'essuie le front et se tord les mains dans son tablier. « Merci Éclaireurs ! Je vous attends depuis que j'ai cessé de vous contacter. Roald, mon pauvre fils, est atteint d'une terrible maladie et une femme nommée Lura a affirmé avoir un remède. J'ai mis toute ma boutique au service de cette pouffiasse sans pitié pour sauver mon fils, mais l'élixir qu'elle m'envoie chaque

jour est tellement dilué dans le rhum qu'il est presque inefficace. Et en échange, elle m'exploite du matin au soir et je suis obligé de fabriquer des drogues pour son petit lieu de perdition, la Fosse sanglante.

Je sais qu'elle a vraiment trouvé un remède pour mon fils (les petites quantités qu'il y a dans les élixirs qu'elle m'envoie empêchent la maladie d'empirer) mais je ne peux pas aller dans son bar et exiger qu'elle me le donne. Dès qu'elle saura ce que vous avez fait à ses hommes, elle me tuera, et Roald avec, aussi sûr que je vous vois. Je veux vous aider, vraiment, mais pendant trois ans, j'ai donné tout ce que j'avais à la Société. Aujourd'hui, j'ai besoin que vous me rendiez la pareille. Si vous voulez mon aide pour votre excavation, il me faut ce remède pour mon fils, et une garantie que Lura Ichon ne nous jettera pas dans la Baie dès que vous aurez le dos tourné. »

Le trésor. Chaque homme de main possède un bracelet sculpté en os d'une valeur de 25 po (sous-catégorie 1-2), de 50 po (sous-catégorie 3-4) ou de 60 po (sous-catégorie 6-7) qui indique qu'ils appartiennent à l'équipage d'Ichon.

Notes de mission. Les PJ de la faction osirienne peuvent profiter de cette opportunité pour offrir une bourse d'étude au fils de Senzer (mais celui-ci la refuse tant que les Éclaireurs ne lui ont pas apporté le remède d'Ichon et une garantie pour leur sécurité).

Les PJ de la faction andorane qui achètent une bouteille de « Antimalaria de Rulkep » (5 pa) remplissent un des objectifs de leur faction. Ils peuvent convaincre l'alchimiste de leur donner une bouteille gratuite avec un test de Diplomatie DD 10.

Récompense. Si les PJ triomphent des hommes de main, récompensez chaque sous-catégorie comme suit :

Sous-catégorie 1-2 : 26 po par joueur.

Sous-catégorie 3-4 : 101 po par joueur.

Sous-catégorie 6-7 : 608 po par joueur.

3B. La Fosse sanglante (FP 2, 4 ou 7)

La Fosse sanglante, le quartier-général de Lura Ichon, lui rapporte de jolis bénéfices en tant que fumoir et arène pour les combats d'animaux. Chaque nuit ou presque, la Fosse organise des combats de chiens ou de coqs pour les petits parieurs, et une fois par semaine, elle propose des affrontements entre d'étranges créatures du Mwangi et d'ailleurs. Les talents d'invocatrice de Lura lui permettent de monter n'importe quel combat, selon les désirs de ses clients, tout en lui permettant d'avoir les informations internes sur les paris qui lui ont valu sa fortune. Les PJ arrivent au beau milieu du combat exotique de la semaine : une joute aquatique entre une dangereuse griffe du récif et un barracuda des marais.

GUÉRIR LA MALADIE

Tout prêtre ou druide de niveau 5 ou plus peut éviter le combat contre Lura Ichon en lançant un simple sort de *guérison des maladies* sur Roald. Cependant, la maladie l'a laissé avec une valeur de Constitution de 2 pendant un mois, ce qui a provoqué d'importantes lésions au niveau du cœur, des poumons et du foie et lui a empoisonné le sang. Il faudra des semaines de repos ou un sort de *guérison suprême* pour qu'il se rétablisse suffisamment pour voyager. En pratique, cette option guérit seulement la maladie du garçon mais le laisse toujours, ainsi que son père, sous le joug d'Ichon la psychopathe.

Dans ce vaste bar surpeuplé, la clameur des encouragements et des paris que l'on hurle noie tout son intelligible. Un gros aquarium de quatre mètres cinquante de côté domine la salle. À l'intérieur, une langouste de la taille d'un chien et un poisson vert foncé de taille humaine aux mâchoires garnies de crocs décrivent des cercles et échangent parfois quelques coups. L'air est empli d'une fumée entêtante à l'odeur puissante alors que les boissons renversées et l'eau de mer rendent le sol glissant.

Une femme replète et bien habillée aux cheveux noir de jais se tient près de l'aquarium central. Un double idéalisé de sa personne la domine comme une amazone de deux mètres vingt. Les deux femmes portent une étrange rune luisante au front. Les bookmakers obéissent à l'évidence à la plus petite et tout

CLASSE DE BASE : INVOCATEUR



L'invocateur est une nouvelle classe de base du *Manuel des joueurs — Règles avancées Pathfinder JdR*. Ce que vous ne devez pas oublier lorsque vous dirigez le combat contre Lura Ichon, c'est qu'elle ne peut pas se servir de son pouvoir de classe de *convocation de monstres* quand son eidolon est présent. Elle peut le renvoyer par une action simple et utiliser son pouvoir de *convocation* au round suivant mais il y a peu de chances qu'elle agisse ainsi. Pour rappeler son eidolon, elle doit accomplir un rituel qui demande une minute.

le monde se tient à bonne distance de son séduisant garde du corps.

Le bar de la Fosse sanglante abrite près de quatre-vingts spectateurs, une demi-douzaine de « bookmakers » et une équipe de serveurs pour les boissons et les drogues que Senzer concoctait pour Lura. Si un combat éclate, les clients s'écartent pour faire de la place mais refusent de fuir un tel spectacle. Les cases dans lesquelles ils se retirent sont indiquées sur la carte et sont considérées comme un terrain difficile. Sinon, ni les spectateurs ni les employés n'interviennent dans un combat qui oppose les PJ à Lura.

Si les PJ décident d'attendre que le bar se vide, ils vont en avoir pour longtemps. La Fosse sanglante reste ouverte tant que les clients ont de l'argent à dépenser. Les employés finissent par mettre les derniers dehors peu avant l'aube.

Les créatures qui se trouvent dans l'aquarium de trois mètres de haut ignorent tout combat qui se déroule à l'extérieur et continuent leur propre bataille jusqu'à ce que l'un d'eux serve de repas à l'autre. Pour la sécurité du tous (des créatures comme des humains), le verre a été renforcé par magie (solidité 8, pv 15).

Dans la majeure partie de la Fosse sanglante, le plafond s'élève à quatre mètres cinquante, ce qui aide à disperser la chaleur de la jungle. Les tables et les chaises sont intentionnellement de piètre qualité, ce qui permet de les remplacer facilement (solidité 5, pv 7).

Les créatures. Invocatrice de talent, Lura Ichon profite de ses capacités afin de convoquer des monstres, pour les opposer dans de violents combats à mort et divertir son public. Parfait exemple des profiteurs les plus diaboliques de Baie sanglante, cette femme ne recule jamais devant la violence pour obtenir ce qu'elle veut. Si les PJ lui posent problème, elle se charge personnellement d'en faire un exemple. Les drogues de Senzer sont très populaires auprès de ses clients et, si elle ne peut pas contrôler les talents de l'alchimiste, elle ne laissera personne le faire.

Le métamorphe surdimensionné de Lura n'est autre que son eidolon, Bellu. Cette femme gigantesque représente tout ce que son modèle n'est pas : elle est gracieuse, imposante et animée d'un tempérament de feu. En voyant un reflet idéalisé de leur personne, la plupart des mortels s'en inspirent, mais Lura tire sa confiance en elle de la domination absolue qu'elle exerce sur cette créature.

Si des hommes de main d'Ichon se sont enfuis devant les PJ dans la boutique de Senzer, ils ont averti leur patronne de l'arrivée du groupe et se trouvent à présent avec elle. Ils désignent les PJ dès que ces derniers entrent dans le bar (à moins que le groupe n'ait changé de déguisement ou qu'il aborde cette rencontre avec discrétion). Si les hommes de main d'Ichon lui montrent les PJ, elle envoie immédiatement son eidolon et ses hommes les combattre.

Sous-catégorie 1-2 (FP 2)

Lura Ichon **FP 2**

Humaine invocatrice 3

Humanoïde (humain) de taille M, NM

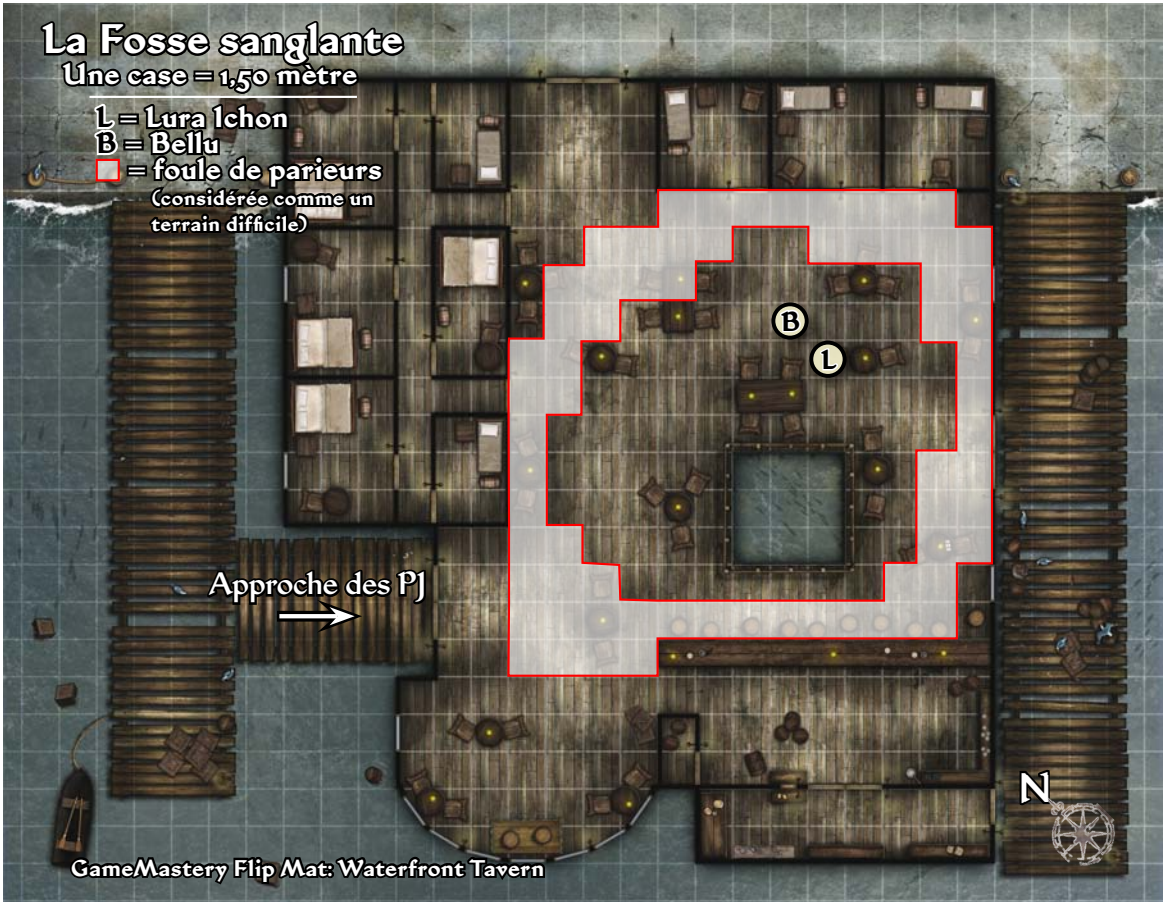
Init -1 ; **Sens** Perception +2

DÉFENSE

CA 13, contact 9, pris au dépourvu 13 (+4 armure, -1 Dex)

pv 22 (3d8+9)

Réf +0, **Vig** +4, **Vol** +4



ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps morgenstern de maître, +3 (1d8)

Pouvoirs magiques (NLS 3 ; concentration +5)

5/jour – *convocation de monstres II*

Sorts connus (NLS 3 ; concentration +5)

Niveau 1 (4/jour) – *graisse* (DD 14), *reconstitution mineure de l'eidolon* (sort de contact, soigne 1d10+3 points de dégâts sur l'eidolon uniquement), *armure de mage, morsure magique*

Niveau 0 – *hébétement* (DD 12), *assistance divine, lumière, réparation, message, résistance aux énergies destructives*

TACTIQUE

Avant le combat Si Ichon sait que les PJ arrivent, elle place des guetteurs dans la rue et leur lance *message* pour qu'ils la préviennent. Dans ce cas, elle lance *morsure magique* (deux fois, une fois sur chaque main pour avoir deux attaques de coup améliorées) et *armure de mage* sur Bellu (ces sorts figurent déjà dans son profil). Elle se saisit de sa *potion d'invisibilité* et la boit dès que les PJ commencent à causer des problèmes.

Pendant le combat Dès que le combat commence, Ichon avale sa *potion d'invisibilité* et laisse le gros de la bataille à Bellu. Elle passe le combat à lancer *assistance divine* sur son eidolon. Quand sa potion

se dissipe ou que les PJ parviennent à la repérer, elle lance *graisse* sur leurs armes et ne se rabat sur le combat au morgenstern qu'en dernier recours.

Moral Née et élevée dans les dangereuses rues de Baie sanglante, Lura Ichon préfère mourir plutôt que de montrer la moindre faiblesse en public.

STATISTIQUES

For 10, **Dex** 8, **Con** 16, **Int** 12, **Sag** 13, **Cha** 15

BBA +2, **BMO** +2, **DMD** 11

Dons Amélioration des créatures convoquées, École renforcée (invocation), Persuasif

Compétences Connaissances (folklore local) +7, Connaissances (nature) +7, Diplomatie +4, Dressage +7, Intimidation +7, Perception +2, Profession (aubergiste) +7

Langues commun, polyglotte

Part partage des sens, lien vital

Équipement de combat *potion de soins légers, potion d'invisibilité* ; **Équipements divers** chemise de mailles, morgenstern de maître

Bellu — FP –

Eidolon (f) (forme de base bipède)

Extérieur de taille M, NM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m, Perception +14

DÉFENSE

CA 19, contact 11, pris au dépourvu 18 (+4 armure, +1 Dex, +4 naturelle)

pv 19 (3d10+3)

Réf +2, **Vig** +5, **Vol** +3

Capacité défensive esquive totale ; **Résistance** feu 5

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 coups, +6 (1d8+6)

TACTIQUE

Avant le combat Bellu ne fait rien de spécial pour se préparer au combat hormis accepter les sorts d'Ichon (qui figurent déjà dans ses stats)

Pendant le combat Bellu s'avance gracieusement dans la mêlée, jouant des pieds et des poings et se délectant du craquement des os. Elle préfère répartir ses attaques entre deux cibles adjacentes à chaque fois qu'elle en a l'occasion. Elle se sert toujours de son attaque en puissance (qui figure déjà dans son profil).

Moral Bellu est liée à Ichon et ne peut fuir.

Profil de base CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (+1 Dex, +4 naturelle) ; **Corps à corps** 2 coups +5 (1d8+5)

STATISTIQUES

For 17, **Dex** 13, **Con** 13, **Int** 7, **Sag** 10, **Cha** 11

BBA +3, **BMO** +6, **DMD** 17

Dons Attaque en puissance, Science de l'initiative

Compétences Connaissances (les plans) +4, Discrétion +7, Perception +14, Psychologie +14

Mod. raciaux +8 en Perception, +8 en Psychologie

Langues commun, polyglotte

Part évolutions (résistance [feu], compétent [Perception, Psychologie], coup [2]), lien, transfert de sort

Sous-catégorie 3-4 (FP 4)

Lura Ichon — FP 4

Humaine invocatrice 5

Humanoïde (humain) de taille M, NM

Init -1 ; **Sens** Perception +5

DÉFENSE

CA 14, contact 9, pris au dépourvu 14 (+5 armure, -1 Dex)

pv 42 (5d8+20)

Réf +0, **Vig** +4, **Vol** +5

Capacités défensives protection d'allié

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps morgenstern de maître, +4 (1d8)

Pouvoirs magiques (NLS 5 ; concentration +8)

6/jour — *convocation de monstres III*

Sorts connus (NLS 3 ; concentration +5)

Niveau 2 (3/jour) — *modification d'apparence*, *poussière scintillante* (DD 16), *résistance aux énergies destructives*

Niveau 1 (5/jour) — *graisse* (DD 15), *reconstitution mineure de l'eidolon* (sort de contact, soigne 1d10+5 points de dégâts sur l'eidolon uniquement), *armure de mage*, *morsure magique*

Niveau 0 — *hébétement* (DD 13), *assistance divine, lumière, réparation, message, résistance aux énergies destructives*

TACTIQUE

Avant le combat Si Ichon sait que les PJ arrivent, elle place des guetteurs dans la rue et leur lance *message* pour qu'ils la préviennent. Dans ce cas, elle lance *morsure magique* (deux fois, une fois sur chaque main pour avoir deux attaques de coup améliorées), *armure de mage* et *résistance aux énergies destructives* sur Bellu (ces sorts figurent déjà dans son profil). Elle se saisit de sa *potion d'invisibilité* et la boit dès que les PJ commencent à causer des problèmes.

Pendant le combat Dès que le combat commence, Ichon active sa *plume magique (fouet)* et lui ordonne d'attaquer toute personne qui semble être un lanceur de sorts profane, elle avale ensuite sa *potion d'invisibilité* et laisse le gros des combats à Bellu. Elle passe le combat à lancer *assistance divine* sur son eidolon tout en restant près d'elle pour profiter des bonus de protection d'allié. Quand sa potion se dissipe ou que les PJ parviennent à la repérer, elle lance *graisse* sur leurs armes ou *poussière scintillante* sur les PJ regroupés et ne se bat au corps à corps qu'en dernier recours.

Moral Née et élevée dans les dangereuses rues de Baie sanglante, Lura Ichon préfère mourir plutôt que de montrer la moindre faiblesse en public.

STATISTIQUES

For 10, **Dex** 8, **Con** 16, **Int** 12, **Sag** 13, **Cha** 16

BBA +3, **BMO** +3, **DMD** 12

Dons Amélioration des créatures convoquées, École renforcée (invocation), Persuasif, Robustesse

Compétences Connaissances (folklore local) +8, Connaissances (nature) +8, Diplomatie +5, Dressage +10, Intimidation +10, Perception +5, Profession (aubergiste) +8

Langues commun, polyglotte

Part partage des sens, lien vital

Équipement de combat *plume magique (fouet), potion de soins légers, potion d'invisibilité, baguette de rapetissement* (9 charges) ; **Équipements divers** *chemise de mailles +1*, morgenstern de maître

Bellu FP –

Eidolon (f) (forme de base bipède)

Extérieur de taille M, NM

Init +6 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m, Perception +15

DÉFENSE

CA 20, contact 12, pris au dépourvu 18 (+4 armure, +2 Dex, +4 naturelle)

pv 26 (4d10+4)

Réf +3, **Vig** +9, **Vol** +4

Capacité défensive esquive totale ; **Résistance** électricité 10, feu 10

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 coups, +8 (2d6+10)

TACTIQUE

Avant le combat Bellu ne fait rien de spécial pour se préparer au combat hormis accepter les sorts d'Ichon (qui figurent déjà dans son profil)

Pendant le combat Bellu s'avance gracieusement dans la mêlée, jouant des pieds et des poings et se délectant du craquement des os. Elle préfère répartir ses attaques entre deux cibles adjacentes à chaque fois qu'elle en a l'occasion. Elle se sert toujours de son attaque en puissance (qui figure déjà dans son profil).

Moral Bellu est liée à Ichon et ne peut fuir.

Profil de base CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 (+2 Dex, +4 naturelle) ; pas de résistance à l'électricité ; **Corps à corps** 2 coups, +7 (2d6+9)

STATISTIQUES

For 20, **Dex** 14, **Con** 13, **Int** 7, **Sag** 10, **Cha** 11

BBA +4, **BMO** +9, **DMD** 21

Dons Attaque en puissance, Science de l'initiative

Compétences Connaissances (les plans) +5, Discrétion +9, Perception +15, Psychologie +15

Modificateurs raciaux +8 en Perception, +8 en Psychologie

Langues commun, polyglotte

Part évolutions (augmentation de caractéristique [For], dégâts améliorés [coup], résistance [feu], compétent [Perception, Psychologie], coup [2]), lien, transfert de sort.

Sous-catégorie 6-7 (FP 7)

Lura Ichon — FP 7

Humaine invocatrice 8
Humanoïde (humain) de taille M, NM
Init -1 ; **Sens** Perception +8

DÉFENSE

CA 14, contact 9, pris au dépourvu 14 (+5 armure, -1 Dex)
pv 68 (8d8+32)
Réf +1, **Vig** +7, **Vol** +8
Capacités défensives protection d'allié

ATTAQUE

VD 9 m
Corps à corps morgenstern de maître, +7/+2 (1d8)
Pouvoirs magiques (NLS 8 ; concentration +11)
6/jour — *convocation de monstres IV*
Sorts connus (NLS 8 ; concentration +11)
Niveau 3 (3/jour) — *charme monstre* (DD 16), *rapidité*, *peau de pierre*
Niveau 2 (5/jour) — *modification d'apparence*, *poussière scintillante* (DD 16), *flou*, *résistance aux énergies destructives*
Niveau 1 (5/jour) — *graisse* (DD 15), *reconstitution mineure de l'eidolon* (sort de contact, soigne 1d10+5 points de dégâts sur l'eidolon uniquement), *armure de mage*, *morsure magique*, *serviteur invisible*
Niveau 0 — *hébétement* (DD 13), *assistance divine*, *lumière*, *réparation*, *message*, *résistance aux énergies destructives*

TACTIQUE

Avant le combat Si Ichon sait que les PJ arrivent, elle place des gueteurs dans la rue et leur lance *message* pour qu'ils la préviennent. Dans ce cas, elle lance *morsure magique* (deux fois, une fois sur chaque main pour avoir deux attaques de coup améliorées) *déplacement* (grâce à un parchemin), *armure de mage* et *résistance aux énergies destructives* (électricité) sur Bellu (ces sorts figurent déjà dans son profil). Elle lit son *parchemin d'invisibilité suprême* dès que les PJ commencent à causer des problèmes.

Pendant le combat Dès que le combat commence, Ichon active sa *plume magique (fouet)* et lui ordonne d'attaquer toute personne qui semble être un lanceur de sorts profane, elle lit ensuite son *parchemin d'invisibilité suprême* et laisse le gros des combats à Bellu. Elle passe le combat à lancer *assistance divine* sur son eidolon tout en restant près d'elle pour profiter des bonus de protection d'allié. Quand sa potion se dissipe ou que les PJ parviennent à la repérer, elle lance *graisse* sur leurs armes ou *poussière scintillante* et *charme monstre* sur les PJ regroupés. Elle ne se bat au corps à corps qu'en dernier recours.

Moral Née et élevée dans les dangereuses rues de Baie sanglante, Lura Ichon préfère mourir plutôt que de montrer la moindre faiblesse en public.

STATISTIQUES

For 10, **Dex** 8, **Con** 16, **Int** 12, **Sag** 14, **Cha** 16
BBA +6, **BMO** +6, **DMD** 15
Dons Amélioration des créatures convoquées, École renforcée (invocation), Magie de guerre, Persuasif, Robustesse
Compétences Connaissances (folklore local) +10, Connaissances (nature) +10, Diplomatie +8, Dressage +12, Intimidation +12, Perception +8, Profession (aubergiste) +11
Langues commun, polyglotte
Part partage des sens, lien vital, appel du fabricant, transposition
Équipement de combat *plume magique (fouet)*, *potion de soins importants* (2), *parchemin de déplacement*, *parchemin d'invisibilité suprême*, *baguette de rapetissement* (9 charges) ; **Équipements divers** *chemise de mailles +1*, morgenstern de maître

Bellu — FP –

Eidolon (f) (forme de base bipède)
Extérieur de taille M, NM
Init +6 ; **Sens** vision dans le noir à 18 m, Perception +17

DÉFENSE

CA 24, contact 12, pris au dépourvu 22 (+4 armure, +2 Dex, +8 naturelle)
pv 45 (6d10+12)
Réf +5, **Vig** +11, **Vol** +6 (+10 vs enchantement)

Capacités défensives dévotion, *déplacement*, esquive totale ; **Résistance** froid 10, électricité 20, feu 10

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps 2 coups, +10 (2d6+10 plus 1d6 feu)

TACTIQUE

Avant le combat Bellu ne fait rien de spécial pour se préparer au combat hormis accepter les sorts d'Ichon (qui figurent déjà dans son profil)

Pendant le combat Bellu s'avance gracieusement dans la mêlée, jouant des pieds et des poings et se délectant du craquement des os. Elle préfère répartir ses attaques entre deux cibles adjacentes à chaque fois qu'elle en a l'occasion. Elle se sert toujours de son attaque en puissance (qui figure déjà dans son profil).

Moral Bellu est liée à Ichon et ne peut fuir.

Profil de base CA 20, contact 12, pris au dépourvu 18 (+2 Dex, +8 naturelle) ; pas de résistance à l'électricité ; 2 coups, +9 (2d6+9 plus 1d6 feu)

STATISTIQUES

For 21, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 7, **Sag** 10, **Cha** 11

BBA +6, **BMO** +11, **DMD** 23

Dons Attaque en puissance, Robustesse, Science de l'initiative

Compétences Connaissances (les plans) +7, Discrétion +11, Perception +17, Psychologie +17

Modificateurs raciaux +8 en Perception, +8 en Psychologie

Langues commun, polyglotte

Part évolutions (augmentation de caractéristique [For], attaques d'énergie [feu], dégâts améliorés [coup], résistance [feu], compétent [Perception, Psychologie], coup [2]), lien, transfert de sort

Équipement divers *cape de résistance +1*

Développement. Le combat contre Lura provoque des acclamations frénétiques de la part des clients. Si elle se fait tuer, les employés de la Fosse sanglante pillent la caisse et emportent tous les objets de valeur qu'ils trouvent. Seul Weigo, le barman, reste pour féliciter les étrangers triomphants et leur proposer une partie des gains de la nuit (car à ce stade, il craint que les PJ ne l'attaquent aussi). Il offre ensuite une tournée générale en l'honneur de sa « promotion » inattendue au statut de propriétaire de la Fosse sanglante. De même, les clients font de leur mieux pour noyer les PJ sous les verres. Mais Lura était un capitaine de l'Aspis d'envergure et sa mort apporte 1 point d'attention aux PJ.

L'élixir qu'Ichon utilise pour garder Roald en vie est enfermé dans un solide cabinet de bois derrière le bar, avec les liqueurs les plus chères et les meilleurs narcotiques. Il faut réussir un test de Perception DD 25 pour le repérer.

Si les PJ perdent face à Ichon, les survivants sont victimes des quolibets de la foule. Si les PJ fuient ou laissent Ichon en vie, elle comprend bien vite que Senzer est impliqué dans l'histoire et envoie de nouveaux hommes de main pour le tuer. Roald est bien trop malade pour quitter la ville et Senzer refuse de partir sans lui, quelle que soit la somme que les PJ lui proposent pour fuir. De plus, si Ichon survit et reste libre de ses mouvements, elle risque de découvrir l'identité secrète des PJ et ces derniers recevront automatiquement 4 points d'attention.

Notes de mission. Un PJ observateur de la faction osirienne peut tenter un test de Perception DD 15 par round pendant tout le combat pour remarquer le visage tatoué très reconnaissable d'Amukhet, perdu dans la foule. Il n'est pas difficile de le tuer pour mettre un terme à ses opérations de contrebande. Ce spectateur pris au dépourvu a une CA de 10 et seulement 4 points de vie mais si le personnage veut faire passer sa mort pour un malheureux incident de combat, il doit réussir un test de Bluff DD 15.

Lura Ichon est un capitaine du Consortium suffisamment important pour que les PJ de la faction qadirie remplissent leur mission en cachant des documents falsifiés sur son cadavre.

Récompense Si les PJ parviennent à vaincre Lura Ichon, récompensez chaque sous-catégorie comme suit :

Sous-catégorie 1-2 : 63 po par joueur.

Sous-catégorie 3-4 : 187 po par joueur.

Sous-catégorie 6-7 : 433 po par joueur.

RENCONTRE OPTIONNELLE

L'acte 4 est une rencontre optionnelle créée pour compléter le temps de jeu ou pour réprimander les PJ qui affichent ouvertement leur affiliation en territoire ennemi. Il ne faut pas la jouer à moins qu'il ne reste au minimum une heure pour finir le scénario. Notez également que cette rencontre ne donne pas le moindre trésor : les attaquants de l'Aspis boivent leurs potions avant d'affronter les PJ et, s'ils périssent, les PJ ne pourront pas piller leur équipement.

Acte 4 : L'embuscade du Consortium (FP 3, 5 ou 8)

Les PJ qui refusent de rester discrets s'attirent rapidement l'attention malvenue du Consortium de l'Aspis. Au début, seuls quelques marchands et capitaines soupçonneux pensent que la Société des Éclaireurs ose s'infiltrer à Baie sanglante. Ils envoient donc un agent et un petit contingent de gardes pour s'occuper des intrus et confirmer leur identité. L'acte 4 interrompt les activités des PJ dès qu'ils accumulent **dix points d'attention**.

En un clin d'œil, la passerelle se vide de tous ses piétons et un étrange silence vient remplacer la clameur de la ville. Un gang de jeunes durs en armure se tient à une douzaine de mètres.

« Des Éclaireurs hein ? J'aurais jamais cru que des vermines dans votre genre oseraient se promener à Baie sanglante en plein jour. » L'orateur fait craquer ses jointures et sourit. « Donnez-nous tout ce que vous avez et on promet de se contenter de vous jeter dehors. »

Les attaquants comptent frapper les PJ jusqu'à l'inconscience avant de les traîner au quartier général du Consortium et de passer une excellente après-midi à les torturer pour découvrir leurs secrets. Les PJ assez stupides pour lâcher leurs armes deviendront les cibles favorites du gang.

Les créatures. Les membres les plus suspicieux du Consortium ont envoyé un agent et quelques gardes pour tendre une embuscade aux PJ. Les gardes affrontent directement les PJ mais l'agent, maître de la discrétion et du déguisement, attend juste derrière un étal voisin pour profiter du spectacle. Ces hommes ne sont ni brillants ni ambitieux et n'ont même pas assez d'influence au sein du Consortium pour savoir qui leur a confié cette mission.

Les gardes du Consortium sont des brutes qui ne connaissent que les bases de la ruse et doivent plus leur position à leur endurance qu'à leur astuce. En revanche, l'agent du Consortium travaille comme infiltrateur, comme espion et comme messager, souvent dans les ombres, et il est entraîné à tuer à mains nues.

Sous-catégorie 1-2 (FP 3)

Agent du Consortium **FP 1**

Humain moine 1/roublard 1

Humanoïde (humain) de taille M, LM

Init +2 ; **Sens** Perception +9

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 (+2 Dex, +2 Sag)

pv 15 chacun (2d8+6)

Réf +6, **Vig** +3, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps mains nues, +2 (1d6+2) ou déluge de coups, +1/+1 (1d6+2)

À distance dague, +2 (1d4+2/19-20 plus poison)

Attaque spéciale déluge de coups, attaque sournoise +1d6, Coup étourdissant (1/jour, DD 13)

TACTIQUE

Avant le combat Grâce à sa *potion d'invisibilité*, l'agent se cache derrière un étal voisin (comme indiqué sur la carte) et profite du round de surprise pour lancer une dague empoisonnée sur un PJ pris au dépourvu.

Pendant le combat Une fois la dague lancée, l'agent sort une sacoche immobilisante pour entraver les adversaires qui ont l'air les plus faibles et s'approche au corps à corps. Il vise d'abord un prêtre



ou un guérisseur avec un Coup étourdissant suivi d'une attaque sournoise.

Moral L'agent du Consortium est un fanatique qui se bat jusqu'à la mort.

STATISTIQUES

For 14, **Dex** 15, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 8

BBA +0, **BMO** +2, **DMD** 16

Dons Coup étourdissant, École du scorpion, Robustesse, Science du combat à mains nues, Vigilance

Compétences Acrobaties +7, Connaissances (folklore local) +5, Escamotage +7, Estimation +4, Déguisement +3, Perception +9, Profession (marchand) +6, Psychologie +8

Langue commun

Part découverte des pièges +1

Équipement de combat *potion d'invisibilité,* sacoche immobilisante *;* **Équipements divers** dague, huile de sanvert (*Manuel des Joueurs Pathfinder JdR 564*)

Gardes du Consortium de l'Aspis (3) FP 1/3

Humain(e) guerrier 1

Humanoïde (humain) de taille M, N

Init +4 ; **Sens** Perception +3

DÉFENSE

CA 13, contact 10, pris au dépourvu 13 (+3 armure)

pv 7 chacun (1d10+2)

Réf +0, **Vig** +3, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps matraque, +3 (1d6+2) ou cimeterre, +3 (1d6+2/18-20)

À distance arbalète légère, +1 (1d8+1/19-20)

TACTIQUE

Avant le combat Les gardes du Consortium entament le combat à l'arbalète.

Pendant le combat Les gardes font preuve de sens pratique et se mettent à couvert derrière des caisses voisines pour tirer sur les PJ avec leurs arbalètes et se concentrent sur l'adversaire le plus imposant et le plus résistant. Si un PJ arrive au corps à corps, ils dégainent immédiatement leur cimeterre.

Moral Les gardes fuient ou se rendent une fois tombés à 3 points de vie.

STATISTIQUES

For 15, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 13

Dons Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Intimidation +3, Perception +3, Psychologie +2

Langue commun

Équipements divers armure de cuir clouté, arbalète légère avec 10 carreaux, matraque, cimeterre

Sous-catégorie 3-4 (FP 5)

Agent du Consortium FP 3

Humain moine 1/roublard 3
Humanoïde (humain) de taille M, LM
Init +3 ; **Sens** Perception +11

DÉFENSE

CA 16, contact 16, pris au dépourvu 12 (+3 Dex, +1 esquive +2 Sag)
pv 29 (4d8+11)
Réf +9, **Vig** +5, **Vol** +6
Capacités défensives esquive totale, sens des pièges +1

ATTAQUE

VD 9 m
Corps à corps mains nues, +5 (1d6+2) ou déluge de coups, +4/+4 (1d6+2)
À distance dague, +5 (1d4+2/19-20 plus poison)
Attaque spéciale déluge de coups, attaque sournoise +2d6, Coup étourdissant (1/jour, DD 14)

TACTIQUE

Avant le combat Grâce à sa *potion d'invisibilité*, l'agent se cache derrière un étal voisin (comme indiqué sur la carte) et profite du round de surprise pour lancer une dague empoisonnée sur un PJ pris au dépourvu.
Pendant le combat Une fois la dague lancée, l'agent sort une sacoche immobilisante pour entraver les adversaires qui ont l'air les plus faibles et s'approche au corps à corps. Il vise d'abord un prêtre ou un autre guérisseur avec un Coup étourdissant suivi d'une attaque sournoise.
Moral L'agent du Consortium est un fanatique qui se bat jusqu'à la mort.

STATISTIQUES

For 14, **Dex** 16, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 8
BBA +2 ; **BMO** +4 ; **MD** 20
Dons Attaque en finesse, Coup étourdissant, École du scorpion, Esquive, Robustesse, Science du combat à mains nues, Vigilance
Compétences Acrobaties +10, Bluff +6, Connaissances (folklore local) +6, Déguisement +7, Discrétion +8, Escamotage +10, Estimation +5, Perception +11, Profession (marchand) +8, Psychologie +10
Langue commun
Part talent de roublard (roublard en finesse), découverte des pièges +1
Équipement de combat *potion d'invisibilité,* sacoche immobilisante (2) *;* **Équipements divers** dague, *cape de résistance* +1, kit de déguisement, venin d'araignée (*Manuel des Joueurs Pathfinder JdR* 564)

Gardes du Consortium de l'Aspis (3) FP 1/2

Humain(e) guerrier 2
Humanoïde (humain) de taille M, N
Init +4 ; **Sens** Perception +4

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 16 (+4 armure, +2 parade)
pv 15 chacun (2d10+4)
Réf +0, **Vig** +4, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 9 m
Corps à corps matraque, +4 (1d6+2) ou cimeterre, +4 (1d6+3/18-20)
À distance arbalète légère, +3 (1d8+1/19-20)

TACTIQUE

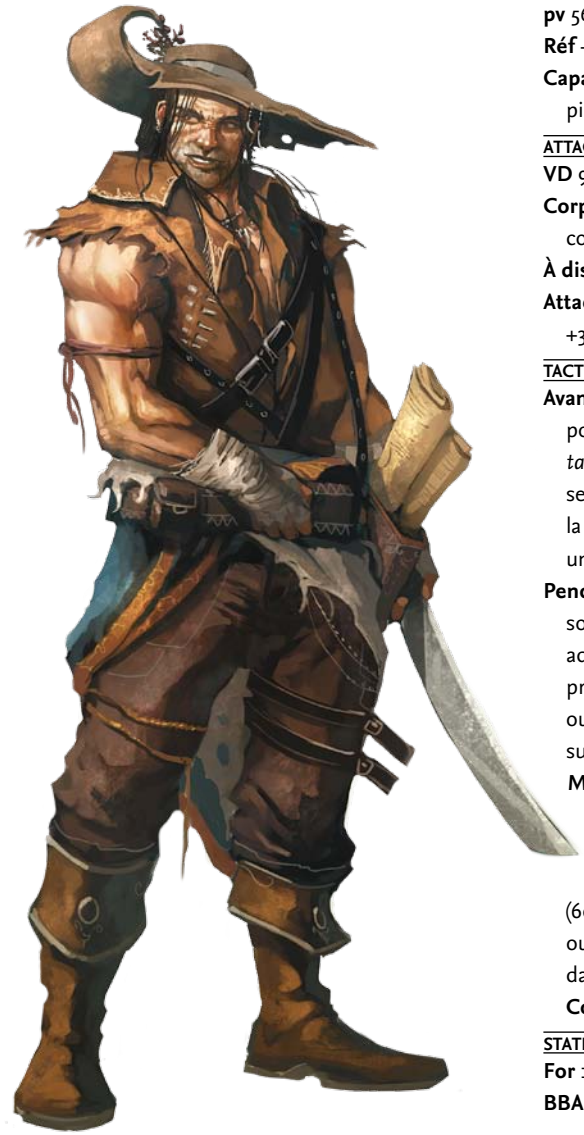
Avant le combat Les gardes du Consortium entament le combat à l'arbalète. Ils boivent leur *potion de bouclier de la foi* et appliquent leur *huile d'arme magique* sur leurs arbalètes avant d'affronter les PJ.
Pendant le combat Les gardes font preuve de sens pratique et se mettent à couvert derrière des caisses voisines pour tirer sur les PJ avec leurs arbalètes et se concentrent sur l'adversaire le plus imposant et le plus résistant. Si un PJ arrive au corps à corps, ils dégainent immédiatement leur cimeterre.
Moral Les gardes fuient ou se rendent une fois tombés à 3 points de vie.

STATISTIQUES

For 15, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8
BBA +2, **BMO** +4, **DMD** 14
Dons Science de l'initiative, Vigilance
Compétences Intimidation +3, Perception +4, Profession (soldat) +4, Psychologie +2
Langue commun

Équipement de combat *huile d'arme magique, potion de bouclier de la foi ;* **Équipements divers** chemise de mailles, arbalète légère avec 10 carreaux, matraque, cimeterre

Sous-catégorie 6-7 (FP 8)



Agent du Consortium **FP 5**

Humain moine 1/roublard 5
Humanoïde (humain) de taille M, LM
Init +3 ; **Sens** Perception +13

DÉFENSE

CA 18, contact 15, pris au dépourvu 15 (+3 Dex, +2 parade, +1 esquive, +2 Sag)
pv 56 (6d8+29)
Réf +9, **Vig** +6, **Vol** +7
Capacités défensives esquive totale, sens des pièges +1, esquive instinctive

ATTAQUE

VD 9 m
Corps à corps mains nues, +9 (1d6+5) ou déluge de coups, +8/+8 (1d6+5)
À distance dague, +6 (1d4+4/19-20 plus poison)
Attaque spéciale déluge de coups, attaque sournoise +3d6, Coup étourdissant (2/jour, DD 15)

TACTIQUE

Avant le combat L'agent du Consortium utilise ses potions *d'invisibilité, d'endurance de l'ours, de force du taureau, de morsure magique* et de *bouclier de la foi* et se cache derrière un étal voisin (comme indiqué sur la carte). Il profite du round de surprise pour lancer une dague empoisonnée sur un PJ pris au dépourvu.
Pendant le combat Une fois la dague lancée, l'agent sort une sacoche immobilisante pour entraver les adversaires qui ont l'air les plus faibles et s'approche au corps à corps. Il vise d'abord un prêtre ou un autre guérisseur avec un Coup étourdissant suivi d'une attaque sournoise.
Moral L'agent du Consortium est un fanatique qui se bat jusqu'à la mort.
Profil de base CA 16, contact 13, pris au dépourvu 13 (+3 Dex, +1 esquive, +2 Sag) ; **pv** 44 (6d8+17) ; **Corps à corps** mains nues, +7 (1d6+3) ou déluge de coups, +6/+6 (1d6+3) ; **À distance** dague, +6 (1d4+2/19-20 plus poison) ; **For** 14, **Con** 13 ; **BMO**+5, **DMD** 21

STATISTIQUES

For 18, **Dex** 16, **Con** 17, **Int** 10, **Sag** 14, **Cha** 8
BBA +3, **BMO** +7, **DMD** 23

Dons Arme de prédilection (mains nues), Attaque en finesse, Coup étourdissant, École du scorpion, Esquive, Robustesse, Science du combat à mains nues, Vigilance, Volonté de fer

Compétences Acrobaties +12, Bluff +8, Connaissances (folklore local) +7, Déguisement +9, Discrétion +11, Escamotage +12, Estimation +6, Perception +13, Profession (marchand) +9, Psychologie +12

Langue commun

Part talent de roublard (roublard en finesse, formation martiale), découverte des pièges +2

Équipement de combat *potions d'invisibilité, d'endurance de l'ours, de force de taureau, de morsure magique* et de *bouclier de la foi,* sacoche immobilisante (2) ; **Équipements divers** dague, kit de déguisement, venin d'araignée (*Manuel des Joueurs Pathfinder JdR* 564)

Gardes du Consortium de l'Aspis (4) FP 3

Humain(e) guerrier 5

Humanoïde (humain) de taille M, N

Init +4 ; **Sens** Perception +6

DÉFENSE

CA 18, contact 12, pris au dépourvu 18 (+6 armure, +2 parade)

pv 47 chacun (5d10+20)

Réf +2, **Vig** +8, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps matraque, +8 (1d6+3) ou cimeterre, +9 (1d6+5/18-20)

À distance arbalète légère, +6 (1d8/19-20)

TACTIQUE

Avant le combat Les gardes du Consortium entament le combat à l'arbalète. Ils boivent leurs *potions de bouclier de la foi* et *endurance de l'ours* et appliquent leur *huile d'arme magique* sur leurs arbalètes avant d'affronter les PJ.

Pendant le combat Les gardes font preuve de sens pratique et se mettent à couvert derrière des caisses voisines pour tirer sur les PJ avec leurs arbalètes et se concentrent sur l'adversaire le plus imposant et le plus résistant. Si un PJ arrive au corps à corps, ils dégainent immédiatement leur cimeterre.

Moral Les gardes fuient ou se rendent une fois tombés à 3 points de vie.

STATISTIQUES

For 16, **Dex** 11, **Con** 16, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +5, **BMO** +8, **DMD** 18

Dons Débordement (voir l'encart), S'avancer, Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Intimidation +5, Perception +6, Profession (soldat) +6, Psychologie +2

Langue commun

Équipement de combat *huile d'arme magique* (2), *potion d'endurance de l'ours, potion de bouclier de la foi ;* **Équipements divers** cuirasse, écu en acier, arbalète légère avec 10 carreaux, matraque, cimeterre, *cape de résistance* +1

Développement. Si les PJ triomphent des forces du Consortium, ils disposent de quelques heures seulement pour boucler leurs affaires à Baie sanglante. Si ce sont les membres du Consortium qui remportent la victoire, ils font de leur mieux pour stabiliser les personnages agonisants avant de les traîner jusqu'à leur quartier général pour les torturer et les interroger. Si le MJ le désire, le Consortium peut même payer pour faire ressusciter des Éclaireurs et apprendre ainsi ce qu'ils savent. Après deux semaines, le Consortium libère les prisonniers, mais les PJ terrifiés reçoivent le malus « Torturé » par le Consortium de l'Aspis (voir la feuille de chronique).

Récompense Si les PJ parviennent à vaincre l'agent du Consortium et ses gardes, récompensez chaque sous-catégorie comme suit :

Sous-catégorie 1-2 : 57 po par joueur.

Sous-catégorie 3-4 : 217 po par joueur.

Sous-catégorie 6-7 : 766 po par joueur.

Acte 5 : Quitter la ville (FP 3, 5 ou 8)

Dès que les Éclaireurs quittent Baie sanglante, soit de leur plein gré une fois qu'ils ont rassemblé tout ce dont ils ont besoin, soit parce qu'ils doivent fuir la ville pour avoir accumulé trop de points d'attention (voir page 168), ils mettent le cap au nord et quittent le bassin du Vanji pour entrer dans les hautes terres de Terwa (voir Deuxième partie, *Sauvetage à la Crête azlante*). Mais leur départ ne passe pas inaperçu. Xéanja la sorcière, une puissante utilisatrice de magie et un ambitieux capitaine du Consortium, a usé de divination pour découvrir la présence des PJ lors de leur séjour en ville et plus important, elle a perçu celle de la clef qu'ils transportent et a compris son importance. En bon membre du Consortium, elle a averti l'Aspis mais s'est précipitée pour tendre une embuscade aux PJ aidée de ses seuls gardes afin de se placer dans une situation avantageuse pour elle.

Quand les PJ quittent Baie sanglante, lisez-leur ceci :

Loin de la côte, la chaleur étouffante du Garund se fait encore plus intense. Les routes commerciales suivent des chemins en lacet, évitent les zones les plus marécageuses et traversent parfois une rivière peu profonde.

Alors que la caravane franchit la crête d'une colline au bord d'une gorge où coule une rivière, une activité soudaine fait taire le vacarme ambiant de la jungle. Des gardes armés sortent du feuillage alors qu'une femme à la peau d'ébène s'avance à grand pas parmi eux, rejetant ses tresses en arrière en affichant un sourire jusqu'aux oreilles. « Inutile de mâcher les mots Éclaireurs, donnez-moi la clef que vous transportez et je vous laisserai continuer votre route sinon, mes hommes vous jetteront dans la rivière et vous pourrez rejoindre votre destination à la nage. »

Les créatures. Sorcière de talent, Xéanja a rejoint le Consortium de l'Aspis peu après la mort de sa mère, il y a dix ans. Même si à l'époque elle n'était qu'une enfant, ses visions surnaturelles étaient presque toujours justes quand il s'agissait de trésors magiques. Aussi meurtrière que n'importe quel autre membre du Consortium de l'Aspis, Xéanja se sert de ses liens avec les étranges êtres d'au-delà de Golarion pour obtenir richesses et pouvoir à Baie sanglante. Xéanja est sans pitié mais pas sans cœur et, quand elle se trouve vraiment en position de force, elle préfère négocier plutôt que recourir à la violence. Elle préfère donc conclure les négociations sans effusion de sang, mais si quelqu'un se fait tuer, cela ne l'empêche pas de dormir.

Sous-catégorie 1-2 (FP 3)

Xéanja la sorcière des bois **FP 1**

Humaine sorcière 2

Humanoïde (humain) de taille M, CN

Init +7 ; **Sens** Perception +1

DÉFENSE

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 14 (+4 armure, +3 Dex)

pv 11 (2d6+4)

Réf +3, **Vig** +1, **Vol** +4

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps *blessures superficielles*, +0 (1d8+1)

À distance lance courte, +4 (1d6-1)

Attaque spéciale mauvais sort (ricanement, malchance [DD 13])

Sorts de sorcière préparés (NLS 2 ; concentration +4)

Niveau 1 – *mains brûlantes* (DD 13), *armure de mage*, *sommeil* (DD 13)

Niveau 0 – *assistance divine*, *message*, *lecture de la magie*, *fatigue* (DD 12)

TACTIQUE

Avant le combat Xéanja lance *armure de mage* sur sa personne (déjà inclus dans son profil bien avant la confrontation).

Pendant le combat Xéanja ne nourrit aucune rancœur envers les PJ et ne cherche pas spécialement à les tuer. Elle commence le combat par un sort de *sommeil* avant de tirer sa *baguette de blessures superficielles* et d'utiliser ses mauvais sorts de malchance sur le PJ qui semble le plus téméraire.



Chaque round suivant, elle ricane pour maintenir l'effet de malchance et utilise sa baguette pour attaquer les PJ à portée. Les menaces et le combat servent principalement à distraire les PJ pendant qu'Omb, le lézard de Xéanja, se rapproche des personnages et leur vole la clef. Il doit réussir un test de Perception DD 15 pour déterminer sur quel PJ elle se trouve (Perception +1) ou un test de Perception opposé au test d'Escamotage du PJ si celui-ci a essayé de cacher la clef. Dès qu'Omb a localisé la clef, il essaye de la dérober avec un test d'Escamotage DD 20 (Escamotage +4) avant de détaler discrètement (Discrétion +14). Les PJ peuvent faire un test de Perception pour repérer Omb ou le vol de la clef, comme à l'accoutumée. Rancunier, Omb mord une fois avant de s'enfuir.

Moral Xéanja cherche à progresser au sein du Consortium, pas à percer les secrets de l'univers. Elle se rend si elle tombe à 6 points de vie et s'enfuit dans les bois si Omb, son familier, parvient à voler la clef pendant la confusion.

Profil de base CA 13, contact 13, pris au dépourvu 10 (+3 Dex)

STATISTIQUES

For 8, **Dex** 16, **Con** 12, **Int** 15, **Sag** 13, **Cha** 10

BBA +1, **BMO** +0, **DMD** 13

Dons Magie de guerre, Science de l'initiative

Compétences Arts de la magie +7, Connaissances (mystères) +7, Escalade +2, Escamotage +5, Profession (augure) +6, Utilisation des objets magiques +5,

Langues commun, draconique, elfique

Part familier de la sorcière (lézard nommé Omb, don d'Endurance)

Équipement de combat *parchemin de sommeil, baguette de blessures superficielles* (NLS 1, 21 charges) ; **Équipements divers** lance, bourse de composantes

Gardes du Consortium de l'Aspis (3) FP 1/3

Humain(e) guerrier 1

Humanoïde (humain) de taille M, N

Init +4 ; **Sens** Perception +3

DÉFENSE

CA 13, contact 10, pris au dépourvu 13 (+3 armure)

pv 7 chacun (1d10+2)

Réf +0, **Vig** +3, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps matraque, +3 (1d6+2) ou cimeterre, +3 (1d6+2/18-20)

À distance arbalète légère, +1 (1d8+1/19-20)

STATISTIQUES

For 15, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +1, **BMO** +3, **DMD** 13

Dons Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Intimidation +3, Perception +3, Psychologie +2

Langue commun
Équipements divers armure de cuir clouté, arbalète légère avec 10 carreaux, matraque, cimeterre

Sous-catégorie 3-4 (FP 5)

Xéanja la sorcière des bois — FP 3

Humaine sorcière 4
Humanoïde (humain) de taille M, CN
Init +7 ; **Sens** Perception +1

DÉFENSE

CA 17, contact 13, pris au dépourvu 14 (+4 armure, +3 Dex)
pv 31 (4d6+17)
Réf +4, **Vig** +2, **Vol** +5

ATTAQUE

VD 9 m
Corps à corps *blessures modérées*, +1 contact (2d8+3)
À distance lance courte de maître, +6 (1d6-1)
Attaque spéciale mauvais sort (ricanement, malchance [DD 17], sommeil [DD 17])
Sorts de sorcière préparés (NLS 4 ; concentration +7)
Niveau 2— *détection des pensées* (DD 15), *immobilisation de personne* (DD 15), *toile d'araignée* (DD 15)
Niveau 1 – *mains brûlantes* (DD 14), *injonction* (DD 14), *sommeil* (DD 14), *armure de mage*
Niveau 0 – *assistance divine, message, lecture de la magie, fatigue* (DD 13)

TACTIQUE

Avant le combat Xéanja lance *armure de mage, détection des pensées, simulacre de vie* et *détection de l'invisible* sur sa personne (déjà inclus dans son profil) bien avant la confrontation. Elle essaie de faire parler les PJ pendant trois rounds avant le début du combat pour avoir le temps de sonder leurs pensées superficielles et découvrir qui possède la clef.
Pendant le combat Xéanja ne nourrit aucune rancœur envers les PJ et ne cherche pas spécialement à les tuer. Elle commence le combat par un sort de *toile d'araignée* avant de tirer sa *baguette de blessures modérées* et d'utiliser ses mauvais sorts de malchance sur le PJ qui semble le plus téméraire.

CLASSE DE BASE : SORCIÈRE



La sorcière est une nouvelle classe du *Manuel des joueurs – Règles avancées Pathfinder JdR*. Le plus important lors du combat contre Xéanja, c'est de se souvenir de ses pouvoirs de malchance et de ricanement.

Malchance (Sur). La sorcière peut frapper de malchance une créature située dans les 9 mètres pendant 1 round. À chaque fois que la victime fait un test de caractéristique, un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence, elle doit lancer deux dés et prendre le pire résultat. Un jet de Volonté permet de résister à ce mauvais sort. Ce mauvais sort affecte tous les jets que la cible doit faire tant qu'il est actif. Que la créature réussisse son jet de sauvegarde ou non, elle ne peut plus être victime de ce mauvais sort pendant 1 jour.

Ricanement (Sur). Une sorcière peut émettre un ricanement dément par une action de mouvement. Toute créature située dans les 9 mètres et qui se trouve sous l'influence d'un mauvais sort de malchance lancé par cette sorcière voit la durée de ce mauvais sort augmenter de 1 round.

Chaque round suivant, elle ricane pour maintenir l'effet de malchance et utilise sa baguette pour attaquer les PJ à portée. Les menaces et le combat servent principalement à distraire les PJ pendant qu'Omb, le lézard de Xéanja, se rapproche des personnages et leur vole la clef. Il doit réussir un test de Perception DD 15 pour déterminer sur quel PJ elle se trouve (Perception +1) ou un test de Perception opposé au test d'Escamotage du PJ si celui-ci a essayé de cacher la clef. Dès qu'Omb a localisé la clef, il essaye de la dérober avec un test d'Escamotage DD 20 (Escamotage +6) avant de détaler discrètement (Discrétion +14). Les PJ peuvent faire un test de Perception pour repérer Omb ou le vol de la clef, comme à l'accoutumée. Rancunier, Omb mord une fois avant de s'enfuir.

Moral Xéanja cherche à progresser au sein du Consortium, pas à percer les secrets de l'univers. Elle se rend si elle tombe à 6 points de vie et s'enfuit dans les bois si Omb, son familier, parvient à voler la clef pendant la confusion.

Profil de base CA 13, contact 13, pris au dépourvu 10 (+3 Dex) ; **pv** 22 (4d6+8)

STATISTIQUES

For 8, **Dex** 16, **Con** 12, **Int** 16, **Sag** 13, **Cha** 10

BBA +2 ; **BMO** +1 ; **MD** 14

Dons Magie de guerre, Science de l'initiative, Talent (mauvais sort)

Compétences Arts de la magie +10, Connaissances (histoire) +8, Connaissances (mystères) +10, Connaissances (nature) +8, Escalade +2, Escamotage +7, Profession (augure) +8, Utilisation des objets magiques +7

Langues commun, draconique, elfique, polyglotte

Part familier de la sorcière (lézard nommé Omb)

Équipement de combat *parchemins de simulacre de vie, de détection de l'invisible, baguette de blessures modérées* (NLS 3, 11 charges); **Équipements divers** lance de maître, bourse de composantes

Gardes du Consortium de l'Aspis (4) FP 1/2

Humain(e) guerrier 2

Humanoïde (humain) de taille M, N

Init +4 ; **Sens** Perception +4

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 16 (+4 armure, +2 parade)

pv 15 chacun (2d10+4)

Réf +0, **Vig** +4, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps matraque, +4 (1d6+2) ou cimeterre, +4 (1d6+3/18-20)

À distance arbalète légère, +3 (1d8+1/19-20)

TACTIQUE

Avant le combat Les gardes du Consortium entament le combat à l'arbalète. Ils boivent leur *potion de bouclier de la foi* et appliquent leur *huile d'arme magique* sur leurs arbalètes avant d'affronter les PJ.

Pendant le combat Les gardes font preuve de sens pratique et se mettent à couvert derrière des rochers voisins pour tirer sur les PJ avec leurs arbalètes et se concentrent sur l'adversaire le plus imposant et le plus résistant. Si un PJ arrive au corps à corps, ils dégainent immédiatement leur cimeterre.

Moral Les gardes fuient ou se rendent une fois tombés à 3 points de vie.

STATISTIQUES

For 15, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +2, **BMO** +4, **DMD** 14

Dons Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Intimidation +3, Perception +4, Profession (soldat) +4, Psychologie +2

Langue commun

Équipements de combat *huile d'arme magique, potion de bouclier de la foi ;* **Équipement divers** chemise de mailles, arbalète légère avec 10 carreaux, matraque, cimeterre

Sous-catégorie 6-7 (FP 8)

Xéanja la sorcière des bois FP 5

Humaine sorcière 6

Humanoïde (humain) de taille M, CN

Init +7 ; **Sens** Perception +1

DÉFENSE

CA 18, contact 14, pris au dépourvu 14 (+4 armure, +3 Dex, +1 esquive)

pv 44 (6d6+23)

Réf +5, **Vig** +3, **Vol** +6

ATTAQUE

VD 9 m

Corps à corps *blessures modérées*, +2 contact (2d8+3)

À distance lance de maître, +7 (1d6-1)

Attaque spéciale mauvais sort (ricanement, soin, malchance [DD 18], sommeil [DD 18])

Sorts de sorcière préparés (NLS 6 ; concentration +9)

Niveau 3 – *dissipation de la magie, vol, suggestion* (DD 16)

Niveau 2 – *détection des pensées* (DD 15), *immobilisation de personne* (DD 15), nuée grouillante, *toile d'araignée* (DD 15)

Niveau 1 – *mains brûlantes* (DD 14), *injonction* (DD 14), *sommeil* (DD 14), *armure de mage*

Niveau 0 – *assistance divine, message, lecture de la magie, fatigue* (DD 13)

TACTIQUE

Avant le combat Xéanja lance *armure de mage, détection des pensées, simulacre de vie* et *détection de l'invisible* sur sa personne (déjà inclus dans son profil) et vol sur Omb bien avant la confrontation. Elle essaie de faire parler les PJ pendant trois rounds avant le début du combat pour avoir le temps de sonder leurs pensées superficielles et découvrir qui possède la clef.

Pendant le combat Xéanja ne nourrit aucune rancœur envers les PJ et ne cherche pas spécialement à les tuer. Elle commence le combat par un sort de *toile d'araignée* avant de tirer sa *baguette de blessures modérées* et d'utiliser ses mauvais sorts de malchance sur le PJ qui semble le plus téméraire. Chaque round suivant, elle ricane pour maintenir l'effet de malchance et utilise sa baguette pour attaquer les PJ à portée. Les menaces et le combat servent principalement à distraire les PJ pendant qu'Omb, le lézard de Xéanja, se rapproche des personnages et leur vole la clef. Il doit réussir un test de Perception DD 15 pour déterminer sur quel PJ elle se trouve (Perception +1) ou un test de Perception opposé au test d'Escamotage du PJ si celui-ci a essayé de cacher la clef. Dès qu'Omb a localisé la clef, il essaye de la dérober avec un test d'Escamotage DD 20 (Escamotage +6) avant de détaler discrètement (Discrétion +14). Les PJ peuvent faire un test de Perception pour repérer Omb ou le vol de la clef, comme à l'accoutumée. Rancunier, Omb mord une fois avant de s'enfuir.

Moral Xéanja cherche à progresser au sein du Consortium, pas à percer les secrets de l'univers. Elle se rend si elle tombe à 6 points de vie et s'enfuit dans les bois si Omb, son familier, parvient à voler la clef pendant la confusion.

Profil de base CA 14, contact 14, pris au dépourvu 11 (+3 Dex, +1 esquive) ; **pv** 33 (6d6+12)

STATISTIQUES

For 8, **Dex** 16, **Con** 12, **Int** 16, **Sag** 13, **Cha** 10

BBA +3, **BMO** +2, **DMD** 17

Dons Esquive, Magie de guerre, Science de l'initiative, Talent (mauvais sort)

Compétences Arts de la magie +12, Connaissances (histoire) +9, Connaissances (mystères) +12, Connaissances (nature) +9, Escalade +2, Escamotage +9, Profession (augure) +10, Utilisation des objets magiques +9

Langues commun, draconique, elfique, polyglotte

Part familier de la sorcière (lézard nommé Omb)

Équipement de combat *parchemins de simulacre de vie* et *de détection de l'invisible, baguette de blessures modérées* (NLS 3, 11 charges); **Équipements divers** lance de maître, bourse de composantes

Gardes du Consortium de l'Aspis (4) FP 3

Humain(e) guerrier 5

Humanoïde (humain) de taille M, N

Init +4 ; **Sens** Perception +6

DÉFENSE

CA 18, contact 12, pris au dépourvu 18 (+6 armure, +2 parade)

pv 47 chacun (5d10+20)

Réf +2, **Vig** +8, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 6 m

Corps à corps matraque, +8 (1d6+3) ou cimeterre, +9 (1d6+5/18-20)

À distance arbalète légère, +6 (1d8+1/19-20)

TACTIQUE

Avant le combat Les gardes du Consortium entament le combat à l'arbalète. Ils boivent leurs *potions de bouclier de la foi* et *endurance de l'ours* et appliquent leur *huile d'arme magique* sur leurs arbalètes avant d'affronter les PJ.

Pendant le combat Les gardes font preuve de sens pratique et se mettent à couvert derrière des rochers voisins pour tirer sur les PJ avec leurs arbalètes et se concentrent sur l'adversaire le plus imposant et le plus résistant. Si un PJ arrive au corps à corps, ils dégainent immédiatement leur cimeterre.

Moral Les gardes fuient ou se rendent une fois tombés à 3 points de vie.

STATISTIQUES

For 16, **Dex** 11, **Con** 16, **Int** 9, **Sag** 10, **Cha** 8

BBA +5, **BMO** +8, **DMD** 18

Dons Débordement (voir l'encart), S'avancer, Science de l'initiative, Vigilance

Compétences Intimidation +5, Perception +6, Profession (soldat) +6, Psychologie +2

Langue commun

Équipement de combat *huile d'arme magique* (2), *potion d'endurance de l'ours, potion de bouclier de la foi ;* **Équipements divers** cuirasse, écu en acier, arbalète légère avec 10 carreaux, matraque, cimeterre, *cape de résistance +1*

Développement. Même si les PJ parviennent à empêcher la sorcière et son familier de s'emparer de la clef, ils n'ont guère le temps de se réjouir. Que ce soit en fuyant ou dans son dernier souffle, Xéanja leur adresse un dernier avertissement :

Un doux sourire se dessine sur les lèvres de la sorcière. « Voyagez prudemment Éclaireurs, mais voyagez vite », dit-elle. « Je suis loin d'être le seul vautour du Consortium à vouloir nettoyer vos dépouilles. » Son regard se porte vers la route qui mène à Baie sanglante : au loin, les oiseaux et les singes qui jacassent s'éparpillent dans la canopée, comme s'ils étaient effrayés par un groupe important se dirigeant vers vous, à deux heures de là au mieux.

Si Xéanja survit et obtient la clef, elle laisse les PJ survivants continuer leur périple.

Notes de mission. Xéanja est un capitaine du Consortium suffisamment important pour que les PJ de la faction qadirie remplissent leur mission en cachant les documents falsifiés sur son cadavre.

La rivière qui gronde au fond de la gorge est un endroit parfait pour laisser tomber l'idole maudite de la faction taldorienne. Sinon, les PJ de cette faction peuvent jeter la petite statuette dans la mer depuis le quai dans l'acte 3 ou 4.

Récompense Si les PJ parviennent à vaincre Xéanja et ses gardes, récompensez chaque sous-catégorie comme suit :

Sous-catégorie 1-2 : 48 po par joueur.

Sous-catégorie 3-4 : 217 po par joueur.

Sous-catégorie 6-7 : 870 po par joueur.

CONCLUSION

Alors que l'acte 5 touche à sa fin, les PJ sont probablement épuisés et n'ont que quelques heures d'avance sur les forces que le Consortium de l'Aspis a envoyées pour les intercepter avant qu'ils n'arrivent à l'excavation de la Crête azlante (voir Deuxième partie : *Le sauvetage de la Crête azlante.*) Dans ces conditions, un combat est forcément synonyme de mort et la seule option viable pour les PJ consiste à se réfugier derrière les murs protecteurs du camp fortifié de l'expédition, à deux jours de marche.

MISSIONS DE FACTION

Faction andorane. Les PJ de la faction andorane qui achètent une bouteille de « antimalaria de Rulkep » pour la faire analyser gagnent 1 point de prestige. Ceux qui parviennent également à convaincre Trato de rentrer chez lui et de travailler comme agent double pour les andorans, dans l'acte 1, gagnent point de prestige supplémentaire.

Faction chélaxienne. Les PJ de faction chélaxienne qui confirment que Trato de Couronne d'Ouest quitte Baie sanglante avec le capitaine Élanzo gagnent 1 point de prestige. Ceux qui parviennent à le convaincre de retourner dans sa famille, à Couronne d'Ouest, gagnent 1 point de prestige supplémentaire.

Faction osirienne. Les PJ de la faction osirienne qui accordent une bourse d'étude à l'académie sothienne au jeune Roald Rulkep, dans l'acte 3, gagnent 1 point de prestige. Ceux qui éliminent également Amukeht, le vil contrebandier de l'acte 3, obtiennent 1 point de prestige supplémentaire.

Faction qadirie. Les PJ de la faction qadirie qui apprennent assez de choses sur l'économie locale pour déterminer les meilleures ressources à privilégier aujourd'hui au Qadir gagnent 1 point de prestige. Ceux qui cachent également les contrats

falsifiés sur Lura Ichon, dans l'acte 3, ou sur Xéanja, dans l'acte 5, gagnent 1 point de prestige supplémentaire.

Faction taldorienne. Les PJ de la faction taldorienne qui se débarrassent de leur idole maudite dans une étendue d'eau isolée ou très vaste gagnent 1 point de prestige, ceux qui dérobent également les archives de navigation récentes de la maison Cartahegn, dans l'acte 2, gagnent 1 point de prestige de plus.

Document de la faction andorane



Héros de la liberté,

Depuis des semaines, une maladie infernale sévit sans répit dans nos bureaux d'Absalom. J'ai acheté un remède appelé « antimalaria de Rulhep » et mes symptômes ont disparu en une nuit. Malheureusement, je n'ai pas pu en trouver pour mon équipe. L'apothicaire m'a dit que la bouteille venait de Baie sanglante alors ouvrez l'œil. La mauvaise santé est l'ennemi le plus pernicieux de la liberté.

Restez vigilants et cherchez un jeune Chélaxien nommé Trato. Il a des cheveux noirs et une frange rouge distinctive. Ce garçon croit farouchement à l'égalité mais il a fui Couronne d'Ouest où nous aurions pu l'aborder. Nous pensons qu'il se trouve à Baie sanglante et nous avons entendu dire que les Chélaxiens veulent également le convaincre de retourner chez lui. Persuadez-le de s'exécuter, recrutez-le comme agent double et apportez la liberté à son pays enchaîné.

Pour l'Andoran,

Capitaine Colson Maldris

Document de la faction chélaxienne

Mon délicieux jouet,

Il semblerait que même le meilleur sang chélaxien ne soit pas immunisé contre l'esprit rebelle de la jeunesse. Trato de Couronne d'Ouest, un garçon de seize ans, a renié sa noble éducation et fui ses responsabilités familiales. Vous le reconnaîtrez à ses bonnes manières évidentes et à ses cheveux : noir de jais avec une frange rouge. Trouvez Trato. Mes divinations le situent au Mwangi mais dans un endroit qui empeste l'eau de mer, donc il travaille sûrement à bord d'un navire roturier. Si vous pouviez également le convaincre de rentrer, ce serait parfait. Sinon, j'enverrai des agents spécialisés dans le rapatriement des sales gosses caractériels.

Dans l'attente impatiente de vos nouvelles,

Paracomtesse Zarta Dralneen

Document de la faction osirienne



Fidèle serviteur du Prince de Rubis,

Il y a des années, l'Académie alchimique Sothienne a perdu l'un de ses élèves les plus prometteurs, parti pour Baie sanglante. Même si les talents de Senzer Rulkep se sont sans nul doute amoindris pendant son exil, j'ai appris qu'il avait un fils, Roald. Si vous rencontrez Senzer lors de votre voyage à Baie sanglante, veuillez avoir l'amabilité de lui remettre la lettre ci-jointe. Elle lui offre une bourse d'étude complète pour son fils dans notre prestigieuse école.

Plus grave, vous devez guetter un osirien qui porte des tatouages de scarabées distinctifs sur le visage. Amukhet a commencé comme vil contrebandier de notre histoire nationale mais est récemment monté en grade et est passé au meurtre des officiers de la douane. Le Prince de Rubis a déjà signé sa condamnation à mort. Si vous le rencontrez, votre devoir sacré est de prendre sa vie, de préférence sans créer d'incident international.

Pour les ancêtres,

Aménophus, le Sage de Saphir

Aménophus

Document de la faction qadirie



Serviteurs du Satrape,

L'intérieur du Mwangi fournit de nombreux produits de luxe à nos marchés, mais ce sont les informations qui régissent la réussite de chaque marchand. À Baie sanglante, tendez l'oreille pour découvrir quelles seront les marchandises en surplus cette saison, afin que nous commencions dès aujourd'hui à accroître leur demande à Absalom.

Vous trouverez ci-joint des documents scellés... des contrats falsifiés qui, nous l'espérons, sèmeront la discorde. Veillez à ce qu'ils arrivent sur le cadavre d'un capitaine du Consortium de l'Aspis relativement important, afin que ses camarades puissent les découvrir.

Sincèrement,

Pacha Muhlia Al-Jakri

Muhlia Al-Jakri

Document de la faction taldorienne



Loyal serviteur de l'Empereur,

Après une intrigue de cour relativement embarrassante, je me suis retrouvé en charge d'une idole de crocodile maudite. Ne vous préoccupez pas de la manière dont j'ai appris cela, mais vous devez la rendre immédiatement aux eaux du Mwangi ! Je suppose que n'importe quelle étendue d'eau fera l'affaire, mais jetez-la là où personne d'autre ne la découvrira. Le dieu crocodile souriant ne doit plus jamais quitter la jungle !

Si vous en avez le temps, essayez de vous rendre au moulin à sucre de la famille Cartahegn, à Baie sanglante. Ces bâtards gagnent une fortune en abreuvant les boulangeries taldoriennes d'Absalom de sucre, et si vous pouviez trouver des archives de leurs derniers transports par bateau, cela nous donnerait une indication pour de futures négociations.

Pour le Taldor !
Baron Jaquo Dalsine

Baron Jaquo

POINTS D'ATTENTION POUR LA MASCARADE À BAIE SANGLANTE

	aucun effet			malus de –2*					malus de –5*			assaut (voir acte 4)					
Attention	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐+
(pour 5 PJ)	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐☐☐☐☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐+

*Le malus s'applique aux tests de compétence basés sur le Charisme

Notes :

Bâtisses & Artifices n°5

L'ORDRE DE RÉSILIENCE

Sur les territoires de l'antique magiocratie d'At'Sadoth cheminent des équipages à nuls autres pareils, les Caravanes de Résilience. Leur mission, séculaire, n'en est pas pour autant exempte de surprises, et des talents extérieurs à cet Ordre sont parfois appelés à la rescousse. Avant de leur apporter votre concours, mieux vaut en savoir un peu plus sur ces nomades aux vies hors normes, à commencer par les fondements de leur sacerdoce…

I. L'ALLIANCE DE RÉSILIENCE

Le Résilium

Mages et sorciers considèrent pour la plupart qu'ils peuvent user et abuser de l'énergie magique sous forme de sorts et d'enchantements. Sauf en de rares exceptions, cette énergie semble disparaître sitôt l'effet d'un sort terminé, la rendant en apparence « propre ». Pourtant, Zormilius-le-sage l'a subodoré et démontré : une aura magique, généralement imperceptible, subsiste à l'endroit où l'effet du sort s'est produit. Cette découverte le laissa supposer qu'un lieu ou un objet soumis à des flux magiques répétés pouvait finir par conserver un amalgame de magies résiduelles de haute énergie.

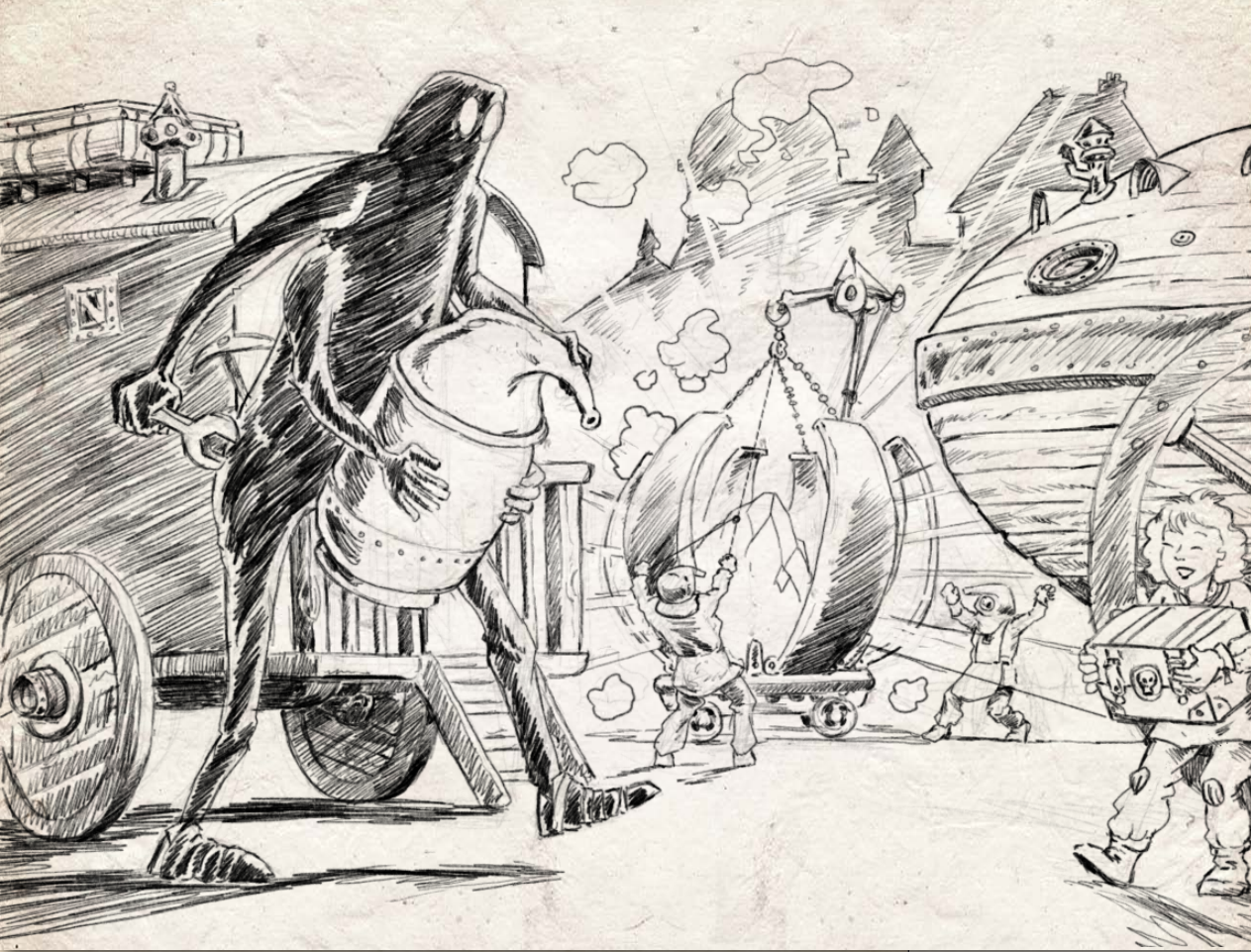
C'est au cœur de la Magiocratie d'At'Sadoth que sa théorie se confirma et que la première zone de magie résiduelle, qu'il baptisa **Résilium**, fut identifiée, étudiée, et qu'il en constata les effets délétères. Le mage fit le rapprochement avec des manifestations bien antérieures du phénomène. Les pêcheurs de la Péninsule des Quatre Vents, aujourd'hui déserte, contaient de longue date des histoires de poissons aux écailles d'os, de mouettes à pinces de crabe, et même d'embarcations se mettant à onduler et à nager !

Mais jusqu'alors, on avait considéré ces faits comme anecdotiques et figés. Zormilius montra, lui, qu'il s'agissait d'un processus répandu, actif, évolutif, sournois et nocif…

À sa suite, quelques mages et érudits, surnommés le Collège Zormilien, continuèrent à étudier le phénomène. Les zones connues où s'est accumulé le Résilium sont de taille variable : une île, une vallée, une clairière, une maison, un puits ou une simple pièce, voire un unique objet. Ces zones sont instables, dangereuses, et toute personne sensée évite de s'y aventurer. Encore faut-il les détecter. Quelques manifestations — souvent visibles aux seuls lanceurs de sorts profanes — peuvent augurer de leur présence, comme de petites lueurs dorées courant le long d'objets oblongs. Les distorsions de la réalité, plus flagrantes, n'apparaissent que sur le long terme : plantes et créatures perverties ou magiques, objets prenant vie. Des témoins oculaires ont ainsi rapporté des cas remarquables : une cabane qui se déplaçait toute seule, un arbre fruitier devenu savant, des murs transformés en pain d'épice, des animaux devenus des abominations difformes, ou encore des tempêtes magiques où les effets de sorts persistaient éternellement. Parfois,

« Parfois nommée la cinquième plaie divine, la souillure semble inséparable de notre civilisation : poussières des mines engluant une vallée, rejets fétides des tanneries empoisonnant tout un quartier, vents et vagues amoncelant nos détritus sur les rivages. De l'eau aux cultures puis au bétail, tout ce qui vit est plus ou moins contaminé par nos activités, de la vermine rampante aux somptueuses tablées royales. Or, de même, j'entrevois qu'en certains lieux les rémanences d'une magie utilisée à outrance surpassent les pires abjections nées de nos activités matérielles. »

— Extrait du *Recueil de l'Invisible* par Zormilius-le-sage



les morts eux-mêmes s'animent sous l'effet du Résilium. Les mages constatèrent qu'utiliser un sort dans une zone de Résilium est souvent plus facile, plus efficace, mais a des conséquences imprévisibles : sorts altérés, partant dans une mauvaise direction ou rebondissant sur la cible, invocation erronée, effets secondaires inattendus et, surtout, retour de magie pour le thaumaturge. Dans les zones de Résilium de basse énergie, un simple frisson glacial témoigne de l'anomalie… Dans certaines zones de haute énergie, l'usage de la magie a déjà provoqué de terrifiantes conséquences…

Allait-il falloir fermer et détruire les vieilles écoles de magie d'At'Sadoth ?

La découverture du Syndesmium

Conséquence d'une recherche plus active, le **Syndesmium** fut découvert il y a cinq siècles au plus profond d'un réseau karstique sur l'île des Gargamelles, dont les rivages émanaient d'une forte magie résiduelle. Là, dans une antique salle de magie taillée dans la roche, reposait une carapace de tortue colossale dont nul ne connait encore l'origine. Il apparut vite que, lorsque l'on approchait de la chose avec des pierres contaminées venues des rivages, de fines lueurs de Résilium s'échappaient de l'échantillon pour disparaître entre ses écailles. Elle avait la formi- →

dable faculté d'absorber toute magie résiduelle proche !

Pour répondre aux questions que soulevait cette découverte, le **Haut Conseil des Mages** fonda l'**Alliance de Résilience**, un groupe de magiciens, prêtres et érudits chargés d'étudier l'artefact. On fit bâtir un laboratoire aux Gargamelles, essentiellement aménagé dans les grottes karstiques et baptisé le **Havre Résilient**.

Pendant les soixante années qui suivirent, les connaissances de l'Alliance s'accumulèrent.

La carapace était fendue en divers endroits et au travers de vapeurs prismatiques (dangereuses, on le découvrit vite), on distinguait parfois une intense lumière blanche.

Décryptant runes archaïques et glyphes magiques, récupérant d'étranges pierres dans les grottes du massif karstique, l'Alliance finit par identifier les responsables du phénomène, qu'on nomma Syndesmium et Cœur résilient.

L'utilisation du Syndesmium

L'étude des runes permit à l'Alliance de comprendre comment récupérer la magie résiduelle d'un lieu à l'aide de **Conquélithes**, des conques renfermant un très petit fragment de Syndesmium et recouvertes de sceaux magiques spécifiques. Il était ensuite possible de la déverser dans le Cœur résilient qui absorbait toute l'énergie magique.

Les mages constatèrent aussi qu'il était possible d'augmenter sa propre puissance magique en inhalant (à doses infimes mais répétées) les vapeurs émanant du Syndesmium. Cela leur octroyait en outre, sur de courtes périodes, la capacité de voir la magie à la façon de ceux que l'on appellerait plus tard les **Lucides**.

La catastrophe des Râles

Au cours des trois siècles qui suivirent, l'Alliance utilisa son savoir pour « décontaminer » les zones de magie résiduelle qu'elle découvrait. Toute cette énergie voyageait par terre et mer pour finir dans le Cœur résilient des Gargamelles.

Dans la carapace vieillissante, le noyau de Syndesmium condensé gagnait dangereusement en intensité. Mais l'ambition des membres du Haut Conseil des Mages, auquel était rattachée l'Alliance, était telle qu'ils voulaient toujours plus de Résilium afin

Le Syndesmium

Le Syndesmium est un minéral qui nait lorsque le Résilium stagne dans un espace clos (poches souterraines ou autres) où, graduellement, il coagule en brume tangible puis se cristallise en une roche irisée, chaude au toucher, sans odeur. Dans la nature, sa taille varie du petit au gros caillou.

Cette matière instable se sublime au moindre courant d'air, formant de petites nappes de brume prismatique magique. Même dissipées par le vent, ces vapeurs peuvent engendrer des ravages, notamment sur l'esprit des ensorceleurs.

La manipulation de cette matière entraîne de graves conséquences car, sans protection, une exposition même courte peut provoquer des effets magiques aléatoires et fatals.

Pourquoi prendre ce risque alors ? Parce que plus un bloc de Syndesmium est gros et son niveau d'énergie important, plus il attire à lui le Résilium environnant.

Cette absorption le rend encore plus intense, jusqu'à un seuil critique de concentration du Résilium qui, selon sa taille, peut entrainer une explosion magique dévastatrice ou un effondrement sur lui-même créant une ouverture vers d'autres plans.

TURBULENCES HISTORIQUES

À l'époque du drame, on raconta que le Cœur résilient s'était enfoncé au plus profond du monde en le contaminant durablement, et que la magie résiduelle accumulée s'échappait parfois par des « points chauds ».

Cet évènement scandalisa les royaumes voisins (et clients) de la Magiocratie d'At'Sadoth qui fondèrent chacun leurs **Ordres de Résilience magique**, même si certains ne furent que des bandes de mages à la moralité douteuse et maigrement financés.

Dans At'Sadoth même, les chevaliers obtinrent, avec le soutien du peuple et après moult péripéties, que le Conseil des Mages, autorité suprême, passe sous l'autorité encore supérieure d'un Roi Mage-Guerrier. Le premier fut Orlihm-Le-Bâtisseur, qui sut ménager chèvre et choux et instaura un partage viable des décisions.

d'optimiser leurs capacités magiques. Lorsque les signes d'une catastrophe furent trop manifestes, l'Alliance décida d'organiser son départ, traçant glyphes et runes de confinement sur la carapace et au sol de la salle de magie... Mais il était trop tard : l'île des Gargamelles fut dévastée, les râles du Cœur résilient s'effondrant sur lui-même résonnant jusqu'au continent dans un grognement effroyable.

L'Alliance de Résilience fut dissoute. Seuls ses membres les plus érudits furent réunis dans le **Cénacle des Douze** pour surveiller la suite des évènements. L'ancienne installation fut condamnée, non sans victimes. Quelques « nuages » de Résilium s'échappaient encore de l'île des « Damnés », ainsi qu'elle fut surnommée ; mais durant des décennies, aucune équipe ne put être formée pour finir le travail... Le Cénacle fut alors officiellement dissout par le pouvoir, mais continua ses recherches grâce à des mécènes.

La maîtrise du Résilium

En comparant les runes des Gargamelles à celles de certains mystérieux cercles de pierres que l'on croyait placés par d'anciens dieux ou supposé marquer les tombeaux de chefs morts dans des batailles oubliées, les membres du Cénacle des Douze détectèrent qu'au centre de ces formations se dissimulait souvent un bloc de Syndesmium. Ces cercles semblaient forcer la magie résiduelle à converger en leur centre et à se condenser en Syndesmium. Selon le type de magie et son intensité, certains cercles étaient constitués d'affleurements rocheux, et d'autres d'anodines plaques de granite ou de basalte dressées.

Cela prit du temps, mais il fut alors possible de recréer un Cœur résilient exploitable.

2. Le Nouvel Ordre de Résilience

Le Nouvel Ordre de Résilience a été fondé officiellement il y a presque 100 ans. Le roi Orlihm-Le-Bâtisseur en reconnut la légitimité, le rattacha au trône, et lui conféra en sus l'autorité nécessaire pour détecter et réfréner la pratique abusive de toute forme de magie au sein du royaume. Son quartier général est à l'écart de toute ville, dans une grotte nommée **Cair Absal**.

Respecté et redouté, son rôle formel est d'expurger les zones altérées par le Résilium et dommageables pour les habitants (en échange de fortes sommes d'argent pour « payer les équipements nécessaires à ce travail, le roi finançant son entretien »). Les mages de ce royaume et des voisins, conscients des dangers, coopèrent activement.

Pour les contaminations limitées, l'Ordre envoie une équipe légère, dite **Confinante**. Dans les cas plus lourds et complexes, c'est une **Caravane de Résilience** qui entre en jeu, véritable usine ambulante. Il en existe quatre : une marine et trois terrestres. Souvent, l'une est immobilisée pour réparation ou en partie déshabillée pour doubler l'équipement d'une autre.

L'Ordre est bien hiérarchisé malgré un nombre de membres limité (une centaine de personnes).

Au sommet, le **Grand Ordonnateur**, chef suprême de l'Ordre, décide de tout et contrôle tout. C'est lui qui désigne son successeur lorsque les effets du Résilium deviennent trop délétères et qu'il se retire sur l'île des Damnés. L'actuel Grand Ordonnateur, Zed-le-visionnaire, est également Grand Thaumaturge du **Corps** des Lucides.

Sous son regard bienveillant, trois **Grands Thaumaturges** →

Le Cœur résilent

Piège ultime à Résilium, la carapace fut nommée le « **Cœur résilient** » car elle seule avait la capacité d'inverser le processus en « vidant » un bloc de Syndesmium de son trop plein d'énergie.
Un jour, on nommerait de même des blocs de matière aux propriétés similaires, mais cela, c'est bien plus tard...

Le Syndesmium dans la nature

Une fois le Syndesmium identifié, on put mettre un nom sur d'étranges cailloux trouvés ça et là, à la faveur d'un glissement de terrain, d'un éboulement sur des terres autrefois abreuvées de magie, ou bien... inclus depuis des éons dans certains bijoux magiques ou décoratifs.
Ces pierres dépassent rarement la taille d'une perle, et beaucoup ont disparu mystérieusement.

La Langoureuse

Les effets du Résilium peuvent être aussi violents et rapides qu'insidieux et sournois, mais ils finissent toujours par corrompre le corps et parfois l'âme des membres de l'Ordre, aussi puissants et résilients soient-ils. Ceux qui ne peuvent plus tenir leurs fonctions se retirent sur l'île des Damnés, dans un nouveau bâtiment surnommé **La Langoureuse**. Là, ils vouent le reste de leur existence à étudier la magie résiduelle afin de la limiter ou de la détruire complètement. Officiellement. Certains prétendent que les plus anciens ne sont plus que des informités abjectes errant dans le complexe et qu'un Ordre corrompu aurait vu le jour au sein du Havre Résilient en ruines…

dirigent les trois autres Corps de l'Ordre : les Renifleurs, les Expurgeurs, et enfin les Ordonniers.

Lorsqu'aucun des thaumaturges n'accompagne une mission, ils nomment un **Ordonnateur de Campagne,** responsable de toutes les décisions à prendre. Les **Ordonniers de Campagne** sont nommés par l'Ordonnateur de campagne pour l'assister. Les **Chefs Ordonniers** également, chacun dirigeant un groupe créé pour une action précise. Ces trois statuts cessent en fin de mission ou de tâche, mais ce sont souvent les mêmes qui les réendossent. Hors mission, à l'exception des quatre Thaumaturges, tous les membres sont égaux en statut et ne diffèrent que par leur notoriété.

Les quatre Corps de l'Ordre

En At'Sadoth (et dans ses environs), certains enfants naissent avec un lien plus marqué que d'autres vis-à-vis de la magie. Identifiés par les écoles de magie, certains sont ensuite recrutés par le Nouvel Ordre de Résilience. D'autres découvrent leur talent par hasard, en le développant à l'aveuglette, et rejoignent l'Ordre tardivement ou lui louent leurs services à l'occasion. On les répartit en quatre Corps.

Les Lucides (ou les Yeux)

Les Lucides peuvent voir la magie résiduelle. Pour beaucoup en raison d'un décalage dans leur perception des couleurs. Détectant naturellement la magie, ils sont daltoniens et incapables de distinguer au moins l'une des couleurs de base. Avec de l'entrainement, ils perçoivent divers phénomènes dont l'invisibilité magique et surtout les zones de magie résiduelle. Leur heaume aplati aide à focaliser le regard sur ces zones. Le Corps intègre par nécessité des agents ne possédant pas ce don naturel et inhalant les vapeurs émises par un Syndesmium, ce qui modifie leur vision de manière similaire. Certains s'équipent de « l'**Occulus** », un masque diffusant ce précieux gaz et doté d'une lentille magique imposante. Les effets du Résilium inhalé entrainent des modifications à court terme telles qu'une atrophie musculaire, des problèmes respiratoires, des excroissances osseuses, et d'autres afflictions.

Les Renifleurs (ou les Nez)

À l'instar des Lucides, une sensibilité aux veines et flux de magie résiduelle est apparue dans leur enfance. L'Ordre les entraine à ressentir ces courants sur de grandes distances. Une des roulottes de la Caravane de Résilience fait office de concentrateur : des cheminées permettent de condenser les flux de magie résiduelle vers l'embout du heaume des Renifleurs. Ils sont alors capables de détecter la présence de Résilium à plusieurs dizaines de lieues et d'en estimer sa concentration. L'usage de ces concentrateurs a des effets à long terme, souvent des excroissances nasales, et des effets psychotropes peuvent rendre les Renifleurs mentalement instables…

Les Expurgeurs (ou les Mains ou les Résilients)

Force de décontamination et donc directement exposés au Résilium (malgré un masque filtrant et un réservoir d'air), ils sont ceux qui présentent le plus d'altérations corporelles (appendices ou membres supplémentaires, peau qui se transforme en écailles, doigts qui « prennent vie »…). En plus de dons spécifiques qu'ils ont développés pour canaliser l'énergie rémanente, ils sont les seuls à savoir contrôler les Conquélithes permettant d'emprisonner temporairement le Résilium. Leur travail se clôt par le dépôt d'une graisse spéciale

(**l'Oliesmium**) sur la zone pour limiter le retour de la magie résiduelle.

Les Ordonniers

Ce Corps hétérogène réunit tous les autres acteurs de l'Ordre. D'un côté, une sorte de cour des miracles formée entre autres de membres des autres groupes trop touchés par les effets du Résilium mais suffisamment valides pour ne pas devoir rejoindre La Langoureuse. De l'autre, les Ordonniers de Campagne pour les tâches que l'Ordonnateur de Campagne ne peut cumuler, comme l'intendance, le suivi de « chantier », ou la diplomatie auprès des autochtones. Le Corps des Ordonniers réunit l'ensemble des métiers nécessaires à la vie de la caravane. Cuisinier, maréchal ferrant, pompier, ils occupent tous plusieurs rôles. Ce sont les seuls ne portant pas de heaume distinctif, mais des tabards. Ce groupe fait parfois appel à des personnages extérieurs (notamment pour des rôles d'escorte et d'assistance à proximité des zones de magie résiduelle). C'est par le biais de ce Corps que les PJ peuvent rejoindre le plus facilement l'Ordre.

LES CARAVANES DE RÉSILIENCE

Les caravanes terrestres

Trois caravanes terrestres sont actuellement en service : Zaratya, Scarya et Duareggor. Elles diffèrent par leur nef principale. Celle de Zaratya, aménagée dans une carapace de tortue, avec ses 10 m de large, est adaptée aux grandes plaines mais pas aux routes. La nef de Scarya, logée dans une dépouille d'insecte de 35 m de long, peut prendre les routes, sauf celles qui sinuent entre des parois trop proches, comme en montagne. Duareggor, avec ses plus petits wagons de lourd métal tirés par un ankylosaure, passe presque partout, mais à une vitesse désespérante, et ne peut franchir certains ponts.

Organisation : La Nef Zaratya

La nef : aménagée dans une immense carapace de zaratan, de 30 m de long sur 10 m de large, elle est dotée de gigantesques roues adaptées aux terrains durs et plats des vastes plaines de l'ouest. Sauf par fort vent arrière, ses voiles sont gonflées grâce au vent magique invoqué par les mélodies de quatre maitres-vent-cornemuseurs. La barge se meut dans un vacarme strident qu'il est possible d'entendre à 10 lieues à la ronde. Toute magie étant proscrite dans les zones fortement contaminées, un puissant ressort (et parfois l'aide de bovins locaux) lui permet de parcourir la dernière lieue.

À l'arrière, le pilote gère la barre et le grand levier tout en serrant un ensemble de freins qui gémissent comme des mourants à chaque utilisation. À l'avant, dans son large bureau, l'Ordonnateur de Campagne coordonne la caravane et, avec les Ordonniers de Campagne et ses Chefs Ordonniers, prépare les opérations à venir.

La coque inférieure est recouverte de plaques de métal sombre la protégeant des rochers saillants. Sous le pont est stocké le matériel de décontamination. On y accède par des écoutilles latérales et par une trappe sur le pont. Dans la cale, un chariot sert à déplacer les lourdes pierres destinées aux cercles magiques. On y trouve aussi les pompes à Oliesmium, et un ou deux couples de **résilions** (avec leur maître-résilion), des sortes de tamanoirs dont la langue détecte la magie résiduelle la plus faible et les Syndesmiums profondément enfouis. →



Symboles

Tous les membres de l'Ordre portent, en théorie, le tabard de l'Ordre, l'écusson de leur Corps et l'insigne de leur Caravane ou Confinante. Dans la pratique, c'est vrai lors de l'arrivée sur un lieu à traiter, pour une cérémonie de départ* ou lors d'occasions officielles. Sinon, ces objets restent dans les coffres personnels dès que l'on se met au travail.

* Une décontamination réussie donne souvent lieu à une fête. Parfois, elle prend la forme d'un hommage aux morts tombés pour la cause, qu'ils soient de l'Ordre ou autochtones.

Francs-Résilients

Groupe informel et transversal, les Franc-Résilients sont des grands talents parfois indispensables, mais des personnes trop instables ou trop occupées par une autre charge pour entrer dans l'Ordre. Examinés, formés et patentés par un Thaumaturge, ils sont appelés en cas de nécessité.



Lucide occulus

Les wagons. Ces chariots de tailles et de formes diverses l'accompagnent, et transportent :

- Les **fours**, aussi nommés « marmites » (voir Techniques de décontamination)
- Les aménagements : principalement des échafaudages permettant de faire franchir une passe difficile à la nef, de bâtir un « four » autour d'un (petit) bâtiment, et les outils et ateliers nécessaires à la caravane.
- Les Ordonniers et l'intendance : nourritures spéciales et réserve, cuisines, couchettes.
- Les Renifleurs et/ou Lucides. Il serait dommage qu'une caravane, si lente, passe à proximité d'une zone de Résilium non-répertoriée sans la détecter et doive y revenir. Un ou deux Lucides ou Renifleurs la précèdent donc. En cas de découverte de Résilium, l'Ordonnateur de Campagne décide d'intervenir ou pas, en fonction de la possibilité de faire payer quelqu'un pour cela, ou sinon, de l'effort à fournir, du temps perdu, et de la renommée gagnée par l'Ordre pour cet acte « gratuit ».

PHASES DE DÉCONTAMINATION DU RÉSILIUM

Détection et Surveillance

Renifleurs et Lucides surveillent l'évolution des zones dangereuses connues et en recherchent d'ignorées autour des Cœurs résilients exploités par l'Ordre, sur les lieux de forte utilisation de magie (écoles et demeures de grands magiciens, théâtres de combats magiques anciens, quartiers d'artisanat abusant d'artefact magiques, repaires de sectes de magiciens, etc.).

Lorsqu'un membre de l'Ordre identifie une zone de magie résiduelle, il envoie un message au Cair Absal, qui prend les mesures nécessaires. Lorsque c'est un simple magicien, il prévient l'autorité locale ou l'Archimage de l'école de magie la plus proche qui transmet l'information à l'Ordre.

Contamination

L'air est contaminé lorsque des brumes de condensation du Résilium ou des vapeurs de Syndesmium s'échappent de la zone souillée, après un affaissement de terrain, le creusement d'une mine, ou la mise à nu d'un bâtiment ancien. Les vapeurs de faible densité se dispersent dans l'air ambiant, mais peuvent avoir des conséquences terribles sur les ensorceleurs.

La contamination de l'eau est crainte car elle entraine une contamination de la chaîne alimentaire. C'est souvent dans les villages ayant subi une telle contamination que des enfants naissent « lucides ».

Confinement de la zone

Une équipe légère, **une Confinante**, est d'abord envoyée sur les lieux après validation par le Grand Ordonnateur. Les Ordonniers « sonneurs » annoncent la présence d'une zone contaminée à la population environnante en jouant la *Marche des Résilients* avec leurs cornemuses, pendant que les Lucides parcourent la zone pour en répertorier l'étendue et l'intensité.

Les habitants sont invités à se tenir éloignés, si nécessaire à s'enfermer chez eux. On recommande aux populations de manger des algues comme la **kelpe** (en salade ou en soupe), ou des graines de courges. On les aide

à se confectionner des masques et filtres en carapaces d'insectes. Selon les régions et les responsables locaux, ces recommandations peuvent être très différentes et même loufoques.

Puis les Ordonniers, parfois assistés de gardes ou de la milice locale, encadrent le secteur pour empêcher toute créature magique ou aberration de s'en échapper et pour éviter que des animaux ne viennent s'y promener. Selon l'intensité du Résilium, l'Ordre peut envoyer des « armures » de chitines à destination des personnes les plus exposées (l'Ordre possède un élevage de scarabées géants prévus à cet effet). Si la Confinante ne suffit pas, on appelle une Caravane.

MATÉRIEL

Tenue et équipement personnel

La tenue de base, obligatoire chez tous les Ordonniers et Lucides qui travaillent sur le terrain, est composée :

- de la **Conchitine**, une armure en chitine de scarabée géant ou, plus rare, en écailles de zaratan ;
- du **Testudin**, le casque réglementaire en chitine ou écailles de tortue, dont la forme est représentative de l'Ordre. On peut y adjoindre un réservoir d'air ;
- de **gants en peau de couleuvre iridescente**, une espèce presque éteinte qui change de couleur en présence de Résilium ;
- de **surbottes** rigides en chitine ;
- les Ordonniers portent également le **Saccule**, un sac rigide en chitine contenant divers tubes de poudres et fioles, réactifs nécessaires pour tester la nature du Résilium ;
- l'**Occulus** : les Lucides qui ne le sont pas de façon innée sont équipés de **l'Occulus**, un masque doté d'une large lentille magique et dans lequel le porteur peut diffuser à sa convenance les vapeurs de Résilium lui octroyant son pouvoir de vision lucide.

Équipement exceptionnel

Nécrocculus : lors de la présence, rare, de Résilium de pure nécromancie et de haute énergie, les Lucides ne peuvent utiliser directement leur aptitude naturelle ou l'Occulus pour voir la zone souillée sous peine de perdre la vue et parfois même leur pouvoir. Seule l'utilisation d'un Occulus placé sur la tête intacte d'un Lucide mort et portée à l'état de zombi permet de travailler en toute sécurité. Le Lucide doit alors être accompagné par un prêtre pouvant communiquer avec le zombi.

Bourdon divinatoire. Utilisé par les Ordonniers en l'absence de Lucide ou de Renifleur. Bâton creux, contenant une bille de Syndesmium qui se déplace dans le tube lorsqu'elle attire (est attirée par) la magie résiduelle, ce qui fait subtilement varier l'orientation du bâton (un long entrainement est nécessaire pour manier cet instrument correctement). Il faut au moins trois tests identiques pour être sûr du diagnostic.

TECHNIQUES DE DÉCONTAMINATION

Les techniques sont diverses et associent Syndesmium et runes avec des objets et mixtures aussi complexes que secrètes concoctées par l'Ordre.

La Conquélithe : conque de triton géant (mollusque) couverte de runes et ayant subi un rituel préalable, et dans laquelle a été placé un →

Les Thaumaturges actuels de l'Ordre

Zed Kasmiran, dit « Leclairvoyant », Grand Ordonnateur et Thaumaturge des Lucides, homme massif et imposant, qui dit-on ne sourit jamais.

Jon Duareg « l'orque blanc », Thaumaturge des Renifleurs. Son aspect actuel est celui d'un gorille blanc de haute stature, pourvu de quatre bras et d'un nez énorme (cf. Giral-lon®, Pathfinder™).

Xyrez l'éclairé, bien que Thaumaturge des Ordonniers, porte en permanence un Occulus (le masque des Lucides). Couvert de cuir pour masquer d'horribles brulures, il a perdu ses jambes et se déplace sur une chaise animée.

Tar l'hérésiarque, Thaumaturge (autoproclamé) des Expurgeurs, bel homme au teint olivâtre et vêtu d'une imposante armure en écailles de tortue.

[Le portrait de ces personnages importants sera dans le prochain numéro de Casus Belli]

petit fragment de Syndesmium, qui attire et emmagasine les flux de Résilium. La conque est maintenue sous le bras, son ouverture balayant les surfaces souillées par le Résilium. Avec la magie résiduelle de basse énergie, une conque d'absorption peut nettoyer un hectare avant d'être pleine. Les conques sont ensuite bouchées avec une plaque de chitine et plus tard déversées dans un Cœur résilient.

Ce mode simple, lent au début, s'accélère au fur et à mesure que l'objet se charge et, mal utilisé, peut s'emballer et finir en explosion.

L'Oliesmium : on étale sur la zone de l'Oliesmium, une graisse provenant de créatures marines et de plantes magiques, mêlée de poudres arcaniques. Une fois chargée, elle peut être raclée ou liquéfiée (par des sources maîtrisées de chaleur, elle ne doit pas brûler !) et pompée dans une cuve.

Les Mégalithes : dans le cas d'une contamination profonde ou quand le Résilium est si pur (un seul type d'aura magique) qu'on souhaite le condenser en Syndesmium, l'Ordre emploie des Mégalithes préparés à cet effet (type de pierre, formes et symboles variables). Ces blocs sont placés avec précision autour de la zone pour former un cercle qui concentre le Résilium en un bloc de Syndesmium. Ce transfert dure au minimum plusieurs jours, sans compter la mise en place du dispositif qui peut exiger plusieurs semaines. Stationner dans le cercle pendant cette période peut conduire à des altérations corporelles majeures. Le bloc obtenu se trouve la plupart du temps sous terre et il faut alors creuser pour le récupérer.

Les « Fours » : fabriqués en chitine, en carapace de tortue ou à partir de divers cucurbitacées géants et cerclés de métal et de runes, ces conteneurs sont tapissés à l'intérieur d'Oliesmium solide ou remplis de sa forme liquide (selon l'objet à traiter). On y introduit ce que l'on veut, on ferme hermétiquement, et le transfert s'y opère en quelques heures ou jours. Mal menée, l'opération peut aussi entraîner une explosion.

Leur taille varie d'une marmite à un carrosse. On y accède par un couvercle et les plus grands s'ouvrent en de multiples pétales.

Si nécessaire, on bâtit un « **Échaffour** » : un échafaudage, monté autour d'un bâtiment, puis couvert d'un mur hermétique d'écailles de tortue et tapissé d'Oliesmium. Il est alors possible, sans contaminer le voisinage, de casser les murs du bâtiment dont les cavités internes piègent du Résilium, voire du Syndesmium.

La Courge de Rétro Antériorité (la CRA) : cet artefact est une courge géante ayant atteint la taille d'un carrosse dans le jardin de l'Université du Temps Partagé. Comme les Fours, elle est cerclée de métal et de glyphes. La partie supérieure se détache tel un couvercle. On l'utilise dans les cas ingérables de Résilium trop impur. Car, au lieu de décontaminer un objet corrompu par le Résilium, elle permet de le restaurer à un état temporel antérieur. On ignore ce qu'il advient du Résilium « rétro-annihilé »...

Zone d'évitement : Si la contamination du milieu est très importante, les Ordonniers interviennent depuis des montgolfières ou en se déplaçant sur des passerelles ou de vastes filets tendus quelques mètres au-dessus des surfaces à décontaminer.

Véhicule type d'une Confinante (l'unité d'intervention rapide)

Le mode de transport des Confinantes le plus courant est la roulotte. Conçue pour six personnes, elle mesure 5 m de long pour un peu plus de 2 m de large. Son poids avoisine les 2 tonnes et elle est portée par un double-essieu. En bois, la carrosserie est recouverte de panneaux de chitine ou d'écailles la protégeant du Résilium. Le sol est recouvert d'une fine couche d'Oliesmium pour éviter que les surbottes souillées de Résilium des Ordonniers ne le contaminent. On peut donc y pratiquer la magie malgré une zone extérieure souillée.

La roulotte est dotée d'une porte latérale et d'un escabeau d'accès en bois.

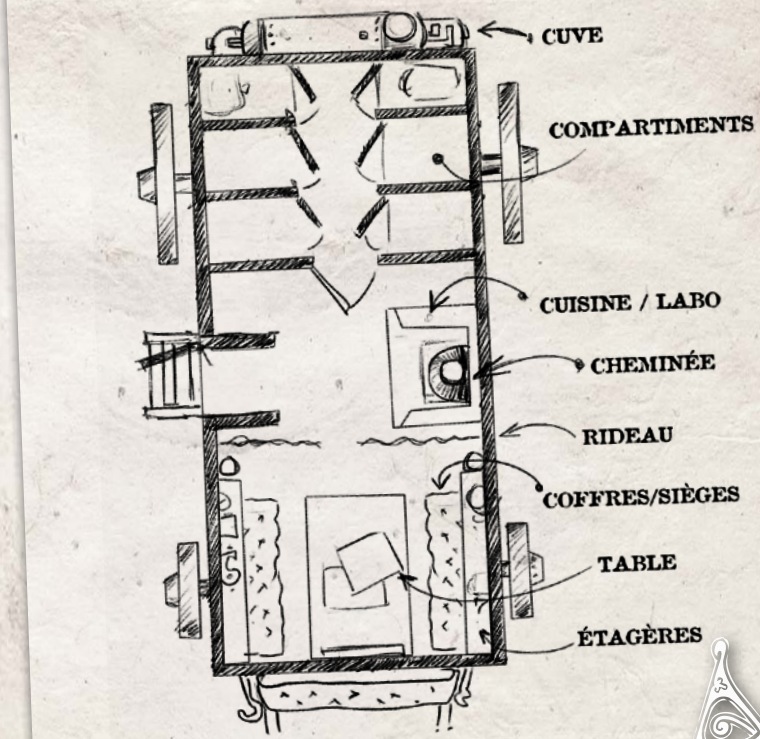
La partie arrière est consacrée à l'équipement. Six compartiments (trois de chaque côté) permettent à chacun de ranger son matériel (Conchitine, Testudin, gants, surbottes, etc.) et ses effets personnels. Au-dessus de chaque compartiment, un espace rembourré permet de ranger une Conquélithe ou tout autre objet fragile. Souvent une créature magique naturalisée (tête de basilic, d'ankheg, de griffon ou de cockatrice, corne de licorne) suspendue au milieu du couloir est supposée porter chance à l'équipe.

La partie avant est dotée d'une table d'1m50 de long encadrée par deux bancs coffres contenant des gants et surbottes de rechange ainsi que des sacs et coffrets remplis des poudres et produits nécessaires aux tests de Résilium. On y trouve également de la nourriture séchée. Une étagère est fixée au dessus de la table. Deux lanternes se font face sur les murs. Un panneau d'affichage est accroché dans le prolongement de la table. L'équipe y affiche habituellement une carte de la zone souillée, y inscrivant son plan d'action.

Face à l'entrée, un plan de travail surmonté d'une étagère sert aussi bien à faire la cuisine que les analyses. Sur l'étagère, un coffret contient quelques potions de soins, de la purée de kelpe dans un bocal ainsi que des graines de courge, destinées à se soigner contre une contamination.

Sur le toit, un ensemble d'outres protégé par un coffre de chitine fournit jusqu'à 100 litres d'eau. On peut y trouver une cage enfermant un résilion.

À l'arrière de la roulotte se trouve généralement une cuve en chitine destinée à récupérer l'Oliesmium usagé. Parfois, la roulotte tracte un four sur un chariot ou plus rarement une CAR.



UNE CONFINANTE ÉQUIPE D'INTERVENTION MINEURE



Lucide casque et respirateur

Pour une décontamination simple ou superficielle, l'Ordre détache sur place une de ses équipes légères, les Confinantes, dont l'effectif dépasse rarement les six personnes. Au minimum : un Lucide, un Expurgeur et deux Ordonniers.

La Confinante n°3, dite « Arth & fils », jouit d'une belle réputation d'efficacité. Elle est sous le commandement de Nhak Arth'Minik, coureur de jupon notoire, et inclut quatre de ses enfants, appartenant chacun à un des ordres. Sa fille, dernière née de la famille, s'est retrouvée récemment contrainte de rejoindre la Confinante.

Nhak Arth'Minik, Ordonnier

Ordonnateur de Campagne de la Confinante n°3

Nhak est un bel homme d'une cinquantaine d'années, au regard tombant au-dessus d'une barbe de trois jours. Sa jambe droite s'est transformée en bois de cerf suite à une trop longue exposition dans une eau contaminée. Bien qu'intelligent et doté d'une capacité d'analyse hors du commun, il n'a jamais réussi à développer de dons magiques et cache une rancœur farouche envers les autres ordres. Son poste d'Ordonnateur de Campagne-Intendant de la Confinante et son rôle de représentant auprès des institutions légales lui donnent souvent l'occasion d'assouvir tous ses excès (boisson, nourriture et femmes). De sa passion dévorante des femmes découle une flopée d'enfants bâtards, nés aux quatre coins du continent, plus ou moins affectés par le Résilium. En vieillissant, il devient particulièrement intraitable et cassant, en particulier quand il n'obtient pas ce qu'il désire.

Gizèl'ïa'Arth, Ordonnière

Fille cadette de Nhak, elle a l'apparence d'une belle jeune femme blonde dans la vingtaine. Toutefois, son métabolisme est perturbé par le Résilium et elle vieillit deux fois plus vite qu'un individu normal. En présence de Syndesmium ou de Résilium puissant, son corps semble de plus en plus félin, jusqu'à se transformer en félys (cf. *CB#2*) dans les zones fortement contaminées. Elle a appris à maîtriser ces changements et Zed lui-même lui a demandé de rejoindre la Confinante de son père. Elle est en charge du repérage opérationnel des lieux contaminés et de la circonscription du périmètre lors des interventions. Ses attributions incluent également la mise en place du « chantier » et de la logistique de décontamination. Elle commence à développer des dons de Lucide.

Estebal Arth, Lucide

Premier né connu de Nhak, il a eu toute l'attention de ses parents qui l'ont poussé à développer son don dès son plus jeune âge et il excelle dans son art. Aujourd'hui dans la trentaine, c'est un brun ténébreux aux longs cheveux de jais. Le blanc de ses yeux se marbre de noir d'année en année et lui donne un regard mystique. Il aime jouer sur son apparence et a fait confectionner une armure de chitine sombre qu'il porte avec des plumes de corbeau sur son heaume (une extravagance strictement interdite et qui lui vaudrait un avertissement sévère). Il ressent

comme une menace pour son prestige la présence de sa sœur dans la Confinante et les dons de Lucide qu'elle maîtrise de mieux en mieux.

Antémowl, dit Momol, Renifleur

Même si sa taille donne à penser que son père a eu une aventure avec une petite-gens de petite taille, Antémowl est bien humain et parfaitement proportionné. Mesurant moins d'1 m, il se déplace sur des échasses et porte une armure « doublée » lui donnant une carrure qui impressionnerait plus d'un écolier ! Il est d'une énergie débordante et d'une verve hors du commun. Petit brun aux yeux clairs, sa peau d'un blanc immaculé lui donne une apparence juvénile malgré ses 25 ans passés. Sympathique et enjoué, c'est un parieur invétéré dont le jeu favori consiste à reconnaître n'importe quel animal à partir de l'odeur de ses défécations.

Max Major ou Majeur Max, Ordonnier

Demi-gnome chauve arborant une barbe jusqu'aux genoux, Max est l'Ordonnier à tout faire de la Confinante. D'une taille respectable tant vis-à-vis de sa mère (une gnome illusionniste qui avait pris l'apparence d'une humaine pulpeuse pour séduire Nhak) que de son père, il a hérité son allure massive du côté paternel. On ne l'entend jamais prononcer le moindre mot ni le moindre cri, en parfait accord avec son visage impassible et parfois inquiétant. Il est responsable de l'ensemble des « petites bricoles » nécessaires lors des étapes de décontamination. Il n'est jamais pris en défaut et est capable de fournir n'importe quel objet utile aux processus dans l'instant (en réalité, son sac sans fond y est pour beaucoup) autant que de créer ou de réparer n'importe quel objet mécanique. L'ingéniosité de Max a conduit Nhak à suspecter sa mère de l'avoir amené aux Crocs-Édentés, là où dit-on les génies récompensent les enfants les plus méritants…

Gekkon Xantus le lézard, Expurgeur

Gekkon a rejoint l'Ordre il y a quelques années, après 20 ans d'errance dans les ports de tout le Royaume, vivant de larcins et de trafics en tout genre. Il a découvert son don en ressentant les nappes de Résilium présentes dans les ports du Nord, là où des conflits destructeurs avaient opposé les Magiocrates aux Rebelles Anarmages. Rejoindre l'Ordre fut sa voie de secours, lui permettant d'échapper à ses innombrables créanciers et ennemis. Son visage est tanné par les embruns et ses traits témoignent de son passé bagarreur. Repenti sincère (en général), il prend son rôle très au sérieux et est plutôt doué dans son travail. Le peu de missions à son actif lui a évité pour le moment d'avoir des afflictions apparentes, même si son teint est étrangement écailleux. Il est le seul à ne pas être un enfant de Nhak.



Pierre Balandier, Géraud « myvyrrian » G., Philippe Rat et Didier Guisérix

Familier docile, cherche PJ attentionné et serviable

Les joueurs qui apprécient le concept du familier et souhaitent un compagnon pour leur personnage sont nombreux, mais rares sont ceux qui choisiront le profil de l'ensorceleur juste pour avoir accès au familier prévu dans la voie de l'Invocation. La voie décrite ci-après a été conçue pour répondre à ce souhait et permettre des compagnons, animaux ou non, aux personnages de tous profils. Lorsqu'il s'engage dans cette voie, le joueur doit en contrepartie choisir une voie de son profil et la supprimer définitivement. Il n'y aura plus jamais accès.

Ces règles se destinent à ceux qui considèrent leur petite créature comme une partie importante de leur personnage, tant au niveau des pouvoirs que du roleplay. La voie du Familier n'est qu'une première étape, elle mène à un panel beaucoup plus important de créatures et de capacités originales à travers la voie de prestige du Familier fantastique. Cette dernière se décline avec des pouvoirs différents dépendant de la nature du familier choisi et nous vous proposons ici pas moins de 12 créatures allant du grand classique à l'étrange, sans négliger l'original...

La voie du Familier développant le concept de façon beaucoup plus complète que la simple capacité proposée à l'ensorceleur, ce dernier peut souhaiter en faire l'acquisition. Dans ce cas, afin de ne pas faire doublon, nous vous proposons une nouvelle capacité de rang 1 pour la voie de l'Invocation : Aura féérique (voir en marge).

Bonus règles

À tout moment, le personnage peut, par une action gratuite, décider de suspendre le lien qui l'unit à son familier afin, par exemple, de ne plus subir les DM infligés à celui-ci. Dès lors, si le familier subit au moins 1 point de DM, il meurt. Dans ce cas précis, le personnage ne peut obtenir un nouveau familier avant son prochain niveau. À l'inverse, lorsque le personnage tombe à 0 PV, faites un test de CON difficulté 15 pour le familier. En cas de réussite, celui-ci conserve 1 PV ; dans le cas contraire, il suit son maître dans l'inconscience (et éventuellement la mort).

Voies de familier

Voie du familier

1. Familier : le personnage choisit un petit animal (corbeau, chat, furet, serpent...). Tous deux possèdent la même DEF et la même Initiative. Leurs PV sont communs et ils forment une cible unique pour les attaques de zone. Le personnage peut utiliser les sens de son familier et communiquer avec lui à une distance illimitée. Il gagne de surcroît un bonus de +2 en Initiative lorsque son familier est en vue.

Caractéristiques du familier de base : FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2

2. Résistance : le familier obtient une réduction des DM (RD) de 1 point par rang face à tous les types de DM.

3. Sens développés : capable de percevoir avec les sens de son familier, le personnage améliore grandement la maîtrise de ses sens. Il obtient un bonus de +5 à tous les tests de perception (SAG) et peut voir dans le noir comme s'il était dans la pénombre à une distance de 20 m (marge p.185 *Casus #1*). S'il possède déjà cette capacité, la distance est doublée.

4. Rappel : le personnage peut à présent rappeler son familier à son contact par magie. Le familier est téléporté sur son maître au prix d'une action de mouvement s'il est en vue ou par une action limitée dans tous les autres cas.

5. Lilliputien (L) : le personnage rapetisse jusqu'à devenir plus petit que son familier (entre 10 et 30 cm, minuscule ou très petit). La transformation dans un sens ou dans l'autre demande 1 tour complet. Sa durée est illimitée. Sous cette forme, le personnage obtient la même réduction aux DM que le familier (RD 5), il gagne un bonus de +10 aux tests de discrétion et peut passer dans des espaces très réduits. En revanche, ses DM sont réduits à 1 point par attaque au contact ou à distance réussie et ses sorts n'affectent aucune créature de taille supérieure à très petite. Ses déplacements sont réduits à 10 m par action de mouvement sauf s'il monte sur son familier. En tant que monture, le familier est très endurant et lui permet de couvrir une distance de 5 km par heure pendant un maximum de 10 heures par jour (pour un total de 50 km/jour) quel que soit le terrain. Cette distance est doublée si le familier est une créature volante (100 km/jour).

Voie du familier fantastique

Requis : avoir acquis la capacité Familier par la voie de l'Invocation ou par la voie du Familier. Les voies de prestige sont en principe accessibles à partir du niveau 8 mais le MJ a toute latitude pour les autoriser plus tôt ; la condition d'accès devient dès lors l'obtention du rang 5 dans la voie du familier. Le MJ peut également décider de débloquer l'accès à cette voie de prestige lorsqu'un événement du jeu le justifie : par exemple après la mort du familier du personnage… Ce contexte singulier est une occasion parfaite pour obtenir un familier fantastique, mort-vivant ou une réplique artificielle (pantin).

1. Familier fantastique : le personnage fait l'acquisition d'un familier fantastique. Ce peut être une créature nouvelle (pseudo-dragon, lézard voltaïque, fée, etc.) ou une évolution d'un familier classique (chat ailé, rat mort-vivant, etc.). Vous trouverez les caractéristiques spéciales de ces créatures plus loin. Le familier fantastique suit toutes les règles du familier normal telles que décrites dans la voie du Familier.

2. Pouvoir mineur : le familier confère au personnage un pouvoir magique indiqué dans sa description.

3. Canalisation : le personnage peut utiliser sa magie à travers son familier. Lorsqu'il lance un sort, la portée peut être déterminée à partir du familier plutôt que du personnage. Si le personnage n'est pas un lanceur de sort, son familier devient capable de lancer un sort au choix (issu des capacités de rang 1 d'un profil de lanceur de sort). Ce sort doit être lié à la nature du familier et sa validation est soumise à l'approbation du MJ.

Ensorceleur

En remplacement de la capacité Familier proposée à l'ensorceleur :

1. Aura féérique (L) : l'ensorceleur réalise un test d'attaque magique sur une cible à une distance maximum de 50 mètres. La victime se voit entourée d'un halo lumineux coloré qui permet de la distinguer facilement dans le noir et lui interdit de se rendre invisible pour une durée de [5+Mod. de CHA] tours. La victime est partiellement aveuglée et devient une cible facile, elle subit un malus de -2 en DEF pendant la durée du sort.

4. Pouvoir supérieur : le familier confère au personnage un second pouvoir magique indiqué dans sa description.

5. Duplication : grâce à son lien télépathique, le familier devient capable d'imiter et de reproduire les effets d'un sort que le personnage est en train de lancer. Lorsque le personnage lance un sort de rang 1 à 3, son familier peut en faire autant sur une autre cible à portée. La cible ne peut pas être la même que celle visée par le personnage. Si le personnage n'est pas un lanceur de sort, son familier devient capable de lancer un sort au choix issu des capacités de rang 2 d'un profil de lanceur de sort.

Les familiers



Voici quelques profils de familiers originaux et plusieurs variations qu'il est possible d'appliquer à un profil de familier ordinaire. Chaque profil comprend la description d'un familier, ses caractéristiques, une capacité spéciale de base et deux pouvoirs (mineur et supérieur) accordés au personnage par les capacités de Rang 2 et 4 de la voie de prestige du Familier fantastique.

Sauf précision contraire, un familier possède un score de +4 en attaque et inflige 1 point de DM.

Animal céleste. Un familier ordinaire auquel des ailes ont poussé. Celles-ci symbolisent son élévation spirituelle et il devient doué de parole.

Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON 0, INT +2, SAG +2, CHA +1.

Le familier obtient la faculté de parler et la capacité de voler sur une distance de 30 mètres par action de mouvement. Si l'animal savait déjà voler, il bénéficie à la place de manière permanente de la capacité de prêtre de rang 2 Protection contre le mal.

Pouvoir mineur. Compréhension des langues (rang 2, voie du Vagabond de barde). Si le personnage possède déjà cette capacité, il obtient à la place la capacité Parole divine (rang 1, voie de la Foi de prêtre) et son bonus est lié au rang atteint dans la voie du familier fantastique.

Pouvoir supérieur. Prescience (rang 4, voie de la Divination d'ensorceleur). Si le personnage possède déjà cette capacité, il obtient un bonus de +10 à toutes ses actions lorsqu'il utilise ce sort.

Animal mort-vivant. Le personnage obtient la version mort-vivante d'un familier ordinaire (rat, chat, corbeau, etc.). Ce peut être un nouveau familier ou son ancien familier passé de vie à trépas et fidèle par-delà la mort…

Caractéristiques : FOR -3, DEX +2, CON +5, INT 0, SAG 0, CHA -2. Attaque : +3, DM drain.

Le familier acquiert le type « non-vivant » et tous les avantages qui en découlent (voir les créatures). Il obtient une attaque qui draine la force vitale des créatures vivantes, elle inflige 1d6 DM et permet au magicien de récupérer 1 PV par attaque réussie.

Pouvoir mineur. Le personnage obtient la capacité Siphon des âmes (rang 1, voie de la Mort de nécromancien). S'il possède déjà cette capacité, il double son effet (2d6 PV).

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Exsangue (rang 3, voie du Sang de nécromancien). S'il possède déjà cette capacité, le personnage ne subit plus de pénalité à ses tests lorsqu'il est exsangue.

Araignée géante. Une araignée de la taille d'un familier normal, c'est-à-dire un monstre d'environ 30 cm de diamètre pattes comprises !

Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON +2, INT +0, PER +1, CHA -3. Attaque : +4, DM 1 + poison.

Le poison de l'araignée oblige la victime à faire immédiatement un test de CON difficulté [10+rang atteint dans la voie]. En cas d'échec, la cible subit 2d6 DM.

Pouvoir mineur. Toile (L). Du bout de ses doigts, le personnage peut projeter des toiles gluantes sur une cible à une distance maximum de 5 m. Cette action lui demande la réussite d'un test d'attaque magique. La victime de cette attaque est immobilisée par la toile pour 1d6 tours. Une cible engluée subit une pénalité de 5 en DEF et ne peut pas agir. À chaque tour, la victime peut tenter un test de FOR difficulté 12 pour se libérer ; une réussite lui restitue sa complète liberté d'action.

Pouvoir supérieur. Poison (L). Le personnage enduit son arme de poison (ce pouvoir ne fonctionne qu'en combinaison avec des armes perçantes ou tranchantes). Après sa prochaine attaque réussie avec celle-ci, la victime reçoit des DM normaux et doit réaliser un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, elle subit 3d6 DM de poison ; 1d6 DM en cas de réussite. Si l'arme est récupérée par une autre personne, le poison disparaît en un tour.

Diablotin. Cette créature a tout du démon miniature : ailes de chauve-souris, queue fourchue et surtout caractère pervers et cruel. Heureusement, le diablotin est aussi un couard et il est obéissant à son maitre dès lors que celui-ci se montre suffisamment persuasif… Ce qui ne l'empêche pas de passer son temps à lui suggérer les actions les plus dépravées possibles.

Caractéristiques : FOR -3, DEX +3, CON +3, INT +1, PER +2, CHA -1. Attaque : +4, DM 1 + poison.

Le diablotin vole à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement et il est doué de parole. Son poison est de type affaiblissant, il oblige la victime à un test de CON difficulté 10 qui impose en cas d'échec un malus de -2 à tous les tests pendant le reste du combat.

Pouvoir mineur. Le diablotin devient capable de se transformer en un animal (de taille très petite) de son choix : corbeau, chouette, serpent, chat, chien, singe ou même saumon. Cela lui demande une action de mouvement pour changer de forme. Une fois transformé, il acquiert tous les modes de locomotion de l'animal imité.

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Pacte sanglant (rang 3, voie du Démon de nécromancien). Si le personnage possède déjà cette capacité, il divise par 2 les DM subis (arrondi au supérieur).

Dragon féérique. Le dragon féérique est un cousin du pseudo-dragon que l'on reconnaît facilement à ses grandes ailes colorées de papillon. Les dragons féériques sont d'un naturel farceur et prisent les sorts d'illusion.

Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON +1, INT +1, PER +2, CHA +1.

Le dragon féérique vole à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement. Il est capable de communiquer par télépathie avec toutes les créatures comprenant le langage commun ou le sylphe (le langage de la forêt). Cette faculté est limitée à une portée de 20 mètres. Une fois par combat, le familier peut utiliser la capacité Aura féérique (décrite en marge).

Pouvoir mineur. Le personnage obtient la capacité Image décalée (rang 1, voie des Illusions d'ensorceleur). Si le personnage possède déjà cette capacité, il évite dorénavant les DM sur un résultat de 4-6 au d6.

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Mirage (rang 2, voie des Illusions d'ensorceleur). Si le personnage possède déjà cette capacité, sa zone d'effet est doublée.

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 les règles de D&D 3.5.*

** www.black-book-editions.fr/forum



Adaptation Pathfinder JdR

Le don *Familier supérieur* donne accès à des créatures plus puissantes que les animaux de base et certains de ces familiers sont évoqués ici. Le MD doit simplement décider du niveau de lanceur de sort requis pour accéder à chaque créature. À cette fin, il peut être utile de consulter la description du don et celles des différentes créatures. Les créatures féériques, par exemple, sont présentées dans le *Bestiaire 2*.

Certaines des capacités, décrites ici pour les règles de *Chroniques Oubliées*, peuvent être remplacées par de nouveaux sorts. La capacité Lilliputien peut ainsi correspondre à un sort de niveau 3 accessible aux lanceurs de sort possédant un familier. Les pouvoirs mineurs et les pouvoirs majeurs peuvent être assimilés à des sorts que le personnage apprend lorsqu'il acquiert son nouveau familier (voir les sorts équivalents à PF).

La capacité Canalisation peut être assimilée à un nouveau don (condition : niveau 9, don Familier supérieur) tout comme la capacité Duplication (condition : niveau 12, don Familier supérieur et Canalisation) mais ce dernier pouvoir doit être limité aux sorts de niveau 0 et 1.

Fée ou lutin. Le personnage adopte un lutin (30 cm) ou une fée (15 cm).

Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON +0, INT +1, PER +2, CHA +2.

Ce sont des créatures espiègles et farceuses dont le MJ pourra parfois prendre le contrôle pour jouer des tours pendables aux alliés du personnage et pourquoi pas au personnage lui-même. Fée et lutin possèdent la capacité de se rendre invisible à volonté. La fée peut voler et le lutin est capable de se téléporter sur une distance de 20 mètres par action de mouvement. Lorsque le lutin ou la fée subit plus de 10 points de DM en une attaque, il disparaît dans le monde invisible et n'en revient pas avant 24 heures. Dans ce cas, les DM ne sont pas infligés à son maître.

Pouvoir mineur. 3 fois par jour, le personnage peut se rendre invisible comme avec la capacité de magicien (rang 2, voie de la Magie universelle). S'il possède déjà cette capacité, il peut désormais l'utiliser en une action gratuite, 3 fois par jour.

Pouvoir supérieur. Une fois par jour, le personnage peut basculer dans le monde invisible et s'y déplacer pour en ressortir là où il le souhaite. Ce pouvoir fonctionne exactement comme la capacité Marche des plans de la voie de la Spiritualité du profil de prêtre.

Grig. Le buste humanoïde de cet esprit follet de 45 cm de haut surmonte un bas-ventre et des pattes inférieures similaires au corps d'une sauterelle. Tête brûlée veillant à la protection des zones naturelles, le Grig n'a peur de rien et prend souvent des risques inconsidérés.

Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON +0, INT +1, PER +2, CHA +2.

Le Grig aime jouer du violon et, une fois par combat, il peut reproduire avec cet instrument les effets d'un sort de Danse irrésistible (rang 4 de la voie de Musicien du barde).

Pouvoir mineur. Prison végétale comme la capacité de rang 2 de la voie des Végétaux du druide. Si le personnage possède déjà cette capacité, il augmente la difficulté du test de FOR requis pour échapper à ce sort de +3.

Pouvoir supérieur. Nuée d'insectes, ce pouvoir est une version étendue de la capacité de druide (rang 2 de la voie des Animaux). Elle affecte jusqu'à 1d6 cibles à portée.

Lézard voltaïque. Plus grand que les autres créatures proposées, ce familier pèse une dizaine de kg et fait la taille d'un petit chien, un animal dont il partage le tempérament joueur et affectueux. Ce gros lézard de couleur bleue ou verte possède deux cornes qui produisent des arcs électriques.

Caractéristiques : FOR -2, DEX +2, CON +2, INT -1, PER +1, CHA -2. Attaque : +3, DM 2d4 (électricité).

Le lézard voltaïque est immunisé aux DM d'électricité et il peut délivrer une décharge étourdissante à ses ennemis. Cette attaque de contact inflige 2d4 DM et contraint à réussir un test de CON difficulté 10 pour ne pas être sonné durant 1 tour. Un personnage sonné utilise 1d12 au lieu d'1d20 pour toutes ses actions.

Pouvoir mineur. Le personnage obtient la capacité Sous tension (rang 1, voie de l'Air d'ensorceleur). Si le personnage possède déjà cette capacité, il en augmente la puissance et inflige 2d6 DM au lieu d'un seul d6 (en défense et en attaque).

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Foudre (rang 4, voie de l'Air d'ensorceleur). Si le personnage possède déjà cette capacité, il en augmente la puissance et inflige 1d6 DM supplémentaires.

Pseudo-dragon. Le pseudo-dragon est un petit lézard ailé de 30 cm

environ pourvu d'une longue queue de 60 cm munie d'un dard empoisonné.

Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON +1, INT +1, SAG +1, CHA -1. Attaque : +4, DM 1 + poison.

Le pseudo-dragon vole à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement. Il est capable de communiquer par télépathie avec toutes les créatures comprenant le langage commun ou celui de la forêt (le sylphe) à une portée de 20 mètres. Son poison oblige la victime à réussir un test de CON difficulté 10 ou à s'endormir pour 2d6 minutes. Les créatures dont le score maximum de PV est supérieur à [10 x rang atteint dans la voie] sont immunisées à ce poison.

Pouvoir mineur. Télépathie : le personnage peut communiquer par télépathie à une distance de 50 mètres avec toutes les créatures douées de conscience avec lesquelles il partage un langage commun.

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Sommeil (rang 2, voie de l'Envoûteur d'ensorceleur). Si le personnage possède déjà cette capacité, il augmente le seuil de PV des créatures affectées de +10.

Pantin ou poupée. Le personnage obtient un familier artificiel qui peut être une poupée de chiffon, une merveille de miniaturisation et d'engrenages, ou encore une statuette s'animant par magie. Le pantin ou la poupée peut être son ancien familier transformé ou une nouvelle créature, à son effigie ou non.

Caractéristiques : FOR -3, DEX +2, CON +5, INT 0, SAG 0, CHA -1

Le familier acquiert le type « non-vivant » et tous les avantages qui en découlent (voir **les créatures**). Ce type de familier double la réduction des DM obtenue au Rang 2 de la voie du Familier.

Pouvoir mineur. Le personnage obtient la capacité Armure du mage (rang 1, voie de la Magie protectrice de magicien). S'il possède déjà cette capacité, le bonus de DEF accordé passe à +6.

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Peau de pierre (rang 5, voie de la Magie élémentaire du magicien) qu'il peut utiliser une unique fois par jour. S'il possède déjà cette capacité, les DM absorbés par le sort passent à 50 points.

Strige. La strige est une affreuse petite créature rougeâtre de 30 cm, croisement entre un moustique géant et une chauve-souris pourvue de quatre ailes. Elle possède également quatre pattes barbelées lui permettant de s'accrocher férocement à ses victimes pour leur sucer le sang.



Caractéristiques : FOR -4, DEX +3, CON +0, INT -2, PER +1, CHA -2. Attaque : +4, DM drain.

Une strige qui réussit son attaque s'agrippe à sa proie pour lui aspirer le sang et inflige ainsi 1d4 DM par tour. Lorsque la strige a infligé au moins 6 points de DM de cette façon, elle se détache. Une créature de taille normale est dès lors affaiblie et subit une pénalité de -2 à tous ses tests pour le reste du combat. Lorsqu'elle est fixée à sa proie, la strige possède une DEF de 12. La strige vole à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement.

Pouvoir mineur. Le personnage obtient la capacité Saignement (rang 1, voie du Sang de nécromancien). S'il possède déjà cette capacité, les DM sont doublés (2d6).

Pouvoir supérieur. Le personnage obtient la capacité Hémorragie (rang 4, voie du Sang de nécromancien). S'il possède déjà cette capacité, les DM sont doublés (2d6).

Laurent Bernasconi
***Illustrations** Jean-Baptiste Reynaud*

CLEF EN MAIN

LE DÉBARCADÈRE, NIGHT CLUB

Pour Polaris 3

Le Débarcadère est une boîte branchée qui sert de couverture à une activité de contrebande florissante. Il peut être facilement adapté à tout univers contemporain-fantastique ou futuriste à condition qu'existent des activités de transport naval et de débarquement.

CLEF EN MAIN ?

La rubrique *Clef en main* est une aide de jeu modulaire présentant sur un même thème 6 objets (un lieu, un PNJ, une créature, une organisation, un plan, etc.) utilisables tels quels, indépendamment ou non, pour répondre aux besoins du MJ.

LE LIEU : LE CLUB

Lorsqu'on entre au Débarcadère, une fois armes et manteaux déposés au vestiaire, l'impression d'espace frappe immédiatement, puis viennent le bruit et la musique, assourdissants, ainsi que les jeux de lumière, presqu'aveuglants. Aménagé dans un ancien entrepôt, le club est l'un des plus vastes établissements du secteur. Loin des coursives, des passerelles ou des ruelles étroites, sombres et étouffantes, la salle principale est à elle seule une explosion sensorielle. Et cette sensation est encore accentuée par la présence d'une grande baie vitrée dans le fond de l'établissement, qui donne directement sur l'extérieur, créant une impression de vertige.

Du plafond, haut de plus de dix mètres, pendent des plateformes sur lesquelles danseuses et acrobates font leurs shows, souvent dénudés, dans un décor industriel sophistiqué composé de chaînes, de poutres et de structures métalliques. De part et d'autre de la salle, des escaliers permettent d'accéder à deux balcons, arrangés en petits salons particuliers ouverts sur la salle centrale. Par un ingénieux système d'atténuation du son, un client situé dans ces salons peut discuter à voix basse avec ses voisins sans rien entendre ou presque de la musique, omniprésente ailleurs dans le club, et surtout sans crainte d'être entendu par d'autres clients. Une passerelle relie les deux balcons et passe par le centre de la salle, où trône un gigantesque bar circulaire. Construit autour du pilier central de l'ancien entrepôt, le bar du Débarcadère est une impressionnante structure de verre et d'acier, qui permet aux barmen et aux barmaids de servir les clients sur les deux étages sans avoir à emprunter les escaliers.

Le club propose aussi des tables de jeu, ainsi que des repas hors de prix. Les cuisines sont situées dans une salle annexe, à l'étage, non loin des bureaux, des vestiaires des employés et des toilettes. Ce que peu de clients savent, c'est qu'un ensemble de salles similaires se déploie également du côté opposé. Ce dernier, fermé au public, sert de centre de passage pour une partie de la contrebande locale. Les produits passent par le dock d'amarrage grâce aux grues de débarquement à l'extérieur, qui fonctionnent encore quoiqu'en pensent les autorités et la clientèle. C'est là le domaine réservé de Grant, le patron, et de son syndicat.

LE PNJ : BIG GRANT

Grant a été docker et contrebandier pendant plus de vingt ans. Il a perdu le compte des mois et des années passés sur les docks depuis bien longtemps. Mais une chose, une idée, lui est toujours restée à l'esprit, une chose qui lui a permis de survivre aux mauvaises passes, et qui l'a aidé à franchir les obstacles : l'envie d'être son propre maître et de n'avoir plus de comptes à rendre à personne.

L'ancien patron du syndicat des dockers, ayant perçu chez Grant cette volonté sans faille, en fit son bras droit. Patient, loyal et ambitieux, Grant devint finalement le successeur du vieil homme, cinq années plus tôt. Mais son ambition n'était pas encore assouvie. Ni son rêve atteint. Et même les petits bonus glanés çà et là via son activité de contrebande ne suffisaient pas à le satisfaire. Alors Grant joua, de plus en plus régulièrement. Chanceux, il amassa ainsi suffisamment de ressources pour s'acheter un vieil entrepôt abandonné, qu'il transforma peu à peu, et dont il fit le centre de ses opérations.

Aujourd'hui, Grant, que l'on surnomme « Big Grant » à cause de son impressionnante carrure, est un homme dans la force de l'âge. À quarante-deux ans, il a évité la plupart des pépins physiques qui touchent ceux de sa profession. Doté de traits avenants quoique marqués, son visage encadré par des cheveux et une barbe poivre et sel, il sait user de séduction tout autant que d'intimidation. Deux choses l'animent et tracent les principales lignes de son caractère : son ambition dévorante, et un mépris prononcé pour ses contemporains. Paradoxalement, ce second aspect de sa personnalité que Grant s'efforce de cacher le pousse à avoir une attitude aussi honorable et loyale que possible, au-dessus des luttes et attitudes mesquines de ceux qu'ils côtoie. Amoral, dénué de bonté, Grant entre toutefois dans la catégorie des personnes sur lesquelles les personnages peuvent compter, une fois entrés dans ses bonnes grâces. En soi, ce serait déjà une sorte d'exploit.

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	13	12	16	12	13	13	15
A.N.	2	2	2	3	2	2	2	3

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	+2	**Réaction**	14
Résistance aux Dom.	-2	***Nerfs d'acier*** *(+3 peur et stress)*	

COMPÉTENCES			
Combat armé (12)	16	Commandement (11)	15
Combat à mains nues (10)	13	Bureaucratie (9)	13
Armes de poing (11)	14	Commerce/trafic [armes] (13)	17
Armes lourdes de contact (9)	13	Commerce/trafic [informations] (13)	17
Endurance (11)	15	Jeu (13)	17
Respiration FOE (11)	15	Mécanique [au choix] (11)	14
Camouflage/discrétion (7)	12	Pilotage navires légers (11)	15
Conn. contrebandier (14)	18	Navigation (11)	15
Éloquence/persuasion (12)	16	Analyse sonscan (11)	15
Intimidation (12)	16	Télépilotage (11)	15
Falsification (14)	18	Man. armures sous-marines	15
Culture générale (11)	15	Man. armures externes (10)	15

ÉQUIPEMENT
Big Grant a accès à tout ce qu'il veut et porte constamment sur lui un pistolet moyen Mk 28 (CC/3D10).

LA CRÉATURE : " LUCKY "

Lucky est un être pitoyable qui s'est rapidement découvert des talents tout en apprenant à la dure la nécessité de les dissimuler. Doué de prescience et de télépathie dans des proportions limitées, il n'apprit à parler que très tard. Ses parents le pensant mentalement attardé, accablés de dettes et de travail, ils se résolurent à l'abandonner. Incapable de comprendre, perdu, dévasté, l'enfant erra un temps dans les bas-fonds, maudissant le don qui l'avait amené là, survivant tant bien que mal au sein de meutes de gosses des rues. À peine adolescent, il sombra dans la drogue et l'alcoolisme, pour oublier ses propres malheurs, mais aussi pour se protéger des sensations télépathiques (pour *SR4* : technomanciennes) issues de son contact avec d'autres, véritables agressions psychiques dont il était incapable de comprendre véritablement le sens.

C'est à cette période que Big Grant entra dans sa vie. Le docker n'avait que faire d'un enfant débraillé et sauvage, et il l'aurait ignoré s'il n'avait pas senti quelque chose de spécial chez lui. Il lui fallut plusieurs semaines pour comprendre l'origine de cette sensation (un appel au secours télépathique envoyé par l'adolescent apeuré ?), puis plusieurs mois supplémentaires pour apprendre à en user et former le gosse. L'enfant, surnommé Lucky par Grant dans un accès de cynisme, servit dès lors les desseins du docker, et c'est grâce à lui que ce dernier emporta les gros gains au jeu qui lui permirent d'acheter le *Débarcadère*.

Aujourd'hui, Lucky n'est qu'une épave à la dérive. La plupart du temps prisonnier de brumes alcooliques ou d'un trip, il passe sa vie enfermé dans sa chambre capitonnée, mitoyenne du bureau de Grant. Ce



dernier se sent redevable envers l'enfant et le garde auprès de lui, en partie par superstition. Il fournit à Lucky alcool, drogues et parfois femmes. En échange, le môme emploie certains de ses dons au profit de Grant, afin de faciliter une transaction ou le gain d'une partie de cartes.

Lucky vient d'avoir seize ans. On lui en donnerait quarante. Marqué par l'alcoolisme et l'usage de stupéfiants, le jeune homme conserve certains traits enfantins, partiellement masqués par les traces de ses excès. Ses yeux, autrefois d'un vert brillant, ont tourné au jaune, et sa pupille s'est éclaircie, touchant presque au gris. De fait, son regard est difficile à soutenir, même lorsqu'il est voilé par l'alcool.

L'ORGANISATION : SYNDICAT DES DOCKERS

Les dockers forment une caste qui a très rapidement compris les bénéfices des actions de groupe plutôt qu'individuelles. Depuis des temps immémoriaux, ils s'unissent en groupes informels ou structurés qui leur permettent de peser sur les décisions de leurs patrons et de se serrer les coudes en cas de coup dur. Peu à peu, la mission première de ces « syndicats » s'est transformée, jusqu'à ressembler parfois à s'y méprendre aux activités d'une véritable mafia. C'est le cas du syndicat dirigé par Grant, qui contrôle l'ensemble du secteur.

Chantage, extorsion et contrebande font partie des activités courantes du syndicat. Les éléments les plus prometteurs sont sélectionnés par Grant et ses adjoints. Ils servent alors, pendant un temps, de videurs au Débarcadère. C'est l'occasion pour eux de se familiariser avec les méthodes du patron, ainsi qu'avec certains « clients ». Grant en profite pour leur faire aussi subir, sur leur temps libre, un entraînement relativement diversifié : combat au couteau, pilotage, mécanique, électronique. Les dockers du syndicat deviennent alors un peu plus que de simples montagnes de muscles, et il n'est pas rare que les forces de l'ordre et leurs autres adversaires soient surpris par les capacités très variées de ces hommes de main.

Grant applique un modèle pyramidal strict, au sommet duquel il se situe. Il a divisé son secteur en cinq zones, chacune dirigée par un de ses lieutenants. Si tous les hommes ou presque passent par une période au Débarcadère, pendant laquelle ils développent généralement une féroce loyauté vis-à-vis Grant, ce dernier ne s'adresse ensuite directement qu'à ses lieutenants. Ces derniers supervisent les détails de leur activité eux-mêmes et ont les mains relativement libres. Leurs seules contraintes : l'interdiction de recruter des hommes sans l'aval de Grant, d'agir sur le territoire d'un autre lieutenant ou de tuer sans nécessité, et l'obligation de rendre compte de leurs gains à leur supérieur. Grâce à Lucky, Grant est capable de distinguer les hommes qui cherchent à le tromper sur ce dernier point.

Tant bien que mal, le boss essaie de faire de son syndicat une organisation criminelle différente des autres : c'est ainsi que les dockers se sont débarrassés depuis longtemps des dealers du secteur, et n'hésitent pas à informer les autorités quand un crime n'impliquant pas le syndicat

DOCKERS	FOR	CON	COO	ADA
Attribut base	13	12	12	13
A.N.	2	1	1	2
	PER	INT	VOL	PRE
Attribut base	11	11	12	11
A.N.	1	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES				
Modificateur de Dommages au contact				+1
Résistance aux Dommages				-1
Réaction				12
COMPÉTENCES				
Combat armé (9)				12
Combat à mains nues (8)				11
Armes de poing (10)				12
Endurance (6)				8
Camouflage/discrétion (6)				8
Électronique (8)				10
Intimidation (7)				9
Commerce/trafic [armes] (11)				13
Man. armures sous-marines (8)				11
Mécanique (8)				10
ÉQUIPEMENT				
Pistolet moyen Mk 28 (CC/3D10) et couteau (au choix).				

survient sur leur territoire. Enfin, ils soutiennent financièrement les veuves et les orphelins, organisent parfois des fêtes ou des kermesses, et aident à l'éducation des plus jeunes, conservant ainsi l'apparence d'un organisme communautaire comme les autres.

Les autorités ne sont pas dupes des activités du syndicat, ni du rôle de Grant au sein de celui-ci, mais ils préfèrent fermer les yeux. D'abord, parce que la criminalité dans le secteur a effectivement baissé depuis sa nomination à la tête du syndicat. Ensuite, parce que la plupart préfèrent voir dans cette position un homme comme lui plutôt qu'un chef plus... sanguinaire. En outre, Grant n'est pas sans ressources ou contacts, et son réseau d'influence s'étend bien au-delà de son seul secteur. Enfin, les forces de l'ordre ont déjà tenté par le passé de nuire au syndicat, en infiltrant ce dernier et en montant l'un de ses lieutenants contre Grant. C'était à l'époque où le secteur était encore divisé en six zones...

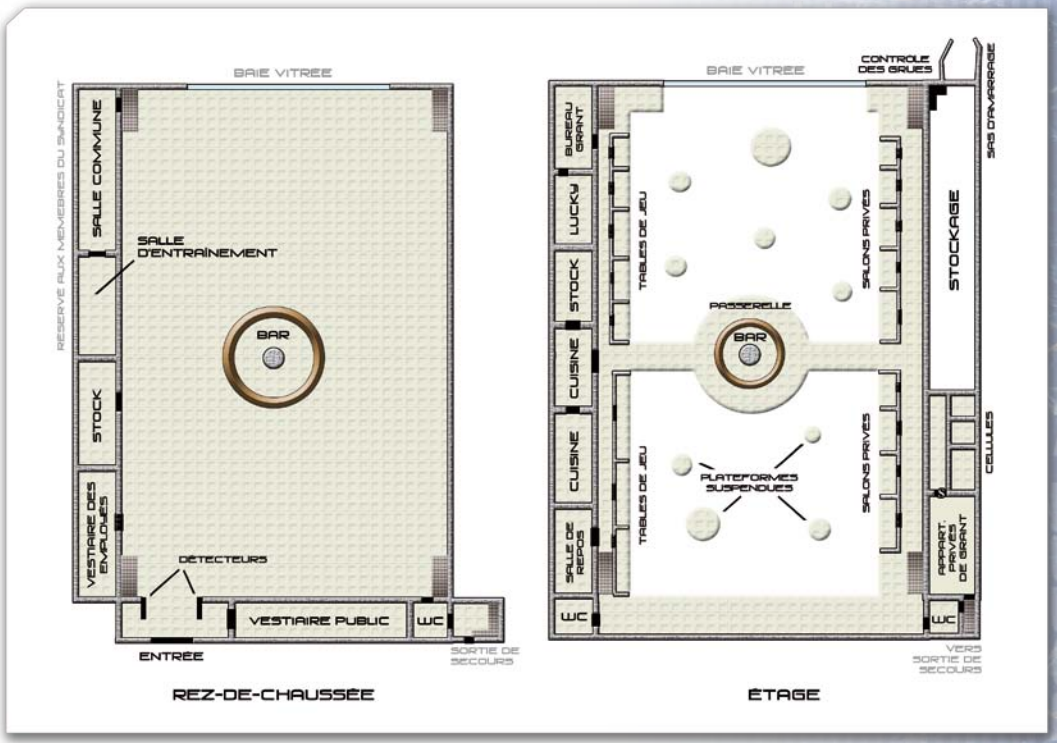
L'OBJET : LE COFFRE AUX SECRETS

En plus de ses autres activités, Grant propose un service de « gardiennage ». La plupart des habitués du club sont au courant, de même que bon nombre d'intermédiaires du secteur. Le service est simple : contre une somme définie d'un commun accord avec le client, Grant accepte de garder certains objets. Si le propriétaire n'est pas revenu chercher son bien après un certain laps de temps, calculé en fonction de la somme versée, Grant se l'approprie. Ce service est utilisé, de temps en temps, pour assurer des transactions. Dans ce cas, le client qui vient récupérer l'objet n'est pas forcément celui qui l'a déposé.

Les biens « gardés » sont stockés dans des boîtes métalliques ou des coffres, suspendus au beau milieu de la salle principale et ajoutés au décor de l'endroit. Exposés aux yeux de tous sans que quiconque le soupçonne, les plus grands trésors sont ainsi parfaitement dissimulés. À ce jour, l'équipe de Grant n'a jamais perdu un seul coffre.

Il y a quelques mois, un coffre en particulier a été hissé dans la

LE PLAN : LE DÉBARCADÈRE



salle principale. Son propriétaire a payé une somme astronomique pour voir son bien conservé au *Débarcadère*, puis a disparu de l'établissement et n'est jamais revenu. Depuis, Grant vit un véritable supplice de Tantale : le coffre et son contenu éventuel l'obsèdent. La somme versée est suffisante pour garder théoriquement le coffre durant plusieurs années, mais l'ancien docker et contrebandier se sent incapable d'attendre aussi longtemps. La curiosité le ronge à un tel point qu'il envisage d'organiser en parallèle un cambriolage de son propre établissement. Si quelqu'un s'emparait de ce coffre, après tout, il pourrait toujours rembourser le client au moment de son retour… à condition qu'il revienne. Sa réputation en souffrirait, mais au moins pourrait-il dormir sans rêver (ou cauchemarder ?) en pensant au contenu du coffre suspendu à six mètres au-dessus du sol de son club.

Thomas Robert
***Statistiques** Olivier «Dariius» Lafont*
***Illustrations & plan** Damien Coltice*



DE LA SURPRISE À LA TRAÎTRISE

Mon dieu, protège-moi de mes amis...

Le dernier MJ Only *prônait le partage de la narration. Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts. On a rangé les bisounours et ressorti les fioles de poison et autres dagues effilées. C'est l'ouverture de la chasse et les PJ vont être à la fois proies et prédateurs. Compétition, petits secrets et grandes trahisons, il est temps de rassembler vos joueurs pour diviser leurs PJ...*

Jamais mes joueurs ne feraient ça...

Vous êtes sûrs ? Même ceux qui jurent être contre complotent avec plaisir si on leur tend une carotte assez appétissante : être le seul dans la confidence, un quelconque avantage concret, se voir comme un parangon de vertu, etc. Peu importe. Tous finissent toujours par trahir. Sinon, soit vous ne savez pas motiver vos joueurs, soit vous avez un problème plus grave. Car, bien avant la déontologie, le principal frein à ces désunions de façade est la crainte des joueurs d'être jugés par leurs camarades. Sans entrer dans la psychologie de bazar, cela veut au moins dire que certains d'entre eux mettent bien plus dans vos parties qu'ils ne devraient. Bien sûr, ils peuvent également être traumatisés par de mauvais souvenirs, mais si toute une table se comporte ainsi, surtout s'il s'agit d'adultes ou de joueurs expérimentés, c'est souvent mauvais signe.

Pourquoi se compliquer la vie ?

Le JdR serait un jeu où il n'y aurait ni perdants, ni gagnants. Mais bien sûr. Ne proposez rien à gagner à vos joueurs et vous allez vite vous retrouver avec une table entière de perdants, voire de perdue...Toujours est-il que cette idée est fermement ancrée dans la tête de nombreux rôlistes. Autant, donc, revenir sur l'intérêt de créer des antagonismes entre PJ, pousser à la compétition, voire à la traîtrise, et saloper ce beau jeu sensé être collaboratif et que l'on ne jouerait qu'entre gens de bonne compagnie.

Pour la rendre intéressante

Des sagas épiques aux mélodrames intimistes, ce sont les épreuves qui font les héros. Peu importe qu'elles prennent la forme d'un ennemi aussi charismatique que Dark Vador, des pulsions incontrôlables du Docteur Banner, des relations compliquées entre Harry et Sally, ou d'un rocher manquant d'écraser Indiana Jones. C'est toujours l'opposition qui forge les grands PJ et les souvenirs des joueurs. Dit autrement, le sel d'un donjon, ce sont ses portes (fermées) et ses monstres. Pas ses trésors, sauf s'ils interagissent avec les deux premiers.

Cette prépondérance du conflit est inhérente à la plupart des jeux (rôle, vidéo, plateau, etc.) et peut s'exercer de bien des façons (cf. marge de droite). Plus surprenant, elle est également au cœur même de la notion d'histoire. En effet, selon les scénaristes hollywoodiens, toutes les intrigues se résument à ceci : *quelqu'un veut quelque chose, et quelqu'un ou quelque chose s'y oppose*. Autrement dit, à la fois histoire et jeu, et même sans le moindre combat ou engagement martial, **toute campagne est le récit d'une confrontation**. En découlent ensuite de nombreux conflits de moindre envergure apportant le rythme et les rebondissements nécessaires pour conserver l'intérêt des joueurs sur la durée.

Concrètement, ceci consiste généralement à utiliser une ou plusieurs des ficelles suivantes :

- **rendre ces conflits surprenants ou originaux,** en ajoutant des rebondissements, en variant les situations, les moyens d'action, etc. ;
- **augmenter les enjeux**, créant ainsi motivation et suspense ;
- **augmenter la difficulté**, notamment pour les défis tactiques ;
- **rendre la confrontation personnelle ou viscérale**, par



exemple par des descriptions spécifiques ou en la liant aux PJ (passé, trame personnelle, valeurs, etc.).

Jouant simultanément sur plusieurs de ces leviers, les antagonismes entre PJ sont un moyen privilégié de renforcer et de renouveler les oppositions nécessaires à une bonne campagne. De façons très diverses, certains jeux l'ont même intégré directement à leurs mécanismes, que ce soit lors de la répartition des récompenses (***COPS***, ***D&D***), de la création de certains types de scénarios ou des PJ (***Ambre***), dans la nature de ces derniers (***Wraith***) ou par la confiance qu'ils se portent les uns aux autres (***Cold City***, ***Tenga***). Certains, enfin, en ont fait leur principe même, comme le célèbre ***Paranoïa***.

Pour passer la seconde

Tabou sur certaines tables et souvent considéré à tort comme contraire à l'esprit même du jeu de rôle, cet artifice n'en est pas moins extrêmement efficace. Cela peut paraître paradoxal, tant de très nombreux joueurs prétendent ne pas aimer la compétition (au sens large) entre PJ et affirment qu'elle les inhibe. Laissez-les se mentir (cf. marge ci-contre). Cette rivalité rend la plupart des affrontements plus intenses et donne du « grain à jouer », souvent bien mieux que la sempiternelle animosité entre elfes et nains. Mais, si elle n'est pas trop pesante, elle permet également aux joueurs d'évaluer leur propre « performance », de ne pas perdre de vue l'objectif de leurs PJ, de s'impliquer davantage, de limiter les temps morts et autres moments creux, etc.

Pour se forger des souvenirs

Vous vous souvenez d'une grande saga centrée sur plusieurs PJ où ceux-ci vont tous dans le même sens, sans rivalités, objectifs divergents ou doutes sur leurs motiva- →

Quelques exemples d'oppositions fréquemment rencontrées

- 1 PJ *vs.* Scénario
- X PJ (séparés) *vs.* Scénario
- Groupe (ensemble) *vs.* Scénario
- Chacun pour soi
- 1 PJ *vs.* 1 PJ
- 1 PJ *vs.* X PJ
- Plusieurs PJ *vs.* X PJ

tions réciproques ? Dans l'idéal, une campagne donne le premier rôle au groupe formé par l'ensemble des PJ et propose aux joueurs d'explorer ces derniers via des trames personnelles, que celles-ci soient prévues, comme dans ***Dragonlance***, ou se développent au fil des parties. Elle est donc surtout l'histoire d'une communauté et de ses évolutions face au monde qui l'entoure. Jalousies, disputes et autres dissensions entre PJ sont loin d'être anecdotiques : elles sont la matière première des campagnes qui hantent nos souvenirs de rôliste.

Par où commencer ?

Planifier

La première chose avant d'intégrer des antagonismes entre PJ dans ses scénarios ou sa campagne est de décider de l'importance exacte vous voulez leur donner. Il ne doit pas s'agir de quelque chose que vous subissez, mais d'un choix, volontaire, réfléchi et assumé. Soyons clairs, vous pouvez difficilement forcer vos joueurs à faire ce dont ils n'ont pas envie. Vous pouvez en revanche leur proposer une situation qui les motivera, justement en partie parce qu'ils se tirent dans les pattes. Il est donc capital que vous décidiez dès le départ de la « place » que vous accorderez à ces dissensions dans votre campagne.

Globalement, cette planification prend la forme de cinq grandes questions :

- **Est-ce un élément important pour la trame principale de la campagne ?** Est-ce impératif ? Qu'est-ce que cela apporte ?
- **Est-ce limité dans le temps ?**
- **Comment est-ce que les PJ s'opposent ?** Est-ce cadré ? Sont-ils tous au courant de l'opposition ?
- **Combien de personnages et/ou joueurs vont être impliqués ?**
- **Quel est l'impact potentiel au niveau des joueurs ?** Comment vont-ils réagir ? Si cela déborde, fixerez-vous des limites ? Lesquelles ?

Ainsi, un simple combat qualificatif dans un tournoi d'arts martiaux sera *cadré*, *limité dans le temps* **et** *à deux PJ*. Il aura probablement un *impact uniquement anecdotique*. Si ce même combat clôt la campagne et décide du futur maître du monde, l'impact sera bien plus important. De même, si l'affrontement implique tous les PJ ou n'a pas lieu parce que l'un des participants a pris soin d'empoisonner les autres... les choses changent et prennent une toute autre dimension.

De façon générale, moins les choses sont cadrées, plus elles sont intenses et plus vous risquez d'avoir besoin de les anticiper ou d'en gérer les conséquences. Aussi, si vous ne savez pas exactement ce que vous souhaitez obtenir, commencez petit et faites des coups d'essai.

En faire une des bases de votre campagne

Le plus gratifiant (et difficile) reste de mettre cette désunion au cœur même de votre campagne. Souvenez-vous de l'***Agence tout risque*** et d'***Angel***. Dans la première série, les personnages sont certes complémentaires, mais le groupe n'évolue pas et les quelques désaccords sont purement superficiels. Dans ***Angel***, les rapports changent totalement et sont le moteur d'une bonne partie des intrigues. L'évolution de Wesley, notamment, est l'exemple même d'une trahison qui tire une histoire vers le haut au lieu d'y mettre fin.

Concrètement, cela revient à créer une sorte de petite trame parallèle (un « arc ») autour des relations entre PJ avec le principe suivant :

- **votre groupe est le PJ principal** de votre campagne ;
- **il va se modifier en profondeur entre le premier et le dernier scénario** ;

D'autres trames classiques (1)

Comédie romantique :
1 : les PJ sont doués dans ce qu'ils font, mais résolument antagonistes. L'un des partis utilise des moyens déloyaux pour surpasser l'autre.
2 : leur opposition leur permet de se découvrir des points communs et de s'unir.
3 : tout va pour le mieux entre eux, mais les PJ qui ont subi le coup déloyal payent le prix fort. Les autres ne peuvent en révéler l'origine.
4 : leur secret est éventé. S'en suit une confrontation.
5 : séparation, où chacun réalise que le groupe lui manque.
6 : les fautifs font le nécessaire pour se racheter une conduite.
7 : le groupe est réuni et tout va à nouveau pour le mieux.

Meilleurs ennemis (*Assaut, Dragon ball, Chevaliers du zodiaque*, etc.) :
1 : les PJ sont excellents, les meilleurs dans leur domaine, mais ennemis.
2 : ils doivent s'affronter dans une lutte épique où aucun ne veut céder, ce qui suscite un respect mutuel.
3 : une nouvelle menace apparaît qui les défait un par un. 4 : ils doivent s'unir malgré leurs différences et faire face. 5 : l'adversité fait d'eux une vraie équipe.

- **ce changement est une histoire à part entière** qui va donner sa saveur à l'ensemble de la campagne ;
- **les dissensions internes vont y tenir un rôle de premier plan** : difficulté à dépasser, incident déclencheur, conclusion, etc. ;
- **vous allez mêler les scènes liées à cet arc à votre trame générale** jusqu'à ce qu'elles deviennent indissociables pour vos joueurs, qui trouveront dans les unes de quoi avancer dans l'autre.

Le plus simple est alors de s'inspirer de quelques **trames classiques** (voir également en marges), souvent aussi éculées qu'efficaces.

Angel (Angel) **:** 1 : le groupe est décidé à travailler ensemble, même si la cohésion reste faible. 2 : un (ou plusieurs) PJ le rend meilleur dans ce qu'il fait, les soudant tous. 3 : pour faire cela, il se rapproche de plus en plus de la ligne rouge qui les sépare de leurs ennemis. De très fortes tensions apparaissent, d'autant plus que le membre en question perd en efficacité. 4 : confrontation. 5 : retour du PJ dans le droit chemin, mais la tentation et le doute ne sont jamais loin.

Angel (Wesley) **:** 1 : un (ou plusieurs) PJ est le seul à s'apercevoir qu'un (ou plusieurs) autre est en train de mal tourner malgré lui. 2 : il n'a d'autre choix que de contrecarrer discrètement ses plans pour l'aider à son insu. 3 : quelque chose dérape et prend des proportions injustifiables. 4 : confrontation. 5 : reconfiguration du groupe : pardon, rédemption et problèmes de confiance.

Robin des bois **:** 1 : le groupe semble uni, mais des jalousies amènent un PJ à se montrer déloyal. 2 : toute la communauté en subit les conséquences, mais le coupable est clairement identifié. 3 : confrontation. 4 : la situation peut encore empirer, celui qui a trahi et le reste du groupe doivent s'unir. 5 : pardon et réintégration dans le groupe, mais les conséquences restent visibles.

Tant que vous n'oubliez pas que la confrontation est un temps fort de votre campagne et non sa fin, vous pouvez broder à l'envie. Mélangez *Roméo et Juliette* à *Robin des bois* dans votre univers favori, modifiez la chronologie en débutant l'action par (la fin d') une trahison et jouez ses conséquences, dont une éventuelle rédemption. Faites du grand méchant de la campagne précédente un PJ, ou inspirez-vous de trames plus sombres, comme celles des *Dix petits nègres* ou de films de zombies…

Combinez ensuite tout ça avec le fil rouge de votre campagne en modifiant les scènes que vous avez prévues ou en intégrant de nouvelles péripéties. Veillez juste à ne pas trop en faire. Aussi séduisantes que soient vos idées, vous ne pouvez que proposer. Vos joueurs disposeront. Voici, outre les quelques principes donnés en marge (cf. marge page suivante), quelques recettes qui ont fait leurs preuves.

Comment mettre le feu aux poudres ?

Les prérequis

Confiance et bienveillance : gardez en tête que tout ce que vous faites n'a de place que si cela amène les joueurs à apprécier davantage la partie. Les états d'âme des PJ ne comptent pas. Vous ne pourrez jouer de façon décontractée que si vous vous faites une totale confiance et n'avez pas de doutes sur vos motivations mutuelles.

Laissez les joueurs aux commandes : évitez surtout de donner l'impression aux joueurs que vous les poussez à agir dans une direction donnée, surtout si c'est le cas. Leurs actions doivent rester de leur responsabilité pour que des rivalités puissent →

D'autres trames classiques (2)

Roméo et Juliette **:** 1 : les PJ s'entendent bien, mais viennent de factions ennemies ou sur le point de le devenir. 2 : ils subissent une très forte pression de leurs proches. 3 : ils font face et montrent à tous leur détermination. 4. leurs factions s'unissent de fait contre eux, avec ou sans concertation préalable. La confrontation et la défaite sont inévitables. 5 : ils décident de rester unis jusqu'au bout.

Vengeurs **:** 1 : les PJ sont excellents et complémentaires. 2 : une menace les oblige à unir leurs forces, mais ils n'ont aucune cohésion. 3 : ils subissent une énorme défaite, faute de pouvoir s'entendre. 4 : ils se séparent et le groupe manque à chacun alors que leurs ennemis s'apprêtent à porter un coup fatal. 5 : les PJ surmontent leurs différences et, face à l'adversité, forment enfin un vrai groupe, ce qui leur permet, contre toute attente, de repousser la menace.

s'épanouir et qu'ils ne puissent pas vous en rejeter la responsabilité.

L'essentiel

Créez le doute. Les joueurs doivent être conscients que certaines informations leur échappent et que les autres ont la possibilité de faire des choses dans leur dos. Il ne leur faudra guère longtemps ensuite pour réveiller leurs instincts paranoïaques. Faites des apartés et passez des papiers à certains joueurs, même pour des choses triviales, utilisez volontairement des phrases à double sens, fixez un PJ avec un sourire en coin faussement contenu après avoir communiqué avec un autre, faites semblant de laisser échapper des informations par mégarde, etc. Faites juste attention à ce que tout cela ne prenne pas trop de temps de jeu effectif.

Paradoxalement, on peut tout à fait faire une création de personnages en commun où, par exemple, un des joueurs apprend d'entrée de jeu que le PJ incarné par son voisin de table veut s'en prendre au sien. Cela permet de simplifier la partie à la table et l'anticipation rend cet antagonisme beaucoup plus efficace. Lors de la création des membres du groupe de PJ, n'hésitez jamais à demander *« Qui trahiras-tu d'ici la fin de la campagne ? »* ou *« Qui t'a déjà trahi parmi tes compagnons ? »* (cf. notre numéro précédent).

Minez le terrain en jouant sur les objectifs des PJ. Rien de plus simple :

- donnez à quelques PJ (ou à tous) des objectifs individuels qui s'opposent partiellement aux objectifs collectifs et à ceux des autres PJ. Si possible sans que cela soit trop évident, par exemple en travaillant leur libellé ou en s'assurant qu'ils restent secrets ;
- donnez à plusieurs PJ un objectif que seul l'un d'entre eux pourra atteindre au final (compétition sportive, main de la princesse, guerre du trône, etc.) ;
- faites de la confrontation un objectif, même si cela manque de subtilité.

Attention là aussi aux excès : pour pouvoir jouer, les PJ auront besoin d'un objectif, sinon commun, au moins compatible.

Aidez les joueurs à se justifier. Même lorsque les PJ commettent les pires atrocités, donnez-leur de bonnes raisons et laissez-les se voir comme des héros. Leurs actions doivent rester au moins vaguement justifiables. Ainsi, si un PJ veut faire le bien d'un autre PJ contre son gré (par exemple parce qu'il est sous une emprise quelconque, ou ne peut être ramené à la raison), vous avez déjà gagné.

Évitez les jeux à somme nulle. Multipliez les situations où tout ce que gagne un PJ est enlevé à un autre est une option à considérer uniquement si vous voulez que les choses dégénèrent rapidement. Préférez mettre les PJ en compétition pour quelque chose de nouveau dans le groupe (la main d'un PNJ, un objet magique, un titre, etc.) plutôt que de les laisser se déchirer pour quelque chose qu'ils ont déjà.

Durant le jeu

Mettez les pieds dans le plat. Utilisez vos PNJ (des événements ou les conséquences de leurs décisions) pour forcer les PJ à se confronter aux sujets qui fâchent. Soulevez le tapis et mettez-leur le nez dans ce qu'ils ont caché dessous.

Rajoutez de nouveaux objectifs, si possible nécessitant une action immédiate et s'opposant à leurs buts à long terme. Forcez-les à faire des choix. Confrontez-les à des problèmes dépourvus de solution optimale.

Provoquez la jalousie. Créez des déséquilibres en distribuant des récompenses : XP, trésors, objets magiques, informations, attention des

13 principes à garder en tête :

1. Rien ne doit être gratuit. Jamais.
2. Les rivalités ne servent que si elles font avancer l'intrigue principale.
3. Un traître est le héros de sa propre histoire.
4. Une trahison n'est ni un accident ni la fin d'une histoire. Elle en est un des meilleurs moments.
5. Une trahison est une révélation.
6. Un PJ trahi et laissé pour mort fera un excellent PNJ.
7. Rien ne vaut la réconciliation. Surtout quand elle est difficile.
8. Pas de compétition sans objectifs clairs.
9. Les joueurs doivent pouvoir s'auto-évaluer vis-à-vis de leurs objectifs.
10. Ils doivent pouvoir mettre en place des stratégies pour atteindre leurs objectifs.
11. Ceci implique de jouer les conséquences de leurs actions, échecs compris.
12. Leurs actions doivent toujours impacter au moins quelqu'un d'autre.
13. Compétition, dissension, trahison… tout est affaire de dosage et de mise en scène.

PNJ, encouragements hors-jeu, etc. Dès que vous en avez l'occasion, laissez les PJ se les répartir entre eux, en vous assurant de ne rien donner qui puisse être divisé en parts égales.

Minimisez le coût de la trahison. Si un PJ doit consentir un sacrifice pour le groupe, montrez-le sous un jour peu favorable (décisions amenant à la défaite, actions indignes, etc.).

Augmentez le gain d'une trahison. Faites miroiter de grandes opportunités, même peu probables. Laissez le PJ en question penser qu'il apparaîtra comme un futur sauveur, notamment parce qu'il aura été le seul à avoir eu le cran de braver un interdit. Charge à la suite du scénario de lui donner raison ou tort.

Et si ça dégénère ?

Les dissensions n'ont d'intérêt qu'en tant que moteur de vos parties. Votre groupe doit être toujours en ébullition, mais ne jamais déborder. Car si, en théorie, ce sont les PJ qui trahissent, dans les faits, ce sont souvent les joueurs qui se vexent. Si vous êtes attentif et bienveillant, il n'y a rien d'ingérable.

Si cela semble récupérable en jeu :

- **utilisez une autorité quelconque** (hiérarchique, morale, ou affective… la jeune enfant que personne ne veut choquer est aussi utile qu'un tyran sanguinaire) pour maintenir artificiellement la cohésion des PJ ;
- **faites diversion**, notamment en amenant une opposition qui met tout le monde d'accord, que ce soit en leur permettant de s'unir (attaque du grand méchant, énigme ou piège à résoudre avant que tout le monde n'en pâtisse, catastrophe naturelle), ou de relâcher la pression (attaque de ninjas, découverte d'un trésor) ;
- **prenez un joueur à part et demandez-lui d'adopter un certain comportement**, soit directement, soit par un événement plus ou moins artificiel (magie, illusion, quelqu'un a pris la place de son PJ, mais vous ne pouviez le lui révéler avant pour que les autres joueurs y croient, etc.) ;
- utilisez le métajeu et **apparaissez comme l'adversaire du groupe pour l'unir contre vous**. Attention, votre objectif est de les motiver, pas de vous fâcher avec vos amis.

Si cela semble irrécupérable en jeu :

- **mettez les choses au point avec un joueur, en privé, puis, si nécessaire, en public**, surtout s'il est prompt à s'en prendre aux autres ;
- **arrêtez la partie et expliquez que vous n'acceptez pas tel ou tel comportement.** Notamment dans le cas d'insultes dont vous doutez qu'elles soient réellement celles des PJ. Mieux vaut être trop prudent que pas assez ;
- **réexpliquez le contexte et temporisez,** ou faites une pause le temps que la pression redescende ;
- **assumez la responsabilité**, voire dites que vous avez demandé à un joueur d'agir d'une certaine façon, même si ce n'est que partiellement le cas ;
- **expliquez en quoi la partie suivante sera différente**.

Bref, la partie ne dérapera que si vous la laissez déraper. Vous n'aurez alors probablement perdu que votre soirée. Toutefois, si cela ne vous suffit pas et que vous voulez vraiment vous brouiller avec vos joueurs, n'hésitez pas à :

- **prendre parti** ;
- **laisser faire**, surtout s'il y a une confusion joueurs/PJ ;
- **transformer les débriefings en règlements de comptes** ;
- **ridiculiser vos joueurs ;**
- **les juger ou leur rejeter la faute**.

Jérôme « Brand » Larré

« On n'est pas une équipe. On est une bombe à retardement ! »

— Dr Bruce Banner

LA CLASSE DE DRUIDE

Pour Pathfinder JdR

Et oui c'est le retour de Papy Donjon. Le PJ le plus fourbe à l'ouest du pecos. Tu voulais une séance de rolepay ? T'es mal tombé, faut aller voir à la porte à coté !



Les conseils de
PAPY DONJON

LE DRUIDE EN 3.5

C'était mieux avant, effectivement. Le druide pouvait tout faire, généralement mieux que les autres. Vous savez, comme un melnib' à *Strormbringer* première version. Les deux options présentées à coté étaient intégrées et le druide pouvait remplir les fonctions de frappeur, soigneur et lanceur de sort. De quoi faire rager les collègues. Aujourd'hui ça reste très puissant bien orienté, mais quand même plus modéré et agréable pour le reste de la table, même si le coté intouchable provoque encore quelque quolibets.

Après les insupportables joueurs de luth ou flûtistes, il fallait rester dans le haut du panier et parler d'une autre classe pas moins *cheatée,* comme disent les adeptes de jeux vidéo. Papy Donj' est là pour faire pleurer votre MJ. Celui qui ne joue pas dans les règles. Celui qui fait du bruit avec ses dés derrière le paravent et qui annonce toujours un résultat à son avantage. Celui qui a compris que le JdR, c'est une table de barbares sanguinaires qui en veulent à la linéarité des ses scénarios, à la vie de ses PNJ et de ses monstres. II va vous en faire baver. Rendez lui la monnaie et plus ! Amis de la nature, hippie sur le retour et écolos de tous poils, passez votre chemin. Ici on ne fait pas dans le patchouli façon Radagast, on est là pour parler du couteau façon *Rambo* de *Pathfinder*, le druide.

CE QU'IL FAUT SAVOIR

Un druide brille dans les niveaux « moyens ». Vous devez, avant de le créer, torturer votre MJ pour savoir à quelle puissance va se finir la campagne. Au-delà du niveau 12, vous risquez d'être un peu à la traîne derrière vos camarades. De même, en dessous du niveau 4 vous allez ramer sévère. Par contre entre ces deux niveaux, vous serez le boss à la table, loin devant la pauvre créature recroquevillée de peur derrière son écran. Avec un peu de chance, elle vous paiera pour arrêter de jouer.

À quoi sert le druide dans le groupe ? Avec les règles de *Pathfinder JdR*, il y a deux façons de le jouer désormais :

A) Un lanceur de sorts inatteignable qui va rendre fou votre MJ.

B) Une grosse bête qui fracasse tout et qui va rendre fou votre MJ et le guerrier du groupe.

Dans les deux cas vous aurez une multitude d'options puisque le druide peut lancer tous les sorts de sa liste. Avec un peu de préparation, ou en lisant les scénars ou les rapports de parties qui fleurissent sur le net en avance (ne riez pas, des joueurs le font), vous pourrez adapter vos sorts aux besoins de l'aventure. Soins, convocations de monstres pour submerger l'ennemi, contrôle du terrain, bonus personnel ou de groupe, ceci n'est qu'un petit aperçu du vaste potentiel de cette classe.

CHOIX DE RACES ET CARACTÉRISTIQUES

Facile, nain ou humain pour le lanceur de sorts (A), demi-orque ou humain pour le frappeur (B). Point barre. On laissera le roleplay aux très originaux elfes arrogants ou halfelins curieux. Le nain a exactement les bonus recherchés pour les sorts (Sagesse) et la survie (Constitution). Le demi-orque peut choisir où mettre son bonus et aussi continuer à se battre même en dessous de zéro point de vie, ce qui est toujours bon à prendre lors des combats. L'humain pourra mettre son bonus en Sagesse ou Force suivant l'option choisie et bénéficier d'un don, ce qui n'est pas négligeable dans les deux voies.

Ne vous éparpillez pas dans la distribution de vos points de caractéristiques.

Si vous optez pour le lanceur de sort, mettez votre bonus le plus haut en Sagesse, et ensuite privilégiez la Constitution et la Dextérité.

Si vous jouez le frappeur, privilégiez la Force, la Constitution puis la Sagesse.

CHOIX DES DONS

Avec les nombreux suppléments de règles, il y a de quoi avoir la tête qui tourne. Cependant pour les deux options, on privilégiera des grands classiques qui ont fait leurs preuves sur plusieurs éditions du plus anciens des JdR.

Option A : Incantation animale, École renforcée conjuration, Amélioration des créatures convoquées, Science de l'initiative. Un quatuor de choc pour contrôler la bataille, gêner les ennemis et les dégommer à distance.

Option B : Incantation animale, Attaque en puissance, Frappe décisive, Enchaînement, Robustesse. De la finesse à l'état de brute. Je vous passe les détails techniques, mais avec cette combinaison, la bonne forme animale et le bon compagnon (voir plus bas), vous devriez mettre 20 à 30 points de dégâts par round de plus qu'un guerrier du même niveau.

CHOIX DES COMPÉTENCES ET CAPACITÉS DE CLASSES

Pas de milliers d'options de compétences, de toutes façons la seule « must have » est Perception. Vous avez déjà vu une partie de JdR sans que le MJ demande un test de perception ? Connaissance Nature, Survie et Vol seront vos seconds choix. Gardez dans un coin de la tête que vous aurez à terme les compétences de l'animal dont vous prendrez la forme. Pas besoin d'être discret, ou un grimpeur hors pair, quand on peut être un oiseau ou une souris.

Option A : suivant votre style de jeu vous pouvez laisser tomber votre compagnon animal pour avoir plus de sorts disponibles via un domaine élémentaire de prêtre. Vous choisirez alors le domaine de l'air ou du climat pour tous les sorts avantageux qu'ils procurent.

Dès que vous aurez la possibilité de lancer vos sorts sous forme animale via le don Incantation animale, vous serez le plus petit oiseau possible, et toujours en vol. De là haut, vous verrez votre maison, et en plus vous serez insaisissable et seuls les sorts qui ne nécessitent pas de jet de touche, comme *projectile magique*, vous poseront des problèmes. Et si votre MJ décide de vous flécher, dites-lui que c'est tout simplement impossible de cibler un moineau en vol à 50 mètres, à moins d'être un vilain tricheur.

Option B : Dinosaures à bas niveau. Puis félins, félins, félins : voilà votre maître mot. Compagnon animal ou transformation animale, dès que possible vous serez ou votre animal sera un félin. Vous pourrez prendre en tenaille vos adversaires et les réduire à l'état de hachis. Comme on dit chez nous « Avec un druide et un tigrou, l'ennemi va se faire dessus tout mou ».

CHOIX DES SORTS

Comme spécifié un peu plus haut, le druide comme le prêtre à accès à tous les sorts de sa liste, à vous de les choisir en fonctions de votre rôle dans le groupe. Prenez quand même des *soins*, ce n'est jamais gâché, ainsi que les sorts qui vous procurent armure naturelle ou CA.

Alors, quand tirez-vous votre prochain druide (humour gras, quand tu nous tiens) ?

Papy Donjon

Illustrations *Rolland Barthélémy pour Papy Donjon Inc. et Paizo Publishing. Tous droits réservés.*

BRUMISATION

Brume de dissimulation au niveau 1, vous protègera vous et votre équipe en cas d'embuscade ou de mage revêche : en plus de donner un camouflage total, il est bien précisé dans le sort que vous et vos compagnons dans un rayon de 6 m « ne pouvez pas être repérés visuellement par les ADVERSAIRES » donc l'inverse est possible (négociation avec le MJ en vue), ce qui protège de TOUS les sorts offensifs et des flèches. Merci qui ? Merci Papy Donjon !



ARCHÉORÔLISME

L'ULTIME ÉPREUVE

Le tout premier

***1983**. Mathilde nous a bien bluffés avec son* D&D *sorti du chapeau (voir CB#1), mais le sandwich mexicain nous a laissé sur notre faim.* Jeux Actuels *fait alors office de pionnier en proposant le premier jeu de rôle 100% français ! Finis les Saving Throws, Spells, et Armor Class, on peut enfin jouer en français dans un monde bien de chez nous. Et ce n'est pas tout, on a en plus droit à une belle boîte !*

L'*Ultime Épreuve* fait partie de ces jeux que l'on n'oublie pas et qu'on relit avec le même plaisir, la même ardeur qui nous a fait l'ouvrir pour ne le refermer qu'une fois fini, il y a presque 30 ans. Ma présentation ne sera certainement pas objective car j'en parle avec l'affection toute particulière liée à ma première expérience de MJ. *L'Ultime Épreuve* est en premier lieu un jeu d'initiation qui se veut didactique et facile à prendre en main. Les étapes du jeu sont décrites de manière claire et un MJ débutant se sent épaulé et accompagné tout en douceur. Des conseils sont d'ailleurs donnés aussi bien pour le MJ que pour les joueurs qui sont encouragés à prendre à leur tour le rôle de MJ. La sortie de règles additionnelles permet également à un maître expérimenté d'en prendre pleinement possession.

Le livre des règles de la première édition de *L'Ultime épreuve.*





Dieux et Peuples

Sur le continent de Lynais (issu de la contraction d'Elynais, déesse de l'Équilibre), pas de lutte franche entre les armées du bien et du mal, pas de créatures nauséabondes harcelant une humanité bien-pensante. Plutôt un monde corrompu de l'intérieur laissé entre les mains de ses habitants. Après une guerre divine aussi soudaine qu'inattendue, les Seigneurs de l'Équilibre qui maintenaient la paix se sont réfugiés dans leur univers natal, laissant le monde en proie aux Seigneurs de la Destruction qui le nécrosèrent progressivement, pernicieusement, infiltrant toutes les couches de la société. Avant de partir, les Seigneurs de l'Équilibre ont toutefois laissé derrière eux des portes qui permettraient aux plus valeureux de les rejoindre afin de lever l'armée destinée à revenir un jour pour restaurer l'Équilibre. Le passage d'une *Ultime Épreuve* introduit ainsi pour la première fois dans un jeu de rôle une vraie finalité, un but à atteindre pour les personnages. Ils n'errent plus sans raison à la recherche de monstres à occire et de trésors à découvrir ; non, ils doivent se montrer dignes d'aller rejoindre les Seigneurs de l'Équilibre pour une tâche bien plus ambitieuse. Alors que nobles politiciens et marchands avides se battent pour des pouvoirs éphémères, seuls quelques braves aventuriers luttent pour l'avenir de ce monde tourmenté.

Fabrice Cayla décrit succinctement un monde habité par six peuples disposant de caractéristiques qui leur sont propres tout en évitant les clichés raciaux. Un jeu med-fan dé-



pouillé de ses elfes, nains, et orcs ? Une révolution et un sacré pari en ce début des années 80 ! On retrouve par exemple un peuple de la forêt retiré dans son monde végétal, un peuple de brigands-voyageurs, saltimbanques infatigables parcourant le continent, ou encore le peuple des monolithes, sages philosophes et magiciens offrant l'asile à tous.

Le jeu de rôle pour les Nuls

Les inconditionnels du *Basic System* ne seront pas dépaysés. On retrouve les six caractéristiques habituelles, divers bonus associés aux peuples et un système de pourcentage pour les compétences (au nombre de neuf et permettant de gérer toutes les situations). L'auteur ne formalise pas les situations, laissant toute liberté au MJ pour les gérer à sa convenance. Il introduit quelques idées novatrices telles que les points de défense évolutifs, un système intermédiaire entre la parade et la classe d'armure. Autre trouvaille ingénieuse, un système inventif d'apprentissage permettant la progression des personnages par le biais de diverses écoles, lesquelles offrent la possibilité d'augmenter telle ou telle caractéristique, apporte une vraie cohérence à l'évolution des PJ. Pas de classe de magicien non plus. La magie est démocratisée, accessible à tous, mais de puissance limitée. Le système d'apprentissage est à ce niveau astucieux, permettant à n'importe quel personnage à un moment donné de découvrir la magie et d'apprendre des sortilèges. La possibilité de « contre-sort » est aussi un élément novateur et rarement présent dans un jeu. Sans oublier que *L'Ultime Épreuve* est enfin le seul jeu où les caractéristiques d'une puce sont décrites !

Et il a si bien marché ce jeu ?

L'Ultime Épreuve a connu trois éditions et une version additionnelle, ce qui montre bien le succès qu'il a pu connaître à son époque. Et ce n'est pas sans raisons, au vu de ses qualités tant pour l'initiation que dans le cadre de campagnes au long cours ! Les illustrations sont réussies, voire de très bon niveau. Les illustrateurs (G. Bariol, F. Bihel et P. Pinter) ont d'ailleurs acquis ensuite une sérieuse renommée.

Pendant ce temps, à Québec

L'Ultime Épreuve est un des rares jeux français à avoir suffisamment bien marché pour connaître une édition québécoise. Enfin, pas vraiment une édition à part entière, mais plutôt une présentation spécifique pour le marché québécois, mélange du contenu du folio et de la 3ème édition.



La seconde édition de *L'Ultime épreuve.*



Une nouvelle carte de Lynais

La carte originale du monde de Lynais a été dessinée par Guy Bariol. Récemment, Emmanuel Roudier, talentueux auteur de BD et créateur du jeu de rôle *Würm*, nous a proposé une superbe interprétation haute en couleur de cette carte. Peinture acrylique et aquarelle, à l'ancienne ! Deux versions HD (une pour les joueurs et une pour le MJ) sont disponibles gratuitement en téléchargement sur le site Rêves d'Ailleurs (http://reves.ezael.net/). Un avant-gout de la carte est visible ci-dessous.



• la **première édition** se présente sous la forme d'une boîte fine (avec du vrai carton rigide, ce qui est suffisamment rare pour le souligner) contenant le livre de règles, le scénario *Le Château de Balroga*, des fiches de personnage et des dés.

• la **deuxième édition** se pare d'une couverture couleur reprenant l'illustration de la boîte (qui disparait au passage). Cette seconde édition est suivie du folio ***Les Chroniques de Lynais*** qui inclut **les règles additionnelles**, six fiches de peuples, une carte grand format, l'escalier de *L'Ultime Épreuve* et un nouveau scénario : *Dans les Griffes d'Ira*.

• la **troisième édition** reprend les mêmes éléments et ajoute un écran 4 volets superbement illustré ainsi qu'un livret de personnage très pratique. Si vous devez récupérer aujourd'hui une version de ce grand jeu, c'est celle-là !

Mais comment je deviens un héros ?

Par l'aventure mon brave ! Les deux premières sont courtes, destinées essentiellement à l'initiation. Suivent plusieurs modules incluant en général deux aventures et présentés sous la forme d'une couverture contenant les plans avec un livret à l'intérieur.

• **Le château de Balroga** est un scénario court et peu original qui ne conviendra vraiment qu'à des MJ débutants : le but est de s'introduire dans le château d'un sorcier de la Destruction (thème récurrent dans les aventures officielles) pour le détruire pendant son cycle de régénération.

• **Dans les griffes d'Ira** fait commencer les personnages comme prisonniers d'Ira, un sorcier connu pour ses expériences façon Dr Frankenstein sur des cobayes humains. Avec l'aide d'un espion, les aventuriers vont devoir trouver la sortie en affrontant les créations monstrueuses d'un Dali des temps anciens…

• Le module 2/3, **Le Labyrinthe Magique et Le Palais du Temps,** propose des palais créés par des sorciers de la Destruction désireux de joindre l'amusement à l'élimination d'aventuriers trop téméraires (même un sort de désintégration finit par perdre de son charme). Le premier prend la forme d'un palais « tournant » avec le soleil à la manière d'un cadran solaire, tandis que le second est un labyrinthe temporel que les aventuriers sont chargés de « fermer ».

• Le module 4/5, **Le Domaine d'Orsia et l'Antre du Collectionneur,** offre à nouveau une exploration de « châteaux », mais des rebondissements inattendus rendent ces scénarios réellement intéressants. Orsiagri, un magicien extrêmement puissant, s'est retrouvé scindé en deux lors de la guerre des Dieux : Orsia devenant le plus grand sorcier de la Destruction, tandis que Sagri devenait le plus grand magicien de Lyn. Les aventuriers vont devoir explorer le Domaine d'Orsia pour y libérer un membre de la Guilde des Espions. Mais alors qu'ils pensent y être arrivés, Orsia, averti de leur présence, dérobe l'âme des malheureux intrépides. La récupérer fait ainsi l'objet d'un second scénario sous haute tension…

• Le module 6/7, **Le Chemin des Ermites et le Périple Intérieur,** rompt avec l'exploration de « donjons » pour amener les aventuriers dans un environnement singulier. Le Périple Intérieur commence par une bataille rangée et se poursuit par l'exploration de l'intérieur d'un monstre-montagne gardé par de terribles globules ! Un monstre-montagne ? Oui… vous allez entrer par son fondement pour ressortir par sa bouche… euh… Sinon vous me parliez du Chemin des Ermites ? Dans cette deuxième aventure, les aventuriers ont été recrutés

Le système de jeu niveau expert

Les MJ expérimentés ne sont pas en reste. Si les règles de base établissent les grandes lignes et permettent de jouer rapidement, *Les Chroniques de Lynais* les complètent habilement tout en restant dispensables. On y découvre un historique du continent de Lyn et l'origine commune des six peuples venus du Royaume de Véris, bien avant la guerre des Dieux. Là encore, c'est simple et efficace. Le MJ peut appréhender rapidement les différents peuples et les mentalités qui leurs sont liées. La description de Véris invite notre imaginaire vers des contrées lointaines, sources d'aventures potentielles.

Le continent de Lyn est également riche en intrigues et doit sa situation à l'affairisme des groupes politico-marchands visant à s'approprier le pouvoir, ceci sous la surveillance d'une sorte d'ONU, la Guilde des Espions. Ingrédient important et original du monde, cette guilde est une sorte de garante de la paix qui intervient dans toutes les intrigues humaines, évitant guerres et conflits. Car le mal est plus insidieux, plus profond, et plus dangereux qu'ailleurs. Les Seigneurs de la Destruction œuvrent dans l'ombre par le biais d'émissaires aux quatre coins du continent. Les héros sont avant tout des défenseurs de l'humanité et de la société, et donc plus que de simples explorateurs de donjons.

Les Chroniques présentent aussi des règles additionnelles, pour la plupart accessoires (les règles de base se suffisent à elles mêmes), comme de nouveaux bonus et des métiers associés aux peuples (dont certains insolites tel que le sauterellier). Le chapitre sur les croyances amène quelques indications intéressantes sur la pratique et ses adeptes. Les talents annexes et les règles de combat additionnelles constituent des ajouts appréciés par les MJ expérimentés, tout autant que les nouveaux sorts. Le vrai plus de ces chroniques tient finalement dans la description du passage de *L'Ultime Épreuve* et dans les informations fournies sur les peuples de Véris, l'ancien royaume.



L'écran de la troisième édition de *L'Ultime Épreuve.*

pour retrouver un ermite ayant découvert un menhir maléfique. Simple à priori, quelques renseignements ici et là et hop, c'est bouclé. Mais le climat de suspicion ambiant entre PJ (y aurait-t-il un traître ?) amène de belles séances de roleplay.

• **Les Baladins de la Mort** est le dernier scénario paru. Une grosse part de l'aventure se situe en extérieur à la poursuite des Flibustiers-Baladins, pirates cruels que l'on pensait disparus… L'exploration de leur forteresse constitue la dernière étape de cette aventure de longue haleine.

L'avenir de l'Ultime Épreuve

L'Ultime Épreuve compte parmi ces jeux de notre enfance qui n'ont guère pris une ride et qu'on redécouvre avec bonheur. Le marché a certes évolué, mais il reste un jeu d'initiation parfait pour tous, petits comme grands. Nous ne pouvons qu'espérer que ce jeu connaîtra une nouvelle jeunesse ou sera diffusé à nouveau (pourquoi pas en PDF ?). Croisons les doigts.

Didier Guisérix, Philippe Rat et les conservateurs

Le coin de l'antiquaire

Les prix suivants sont indicatifs et concernent un objet en très bon état (TBE).

Boite v1 : 30€
V2 livre et éléments : 20€
Folio (*très rare en parfait état*) **:** 40-45€
Boite V3 : 40-45€

Module 2/3 version A5 : 20€
Module 2/3 version A4 : 25€
Module 4/5 version A5 : 15€
Module 4/5 version A4 : 20€
Module 6/7 version A5 : 15€
Module 8 version A5 : 15€

PORTRAIT DE FAMILLE

James Bond 007

Au Service Secret de Sa Majesté

Alors que le MI6 se fait attaquer sur grand écran et que M ne peut plus compter que sur ce bon vieux James, nous vous proposons de faire un « bond » 30 ans en arrière en revenant sur une gamme grand spectacle !

Lorsque les transfuges de SPI acquièrent la licence du plus célèbre agent secret anglais, le créneau de l'espionnage en jeu de rôle n'est pas vraiment encombré. Ne s'y disputent alors sérieusement que *Top Secret* (TSR, 1980), *M.I.S.S.I.O.N.* de Kabal Gaming System (1982), *Espionnage!* (Hero Games, 1983), et *Mercenaries Spies & Private Eyes* (Flying Buffalo/Blade, 1983). Les deux premiers se consacrent à un espionnage plus ou moins réaliste, dans la foulée des romans et films « sérieux » des années 60-70, même si les agents de l'UNCLE sont conviés au détour d'une phrase, et le dernier lorgne plus sur des aventures pulps dans la lignée du *Daredevils* de FGU.

Les jeux de l'époque basent leurs mécaniques de résolution sur une recherche de simulation de la réalité plutôt que sur tout autre critère. Ayant à choisir parmi les matériaux d'origine, les concepteurs de *James Bond 007* décident de privilégier un média, le cinéma, par rapport aux romans, et optent pour une mise au placard des sacro-saintes notions d'équilibre et de réalisme régissant les jeux qui ont précédé. Dès le départ, ils s'efforcent de rendre l'ambiance des films de l'époque dans leurs aspects irréalistes. Ils avantagent notamment les PJ par rapport à leur opposition, par exemple via un système de points d'héroïsme leur permettant de défier la mort et les probabilités. De même, les caractéristiques des armes font montre d'une puissance disproportionnée, les armes de poing utilisées par les héros devenant à peine inférieures aux fusils et autres armes lourdes des hommes de main des grands méchants. Dans un esprit similaire, il est plus facile de créer un personnage extraordinaire (mais d'autant plus repérable) comme peut l'être 007, qu'un personnage neutre capable de passer inaperçu. Pour la première fois, les choix des développeurs quant aux paramètres du jeu ne reposent plus sur une logique de simulation de la réalité, mais de simulation d'un genre.

Par ailleurs, le problème récurrent des jeux d'espionnage, le fait que le thème se prête plus aux agissements d'un agent solitaire que d'un groupe, est contourné par la possibilité de créer des personnages de rangs plus ou moins élevés, de la recrue au « 00 » déjà installé.

Enfin, les concepteurs lancent également une autre idée innovante, celle d'une résolution des actions se reposant sur une table unique. La conjonction d'un niveau de compétence et d'une difficulté indique une chance de réussite. La table de résolution stipule pour cette chance un jet de dés donné. La qualité de la réussite (échec, réussite acceptable, bonne, très bonne ou excellente) est elle-même explicitée dans les règles. On retrouvera d'ailleurs ce principe dès l'année suivante, présenté de façon un peu plus graphique, avec les tables colorées de *Marvel Super Heroes* (TSR), de *Chill* (Pacesetter) et plus directement dans *Rêve de Dragon*.



Le matériel contenu dans la version boîte de Victory Games.



La version française de Descartes. 1988.



La version originale de Victory Games. 1983.



> « MR. BOND, VOUS AVEZ LA FÂCHEUSE HABITUDE DE SURVIVRE. »

Le monde ne suffit pas

Les règles de *James Bond 007* n'ont connu qu'une édition, vendue au choix en livre seul ou en boîte, le livre de règles étant dans ce second cas accompagné de dés et d'un bloc de feuilles de personnages. La version française lui offrit un lifting conséquent, les illustrations de l'édition originale étant remplacées par des photos issues des collections de fans de l'agent anglais. La gamme fut complétée par plusieurs suppléments à l'utilité plus ou moins évidente. Victory Games les proposa sous forme de livrets ou de livres à couverture souple, parfois servis en boîte. De son côté, pour la version française, Descartes opta pour des couvertures cartonnées de bonne qualité.

Une fois n'est pas coutume, commençons ce portrait de famille par le plus dispensable. ***L'équipement du MJ*** (Gamemaster Pack) contient un bloc de feuilles de personnages, des feuilles de suivi des missions, du papier à entête du MI6, une couverture de dossier de mission, une feuille regroupant des fiches réduites pour les PNJ et un écran 4 volets (en partie orné de reproductions d'affiches de films).

À l'opposé, l'accessoire le plus indispensable est le ***Manuel du Service Q*** (***Q Manual***), un recueil d'équipements divers passant en revue des dizaines d'armes, voitures et autres engins motorisés, et bien entendu les gadgets fournis à 007 par le maître armurier Q. Que serait James sans son Aston Martin truffée de gadgets high-tech ?!

Pour Votre Information (***For Your Information***), supplément en boîte sorti assez tard dans la gamme, présente de nouveaux PNJ mais surtout un assortiment de nouvelles règles avec notamment celles gérant les infiltrations et les lavages de cerveau, mais aussi les combats en environnement particulier, comme en milieu sous-marin ou en apesanteur. Une section y est dédiée aux conseils pour aider le MJ dans la construction de ses missions et de sa campagne.

Thrilling Locations (inédit en français) permettait au MJ →

Pour la petite histoire...

Après la publication de ses premiers romans, Ian Fleming a très vite rêvé d'une adaptation au cinéma. Il travailla à cet effet avec Kevin McClory à un script, mais leur projet n'aboutit pas et Fleming utilisa finalement la trame du scénario qu'ils avaient produit comme base pour le roman *Opération Tonnerre*. Lors de la mise en chantier du film, McClory fit valoir ses droits de co-auteur devant les tribunaux et se vit donner raison. Le jugement lui accordait notamment le droit de réutiliser l'histoire pour lancer à son tour un film (ce qui fut fait au milieu des années 80 avec *Jamais Plus Jamais*, un vrai James Bond pourtant considéré comme non-officiel). Les concepteurs du jeu ont dû en tenir compte et remplacer le SPECTRE, et son chef Ernst Stavro Blofeld, par l'organisation TAROT, menée par Karl Ferenc Skorpios.

Les suppléments plateaux

En dehors des suppléments et scénarios du JdR, Victory Games utilisa la licence sur deux gammes de produits. La première ne contint qu'un jeu, *James Bond 007 Assault*, permettant de simuler en mode wargame l'attaque du repaire de Blofeld (ici bien entendu remplacé par Skorpios) dans *On Ne Vit Que Deux Fois*. La seconde gamme proposa quatre petits jeux de plateaux rejouant quelques scènes d'action mythiques de la série de films : la poursuite en hors-bord de *Vivre et Laisser Mourir*, le combat entre hélicoptères d'*On Ne Vit Que Deux Fois*, la poursuite automobile de *Goldfinger* et le duel final de *l'Homme Au Pistolet d'Or*.

Des liens à ne pas manquer

http://jb007rpg.free.fr/
THE site francophone.

http://www.jdrp.fr/jdr/james-bond-71.html
Le petit portail bien pratique du meilleur de la crème.



L'indispensable manuel des gadjets de « Kiou » !

peu fortuné de découvrir les grands hôtels, casinos et autres établissements ou moyens de transport de luxe auquel 007 est habitué. Photos, plans et PNJ accompagnent les descriptions du Casino de Monte Carlo, du Simplon Venise Orient Express et du MGM Grand Hotel, entre autres.

Enfin, ***Adversaires*** (***Villains***) propose d'une part un sourcebook consacré à une version moderne de l'organisation soviétique SMERSH, apparue dans plusieurs des premiers romans de Fleming avant - fin de la guerre froide oblige - d'être remplacée par le SPECTRE. D'autre part, *Villains* présente un recueil de sept grands méchants inédits de la classe des Goldfinger, Stromberg, Elektra King ou Elliott Carver, que le MJ peut utiliser à sa guise sans se sentir contraint par les histoires existantes.

Dangereusement Vôtre

Le jeu se dote très rapidement de scénarios qui, dans un premier temps, utilisent les trames des films de la série Eon Productions. Chacun de ces scénarios reprend de façon plus ou moins fidèle le déroulement du film correspondant, mais en apportant à chaque fois un ou deux retournements de situation susceptibles de déstabiliser les joueurs connaissant trop bien ceux-ci. Ainsi, dans le module ***Goldfinger***, le but de celui-ci n'est plus de nucléariser Fort Knox mais de s'attaquer aux sites de productions aurifères.

Chaque scénario se présente accompagné d'une enveloppe de documents en couleur à donner aux joueurs au fur et à mesure de l'avancée de leurs investigations. Six seulement de ces scénarios ont été traduits.

***Goldfinger* (*Goldfinger*)** démarre avec le briefing de M précédant la partie de golf et suit les événements du film. Bien équilibré, il constitue un bon scénario de départ pour les joueurs.

***Octopussy* (*Octopussy*)**, de même, suit peu ou prou le film du même nom, en modifiant les plans des vilains.

***Doctor No* (*Docteur No*)** reprend des éléments du film mais aussi du roman original, notamment pour les événements se déroulant dans l'antre du Docteur No.

You Only Live Twice reprend le cadre japonais du film mais en modifiant les enjeux pour les agents.

***Vivre et Laisser Mourir* (*Live and Let Die*)**, un des scénarios les plus difficiles de la série, apporte des modifications tant au niveau des antagonistes que des enjeux, et se distingue ainsi du film.

The Man With The Golden Gun suit dans l'ensemble le film éponyme, mais l'ajout d'intervenants supplémentaires complique la situation.

***Dangereusement Vôtre* (*A View to a Kill*)** est d'un niveau de difficulté équivalent à celui de *Vivre et Laisser Mourir*. Si la trame générale du film est là encore préservée, les moyens mis en œuvre par le grand méchant pour atteindre son objectif ont été modifiés par rapport à celui-ci.

***Goldfinger II L'Homme aux Doigts de Midas* (*Goldfinger II The Man With The Midas Touch*)** voit revenir Auric Goldfinger, laissé pour mort à la fin de Goldfinger. L'aventure conçue par Victory Games présente des situations variées et assez intéressantes.

For Your Eyes Only suit d'assez près l'intrigue du film éponyme, mais les événements ne se dérouleront probablement pas dans le même ordre.

Enfin, ***You Only Live Twice II : Back of Beyond*** est un scénario original, non basé sur une source bondienne. Les agents sont envoyés pour enquêter sur la disparition de documents liés à la guerre bactériologique. Leur enquête les mène en

CB

Second avis

JB 007 est une tuerie. Une vraie. Non seulement il a apporté énormément de choses à notre loisir, mais il n'a presque pas pris une ride. Il y a bien quelques règles simplifiables, notamment lors de la création, mais c'est de l'ordre du détail. Imaginez : nous sommes en 1983. Il y a trente ans. La plupart des jeux partent du principe que plus une capacité est puissante, plus elle doit être chère ou plus il faut avoir souffert avant de s'en servir. Et voilà que sort *JB 007*, sur un thème grand public et partant d'une idée folle : « ce jeu est fait en faveur des joueurs ».

Et ce n'est pas une parole en l'air. Tout est fait pour donner aux PJ un cachet bondien et, plus généralement, la classe : ils n'ont pas à gérer leur argent (rappelez-vous… 1983), le matériel inclut yachts, hélicoptères et voitures de luxe, on y découvre des destinations paradisiaques et des règles pour jouer au casino ou draguer des créatures de rêve, etc. Plus encore : les points d'héroïsme. Ici plus un PJ ose et réussit, plus il continue à réussir et plus il peut réaliser des exploits. Depuis, cela a été copié un peu partout, mais il faut reconnaître que c'est le cas de presque l'intégralité de ses règles : gestion des PNJ (sbires, etc.), poursuites, table unique et qualités de réussite… Pourtant, il recèle quelques autres pépites restant encore à redécouvrir (célébrité, gestion des contacts, conseils, etc.).

Souvent oublié ou mésestimé, *James Bond 007* reste un jeu séminal, en avance sur son temps, et une étape importante dans l'évolution de notre loisir.

Jérôme « Brand » Larré

Australie où se déroule l'aventure. Celle-ci n'entretient aucun rapport avec *You Only Live Twice*, sinon la présence de quelques PNJ japonais !

On Her Majesty's Secret Service, adapté du film le moins connu de la série (s'il a depuis repris son rang en particulier grâce à la vidéo, il était pratiquement invisible à l'époque du jeu), présente un argument ne se prêtant que difficilement au jeu en équipe. Victory Games en fit donc un scénario solo, amélioré par l'ajout de cartes actions et d'une gestion d'indices permettant de faire varier le niveau de danger en cours de mission. Le scénario, qui reprenait des éléments iconiques du film plutôt que sa trame exacte, est malheureusement entaché par quelques renvois de paragraphes erronés.

Les diamants sont éternels

Si les scénarios basés sur les films ne manquent pas d'intérêt pour les amateurs qui souhaitent se replonger dans un univers qu'ils connaissent, l'exercice montre assez vite ses limites pour des rôlistes habitués à concevoir leurs propres scénarios. À cet égard, les deux scénarios originaux proposés par Victory Games se montrent bien plus intrigants voire, disons-le, plus intéressants. Le jeu, entre son livre de base et ses suppléments, sans compter le matériau que représentent les films, les romans de Fleming et de ses continuateurs (à l'époque Kingsley Amis et John Gardner, suivis par la suite par Raymond Benson), regorge de personnages hauts en couleurs à utiliser comme adversaires dans des aventures faites maison, et en créer de nouveaux ne présente pas de difficultés. Il est donc facile pour un MJ de concevoir ses propres scénarios.

Le principal reproche que l'on peut lui faire aujourd'hui est un côté un peu daté, que des fans ont cependant entrepris de gommer en donnant un lifting aux règles comme au background, pour tenir compte en particulier des derniers films de la saga avec Daniel Craig dans le rôle principal, dont le ton et l'ambiance se sont éloignés des Bond de la grande époque pour se rapprocher des nouveaux canons du film d'action. Nous vous invitons à découvrir leur production sur leur site (*http://jb007rpg.free.fr/wp/*).

Patrice Mermoud, avec la participation de Géraud « myvyrrian » G.



30 ANS DE CASUS

Casus Belli n°12, 72 ¢ 17

Antagonismes

Suite à une faille temporelle, nous voilà déjà à l'aube d'une nouvelle année. C'est l'hiver, il fait froid, on met du bois dans la cheminée et on se replonge avec nostalgie dans nos archives, par tranche de 10 ans. C'est bien 10 ans. C'est rond !

Du côté des scénarios

Dans CB 12 : *Convoi perdu* (AD&D) est un module de niveau 3, qui passe du rire (l'auberge) au pas simple (un château à explorer). **Dans CB 72 :** *Pour une place au soleil* est un scénario *Méga III* par Tristan Lhomme, du pur *Sillage* (la BD) bien avant *Sillage* ! *Le prix des larmes* (JRTM) est une histoire de peste et de guérisseuse à retrouver (pas mal de taf pour le MJ). *Les mystères d'Eleusis* (AdC) est une enquête en Grèce, mêlant antiquité et offrande moralement compliquée. *L'important, c'est de s'aimer* (Shadowrun) est un run sympa pour retrouver une future mariée gobelinisée avec en fond une OPA sur deux sociétés liées par le mariage. **Dans CB ^{2}17 :** *Une ville pavée de bonnes intentions* (Vampire, l'âge des ténèbres) se passe en Bavière où s'organise la destabilisation d'une ville. Peste. Assassinat. Du boulot de préparation, mais ça promet ! *La Madone des camionneurs* (Cendres) est une mise en situation, du taf pour le MJ, là encore ! *Blackguard, White knight* (D&D3) oppose des PJ niveau 5-7 à un Chevalier noir niveau 10. Du musclé mais avec moralité, écrit par Arnaud Cuidet.

Le concurrent

Peu avant de se lancer à l'assaut de l'année 1983, *Casus Belli* old-school se penche sur un RPG qui commence sérieusement à faire parler de lui aux USA avec une gamme qui ne cesse de s'étendre. *Runequest*, le petit bijou de l'époque, propose des règles plus claires et logiques que D&D et avec son univers envoûtant, trouve peu à peu son public. On parle encore de la VO bien sûr, mais c'est le début des jeux *med-fan* trouvant d'autres voies que celles inventées par Gygax et Arneson. Du côté de *Devine*..., on fait dans le végétal (plan de coupe à l'appui) avec l'orchidée gobe-tout. Et puisque l'invocation de dieux à l'air de poser problème aux MD de donj', une petite aide de jeu très technique vous permet de calculer précisément quelles sont vos chances de faire venir votre dieu à la rescousse. Si vous ne voulez pas vous retrouver cul nu, enfilez vos panthéons ! Pour le reste, *Casus* reste un magazine de wargames et de ce côté-là, on constate que les jeux informatiques commencent déjà à faire parler d'eux. Il fallait pourtant s'accrocher !

Le concurrent ?

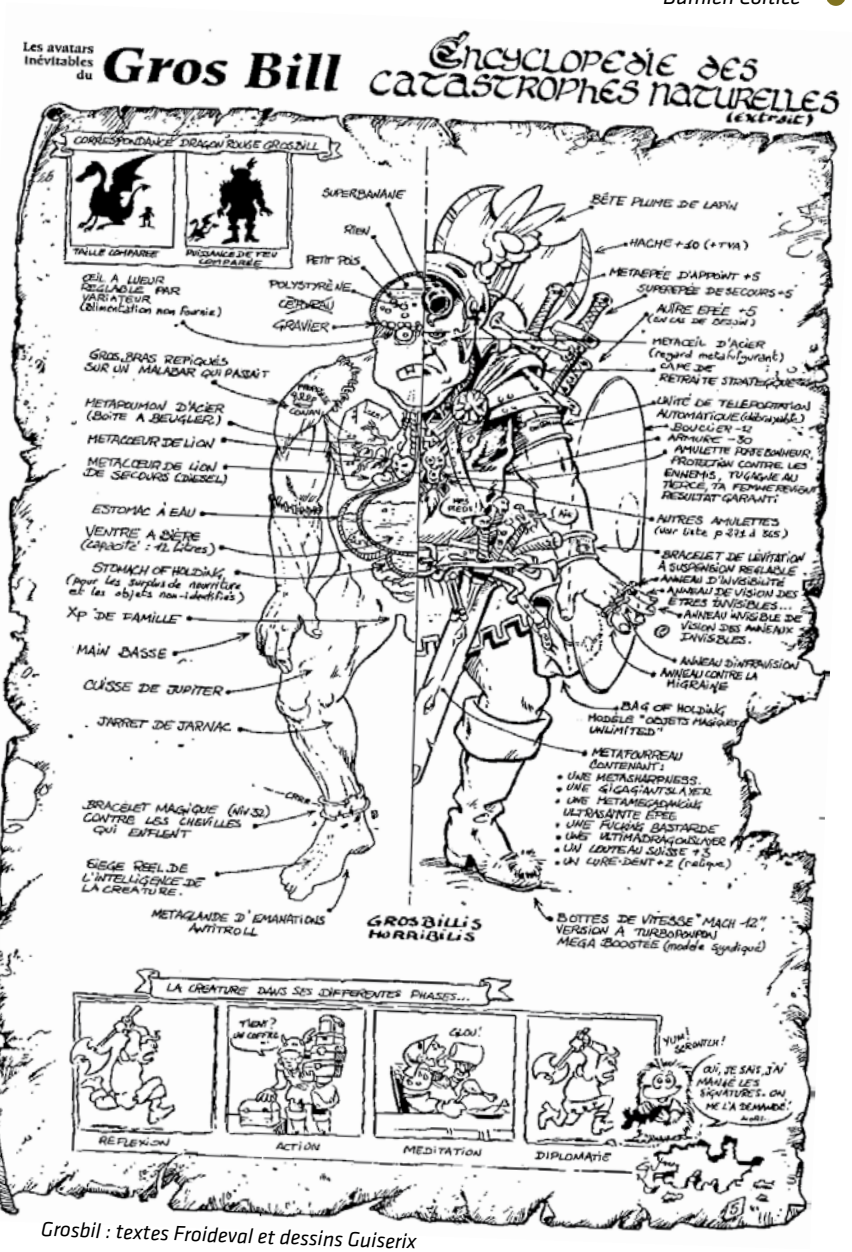
Le petit monde du RPG tremble ! Gary Gygax, spolié et mis dehors par sa propre société (c'est beau l'Amérique), sort son nouveau jeu de rôle, *Dangerous Journey*, un système complet, mal expliqué et finalement assez dans l'esprit de D&D mais libéré de certaines vaches sacrés. Bon, je ne vais pas vous en parler des heures, le jeu n'a pas fait date... Heureusement, le lecteur de *Casus* peut se rabattre sur *Méga III*, critiqué lui aussi dans ce numéro et qui paraît alors comme hors-série. Là aussi, on est dans le genre complexe côté règles, mais le charme du jeu est certain et l'illustration de couverture de Vatine (la BD *Aquablue*, c'était lui) est sublime ! On notera un article *Profession meneur de jeu* pour INS/MV par Croc : un plaisir simple de lecteur à défaut d'être franchement indispensable, avec des phrases qui claquent, du type « Moi, dans le civil, je suis PNJ ». La rubrique *Archétype* nous présente le marchand et une galerie de 4 marchands prêts à jouer. Une bonne inspi ! Du côté des news, *Werewolf* est sorti aux US avec sa couverture mythique (une griffure qui transperce la couverture !), *Shadowrun* 2e édition aussi et un petit jeu d'ambiance français, *Néphilim*, s'apprête à bouleverser le microcosme ! *Casus* 72, enfin, c'est le dessin MYTHIQUE du Grosbill façon Léonardo De Vinci, que nous reproduisons ci-contre pour le plaisir, merci à ses auteurs Didier Guiserix et Froideval.

Les concurrents

À part quelques suppléments sympas (*L'Atlas de Greyhawk*, *Byzantium* pour *Fading Suns*), pas grand chose à se mettre sous la dent. Si, du d20. On attend le *D20Modern*, *Everquest* d20 et la traduction VF de *Spycraft*

(qui ne verra finalement jamais le jour !). *Les Deux tours* s'apprêtent à sortir au ciné et *Casus* nous présente donc le magnifique travail de John Howe sur les Terres du Milieu. On trouve enfin une thématique centrée sur les grands méchants. Comment concevoir son grand méchant ? Comment gérer son grand méchant ? Son empire maléfique ? Comment jouer un PJ méchant ? Rien de fou, mais quelques crapous bien amusants et des envolées décomplexées !

Damien Coltice



Grosbil : textes Froideval et dessins Guiserix



Ci-dessus : *Casus* 12, 72 et le numéro 17 de la 2e formule.
Ci-dessous : le hors-série n°5 de *Casus*, *Méga III*.



RÉSULTAT DU CONCOURS

Rappel du concours

Un grand merci à tous les auteurs qui ont envoyé leurs textes et participé au concours « Avis aux intrépides voyageurs ». La qualité était au rendez-vous et il n'est pas impossible que nous proposions à certains auteurs une future publication de leurs carnets de voyage (dommage que les plus insensés aient tant débordé hors des limites imparties par le concours). Le Corridor de Vasari, tel que présenté par Yohan Vasse, a obtenu les faveurs du jury. Toute l'équipe de Casus Belli lui renouvelle ses félicitations !



Passerelle aérienne liant le Palazzo Vecchio aux Offices

CARNETS DE VOYAGE

FLORENCE

Le Corridor de Vasari

Un véritable écrin de près d'un kilomètre de long se niche au cœur de la ville italienne de Florence, en Toscane. Un corridor caché aux yeux des habitants comme des touristes qui abrite des centaines d'œuvres d'art.

Lorsque Cosme de Médicis est élu *capo e principe* en 1537 par le sénat des Quarante-huit, sa famille règne sur Florence depuis un siècle, presque sans interruption. Il succède à son cousin Alexandre, premier duc de Florence, placé au pouvoir en 1531, après le long siège de la cité par les forces du pape Clément VII (Jules de Médicis) alliées aux troupes de l'empereur Charles-Quint.

Le duc Cosme Ier et son épouse Éléonore de Tolède, la fille du vice-roi espagnol de Naples, s'installent en 1540 dans le palais de la Seigneurie (Palazzo Vecchio). Le maître Giorgio Vasari (peintre, architecte, biographe et écrivain) se voit confier le réaménagement intérieur du palais et la construction des Offices, un long édifice en forme de U qui doit accueillir les services administratifs du nouvel état toscan.

Car Cosme Ier concentre les pouvoirs de la cité entre ses mains et entame la réunification politique et militaire de la Toscane. C'est le début d'une période de prospérité pour le futur grand-duché.

En 1560, les Médicis transfèrent définitivement leur résidence au palais Pitti, propriété d'Éléonore de Tolède depuis dix ans après qu'elle l'ait acheté afin de bénéficier de la fraîcheur des jardins de Boboli.

Quand on appartient à la famille la plus puissante de Toscane, focalisant aussi bien jalousie, rancœur et admiration que révérence, il est difficile de se déplacer avec son escorte dans les rues étroites et fréquentées sans risquer sa vie.

L'idéal serait de posséder son propre chemin isolé… secret. Voilà la réflexion que dut se faire Côme Ier, sûrement inspiré par le Passetto di Borgo. Après tout, ce viaduc couvert qui relie sur 800 mètres le Vatican au château fortifié Saint-Ange a permis au pape Clément VII d'échapper aux troupes autrichiennes lors du sac de Rome en 1527.

Le plan souhaité par le grand-duc relie le Palazzo Vecchio au palais Pitti, en passant par les Offices, avant de parcourir la cité par un long corridor aérien. Giorgio Vasari réalise les plans de ce nouveau projet en seulement cinq mois, entre le printemps et l'automne 1565. Tout est prêt à temps pour le mariage du fils aîné de Cosme, François Ier, avec Jeanne d'Autriche, les parents de la future Marie de Médicis qui deviendra reine de France en épousant Henri IV.

Dans les pas des grands-ducs

Pour quitter le Palazzo Vecchio, Cosme Ier se rend d'abord dans les appartements d'Éléonore de Tolède.



Le corridor enjambe l'Arno.

Pour cela, il traverse la Salle des Cartes géographiques puis entre dans la chambre verte afin d'accéder à l'arche du XIII^{ème} siècle qui relie le palais aux Offices.

Le grand-duc remonte le long couloir qui dessert une enfilade de bureaux appartenant à son administration. Le bâtiment est encore en chantier, il ne sera fini que six ans après sa mort en 1574.

Les Médicis forment une famille de mécènes raffinés, protecteurs des arts et des sciences. Ils ont commandé de nombreux chefs-d'œuvre de la Renaissance. C'est François I^{er}, héritier de la charge du grand-duché, qui commencera à rassembler peintures et sculptures dans les Offices, initiant ce qui deviendra l'actuel musée.

Arrivé à l'autre extrémité de la galerie, Cosme I^{er} fait face à l'Arno. Il continue dans l'aile est pour emprunter un grand escalier de soixante marches, abandonnant l'agitation de son personnel administratif. L'accès est aujourd'hui protégé par une porte blindée, l'une des cinq portes qui assurent la sécurité du corridor, ouvertes et refermées lors de chaque passage.

En mai 1993, cet escalier sera la cible d'un attentat organisé par la Mafia, peu de temps avant son ouverture au public. L'explosion de la bombe endommagera de nombreuses pièces d'art.

Le grand-duc se trouve désormais dans la partie secrète du corridor. En haut des marches, il suit le cours de l'Arno par une colonnade couverte aménagée à cet effet sur le Quai des Arquebusiers. De nos jours, cette section abrite différents tableaux, dont le superbe *Judith et Holopherne* (1620) par Artemisia →

Visite guidée

Le corridor est rarement ouvert au public, mais vous pouvez en faire la demande par avance auprès de la direction des Offices. Les guides touristiques ont tendance à « oublier » cette information. Compter 3 heures environ avec une visite éclair de la Galerie des Offices.

Gentileschi, la fille d'un disciple du Caravage, et *Le Dîner de mariage* par Gerrit Van Honthorst (1619).

Cosme Ier doit ensuite tourner à gauche pour traverser le fleuve. La structure de Vasari rehausse les boutiques du Ponte Vecchio et lui donne sa forme si particulière, avec ses trois grandes arches centrales. Les petites fenêtres circulaires grillagées laissent remonter les odeurs provenant des ateliers alors installés sur le pont. Le troisième grand-duc, Ferdinand Ier, aura l'odorat plus fin et fera remplacer en 1593 les tanneurs, tripiers et bouchers par des échoppes de joaillerie et d'orfèvrerie, toujours en place aujourd'hui.

C'est à partir de 1664 que le cardinal Léopold de Médicis, le petit-fils de Ferdinand Ier, se lance dans une collection d'autoportraits d'artistes européens. Poursuivie par ses successeurs jusqu'en 1799, cette collection réunira les portraits de Bernini, Le Caravage, Canova, Delacroix, Rembrandt, de Cortone, Rubens, Le Brun, Velasquez, Corot, Ingres, Böcklin, Chagall... et Vasari lui-même.

La Seconde Guerre mondiale épargnera le Ponte Vecchio et son prestigieux *corridoio*. L'ouverture de trois grandes fenêtres rectangulaires en 1939, afin d'offrir un panorama sur l'Arno à Adolf Hitler, sera un moindre mal. Cinq ans plus tard, lors de sa retraite, la Wehrmacht jugera le Ponte Vecchio trop étroit pour le passage des chars des Alliés et ne le fera pas exploser. Pourtant, la Résistance italienne utilisera le corridor pour communiquer avec leurs partisans côté allemand.

Voilà d'ailleurs Cosme Ier sur la rive opposée, dans le quartier de l'Oltrarno. Ici, sa volonté s'est heurtée à celle de la famille Mannelli, qui a refusé obstinément que le corridor traverse leur *casatorre*, une tour-maison médiévale typique de la Toscane. Vasari a résolu le problème en la ceinturant par un encorbellement, que soutiennent des potences. Son corridor enjambe ensuite la via dei Bardi par une grande arche, pénètre dans un bloc de maisons puis saute une petite rue pour atteindre le portique ajouté devant l'église Santa Felicita. Cosme Ier ne fait que passer, alors que son fils Ferdinand Ier y aménagera un balcon privé, ouvert sur la nef, d'où il pourra assister à la messe sans être vu.

À partir de là, le grand-duc sait que son corridor se fait plus discret. Le passage continue sa percée à l'arrière des demeures florentines de la via Guicciardini pour arriver enfin dans les appartements du palais Pitti. Ferdinand Ier aura quant à lui la possibilité de quitter le corridor quelques dizaines de mètres plus tôt pour sortir dans les jardins de Boboli, près de la grotte de Buontalenti.

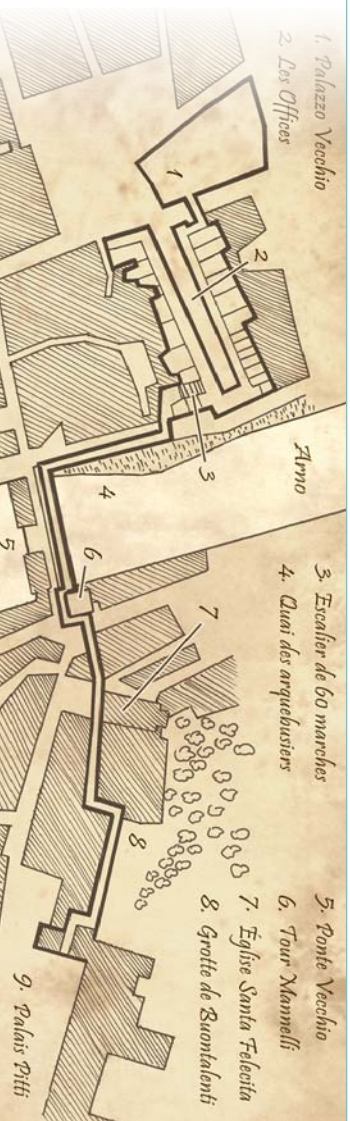
Conclusion

À la suite des Médicis, dont la dynastie s'achève en 1743 par la mort d'Anne Marie-Louise, les ducs de la maison de Lorraine continueront d'enrichir les œuvres d'art de la Galerie des Offices, jusqu'à la défaite de l'Autriche face à Napoléon Bonaparte en 1799. Florence deviendra une éphémère capitale de l'Italie de 1865 à 1870, période durant laquelle le roi Victor Emmanuel II cèdera le corridor à la ville, qui le laissera tomber dans un oubli relatif.

Le corridor de Vasari n'est pas seulement un chemin secret, comme le souterrain qui reliait le palais du roi Priam à celui de son fils Hector dans la cité antique de Troie. Ce n'est pas non plus une voie de repli en cas de danger comme le Passago di Borgo à Rome. C'est surtout un symbole de puissance, qui place les Médicis, littéralement, au-dessus de leurs sujets, qu'ils pouvaient épier à leur guise à travers les lucarnes disposées le long du parcours.

Yohan Vasse

Le plan du corridor



ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ PAS LES PROCHAINS NUMÉROS !

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

ABONNEZ-VOUS EN LIGNE SUR www.black-book-editions.fr

OU 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

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS !



LES *4 PREMIERS NUMÉROS* SONT TOUJOURS DISPONIBLES EN VERSION PAPIER ET PDF SUR LA BOUTIQUE EN LIGNE :
www.black-book-editions.fr

nouvelle

TÊTES DE MORTS | ÉPISODE 2/3

Les promesses de l'aube...

Dix jours de marche forcée à travers les plaines de l'est. Des nuits froides, mordantes comme l'acier. Un sommeil sans rêverie, noyé dans un vin aigre au goût de peur. Des muscles fourbus par l'effort long et prévisible de journées qui se ressemblent toutes. L'aube commence à poindre et pourtant le soldat a été appelé bien avant déjà.

Il ne dormait pas. Il fixe désormais droit devant lui un paysage qu'il n'oubliera jamais. Dans la brume spectrale du début de l'automne, un champ d'herbe grasse s'étire jusqu'à une colline perdue dans la grisaille. Sur le mont en face, une armée a pris position. Une masse indistincte de fantômes inertes. Le jeune homme d'arme, entré au service de son seigneur il y a de cela quelques semaines à peine, réalise tout juste la portée de son engagement. Il connaîtra sa première bataille avant sa première fille. Il pense à la belle Jova, la fille du tisserand.

Sa vision palpitante de la vie de mercenaire se heurte désormais, à quatre cents mètres de là, à un rempart de troncs hérissés. Lanciers et vougiers ennemis attendent au pied de la motte, prêts à contenir le plus longtemps possible l'ennemi sous le feu nourri d'archers postés sur le monticule. Au sommet du relief, les bannières et les lances d'arçons des cavaliers, dressées vers le ciel pâle, tanguent lentement comme les mats de navires maudits. Le jeune guerrier sait que la troupe convoquée sous la bannière de son chef de guerre a assurément l'avantage du nombre mais en première ligne, il ne parvient pas à s'en rappeler.

Les doigts gourds crispés sur la pique et le bouclier, le souffle rapide, il n'entend déjà plus les ordres beuglés par un cavalier en armure qui passe à quelques mètres. Il ne sent pas non plus, flanquées contre lui, les autres recrues, bardées de cuir bouilli et, pour les anciens, de plaques de métal charognées sur la boue sanglante d'une



ancienne mêlée. Des recrues sans étendard, de la soldatesque anonyme sans passé ni gloire autre que les délices à venir. Depuis des semaines, tous le disent. La victoire ne fait aucun doute.

Il est seul. Enfermé dans sa propre terreur. Sa perception est déformée par l'adrénaline qui explose et submerge ses sens. Une sueur glacée descend le long de son échine, sa vision se trouble. À chaque battement de son cœur, un marteau de tonnerre frappe ses tempes.

Un cor de guerre déchire le silence de la plaine, repris instantanément par des dizaines d'autres. Autour de lui, les hommes se mettent en marche, écus en avant. Il a l'impression étrange de se sentir mû par une impulsion extérieure. Il observe sa foulée comme s'il s'agissait d'un autre, lente d'abord puis au pas de course. La furie des cris de l'assaut le libère enfin. Il hurle désormais à pleins poumons, conscient du chaos qui l'entoure. Il pense à la belle Jova, la fille du tisserand.

Un cor de guere déchire le glience de la plaine...

Deux cent mètres. Sur la colline en face, les carquois sont ouverts, les cordes huilées, les genoux en terre, les flèches encochées. La première volée claque comme un gigantesque fouet, suivie d'un sifflement discordant, long et ténu. La trajectoire est courbe et molle. Chaque foulée dure une éternité mais l'ombre portée par les projectiles disparaît tout à coup, taclant avec une violence inattendue la course des assaillants.

Le novice se retrouve projeté sur le dos. Quel choc ! Une douleur rayonnante lui parcours le thorax. Comme si chaque parcelle de son torse était déchirée par des fils acérés, reliés entre eux par un puits de souffrance. À son regard déjà trouble s'offre, tel une fleur de mort, un empennage vermeil. La flèche a-t-elle traversé ? Les poumons sont-ils touchés ? La clavicule brisée ? L'homme aux cheveux châtains et au visage de bambin n'en sait rien. Il ne se rappelle pas être tombé. Toute respiration est impossible. Une ronde de jambes se précipite vers l'avant. Tout proche de lui, un autre corps s'arrête, puis s'effondre face contre terre, l'arrière du crâne enfoncé. Le goût du sel et du fer sur sa langue ramène le guerrier à ses propres sensations. L'air revient dans ses poumons. D'une main gauche hésitante, il tâtonne vers la douleur et comprend que la pointe de la flèche n'a pas percé profondément. Il plie les genoux et commence à se relever.

En arrière, à quelques dizaines de mètres de là, un chevalier fait face au déluge des projectiles. Couvert de la tête aux genoux par un haubert renforcé aux articulations de plaques d'acier peintes en rouge, une épée courte à la main, un large pavois dans l'autre, le vétéran avance. Brodées sur un surcot de laine épaisse et peintes sur son bouclier trônent les armes de sa maison, tour rouge sur nuage sombre. Comme d'autres seigneurs de moindre naissance, il foule ce sol, parsemé des corps tombés de l'avant-garde. Derrière lui, la charge de cavalerie ne va pas tarder. Il ne faut pas traîner. L'ancien connaît le grand ballet de la mort. Il a survécu à plus de batailles que ses doigts ne peuvent en compter. Et il ne lui en manque pas tant que ça. Deux nouvelles flèches se plantent dans son bouclier, criblé de projectiles depuis les premiers instants de la bataille. L'impact le déséquilibre. Son appui se dérobe sous une plaque de terre gorgée de rosée. Il tangue vers la droite et bascule finalement en arrière.

Il se rattrape de justesse, mais de tout son poids, il enfonce violement sa genouillère de métal dans la cage thoracique d'un jeune mercenaire. Le gamin aux cheveux châtains était en train de se relever, le sourire aux lèvres. L'articulation lourde du seigneur écrase au passage une flèche à empennage vermeil, plantée dans le plastron de cuir du jeune soldat. Le projectile ennemi s'enfonce alors complètement. La pointe déchire la poitrine du gamin qui crache et laisse échapper un râle dans un gargouillis sanglant. Le grand chevalier prend appui sur son bouclier et, sans un regard pour son compagnon d'arme, repart à l'assaut. La charge de cavalerie ne va pas tarder. Il ne faut pas traîner. La tête du garçon retombe après un ultime spasme, les yeux perdus dans les hautes herbes. Il pense à la belle Jova, la fille du tisserand.

Le soleil se lève sur la plaine, réchauffant le cœur des premiers assaillants à atteindre la colline. Une longue journée les attend. La victoire ne fait aucun doute.

Thomas Berjoan
***Illustration** Laurent Emonet*

ÉCONOMIE

KICKSTARTER ET LEVÉES DE FOND

Rien ne sera plus comme avant ?

Depuis un an, le site Américain Kickstarter et ses clones européens, Indiegogo et Ulule en France, sèment un vent de folie sur le marché culturel, notamment dans le domaine du jeu, qu'il soit « vidéo », « de plateau » ou « de rôle ». Des projets financés directement par les fans atteignent des sommes record et font de ces sites des passerelles déjà incontournables pour tous les éditeurs US. Le phénomène arrive en France et la question se pose : Kickstarter est-il sur le point de changer la donne ?

Ce que les anglais appellent le « crowdfunding » n'est pas une nouveauté en soi. Par le passé, des techniques commerciales visant à lever les fonds nécessaires auprès d'un public potentiel pour fabriquer son produit existaient déjà. Mais, comme avec la souscription, un concept plus connu du grand public, l'avènement d'Internet a permis de dépasser les contraintes d'espace-temps des vieilles campagnes de levées de fond pour s'élargir à une audience en ligne mondialisée, décuplant considérablement les avantages de ce modèle économique.

Comment ça fonctionne ?

C'est très simple. Un groupe de personne qu'on appellera « éditeur » (professionnel ou pas), propose sur une plateforme Internet de crowdfunding un projet de jeu. S'il est accepté (Et oui, il y a généralement une petite sélection à l'entrée), un descriptif du projet est publié en ligne. Pendant une durée déterminée (généralement 1 mois), les internautes peuvent alors « miser » sur le projet pour l'aider à atteindre un palier au-delà duquel le jeu sera « financé » et donc fabriqué.

Mais là où ça devient réellement intéressant, c'est que l'on vous propose plusieurs type de « mises », à des tarifs de plus en plus élevés, le but étant que ceux qui veulent (et peuvent !) donner plus soient tentés de le faire. Ainsi, si vous misez une somme modique, vous n'aurez peut-être que le PDF du jeu. Mais si vous misez plus, vous pourrez recevoir en échange un exemplaire collector, complété d'un lot de goodies quelconque, de livrets supplémentaires, voire, en y mettant le prix, d'un exemplaire à votre nom ou dans lequel figurera une illustration d'un personnage réalisée à partir d'une photo de vous ! La course aux goodies est donc lancée et l'interactivité de ces mises permet aux fans qui en ont les moyens de se faire plaisir (objets personnalisés, matériel de luxe dédié au jeu, etc.).

Mais cela ne s'arrête pas là ! Le palier qui permet de financer le projet n'est pas la seule « carotte » après laquelle courent les fans ! En effet, les éditeurs n'hésitent pas à prévoir des améliorations de chaque « mise » (y compris pour ceux qui ont déjà misés), au cas où la levée de fond dépasserait les espérances (200% du financement initial, 300%, et ainsi de suite), créant ainsi le buzz et incitant la communauté à se regrouper derrière le projet.



JOBS ACT

Signé par le président Obama en avril 2012, ce texte de loi a rendu possible à l'échelle des USA le développement du crowfunding et ce n'est donc pas un hasard si l'engouement perçu outre-Atlantique a débuté à cette période avant de contaminer l'Europe !

US records

Un petit exemple vaut mieux qu'un long discours, donc penchons nous sur LE kickstarter de l'été : *Bones*, le projet de figurines du célèbre éditeur Reaper (LE figuriniste de JdR). Au départ, la mise à 100 $ donnait accès à pratiquement 80 figurines de la nouvelle collection « *Bones* ». Je vous passe les détails et les nombreuses options proposées (pour 10 $ de plus, possibilité d'acquérir une grosse figurine au choix par exemple), car après un mois de collecte pour un résultat final faramineux de 3 429 236 $ (!!!), ceux qui avaient payé 100 $ pour 80 figurines se sont en fait retrouvés avec plus de 200 figurines ! À mesure que le projet dépassait les 100 000 $, puis 1 000 000 $ et ainsi de suite, Reaper ajoutait des figurines supplémentaires à l'ensemble des mises ou presque, créant un buzz insensé et fédérant de plus en plus de soutiens.

Du point de vue économique, ce qu'il faut bien comprendre, c'est que ce système permet à l'éditeur de contourner tous les intermédiaires, boutiques et distributeurs* (sauf Kickstarter et Amazon, qui prennent 7-8 % au passage) et d'organiser sa production en faisant des économies d'échelles, sans prendre aucun risque financier en cas de succès tout en proposant des goodies inédits.

Pour revenir au JdR, pratiquement tous les éditeurs US ont lancé des jeux ou suppléments sur Kickstarter. Le résultat n'est pas aussi impressionnant que pour les figurines Reaper mais, avec quelques centaines de milliers de dollars dans la besace, les éditeurs ont de quoi travailler plus sereinement (voir les chiffres en marge).

Premières tentatives en France

Kickstarter n'existe pas en France (pour le moment), mais le site Ulule reprend le même concept et c'est naturellement sur ce site que vous trouverez actuellement les JdR français en crowdfunding. On y trouve surtout des auteurs amateurs, des éditeurs qui se lancent ou de petites sociétés qui utilisaient auparavant le modèle de la souscription. Le marché français est traditionnellement plus conservateur et moins volatile qu'aux USA, ce qui explique certainement pourquoi aucun « gros éditeur » n'a pour le moment sauté le pas… Il faut dire aussi que les sommes atteintes sur Ulule ne sont pas mirobolantes, mais cela a déjà permis à des projets singuliers d'être financé (comme *Ryuutama* chez Lapin marteau) et relancé des jeux dont la souscription était au point mort depuis longtemps (*Subabysse* chez les Ludopathes, éditeur qui est d'ailleurs pleinement passé de la souscription classique au crowdfunding.

Affaires à suivre…

Aux USA, la loi permet à celui qui lance un Kickstarter de récupérer l'argent (pour peu que le premier palier de financement soit atteint) et… de ne rien donner en échange ! Oui, vous avez bien lu ! Il s'agit d'un don pour aider un financement ; ce n'est ni un achat, ni une souscription ! Tout le monde là-bas attend donc le moment où un petit malin va franchir le pas et « arnaquer » son public… Cela arrivera forcément. Car c'est la faille de ce système : dès lors que les éditeurs rassemblent les fonds, le public attend qu'ils délivrent un produit de qualité. Et quand on ne mise que sur quelques belles images bien choisies et un pitch bien présenté, rien ne dit que le résultat final sera à la hauteur. Bref, le rapport de confiance revêt toute son importance… « Ayez confiance… »

Damien Coltice

* Le territoire étant très grand, les coûts de distribution sont très élevés aux USA.

Kickstarter en chiffres

Reaper Miniatures Bones : An Evolution Of Gaming Miniatures : $ 3 429 000
Shadowrun Returns (tablettes) : $ 1 836 000
Zombicide : $ 781 000
Shadowrun Online (MMORPG) : $ 558 000
Numenera, de Monte Cook : $ 517 00
Pathfinder Online Technology Demo (pour lancer le MMORPG) : $ 307 000
Traveller 5 : $ 294 000
Call of Cthulhu, Horror on the Orient Express : $ 207 000
Dwarven Adventurers Box Set : $ 136 000
Deadlands Noir : $ 117 000
Le Companion Deluxe Edition pour Vampire 20 ans : $ 96 000
Conspiracy X, The Conspiracies Sourcebook : $ 23 000

Ulule en chiffres

Ars Magica : 25 666 €
Légende de la Garde : 23 000 € pour le jeu des souris medfan.
Ryuutama : 12 000 €
DungeonWorlds : 9 000 €
Deus l'ascension : 9 000 €
Antika : 8 350 €
Dernier bastion : 6 500 €
Subabysse : 5 000 €

Dans Casus Belli n°6

mars | avril 2013

Dans le prochain *Casus Belli*, entre autres merveilles et au milieu de jolies surprises pour vous réchauffer en ce début d'année 2013, vous aurez droit à la critique d'*Eleusis*, la dernière parution des éditions John Doe qui joue les challengers sur le terrain de l'occulte contemporain. Les pages de critique de votre magazine se pencheront également sur la gamme *Apocalypse World*, qui a fait une entrée remarquée dans le paysage ludique francophone après sa publication par l'intrépide Boîte à Heuhh. Nous traquerons également les *6 Trésors Légendaires* des XII Singes et pousserons même nos investigations jusque dans le *Labyrinthe* que promet le *Livre XI* de *Trinités*.



Côté scénarios, ce nouvel opus sera l'occasion d'un retour en *Oblis* pour poursuivre les aventures entamées dans notre numéro 4. Outre un scénario dépoussiérant une épopée d'autrefois dans la collection « *Casus honore ses légendes* », de folles aventures vous attendront pour les derniers succès du petit monde rôliste, dans des univers aussi variés qu'intrigants. Nos aides de jeu seront présentes aussi pour vous accompagner autour des tables et inspirer vos futures parties, quelle que soit votre place vis-à-vis de l'écran. Enfin, avec la seconde partie du *Bâtisses & Artifices* débuté dans ces pages, vous pourrez continuer votre découverte des conséquences qu'impliquent les catastrophes magiques.

Évidemment, des portraits de famille et des interviews des grands acteurs du milieu vous seront également proposés, tout comme un tour d'horizon de toutes les actualités du JdR, en France comme à l'étranger, et nous nous intéresserons de près à l'annonce récente de *Shadowrun 5*.

Comptez les jours et n'oubliez pas de jouer.
En 2013, votre magazine de JdR sera de toutes les aventures.

Stéphane Gallot

Tous droits réservés Paizo Publishing. 2012. Pathfinder JdR

CANNES

festival international des Jeux

1, 2 et 3 mars 2013



palais des festivals et des congrès

VENDREDI SAMEDI DIMANCHE 10H > 20H entrée libre

fnac.com funradio GAME ONE nice-matin Région Provence-Alpes-Côte d'Azur

CANNES CÔTE D'AZUR www.cannes.com

UN EVENEMENT VILLE DE CANNES - REALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRES

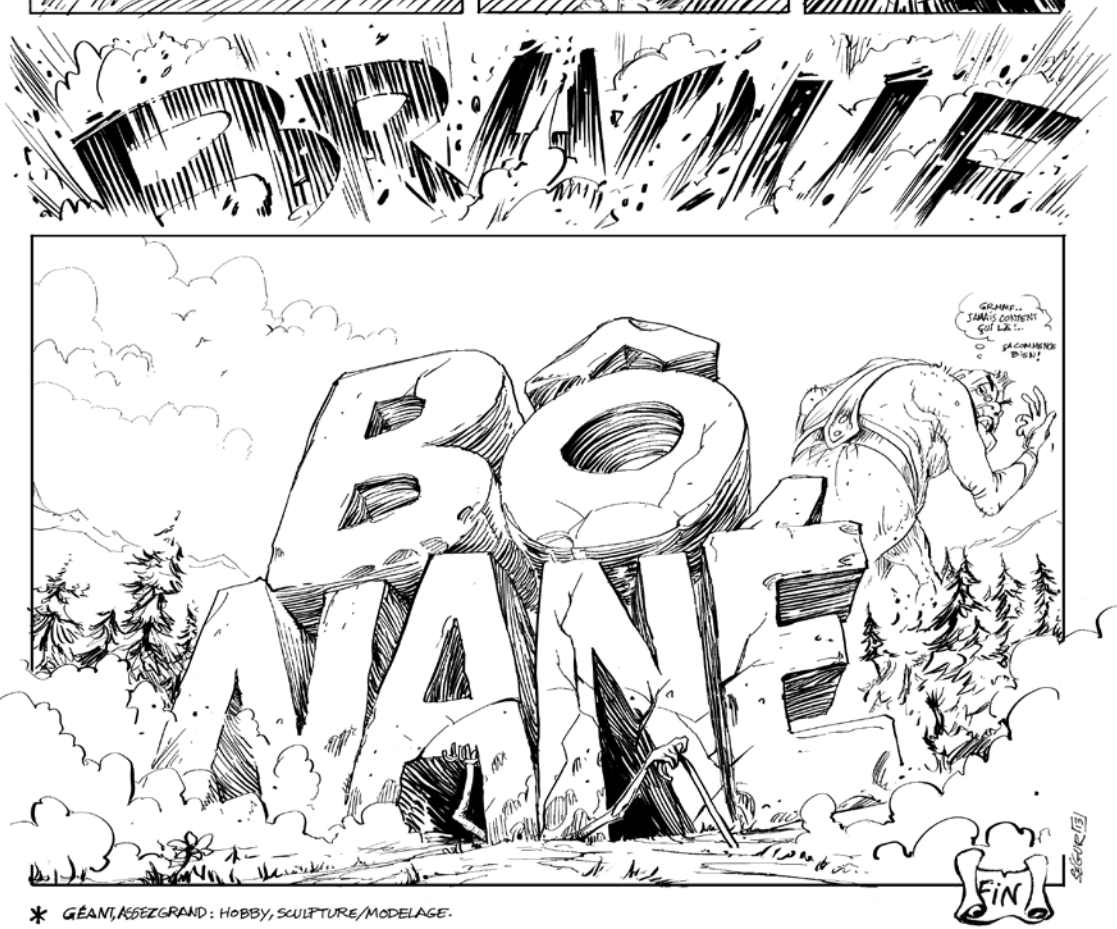
www.festivaldesjeux-cannes.com / Rens.04 92 99 33 83

Palais des Festivals et des Congrès Cannes

LES IMMÉMORABLES AVENTURES DE KROC LE VIEUX BÔ

KROC VŒUX PAS





* GÉANT, ASSEZGRAND : HOBBY, SCULPTURE/MODELAGE.

AVEC RAVAGE
ON SURVIT A LA FIN DU MONDE !



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

MICHAEL MOORCOCK'S

MOURNBLADE



Mournblade, le nouveau jeu de rôle dans le monde d'Elric de Melniboné

ELRIC OF MELNIBONÉ

Département des sombres projets

www.sombresprojets.com

ISBN : 978-2-36328-112-8
Prix : 9,50€