

CASUS BELLI

#7 Mai | Juin 2013

Le magazine de référence des jeux de rôle

Black Crusade | Fading Suns | Shadowrun

Dessine-moi... avec Nicolas Fructus



Oblis
Le pays des brumes

3^e volet de notre
univers-campagne

GRAND
DOSSIER :
COLLECTIONS
TOUTES LES
COTES !



SAISON 5

LE FESTIVAL EUROPEEN DE LA POP CULTURE

COMIC CON

PARIS

DU 4 AU 7 JUILLET 2013
PARC DES EXPOSITIONS DE PARIS-NORD VILLEPENTE



DAVID FINCH
BATMAN™
 L'illustrateur de Batman : The Dark knight et de Justice league of America à découvrir sur l'Artists'Alley
 En partenariat avec Urban Comics

GUEST OF HONOR 2013 COMICS

ALEKSI BRICLOT
REMEMBER ME™
 Venez rencontrer Aleksi Briclot, le directeur artistique du jeu
 En partenariat avec Capcom, Doinod

GUEST OF HONOR 2013 VIDEO GAMES

R.A. SALVATORE
LES ROYAUMES OUBLIÉS
 DE LA LICENCE SERRAVERS & DRAGONS
 L'un des auteurs cultes de la littérature Fantasy
 présent en conférence et en dédicaces
 En partenariat avec les éditions Bragelonne / Millaud

GUEST OF HONOR 2013 LITTÉRATURE

WWW.COMIC-CON-PARIS.COM

BD • COMICS

SÉRIES TV • CINÉMA • ANIMATION • JEUX VIDÉO • JEUX • LITTÉRATURE

ACCÈS ▶ RER B - Station Parc des Expositions
 Autoroute A1, A3 ou A184 (Sortie 2) - Parc des Expositions (Accès Visiteurs)
HORAIRES D'OUVERTURE ▶ 10h - 19h (tous les jours)
TARIFS ▶ Jeudi : 10€ • Vendredi : 12€ • Samedi : 17€ • Dimanche : 14€ • Forfait 4 Jours : 40,50€
RÉSEAU FNAC • FNAC, Carrefour, Géant, Système U, Le Bon Marché - 0 892 684 694 (0,34€/min) - www.fnac.com
 Location Belgique : FNAC - 0 900 00 600 (0,45€/min) - www.fnac.be
RÉSEAU TICKETNET • Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc, Virgin Megastore - 0 892 390 100 (0,34€ TTC/min) - www.ticketnet.fr

TICKETS EN PRÉVENTE OU EN VENTE À L'ENTRÉE DU FESTIVAL



© 2013 Event 2013 - Tous droits réservés
 GSC Event - EURL - le capital de 10.000 € - 510 993 965 000 000



ÉDITO

Merci !

Plus d'un an après son lancement et à l'heure où la presse papier spécialisée meurt à petit feu, il était temps de faire un point sur les premiers numéros de *Casus*. L'occasion pour nous de remercier nos fidèles abonnés et lecteurs qui ont souvent su dépasser leur colère vis-à-vis des retards répétés des numéros #2 à #5.

Casus et son équipe se portent... bien ! Avec le numéro #6, nous avons dépassé le seuil des 1 300 abonnés et quasiment épuisé le tirage du premier numéro, soit plus de 4 800 exemplaires vendus en un an sur 5 000 imprimés au départ. Les ventes des numéros #2 à #6 ne faiblissent pas, ce qui semble signifier que le magazine vous plaît (ou alors on n'y comprend plus rien^^), et notre 6^e opus sera ainsi lui aussi épuisé dans quelques mois !

Grâce au soutien de ses abonnés, de ses lecteurs et des magasins spécialisés, ce nouveau *Casus* est donc « économiquement viable » jusqu'à nouvel ordre. Et c'est déjà beaucoup !

Enfin, un grand merci à notre équipe rédactionnelle qui a permis cette nouvelle et – on l'espère – ultime renaissance.

Dernière minute : nous venons d'apprendre que notre confrère et modèle, *IG mag*, s'arrêtera dans un numéro. Nous leur devons l'idée du mook, ce format spécial. Loin des stéréotypes de la presse jeu vidéo classique – vite lue, vite digérée, vite oubliée – le contenu d'*IG* était riche d'interviews et de dossiers dans lesquels on pourra se replonger dans quelques années pour se dire : c'était quand même un putain de mag !

David Burckle,
dirigeant fondateur de Black Book Éditions
Illustration de couverture tous droits réservés
© Paizo Publishing. 2013



RÉABONNEMENT
EN VUE ! ➔

Pour tous les abonnés de la première heure (le premier abonnement courait du numéro 2 au numéro 7 inclus), il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à tourner la page et à découvrir dès maintenant notre offre qui, nous l'espérons, vous séduira !



PROBLÈME DE FABRICATION SUR CB#6

Un certain nombre de CB#6 sont sortis de presse avec un défaut d'impression (les pages se détachaient trop facilement). Après avoir interpellé notre imprimeur, il nous a proposé de renvoyer à tous les abonnés un nouvel exemplaire de CB#6 en parfait état, ainsi qu'un cadeau de compensation (une marque de professionnalisme assez rare pour être soulignée) sous la forme d'un *Manuel des Joueurs de 160 pages* pour le système *Savage Worlds* !

Pour les non-abonnés qui auraient acheté un CB#6 défectueux, une solution existe aussi : n'hésitez pas à rapporter votre exemplaire dans votre boutique, celle-ci bénéficie d'un service d'échange en lien avec notre distributeur.



OFFRE DE RÉABONNEMENT

POUR CEUX QUI SE SONT ABONNÉS DÈS LE NUMÉRO 2...

Si vous vous êtes abonné dès le début de l'aventure de cette nouvelle formule de *Casus Belli*, c'est-à-dire du numéro 2 au numéro 7 inclus*, voici venue **LA FIN DE VOTRE ABONNEMENT** !

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

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

- ▶ rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les **numéros 8 à 13**.

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

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

* Le premier abonnement proposé par Black Book Éditions n'incluait pas le numéro 1, qui a été offert à tous les abonnés de la précédente formule !

ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ
AUCUN
NUMÉRO !

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 rue Gorge de loup, 69009 Lyon

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !

LES ANCIENS NUMÉROS
SONT TOUJOURS DISPONIBLES
EN VERSION PAPIER ET PDF
SUR LA BOUTIQUE EN LIGNE :
www.black-book-editions.fr



SOMMAIRE

En direct - Édito	1	L'étagère du rôliste - Inspi GN	84
En direct - Le courrier des lecteurs	6	L'étagère du rôliste - Vikings	86
En direct - Buzz mon rôliste	8	L'étagère du rôliste - Autre Monde	88
En direct - Portfolio : Du decker au hacker	10	L'étagère du rôliste - The Walking Dead	90
En direct - Calendrier des manifestations	12	L'étagère du rôliste - Eden	91
En direct - Le sondage du bimestre	14	L'étagère du rôliste - Boardwalk Empire	92
Actualité - Nouvelles du front	16	L'étagère du rôliste - L'Ombre blanche	93
Actualité - À l'ouest du nouveau	28	L'étagère du rôliste - Inspis	94
Actualité - Interview : Xavier Lavau	32	Scénario : The Human Centipede (Pathfinder)	104
Actualité - Reportage : Le FIJ de Cannes	36	Scénario : Les collines tragiques (Cthulhu années 50)	120
Actualité - D&D Next Playlist	38	Scénario : Petite fleur perdue (LSR)	132
Actualité - Avant-première : Forsats	40	Scénario : Chroniques d'un massacre... (3:16 Carnage)	142
Nouveauté - Black Crusade	44	Univers - Oblis, 3 ^e partie	146
Nouveauté - Fading Suns 3	48	Règles - Chroniques Oubliées : Bonus !	184
Nouveauté - Portrait de famille : Shadowrun 4	52	Aide de jeu - Bâtisses & Artifices n°7 : Le Pont...	190
Nouveauté - Terres suspendues 3	62	Aide de jeu - MJ Only : 28 mn plus tard	200
Nouveauté - R.I.P.	64	Aide de jeu - PJ Only : Tenir un journal de bord	208
Nouveauté - Islendigar	66	Aide de jeu - Les Graffiti de Paris	214
Nouveauté - Everyday is Halloween	68	Aide de jeu - Règles alternatives (Wastburg)	218
Nouveauté - Beasts and Barbarians (VO)	70	Aide de jeu - Papy Donjon : L'Archer	222
Nouveauté - ArkIpels ²	72	Aide de jeu - Dessine-moi un monstre : N. Fructus	224
Nouveauté - Runner's Black Book	74	Rétro - Collections : le grand dossier (2 ^e partie)	226
Nouveauté - Sunda Mizu Mura	75	Rétro - Cotes ouvrages VF & TSR	238
Nouveauté - Atomic-Age Cthulhu	76	Association - Rêves de jeux	242
Nouveauté - Shaan Kit d'Initiation	76	Pratique - Le JdR avec son et musique	246
Nouveauté - Nouveaux Contes de la vallée...	76	Nouvelle - Les Contes de la taverne (épisode 1/3)	250
Nouveauté - Kit du MJ Nephilim	77	Concours - Le Bazar du bizarre !	252
Nouveauté - Spears of the Dawn (VO)	77	Prochainement - Dans CB#08...	252
Nouveauté - Kit du Runner	77	Kroc le (vieux) Bô	256
L'étagère du rôliste - Fables et merveilles	78	Abonnements	3
L'étagère du rôliste - Mascarade	82		

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, www.black-book-editions.fr. N°7, mai/juin 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, Guillaume Baron, Billy Bécone, Farid Ben Salem, Thomas Berjoan, Laurent « Kegrone » Bernasconi, Tristan Blind, Raphaël Bombayl, Ghislain Bonnotte, Tony Bruno, David Burckle, Damien Coltice, Coralie David, Laurent « Bob Darko » Devernay, Julien Duteil, Franck Florentin, Géraud « Myvyrrian » G., Stéphane Gallot, Romano Garnier, Olivier Guillo, Didier Guiserix, Olivier Hézeques, Jérôme « Brand » Larré, Tristan Lhomme, Yoshiaki Mimura, Alain Moya, Aldo « Pénombre » Pappacoda, Sylvain Plagne, Philippe Rat, Julien « Selpoivre » Rothwiller, Manuel Rozoy, Marc Sautriot et Mahyar Shakeri.

Image de couverture Tyler Walpole. Tous droits réservés Black Book Editions sous licence Paizo Publishing, 2013.

Illustrateurs, cartographes et photographes Roland Barthélémy, Olivier Bédoué, Bruno Bellamy, Damien Coltice, Laurent Emonet, Willy Favre, Emilien « Syrphin » François, Nicolas Fructus, Anthony Geoffroy, Gotto, Didier Guiserix, Fred Lipari, Jean-Baptiste Reynaud, Anne Rouvin, Olivier « Akae » Sanfilippo, Thierry Ségur et Augustin. 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, Urban Comics, les copains de Dédent et du Fix, Xavier et les équipes de Oh My Game, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Jean-Pierre Boillon et les « stagicipants » de Rêves de Jeux, Camille Le-pape de Nollife, Margaret Weis Productions, Kurt Cobain, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard et Cédric Delobelle, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Arnaud Cuidet, Ludovic « Heuhh » Papaïs, la communauté du site Pathfinder-FR, Christian Grussi et Piotr de Sans-Détour, Rurik Sallé et l'équipe Metaluna, Neko, Florent, Gary Gygax, Genséric Delpâ-ture, Jawad et le Département des Sombres Projets, Franck Plasse et les XII Singes, Erik Mona, Laurent et Corinne Rambour, Hicham et les éditions du Matagot, Shane Ensley et Les Sorciers de la Côte.

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

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

Abonnements : voir page 3 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 978-2-36328-117-3. Dépôt légal : juin 2013.

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

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 !

NOUVELLE BOUTIQUE | JEUX DE RÔLE & GOODIES

Black Book

La boutique de Black Book Éditions

ACCUEIL NOUVEAUTÉS PROMOS PDF FORUM

TOUS LES PACKS PRÉCO BBE

COUPS DE CŒUR BBE

BLACK BOOK ÉDITIONS

- Accessoires
- Chroniques Oubliées
- Dawnforge 420
- Deadlands
- Earthdawn
- Eclipse Phase
- Midnight 420
- Pathfinder JdR
 - Livres de base
 - Campagnes
 - Compagnons du pueur
 - Modules
 - Romans
 - Univers
- Pavillon Noir
- Polaris
- Shadowrun 4
 - Shadowrun Vintage
 - Romans
 - Romans | À dé couvrir
 - Romans | Jeux de rôle

JEUX DE RÔLE VO

- Pathfinder RPG

BLACK BOOK ÉDITIONS

Accueil > Boutique Black Book

FOCUS : COUPS DE CŒUR BBE

Parce que chez BBE on n'est pas fan que des produits BBE, voici une nouvelle page sur notre boutique avec nos coups de cœur du moment.

Contrairement à l'idée reçue que les éditeurs ne jouent pas, nous jouons bien évidemment aux jeux que nous publions, mais nous ne sommes pas « corporate » au point d'ignorer les gammes de grande qualité de la conc... de nos confrères éditeurs.

C'est pourquoi vous trouverez désormais sur notre boutique, au gré de notre humeur et de nos soirées de jeux, certains produits « BBE approved ».

On commence par du facile, parce que ce n'est plus la peine de les présenter, et qu'ils reviennent dans des atours des plus alléchants, les gammes LSR et L'Appel de Cthulhu font partie de la culture rôliste aux côtés de Shadowrun ou Donjon. Et avec ces grands anciens, auxquels il a peu de chance de se frotter malgré ses qualités, CthulhuTech, qui allie mythe, magie, enquête, guerre et robots géants... un cocktail étonnant à découvrir d'urgence !

Et parce que certains d'entre vous (tout comme nous) ne peuvent pas attendre certains produits en VF, nous ouvrons aussi une rubrique sur la VO indispensable du moment, et c'est la boîte Pathfinder Beginner Box qui ouvre le bal !

Voir tous les coups de coeur BBE en cliquant ici !

NOUVEAUTÉS

Beginner Box Pathfinder 34,90C

Pack Préco BBE + PF #34 Kingmaker : Le Prix du sang (4/6) 18,90C ~~29,90C~~

PF #33 Kingmaker : Les Disparus de Varnhold (3/6) 18,90C ~~29,90C~~

Pack Préco BBE + Campagne Pathfinder complète • L'Héritage de feu 139,99C ~~147,99C~~

Pack Préco BBE • Deadlands Reloaded • Coffret collector 149,90C

Pack Préco BBE • Eclipse Phase • Collector 99,90C

Identifiez-vous pour accéder à votre compte

EXPÉDITION
FRAIS DE PORT
TARIFICATION DES ENVOIS | FRANCO

FOIRE AUX QUESTIONS
TÉLÉCHARGEMENT | ASTUCES | FAQ

PAIEMENT
100% SÉCURISÉ
PayPal | Visa | Mastercard

Crédits | Où trouver nos produits ? | Frais de port | Conditions d'utilisation pour les fans | Flux RSS

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)

LE COURRIER DES LECTEURS

La fin du monde n'a pas eu lieu

Bon, on est vivant. Pfou... 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.)

Communiqué !

Suite aux problèmes de routage sur l'envoi des CB#5 et #6 aux abonnés et à des problèmes de fabrication sur le CB#6 (des pages se détachant dès la première lecture !), nous vous annonçons que l'imprimeur et le routeur vous présentent leurs excuses et qu'ils se sont engagés aux mesures suivantes :

1/ Renvoyer un exemplaire de CB#6 en état neuf à TOUS les abonnés.

2/ Faire parvenir une quantité suffisante de CB#6 fraîchement imprimés à notre distributeur pour permettre d'échanger les exemplaires défectueux sans frais auprès de votre boutique spécialisée si vous l'avez acheté en boutique.

3/ Envoyer une compensation gratuite (le *Guide du joueur Savage Worlds*) à TOUS les abonnés.

Toute l'équipe de *Casus Belli* et de *Black Book Éditions* apprécie le geste commercial qui a été proposé et le fait que les responsables aient choisi d'assumer les erreurs graves qui se sont produites.

► Multiples questions

*Dites donc, c'est quoi ces pages 238-239 de CB#6 ? Vous savez que c'est carrément indécent ? Vous voulez provoquer des dépressions chez les rôlistes qui vivent dans des studios, hein, c'est ça ? Toutes ces étagères que je n'aurai jamais... je... je... excusez-moi une minute... *va sangloter dans un coin**

Plus sérieusement, de nouveau des critiques et des articles bien intéressants dans ce numéro 6. Je commence juste ma lecture, mais j'ai bien aimé le Portrait de famille Metal Adventures et j'apprécie beaucoup le principe des conseils pour faire découvrir un univers complexe à ses joueurs.

Autre chose : j'approuve vigoureusement le conseil de Paul Chion en p.27 et je me réjouis à la perspective d'un jeu sur les cultures africaines. Je découvre en ce moment les mythologies d'Afrique de l'Ouest et il y a de quoi bricoler beaucoup de belles aventures. Allez donc voir du côté de l'épopée de Soundiata, de

celle de Sillamâka et Poullôri, de Fumo Iyongo ou d'autres héros de ce genre...

Une question pour finir : les dés en laine p.6, vous avez trouvé ça où ? Ça se vend ? C'est fait par le canal rôliste de Daily Maille ? Vous pourriez publier le patron dans le n°7 ?

Pierre C via Facebook

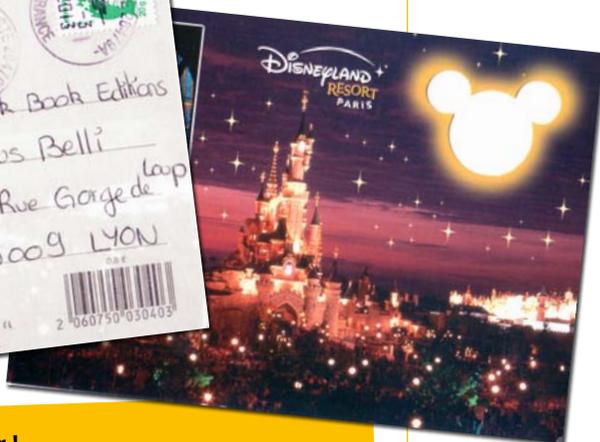
Bonjour Pierre,

Désolé pour le portfolio en pages 238-239 du dernier numéro (d'ailleurs, la légende en était absente et l'erratum est publié dans la fin du dossier Collections de ce numéro !), il est vrai qu'il est temps de déménager, de trouver un emploi excellentement rémunéré et de s'adonner à l'achat compulsif de JdR, vieux et récents (ben oui, soutenez les créateurs actuels que diable !). Bon courage, la période est, il est vrai, pas facile de ce côté là...

Merci pour tes retours, les auteurs concernés par tes louanges apprécieront (mais nous prendrons soin de les accabler de râleries afin de les garder sous pression !).

La culture africaine (du moins centrale et du sud) est largement méconnue dans nos contrées. C'est bien dommage. La matière première et les textes existent et on a même des musées dédiés à la culture africaine dans différentes villes de France, dont Lyon. C'est juste qu'on ne s'y intéresse pas. Si vous avez un chouette univers de jeu s'inspirant de ce continent, qu'il est suffisamment fun et accessible au plus grand nombre, n'hési-





La carte postale qui fait plaisir !

À la rédaction de *Casus*, on ne reçoit pas que des mails d'amour, de joie et de félicité, on reçoit aussi de véritables cartes postales d'amour, de joie et de félicité. La preuve ci-dessus ! Un gros poutou à la naine Chyanthi Frappendume pour sa carte et on espère malgré son *Casus* de survie que les files d'attente n'étaient pas trop longues !

tez pas à nous contacter, on serait curieux de voir ce qu'il est possible d'en faire pour *Chroniques Oubliées* par exemple !

Enfin, pour les dés en laine, j'ai bien peur que cela soit la réalisation d'un fou désormais emprisonné pour lancé de projectiles dans l'intention de nuire à un MJ. Nous lançons donc un appel aux lecteurs : si vous avez des patrons de dés en laine à nous envoyer, nous les communiquerons pour que Pierre et toute la communauté puissent en profiter ! Merci d'avance !

Annabella

Une pensée pour le mal-aimé

Suite au message posté sur Facebook « Réunion de rédaction spécial CB#7 cet après-midi. Les boss affutent leurs fouets, les auteurs-illustrateurs aiguisent leurs plumes et crayons... Vous avez des suggestions ? », nous avons reçu la réponse suivante de Baptiste Sipion : « Un sujet, le D12, ce mal aimé ».



Cher Baptiste,

C'est vrai, la vie d'un d12 est difficile parfois. Mais ne dit-on pas que pour vivre heureux, il faut vivre caché ? Le mal-aimé n'est-il finalement pas le plus heureux des dés ?

À bien y regarder, sa vie sera sans doute plus longue. Moins d'usure à force de rouler et de percuter (parfois avec violence) des sols durs. Moins de blessures dues aux comportements maniaques de certains joueurs excessifs. Moins de chances d'être perdu, bien calé au fond de la bourse, etc.

Et si vraiment tu veux faire souffrir ton d12 (ne serais-tu pas de ceux-là, finalement ?), nous te conseillons de te mettre à deux excellents jeux disponibles en Français et utilisant largement ce dé : *Trinités* et *Earthdawn*.

Joe

Illustration Rolland Barthélémy



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, geekeries et informations à peine croyables. C'est l'heure de la ration bimestrielle de buzz !

Nous, les français !

Quelle surprise de reconnaître, sur cette photo dévoilée par le site officiel américain de *Shadowrun*, cette petite bande de français participant activement aux tests de la prochaine édition de ce fameux JdR ! On savait que les français et les allemands étaient très actifs auprès de l'éditeur américain, mais cela fait toujours plaisir !



La barbie gobelin !

Un fan s'est amusé à habiller une peluche de Gobelin *Pathfinder* d'une jolie robe de princesse, pour un résultat pas spécialement sexy, mais tout à fait de mauvais goût !



Casus 5 voyage bien

S'il y a bien une rubrique de ce nouveau *Casus* que nous aimons, c'est bien le *Carnet de voyage*, car elle nous rappelle que les voyages forment non seulement la jeunesse, mais apportent aussi une ouverture d'esprit et des expériences vécues desquelles on peut s'inspirer. Alors quand la rubrique s'absente pour un numéro, le plaisir de recevoir quelques clichés (dont les deux ci-contre) provenant d'un des plus fantastiques sites au monde, les temples d'Angkor au Cambodge, on se dit que les rôlistes forment tout de même une communauté spécialement curieuse des cultures de tous les peuples de notre planète. Merci à Guillaume Barry pour ces quelques clichés et continuez à nous envoyer vos photos de vacances avec *Casus Belli*, sur facebook ou par mail : faites-nous rêver et voyager !





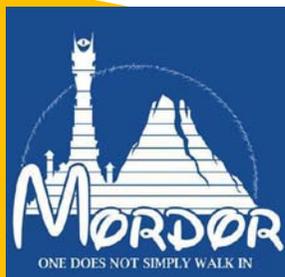
L'anneau δ 20

Déjà responsable des D&D dolls (voir le *Buzz mon rôliste* de CB#6), Babyglyph récidive avec cette bague unique témoignant fièrement son amour du d20.



Maison hobbit

Une vraie maison de hobbit a vu le jour au Pays de Galles, construite par son propriétaire Simon Dale en 4 mois de travail et avec un budget de 3500 € (!). Impressionnant !



Là où s'étendent les ombres...

Ce pastiche du logo Disney est tout à fait réussi, non ?

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

(La vérité dans nos journaux ?)

Fait divers rendu public par la préfecture de Paris

« Un promeneur a aperçu sous le pont Bir-Hakeim une tortue couverte d'écailles pointues et avec une tête de crocodile, nageant tranquillement avant de se hisser sur le quai. L'animal s'est avéré être une tortue alligator américaine... »

En tout cas, c'était une brave tortue alligator très très loin de son bayou... à moins que cela soit autre chose ?

La vérité est toujours plus incroyable que la fiction !

WASHINGTON, mars 2013 (AFP) - Un habitant de Floride aurait trouvé la mort après qu'un trou géant se fut soudainement ouvert à l'emplacement de sa chambre à coucher, avalant et engouffrant la victime dans les profondeurs de la terre, a rapporté CNN le vendredi. L'incident, peu commun, s'est déroulé en pleine nuit dans la banlieue de Tampa.

Appelées sur les lieux de l'accident, les autorités ont découvert en entrant dans la maison un trou géant - non visible directement de l'extérieur - et n'ont pas été en mesure de prendre contact avec la victime.

L'homme âgé de 36 ans « serait mort », a indiqué Jessica Damico, une porte-parole des pompiers du comté de Hillsborough, citée par CNN. « Rien n'indique qu'il est en vie ». La victime a crié et appelé son frère pour qu'il vienne l'aider alors que le trou s'ouvrait sous son lit, mais ce dernier n'est pas arrivé à l'en sortir. Cinq adultes et un enfant de deux ans se trouvaient dans la maison, selon Mme Damico.

La porte-parole a ajouté que cette cavité géante, qui pourrait faire jusqu'à 30 mètres de diamètre et 15 mètres de profondeur mais n'est pas entièrement visible de l'extérieur car recouverte d'une couche de terre, pourrait engouffrer la maison entière. Les autorités, qui ont précisé que le trou s'est produit naturellement, ont fait évacuer le voisinage.

7000 litres de déchets organiques récupérés sur des cadavres, dont 700 litres de sang, dans la nature !

PERPIGNAN, mars 2013 (Libération) Un thanatopracteur - ou embaumeur - des Pyrénées-orientales est soupçonné de s'être débarrassé frauduleusement de milliers de litres de sang et déchets humains pour économiser le coût de leur incinération, a-t-on appris de source judiciaire. 700 litres de ces produits et déchets ont été retrouvés dans son garage, selon le journal *L'Indépendant* de Perpignan qui révèle l'affaire. Le clan Giovanni nie tout.

Damien Coltice, Stéphane Gallot,
Tristan Lhomme, Philippe Rat

DU DECKER AU HACKER

Reflets de nos fantasmes technologiques de la fin des années 80 à nos jours, de Shadowrun 1^{ère} édition à Shadowrun Online. Instant nostalgie !



1990



1998

Pataud et prise 220V, le Decker troll, par Mark Zug (SR 3).
Tous droits réservés @ Topps & Catalyst Lab. 2013

Démodé et kitsch mais inoubliable : le Decker elfe,
par Jeff Laubestein (Shadowrun 1 et 2). Tous droits
réservés @ Topps & Catalyst Lab. 2013



Nouveau nom, réalité augmentée, voici le Hacker ork (*Shadowrun* 20^e anniversaire). Tous droits réservés @ Topps & Catalyst Lab. 2013



Pour le prometteur jeu sur tablette : Decker troll (*Shadowrun returns*) Tous droits réservés @ Microsoft & Cliffhangers Productions. 2013

2010

2013

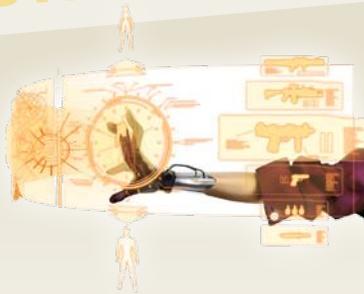


Illustration pour le MMORPG en cours de conception : Hacker elfe (*Shadowrun online*). Tous droits réservés @ Microsoft & Harebrained schemes. 2013

CALENDRIER DES MANIFESTATIONS

Dis papa, c'est quand l'été ?

Quand le printemps et l'été s'annoncent pourris, rien de tel que de se plonger dans des univers de jeux où il fait toujours beau... en s'enfermant, au gré des manifestations qui se déroulent près de chez vous, dans un local tout un week-end !

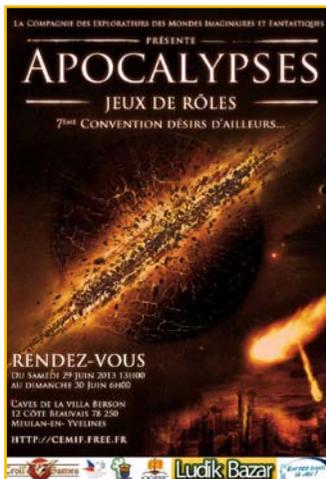
29 AU 30 JUIN 2013

Apocalypse Jeux de Rôles, la 7ème Convention Désir d'ailleurs (78)

<http://cemif.free.fr/>

Organisé pour la septième fois, la Convention Désir d'ailleurs se tiendra à Meulan en Yvelines durant le dernier week-end de juin. Plusieurs rondes de JdR conçues pour différéments publics sont prévues à partir de samedi vers 13h00 et jusqu'au lendemain à 6h00 du matin. Des parties de *Kuro*, *Qin*, *Star Wars*, *Summerland*, *Nephilim*, et *Luchadores* sont d'ores et déjà prévues selon nos amis du Grog.

L'entrée de la convention est payante, au tarif de 1,00 €, et la recette sera reversée en totalité au Secours Populaire. La restauration est possible sur place pour les courageux qui enchaînent les aventures. Pour plus d'information, rendez-vous sur le site de l'association.



Pour la modique somme de 5,00 €, vous pourrez entrer et profiter des tables libres tout au long du week-end, rencontrer auteurs et éditeurs, profiter de jeux de plateau familiaux, affronter de terribles adversaires lors de joutes endiablées ou au cours de parties de wargames, etc. Un banquet se tiendra également le samedi soir.

Enfin, les plumes en herbe et les aspirants scénaristes seront ravis d'apprendre que le festival s'enorgueillit cette année d'un concours de scénario. Pour plus d'informations à ce propos, rendez-vous sur le site de l'association.

23 AU 25 AOÛT 2013

Festival du Jeu - RPGers (11)

<http://rpgers.fr/>

Sur le thème de la « peur », la seizième édition du Festival du Jeu RPGers, qui s'est fait un joli nom dans le milieu rôliste, va réunir une nouvelle fois du beau monde au cœur de l'été dans la commune de Plaisance du Gers.



13 AU 15 SEPTEMBRE 2013

Les aventuriers de la Cité Ardente (Liège)

Pour sa seconde convention de jeu de rôle, la guilde des Fines Lames a vu les choses en grand.

Murder party, grand quizz sur les jeux de rôle, tournoi de *Blood Bowl*, JdR de 11h00 à 1h00 du matin avec des thèmes et des jeux variés (des *Ombres d'Esteren* à *Trinités* en passant par *Pathfinder*, *Métal Adventure*, *L'AdC*, *Eclipse Phase* ou encore *LSR*).

L'entrée est libre mais la participation au tournoi et aux parties (GN et JdR) est payante. Il sera possible de

UNE SEULE ADRESSE
POUR NOUS CONTACTER :

manif@casus-belli-mag.fr

INFORMEZ-NOUS POUR
QUE SOYEZ PRÉSENT
DANS NOS PAGES !

se restaurer sur place et de dormir à proximité en auberge de jeunesse.

4 AU 6 OCTOBRE 2013

Octogones (69)

Pour sa quatrième édition, la convention qui monte d'année en année s'installera une nouvelle fois à l'Espace Tête d'Or de Lyon pour réunir GNistes et rôlistes, auteurs et éditeurs, fans de jeux de cartes et de plateau, wargamers et simples curieux pour de multiples tournois (JCC, plateau, wargame), de nombreuses tables de JdR, des murder parties, des rencontres improbables et d'inoubliables aventures.

L'entrée sera payante et il sera possible de se restaurer sur place. Vous pourrez y retrouver une partie de la rédaction ainsi que nombre d'éditeurs.



25 AU 31 OCTOBRE 2013 (69)

Les Intergalactiques - Festival de Science-Fiction de Lyon

www.intergalactiques.net/

Les dates sont fixées, le concours de nouvelle est ouvert, l'appel à court-métrages est lancé. Après une première édition réussie en

4 AU 7 JUILLET 2013

Comic Con 2013/ Japan Expo

www.comic-con-france.com



Cette année, le Comic Con, réorganisé en parallèle de la Japan Expo, va une nouvelle fois faire belle place au JdR et au GN, avec de nombreuses tables de jeux, la présence de boutiques, d'associations et d'éditeurs ET, surprise du chef, un stand Black Book Éditions où vous pourrez certainement croiser quelques membres de la rédaction.

Qu'ils aient joué ou non dans les fameux *Royaumes Oubliés*, les rôlistes et lecteurs de fantasy auront certainement noté la présence de R.A. Salvatore parmi les invités d'honneur. L'auteur qui a fait rêver des millions de lecteurs et popularisé la culture drow avec son héros légendaire Drizzt do'Urden sera de la fête pendant toute la convention. D'autres invités de marque seront également présents pour cette grande messe de la culture geek avec notamment Aleksi Briclot, illustrateur de génie, l'équipe de *Noob*, David Finch, que tout amateur de comics se doit de connaître et d'autres légendes du milieu.

Ne manquez pas la cinquième édition de cette manifestation majeure dont nous vous reparlerons dans notre prochain numéro !



Alexandre Astier, invité d'honneur de la Comic Con 2012.

avril 2012, le festival de Science-Fiction de Lyon revient du 25 au 31 Octobre 2013 pour proposer une rétrospective cinéma, des conférences, la remise du Prix René Barjavel, un salon dédié aux littératures de l'imaginaire en compagnie de nombreux partenaires et invités.

Le plus qui rend une visite indispensable : le thème choisi pour cette édition 2013 est le Cyberpunk !

Stéphane Gallot

LE SONDAGE DU BIMESTRE

Chaque bimestre, la rédaction de Casus vous donne rendez-vous sur Facebook et sur le forum pour répondre à des questions existentielles. Votre avis nous intéresse et c'est évidemment l'occasion de débats et de vigoureux échanges d'arguments !

JOUER À L'APPEL DE CTHULHU AVEC DES FIGURINES, HÉRÉSIE OU SIMPLE BON SENS ?

Hérésie, c'est complètement trahir l'esprit du jeu !

79,2%

468 votes

Tout est plus clair avec des figurines, et en plus il en existe de jolies !

20,8%

123 votes



Sondage réalisé sur Facebook et sur le forum Casus du 18 mars au 10 avril 2013 : 591 votants.
Illustrations Loïc Muzi et Bruno Bellamy

ILS ONT OUVERT UNE FAILLE. VONT-ILS POUVOIR LA REFERMER ?

LE TERRITOIRE DES OMBRES

LE SECRET DES VALDEMAR

ENTREZ DANS L'UNIVERS
FASCINANT DE **H.P. LOVECRAFT**

LA SAGA COMMENCE
EN **DVD, BLU-RAY ET VOD**

VOIR LA BANDE ANNONCE



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 plus loin pour les sorties anglo-saxonnes.

CONCOURS INTERNATIONAL

Game Chef 2013

Le Game Chef, c'est un peu LE concours de création de jeu de rôle. Organisé aux États-Unis depuis 2002 par les habitués de The Forge, son principe est simple : un thème et des éléments sont donnés aux concurrents à une date donnée. Ensuite, ceux-ci ont une grosse semaine pour écrire un jeu.

Cette année, le concours a eu lieu du 17 au 26 mai. Il est organisé par Joe McDaldno (auteur de *Monsterhearts* et *Perfect*) et prend une dimension internationale. En effet, le Game Chef 2013 se déroule simultanément dans plusieurs langues (italien, russe, portugais...) dont le français.



Le concours propose aux concurrents d'être jugés par leurs pairs afin de créer une short-list qui sera, elle, jugée par les organisateurs. En France, le jury composé de Stéphane Gallot (*Casus Belli*), Jérôme Larré (Lapin Marreau) et Ludovic Papaïs (Boîte à Heuhh) est actuellement à l'œuvre pour déterminer un vainqueur.

Pour en savoir plus sur le concours : <http://gamechef.wordpress.com/about/> coté VO et <http://www.tartofrez.com/forum/> coté VF.

7^e CERCLE | YGGDRASILL (VF)

Les 9 Mondes réimprimés

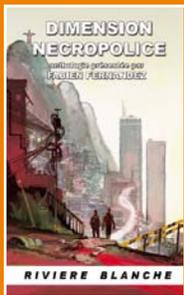
Très réclamé et pas seulement intéressant pour sa gamme dédiée, le premier supplément d'Yggdrasil,



Les 9 Mondes, traite de la mythologie scandinave. Et bonne nouvelle : après épuisement de son tirage initial, les éditions du 7^{ème} Cercle ont choisi de le rééditer. Si vous avez manqué cet indispensable de la gamme, ne le ratez pas lors de son retour en magasins.

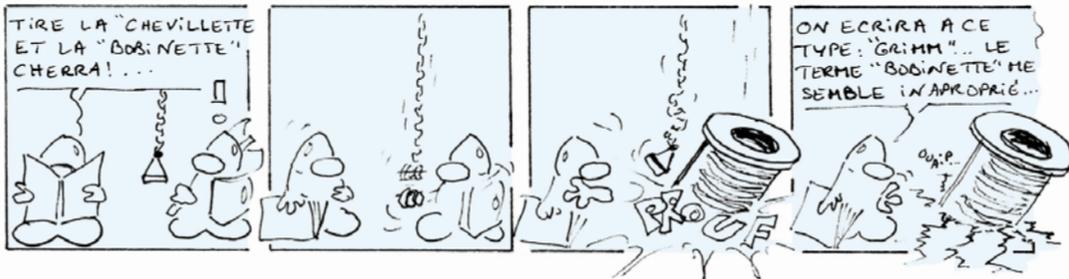
RIVIÈRE BLANCHE | NÉCROPOLICE (VF)

Necropolice, après l'Intégrales



Conçu au départ comme un jeu indépendant au format de la Collection Intégrales des XII Singes, *Necropolice* a su tirer son épingle du jeu et jouit d'ores et déjà d'un suivi. En premier lieu, il convient de signaler la sortie d'un recueil de nouvelles intitulé *Dimension Necropolice* chez Rivière Blanche. Fabien Fernandez y a fait appel à de nombreuses plumes bien connues dans le milieu et notamment à celles de Franck Plasse, Mahyar Shakeri, Julien Heylbroeck, Eric Nieudan et Benoît Attinost, pour ne citer qu'eux... L'ouvrage est disponible dans toutes les bonnes crémeries.

La seconde surprise consiste en un recueil de scénarios, *Necro Stories*, où six nouvelles passent le cap de l'inspi pour se faire scénario que ce soit comme préquelle, aide de jeu, histoire secondaire, sous la forme d'une "simple" adaptation, etc.



SANS-DÉTOUR | BIMBO (VF)

→ Bimbo, un JDR féministe à la Tarantino ?!

Grégory Privat. Ce nom vous dit quelque chose ? Il écume souvent les conventions sans jamais passer inaperçu. Non pas pour des éléments extravagants sur sa personne, mais plutôt à cause de ses jeux. C'est lui qui propose des jeux de plateau dont la surface fait 30m² pour du combat spatial ou des jeux avec des messieurs Patate qui s'affrontent dans une arène et dont les conséquences des touches sont au détriment des joueurs. Mais il a aussi bossé sur les jeux de rôle *Vermine* et *HeroWars*. Or, cet homme veut faire profiter le plus grand nombre de sa dernière création : *Bimbo*, annoncé chez Sans-Détour.

Le pitch : un jeu de rôle féministe et iconoclaste à narration disputée dans l'univers des films d'exploitation. Tout un programme ! Si vous voulez vous prendre pour un des personnages à talon aiguille de Tarantino, voire pour Tarantino lui-même (puisque vous allez devoir intervenir sur la trame narrative), plus que quelques mois à attendre...

BBE, SANS-DÉTOUR, 7^E CERCLE, ETC.

→ Pluie de matos gratuits

Au mois de mars, entre la neige et les giboulées, les éditeurs ont décidé de gâter leurs aficionados en proposant sur leurs sites une pluie de matériel gratuit et de qualité.

Du côté de BBE, une pluie de scénarios a bénéficié à la gamme *Deadlands* et avait pour but de faire patienter les joueurs en attendant l'écran et la campagne (de création française) qui sont toujours au programme de l'éditeur. Trois scénarios officiels ont ainsi été mis à disposition en version PDF : *Ville fantômes*, *Buffalo soldats* et *Douce nuit, sombre nuit*. Lorsque vous lirez ces lignes, le module *Pathfinder* gratuit du *RPG Free day* sera vraisemblablement disponible en VF.

Chez Sans-Détour, il était question de célébration aussi et l'éditeur proposait aux joueurs deux scénarios en PDF de la main de Samuel Tarapacki, *L'Âme damnée d'Ernest Pico* pour *L'Appel de Cthulhu* et *La Légion perdue de Rome* pour *Hollow Earth eXpedition*. De chouettes cadeaux d'anniversaire !

Au 7^{ème} Cercle, pour marquer ses 12 ans, l'éditeur a décidé d'innover en faisant un beau cadeau à tous ses lecteurs. Désormais, grâce à un process mis en place avec les boutiques, quand vous achèterez un ouvrage du 7^{ème} Cercle en dur (hors écran), vous pourrez également en récupérer gratuitement la version PDF. Une excellente initiative !

Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, la réimpression limitée du supplément *Les 9 Mondes* a incité l'éditeur à proposer le livre de base d'*Yggdrasil*, épuisé en boutique, gratuitement en PDF.

Pour en profiter vous aussi, rien de plus simple : rendez-vous sur les sites des éditeurs.



POISSON D'AVRIL

Si seulement c'était vrai...

Peu de gags cette année pour le 1^{er} avril dans le milieu ludique mais signalons tout de même deux poissons réussis parus sur la toile dans le petit monde du JdR :

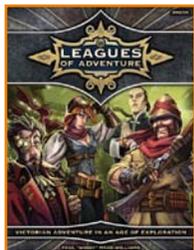
- L'annonce d'un *Lapins Crétins RPG* chez Ubisoft, fausse news montée par le Grog et qui créditait Tristan Lhomme pour une campagne originale, Jérôme Larré et Pierrick May à la mécanique (le Crétin System avec ses dés et sa ventouse), et Le Grümph au background et pour les illustrations. Chapeau les gars !
- Le lancement des précommandes pour *Devâstra de Sang* chez Pulp Fever, un spin-off d'horreur hentai mêlant *Dés de Sang* et *Devâstra* dans un crossover endiablé, un JdR annoncé en 76 pages avec poster couleur A3, œuvre de Laurent Devernay, Romain d'Huissier, Willy Dupont et Kevin Bausart. Un projet fou comme seul Pulp Fever peut en proposer, à tel point que certains y ont cru, à tel point que cela ne paraît même pas si fou à bien y penser...

On espère que le milieu saura encore nous surprendre avec d'autres poissons l'an prochain !

SANS-DÉTOUR | LEAGUES OF ADVENTURES (VF)

AMI+HEX = AEMI

LoA ?!



Complètement décomplexé (voir notre news sur *Bimbo*), Sans-Détour compte également

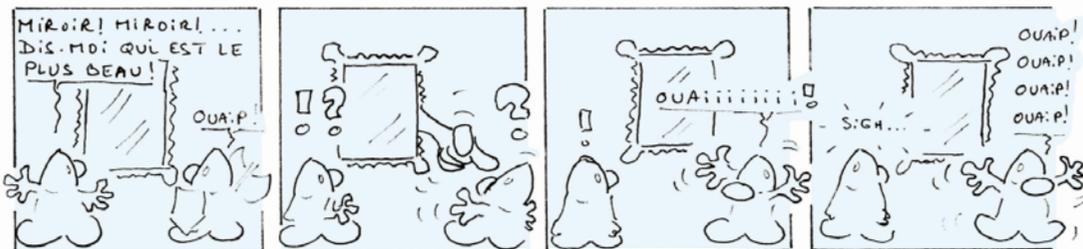
s'engager sur le périlleux chemin des aventures victoriennes fortes en panache de *Leagues of Adventure*, actuellement en cours de traduction.

Annoncé pour fin juin 2013, ce JdR, qui puise dans *Sherlock Holmes* autant que dans *Tarzan* ou dans les œuvres de Jules Verne et H.G. Wells, pointera le bout de son nez pour proposer un jeu épique et flamboyant orienté vers l'exploration, pour un résultat irrésistiblement pulp.

Les connaisseurs noteront avec intérêt la complémentarité de cette nouveauté avec *HEX*, autre jeu d'aventures pulp paru chez Sans-Détour et dont la gamme est apparemment close, les deux JdR partageant un même système de règles.



MONGHOL & GOTHA par Olivier Bédoué



LA COLÈRE
DES DIEUX
A BRISÉ
LE MONDE...

...QUE FAIT
VOTRE D20
EN JUIN 2013 ?



**BROKEN
WORLD**

1^{ER} UNIVERS FRANÇAIS POUR PATHFINDER RPG COMPATIBLE



Inscrivez-vous sur
broken-world.net



ARCHÉORÔLISME

Le B1 exhumé : « En Quête de l'Inconnu »



Début 80, la vente d'un produit culturel sans notice en français est à la limite de la légalité. Les boutiques parisiennes diffusent alors une traduction « non-officielle » des règles dans les boîtes de *Dungeons & Dragons* version *Holmes* puis *Otus*. Jusqu'ici, une histoire connue. Voilà pourtant que nos amis collectionneurs d'Acæum découvrent non seulement une version antérieure de cette traduction – certainement la prépub ayant servie à l'impression, sans mise en page ni illustrations et dans un français très approximatif – mais surtout ce qui semble être la seule et unique traduction du module *B1 - In Search of the Unknown* ! Une rumeur vieille de 30 ans se vérifie alors que nous n'y croyions plus. Pourquoi cette traduction n'a-t-elle pas été diffusée à l'époque ? La qualité de la traduction n'y est certainement pas étrangère : un florilège de fautes d'orthographe et de grammaire, un joyeux fatras dans un style épouvantable. Ayant mis la main sur une copie de la relique, notre équipe se mobilise pour vous en apprendre plus prochainement.

Scans : Leslee A. Moore

GROG D'OR 2013

And the winner is...

Chaque année, les courageux volontaires du Grog désignent parmi leurs 12 jeux du mois un lauréat qui obtient le Grog d'Or. Le jeu primé est celui qui s'est, selon les membres de l'équipage, le plus distingué dans le paysage ludique de l'année, même s'il s'agit d'une parution antérieure. Il suffit qu'elle ait été sur le devant de la scène au cours de l'année écoulée.

Pour cette treizième édition des Grog d'Or, les candidats au titre étaient tous très sérieux et présentaient un panel saisissant mêlant les grands anciens aux nouveautés, les créations françaises et internationales, la *mainstream* et des jeux plus discrets, et même un rétroclone !

La récompense ultime est allée à *Apocalypse World*, critiqué dans nos pages dans *CB#6* et proposé en version française par la Boîte à Heuhh, tandis que le reboot de *Bloodlust* paru chez John Doe avec le système *Métal* se hisse à la seconde place et arrache le Grog d'Argent. Félicitations aux vainqueurs.



Cette nomination fait suite à celle de 2012 qui avait distingué *Würm* et *On Mighty Thews*.

NOUVELLE MAISON D'ÉDITION

This is the return of the space cowboy



Quand trois piliers fondateurs d'Asmodée, Marc Nunes, Philippe Mouret et Croc, des anciens de Siroz, s'associent à Cyril Demaegd d'Ystari Games et Sébastien Pauchon de Gameworks et décident de lancer une nouvelle maison d'édition, c'est le grand chambardement dans le petit monde du jeu.

Sous le nom de Space Cowboys, les gars repartent à l'aventure comme au bon vieux temps, l'expérience et les contacts en plus. C'est assez simple : c'est un laboratoire de création de futurs hits qui naît sous nos yeux. Et si aucun jeu n'est pour le moment annoncé par la toute jeune structure et sa dream-team, nos confrères du Fix n'ont pas tort de rappeler que Croc planchait aux dernières nouvelles sur une 5^{ème} édition d'*INS/MV*. De quoi spéculer sur l'éditeur qui héritera de cette prestigieuse licence quand ressortira ce JdR attendu par tous les fans de la première heure et par nombre de curieux !

PATHFINDER®

LE JEU DE RÔLE

TOUTES LES RACES DE GOLARION !

UN TOME MASSIF
DE 600 PAGES !

MOITIÉ RÈGLES,
MOITIÉ BACKGROUND

MANUEL DES RACES

Disponible sur www.black-book-editions.fr

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Publishing, LLC. Pathfinder © 2013, 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.



black-book-editions.fr

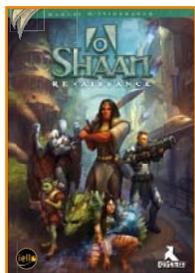
3.5 • OGL
COMPATIBLE



PULP-FEVER & ORIGAMES

→ À la conquête de l'espace

Les JdR space-opera et space-fantasy qui paraissent actuellement font montre de grandes ambitions et les deux challengers que sont *Cobra Space Adventure* et *Shaan Renaissance* ont les dents qui rayent le plancher !



Ils ne s'en cachent d'ailleurs pas et affichent des programmes de publication à faire rougir d'autres licences pourtant déjà bien installées. Ainsi, dans son *Kit d'initiation*, le *Shaan* ressuscité par Origames (sous la houlette de Iello) annonce au moins quatre suppléments après le *Livre du Joueur* et une campagne en cinq épisodes. De son côté, *Cobra*

Space Adventure, le dernier né de Pulp Fever, révèle un projet de suivi qui comprendra un écran rigide avec supplément pour l'été 2013, un *Guide de l'Univers* en trois parties dont la parution commencera en fin d'année et se poursuivra sur 2014, et une grande campagne proposant aux PJ une chasse au trésor d'un bout à l'autre de la galaxie également pour l'année prochaine...



BLACK BOOK ÉDITIONS | PATHFINDER (VF)

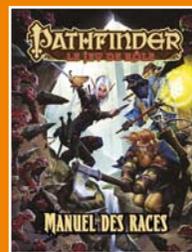
→ MÉGATOMES

De véritables bombes s'apprêtent à tomber sur Golarion.

Après la dernière salve de sorties, c'est un énorme tome de plus de 480 pages, le *Manuel des Races*, qui va s'abattre sur vos tables de jeu. Du background, des règles, des tonnes de nouveautés pour renouveler les races jouables et étendre la gamme des possibles pour vos PJ... En fait, il compile un guide de règles sur les races de Golarion (classiques et monstrueuses) et sept suppléments plutôt orientés background destinés aux joueurs pour étoffer les races principales du jeu. Critique à suivre dans le prochain numéro !

Pour rester dans le lourd, le guide des objets magiques et de l'équipement, appelé *sobrement Armes & Équipement*, est lui aussi relativement massif (plus de 400 pages) et, ô surprise, propose également un add-on avec la traduction de *Légendes et Artefacts*, dont on vous détaillera là-aussi le contenu dans le prochain numéro de *Casus*.

Pour finir dans un genre très différent, la *Boîte à PNJ* ravira les bourses les moins pleines en proposant des centaines de pions illustrés d'aventuriers de toutes sortes pour vos tables de jeu. Aucune date n'est annoncée pour le moment, mais nous avons déjà pu voir une boîte définitive, donc cela risque de ne plus tarder !





BLACK BOOK ÉDITIONS | SHADOWRUN (VF)

Feu d'artifices

En attendant sa 5^{ème} édition en chantier outre-Atlantique, la gamme *Shadowrun* profite d'un feu d'artifices de sorties en VF avec les parutions rapprochées (et imminentes) du *Runner's Black Book*, l'ultime catalogue de flingues, drones et véhicules pour métahumains avertis, *Seattle 2072*, un guide hommage qui joue le Vintage et la modernité, tout en couleur et plus que complet, dopé par deux *Missions* de la quatrième saison, et enfin le *Kit du Runner*, qui vient remplacer l'ancien écran épuisé avec une vue de la skyline d'Emerald City et qui s'accompagne de pas moins de cinq livrets et de nombreuses aides de jeu.



SANS-DÉTOUR | LAMES DU CARDINAL (VF)

Les Lames du Cardinal, dès le prochain Casus ?

L'info n'est pas officielle et Sans-Détour n'a pas encore confirmé de date mais les auteurs des *Lames du Cardinal* avouent en ligne tabler sur une sortie en juillet, au plus tard. Une excellente nouvelle pour tous les amateurs de l'œuvre de Pierre Povel et, plus largement, pour les rôlistes appréciant les univers mêlant fantasy et histoire ou fans du genre « cape et épée ».

Si vous avez raté l'épisode précédent, la grande nouvelle est que le jeu sortira en boîte, avec un jeu de tarots spécifique indispensable pour le système de règles. Le contenu se dévoile peu à peu et nous avons notamment eu la chance de découvrir en ligne l'illustration de l'écran, juste impressionnante, et dont on vous laisse profiter.

WEB-SÉRIE (VF)

Plus geek, tu meurs : The Fumble Zone

Le GN n'a plus le monopole des web-séries ! Les amis rôlistes ont droit à la leur aussi. Alternant des séquences autour de la table et d'autres où l'on ne voit plus les joueurs mais leurs personnages au cœur de la partie, *The Fumble Zone* a commencé sa diffusion il y a déjà sept mois.

Avec une première saison composée de treize épisodes de 5 mn, l'ambitieuse petite série franco-suisse de Mithril Studio a demandé deux ans de travail préparatoire à son équipe bénévole. Leur œuvre s'enrichit au rythme régulier d'un épisode par mois que vous pouvez suivre sur leur site et sur les principaux sites d'échanges de vidéos en ligne.

Plus d'info sur le site officiel : www.fumblezone.net



XII SINGES | TRINITÉS (VF)

Premier tour de cadran



Si une profusion de petits suppléments accompagne le JdR *Trinités* depuis ses débuts avec les *Bréviaires* et *Mancies* en pdf, les livrets de *Vies Antérieures* et les cartes de pouvoir, les *Livres* sont restés la colonne vertébrale de la gamme et le chiffre 12 a toujours été symboliquement fort dans son background. Aussi, avec la parution prochaine du *Livre XII* et une certaine accélération des événements dans les derniers suppléments, la question du contenu de ce futur ouvrage se posait avec insistance.

La réponse est enfin tombée et elle est rassurante (puisque'il ne s'agit pas de la fin de la gamme) mais à la hauteur de l'attente des Meneurs (puisque'elle apportera son lot de révélations).

Son sujet principal sera les Elohims et les divinités de l'univers de *Trinités* y seront détaillées une à une avec du matériel de jeu, du background, des éléments pour animer la rencontre des PJ, les projets de « l'entité » vis-à-vis du monde, et d'autres surprises diverses et variées...

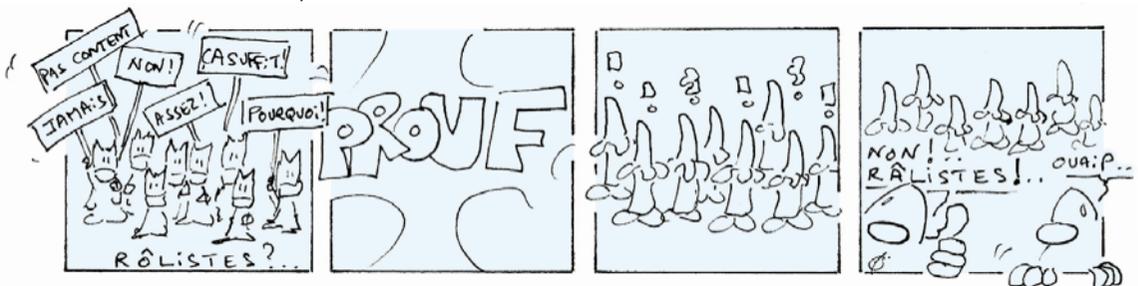
LE GRIMOIRE | FIGURINES

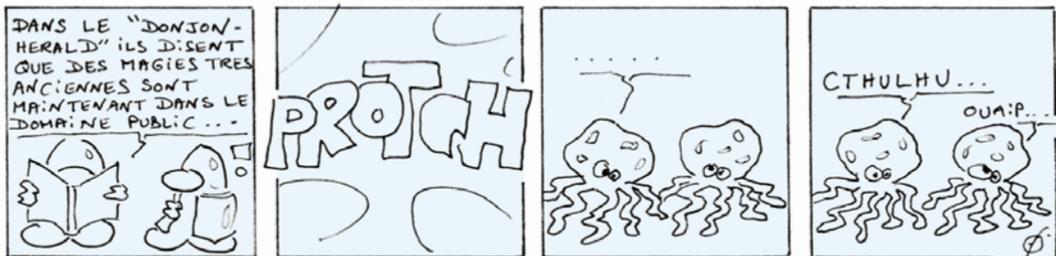
Manga Girlz

Toutes de métal, les manga girlz se prêtent à rejoindre les étals de vos boutiques préférés. Oui, le Grimoire se lance dans la figurine (sexy !) et propose deux premières divas de métal issues de l'univers *Manga Boyz*, de superbes créations à l'échelle 32 mm. Le doyen des éditeurs de JdR ne recule devant aucune audace et n'est clairement pas décidé à prendre sa retraite.



MONGHOL & GOTHA par Olivier Bédoué





JOHN DOE | BLOODLUST (VF)

→ Le Chagar Enchaîné

Les fans de *Bloodlust* (non, ça ne veut pas dire les bourrins) sont gâtés ce début de printemps avec le lancement d'une newsletter bimestrielle dont les numéros 1 à 3 sont déjà parus. Sur une à deux pages, elle propose des aides de jeu, des sources d'inspiration et des infos sur le développement de la gamme.

La grande nouvelle de l'opus de départ était l'annonce du contenu du premier supplément qui sortira très prochainement accompagné par l'écran du jeu. Sur une centaine de pages illustrées par Le Grümph et Darwin, le livret s'attardera notamment sur la façon dont sont perçus les porteurs d'Armes, sur les grands conflits armés (du point de vue du background mais aussi des règles) et il proposera entre autres une galerie de synopsis et un scénario complet.

Pour plus d'informations, une seule solution : retrouvez sa trace sur le site officiel du jeu : <http://www.leludiste.fr/bloodlust/press/>

Enfin, pour les MJ impatients de lever le voile sur tous les secrets de Tanæphis, il restera à attendre le supplément *Silences*, sur lequel le mystère plane encore.



ÉDITEURS FRANÇAIS

→ Joyeux anniversaire !!!

Le bimestre écoulé et celui qui commence sont particulièrement chargés en bougie chez les différents éditeurs. En mars, Sans-Détour fête 5 années d'existence. Durant cette période, ils ont fait paraître plus de 50 ouvrages de JdR dont 4 collecteurs pour *L'Appel de Cthulhu* et une pléiade d'écrans. Souhaitons-leur autant de succès si ce n'est plus pour les 5 années à venir et au-delà !

De son côté, fin mars, le 7^{ème} Cercle célèbre son 12^{ème} anniversaire, douze années qui ont vu paraître sous son égide plus de 20 gammes avec un nombre croissant de créations au fil du temps.

Début juin, ce sera au tour de Black Book éditions de fêter ses 9 années d'existence marquées par des gammes pléthoriques à succès et la reprise de votre fidèle *Casus*, qui, s'il n'avait connu quelques interruptions de diffusion, fêterait actuellement ses 33 ans. L'âge du Christ !

Ce qui nous amène à une intéressante question : dans ces conditions, qui est, aujourd'hui, le doyen parmi les éditeurs actifs en France ? Eh bien, accrochez-vous : il s'agit du Grimoire ! On en reparle dans notre prochain numéro.

a

MAGAZINE

Au secours, une mouche !*

Science & Vie fêtait ses 100 ans en avril ! Initialement intitulée *La Science et la Vie*, la revue se voulait le juste milieu entre les « traités rébarbatifs » et les « vulgarisations enfantines et maladroites véritablement indignes d'esprits intelligents ayant une bonne culture moyenne ».

En rééditant à l'identique son numéro 1 avec son numéro d'avril, S&V nous offre un beau cadeau. Au menu, entre autres, la fabrication du 30 cm de marine, la sécurité ferroviaire, la répression des fraudes alimentaires (rien sur les lasagnes...) et un véritable Bâtisses & Artifices avec le théâtre le plus moderne de Paris. Le numéro actuel, quant à lui, est intéressant pour ses prospectives sur les 100 années à venir. Cela dit, impossible de ne pas de comparer les deux numéros : la vulgarisation scientifique a, elle aussi, bien évolué en un siècle. En bien ou en mal, à vous de juger...

* réaction normale après la lecture « des petits agents de la mort » (page 27 du n°1 de S&V), un article de Paul Dupuy, fondateur de la revue, traitant des mouches et autres moustiques. Peste bubonique, typhoïde, dysenterie, tuberculose, malaria, tout y passe !



MAGAZINE ET INTERNET

Senatus Populusque Romanus



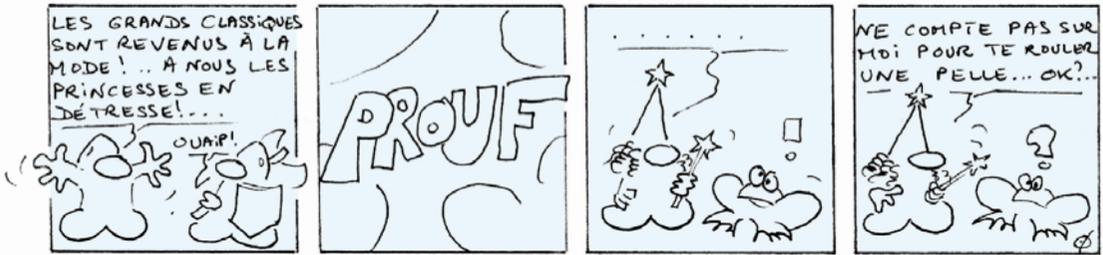
Tout en cuvant ses 100 ans, la rédaction de S&V a trouvé la force de nous concocter un *Se-V Junior HS* (avril 2013, 5,50 €) sur l'Empire Romain qui n'est absolument pas dénué d'intérêt pour les « grands ». Comme d'habitude très richement illustré, pas mal de thèmes y sont abordés et notamment les gladiateurs et leurs techniques de combat (sécurator vs rétiaire, mirmillon vs thrace, etc.).



Toujours à propos des romains, savez-vous combien de temps aurait mis un légionnaire pour aller de Luguvalium (Carlisle, la ville la plus haute de l'Angleterre romaine) à Berenice (Medinet-el Haras, la ville romaine la plus basse sur la Mer Rouge) ? Un peu moins de 64 jours pour un trajet de 6 882 kilomètres si l'on en croit *Orbis*, sorte de Mappy antique créé par un chercheur de l'Université de Stanford à partir de sources rigoureusement historiques (<http://orbis.stanford.edu/>).

MONGHOL & GOTHA par Olivier Bédoué





AGATE RPG | LES OMBRES D'ESTEREN (VF)

Pilote

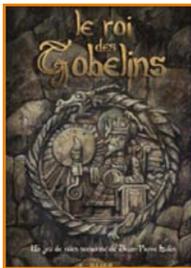


Après une campagne de financement qui en viendrait presque à éclipser les ouvrages tant elle a fait parler, le premier

volume de la fameuse campagne *Dearg* est enfin arrivé. Il ouvre une ballade en quatre parties, annoncée « romantique » et « tragique », qui placera les PJ au cœur de l'histoire. Notons qu'ils semblent avoir repris la notion d'arcs narratifs présentée dans nos pages par Raphaël Bombayl pour Oblis. Critique à suivre dans notre prochain numéro !

LES XII SINGES | LE ROI DES GOBELINS

Course pour le trône



Vous avez pris goût aux peaux vertes en jouant le scénario *Nous, Gobelins* ? Vous brûlez de pouvoir rejouer une de ces sales engageances ? Votre bonheur est à portée de main, grâce aux XII Singes qui viennent de faire paraître *Le Roi des Gobelins*, un nouveau JdR *Clé en Main* qui vous propose d'incarner non pas une, mais cinq de ces ignobles créatures au

fil d'une campagne où vous pourrez rivaliser de vilénie, de ruse et de cruauté pour vous hisser sur le trône avec l'aide involontaire et malgré la mauvaise volonté évidente de vos compagnons, jouant également des gobs, orques et trolls. Fous rires en perspective autour des tables.

LE 7^e CERCLE

Le plein de licences

Concentré sur ses créations qui s'exportent furieusement bien, le 7^e Cercle n'oublie pas pour autant ses œuvres de traduction et poursuit le développement de ses gammes. Ainsi, *FantasyCraft* vient de se doter d'un *Guide du Compagnon Tome 2* présentant deux cadres de campagne originaux et inédits. Du côté de *Fading Suns*, en attendant le *Guide du Meneur*, les joueurs peuvent rêver en pensant au futur écran et à un dossier de personnage qui seront certainement aussi réussis que pour les dernières gammes de l'éditeur.

On aurait cependant tort de croire le catalogue plein. Outre *Jerusalem 1119* qui n'a pas encore de date, et *Night's Black Agents* (le jeu d'espionnage où des agents grillés luttent contre une conspiration vampire) qui est annoncé pour la rentrée, l'éditeur vient d'annoncer l'une des belles nouvelles de la saison : la sortie prochaine de *Victoriana 3^e édition* en VF ! La fin d'année va être riche en sortie.

LES ÉCURIES D'AUGIAS | DRYH

Cauchemar en diptyque

Annoncé, repoussé, décalé, voilà un bon moment que l'on avait plus entendu parler de *Don't Rest Your Head*, une perle noire où les PJ sont des Éveillés, insomniaques luttant contre le sommeil et la folie dans les affres de Mad City, poursuivis par des Cauchemars vivants. Et voici pourtant le jeu sorti, en boutiques, accompagné de son supplément *Don't Lose Your Mind*. La chronique dédiée au jeu sera livrée dans nos colonnes au cœur de l'été... si notre critique retrouve le sommeil et la raison. Et ce n'est pas gagné !

Damien C., Stéphane G., Philippe Rat, Marc Sautriot, Géraud « Myvyrrian » G., Farid Ben Salem

à l'ouest, du nouveau !

Quoi de neuf chez nos amis d'Outre-Manche et d'Outre-Atlantique ? Eh bien, si l'abondance de kickstarters commence à avoir des effets négatifs en termes de production, les campagnes de financement précédant à présent la réalisation des projets de plusieurs mois, il reste tout de même pas mal de choses à découvrir et nombre d'aventures à poursuivre. Jugez plutôt...



Alðerac

Pour *Legend of the 5 Rings*, le **Book of Earth** est sorti et détaille tous les aspects liés à l'essence éternelle de la Terre. Après le *Book of Air*, il s'agit du second supplément consacré aux « éléments de Rokugan ». Il comprend des informations sur la lutte traditionnelle, sur les armes lourdes et leurs arts martiaux associés, sur les forteresses et fortifications en tout genre, sur les armes de siège, sur les arts magiques liés à la Terre, une campagne épousant ce thème et compatible avec toutes les époques de jeux ainsi que d'autres surprises. La couverture rigide de ce supplément abrite décidément 216 pages de matériel de jeu en béton armé.

Catalyst Game Lab

Sortie d'une nouvelle aventure pour *Shadowrun 4*, **Sacrificial Limb**, second volet de la série « *Boardroom Backstab* » dont le thème général est l'espionnage corporatiste.

Pour le JdR *A time of War: The Battletech RPG*, le supplément de règles *A time of war : Companion* permet maintenant d'approfondir la création des personnages et aide les MJ dans l'élaboration de leur campagne.

Chaosium

Chez Chaosium, la grande nouvelle du mois, du trimestre, que dis-je, de l'année est sans aucun doute le lancement d'un kickstarter pour financer la septième édition de *The Call of Cthulhu* laquelle paraîtra sous la forme d'un dip-

tyque Livre du Joueur/Livre du Gardien qui sera assorti de nombreux lots et cadeaux (cartes d'Arkham et de sa région, dés spéciaux, etc.) considérant le nombre de paliers franchis et l'enthousiasme des soutiens du projet.

En moins d'une semaine de collecte, l'éditeur a obtenu 100 000 \$ de plus que la somme initialement demandée, soit un total frisant déjà les 150 000 \$.

Date de sortie : probablement autour d'Halloween.

Cubicle 7

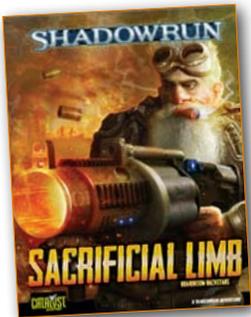
L'éditeur anglais célèbre le 50^{ème} anniversaire de la fameuse série télévisée *Doctor Who* avec la sortie de *The First Doctor Who Companion*, un supplément de contexte de 160 pages qui explore l'univers du tout premier Docteur (interprété par William Hartnell de 1963 à 1966) et surtout un bel hommage.

Le gros projet actuel de la maison d'édition est la troisième édition de *Victoriana*, fleuron du JdR steampunk qui semble avancer à grands pas.

Pas de nouvelles du côté de la gamme *The One Ring* malgré une communauté impatiente.

Fantasy Flight Publishing

Disponible en « Print-on-Demand » depuis fin mars, *Faith of Morr* est un nouvel add-on pour *Warhammer Fantasy 3rd édition*. Les prêtres de Morr voués à défendre l'Empire contre les nécromanciens et autres créatures défiant la fatalité trouveront là quinze nouvelles



bénédictions de Rang 1 à 5 et deux nouveaux objets sacrés.

Fasa

La maison Fasa est en plein développement en ce moment. Nos agents sont actuellement en pleine infiltration et on espère vous donner des news croustillantes prochainement.

Green Ronin

Et un Kickstarter de plus, un ! Green Ronin finance une nouvelle super-édition de *Freeport: City of Adventure*, un des grands classiques du JdR originellement développé pour le d20 System. Cette ville mythique qui mélange élégamment ambiance médiévale, péripéties façon films de « cape et d'épées » et style « pirate » est désormais adaptée au système de jeu *Pathfinder*. Grâce à la réussite de cette campagne de financement participatif, le guide atteindra une taille colossale de 512 pages et sera évidemment tout couleur et sous couverture rigide.

I.C.E.

Iron Crown Entertainment (les créateurs de classiques tels que *MERP* et *Rolemaster*, rien que ça !) vient de sortir *HARP SF Xtreme*, une extension pour le jeu space-opera *HARP SF* (motorisé par leur système HARP, ou High Adventure Role Playing).

HARP SF propose un univers space-opera au background plus optimiste que la tendance générale pour les jeux de ce genre. Le supplément *Xtreme* vient ajouter une dimension transhumaniste à ce jeu et apporte au passage un choix impressionnant de véhicules spatiaux et terrestres.

Margaret Weis Productions

L'éditeur spécialisé dans l'adaptation de franchises cinéma et télévision en JdR vient d'annoncer la sortie imminente de la gamme *Firefly* (issue de la série culte de Josh Whedon* annu-

lée en 2002 par la chaîne Fox puis conclue par le film *Serenity* en 2005). Se lancer dans cette aventure ne peut être qu'un bon choix d'un point de vue marketing tant les fans de la série sont restés investis au fil des années (la campagne pour le retour du feuilleton n'a ainsi jamais cessée) mais il faut souligner également que ce n'est pas un coup d'essai pour Margaret Weis Productions, qui avait déjà publié un JdR *Serenity* (pour le système Cortex) lors de la sortie du film au cinéma.

Les premiers produits devraient paraître cet été, peut-être à temps pour la Gencon, et les fans devraient avoir la chance de participer à la création de ce nouveau jeu. Pour ceux qui ne connaissent pas encore l'univers de *Firefly*, il s'agit d'un space-western du meilleur cru ne manquant ni de classe ni d'humour.

Modiphius

La jeune maison d'édition britannique prend de la vitesse avec des annonces impressionnantes. Dans la gamme *Acthung Cthulhu!* (mélange pulp d'investigation occulte sur fond de seconde guerre mondiale), le kickstarter pour les *Investigators & Keepers Guides* est un franc succès et va permettre la création de plusieurs suppléments de contexte sur différents théâtres d'opération – l'Est, le Pacifique et le Moyen-Orient – ainsi que l'écriture de deux grosses campagnes : *Shadows of Atlantide* et *Assault on the Mountains of Madness*.

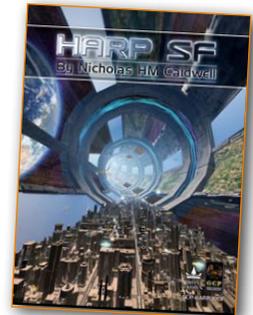
Le tout sera adapté pour *L'Appel de Cthulhu*, *Savage Worlds* et pour le système *FATE*. Les sorties s'étaleront a priori depuis août 2013 jusqu'à l'été 2014. →

MARGAREIT WEIS | MARVEL HRP (VO)

RIP : la Fin de Marvel HRP



Faute de joueurs/lecteurs/acheteurs, le pourtant très bon *Marvel Heroic Role-Playing Game* va voir sa gamme s'achever et les rôlistes ayant précommandé le supplément *Annihilation* se verront rembourser de leurs frais. Même avec une grosse licence appréciée et un jeu qui marche, il n'est décidément pas simple de rentabiliser du JdR...



Un ambassadeur de choix

*Josh Whedon est un écrivain, scénariste, producteur et réalisateur californien qui a fortement contribué à la pop-culture contemporaine... et qui assume son statut de rôliste ! La plupart de ses créations sont devenus des titres-culte, à défaut d'avoir tous obtenus de vrais succès commerciaux : *Buffy*, *Angel*, *Firefly*, *Dr. Horrible Sing-Along*, *Dollhouse*, *The Cabin in the Woods*, *The Avengers*, etc.

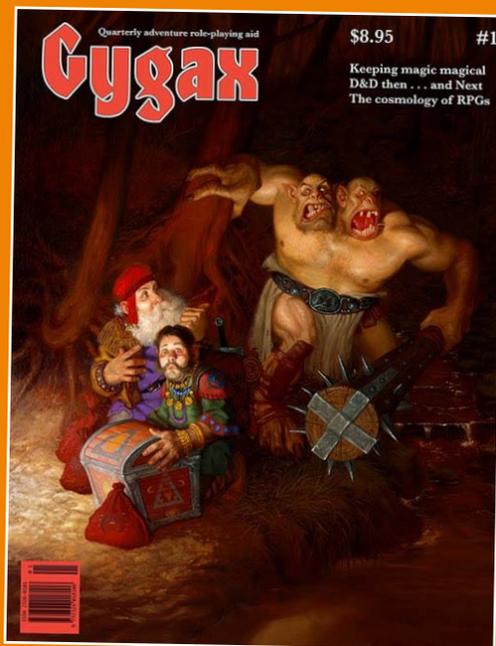
Gygax Magazine #1

Non-sens total à l'heure du net... revue archaïque... madeleine de Proust... les commentaires vont bon train sur les forums pour ce premier numéro à acquérir en PDF (environ 4,00 € chez RapideJdR) si l'on veut échapper au coup de matraque +2 des frais de port pour de l'arbre mort. Couverture, maquette, typo et style d'article, tout est fait pour rappeler les grandes heures du très célèbre *Dragon Magazine* de TSR (le vrai, celui des années 80) et c'est parfaitement assumé. On retrouve même des plumes connues (Lakofka, Ward et bien sûr les fils de Gary) ainsi que quelques illustres rubriques de l'époque telle que la fameuse *Ecology* (la Banshee).

Les articles phares de ce numéro sont *The cosmology of the RPGs* (une étude intéressante quoiqu'orientée des JdR, présentée sous la forme d'un système solaire De-Dcentré) et le *Special Attraction* (un setting sandbox à l'ancienne avec un village dans un marais).

Malgré une tentative de modernité avec la proposition de nouveaux pouvoirs pour *ICONS*, une incursion dans la sphère *Pathfinder* (où l'on s'intéresse aux dons de combat) et une réflexion sur le futur du hobby, *Gygax Mag'* semble avant tout se destiner aux fans et aux adeptes du jeu « à la TSR ». Confirmation définitive avec le second numéro pour très bientôt...

Philippe Rat



Pour compléter ce programme déjà chargé, Modiphius annonce le retour de *Mutant Chronicles*, un jeu de science-fiction gothique et épique des années 90, prenant place dans un système solaire envahi par des hordes de nécromutants et démons divers issus d'une autre dimension. L'humanité y sera divisée entre plusieurs états/corporations continuant à guerroyer et à s'entredétruire malgré la menace commune. Du bourrin oui, mais du bon bourrin !

Mongoose Publishing

La mangouste semble résolument se tourner vers le marché du jeu de figurines. Pour les fans de l'univers de Judge Dredd, Mongoose sort ainsi les règles du *Judge Dredd Miniatures Game*, un jeu de stratégie à l'échelle tactique (figurines 28mm) qui mettra en opposition les gangs de Mega City One et les Juges.

Pour *Traveller*, le *Adventure 3: Trillion Credit Squadron* (au nom un peu trompeur) est un supplément qui détaille les règles de construction, de déploiement et d'affrontements pour des flottes entières. Il contient également des informations et règles sur la gestion de planètes et convient donc particulièrement aux tables appréciant les campagnes aux enjeux élevés.

Palladium

Un autre JdR classique passe au wargame ! Cette fois-ci, c'est au tour de *Robotech* avec l'annonce d'un *Robotech RPG Tactics* qui fera l'objet d'un kickstarter (bien-sûr). Plus de détails à venir pour les fans de la série d'animation japonaise culte.

Paizo

Ultimate Campaign, le nouveau supplément de règles *Pathfinder* JdR semble ambitieux et s'attèle à la lourde tâche de proposer des aides de jeu pour améliorer la gestion des campagnes. Du côté des scénarios, *Pathfinder #70 The Frozen Stars*, le 4^e volet de la campagne *Reign*



of Winter, est dispo, tout comme *Doom Comes to Dustpaw*, un module écrit par le gagnant du concours d'écriture organisé par Paizo l'année dernière.

Côté background, *Fey Revisited* devrait être dispo lui aussi et continue le travail d'actualisation des monstres de Donj'.

Notons enfin que les *Player's Companion* sont désormais mensuels et que leur présentation a changé (pas toujours pour le meilleur d'ailleurs), avec notamment le *Dungeoneer's Handbook* (bof) et *Champions of purity* (mieux).

Pinnacle

Range War! arrive pour *Deadlands Reloaded* (motorisé en *Savage Worlds*) et clôture le tryptique d'aventures *Blood Drive*. Un autre supplément pointe aussi le bout de son nez pour le même jeu, *Ghost Town*, toujours en PDF, qui décrit un des éléments mythique du Far West (qu'il soit weird ou pas) : les villes-fantômes.

Posthuman Studios

Les créateurs d'*Eclipse Phase* présentent *Transhuman*, un guide destiné aux joueurs avec encore plus d'options pour créer les personnages (nouveaux morphs et traits, des méthodes alternatives de création de perso, etc.). Après avoir proposé leur JdR sous la licence Creative Commons, l'équipe de Posthuman Studios innove une fois de plus : les fans d'*Eclipse Phase* sont directement impliqués dans le processus

créatif, et il est déjà possible d'aller sur leurs forums pour tester les nouvelles règles au fil de leur création, puis d'y répondre et de suggérer d'éventuelles modifications. Une partie du chapitre sur les Traits est d'ores et déjà en ligne. Le livre sera ensuite financé par un kickstarter qui doit commencer en avril.

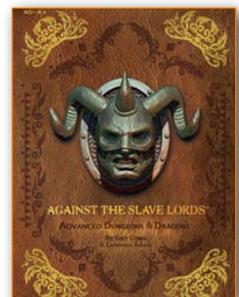
Triple Ace Games

L'éditeur spécialisé dans la création d'aventures et univers fort en pulp pour *Savage Worlds* vient de sortir *Organizational Guide* pour le JdR *Hellfrost* (un univers médiéval-fantastique très développé dans un monde en période glaciaire). Ce supplément pour les MJ apporte moult informations sur dix-neuf groupes et factions accessibles aux joueurs.

Wizards of the Coast

Alors que le premier produit estampillé *DoD Next* a été annoncé (il s'agira d'une preview intitulée *Ghosts of Dragonpear Castle*), Wizards continue ses rééditions avec la sortie du *Spell Compendium* et du *Magic Item Compendium* pour D&D3.5, ainsi que la compilation des vieux modules *Against the Slave Lords* pour AD&D (avec quelques bonus inédits dedans). Tout cela devrait être dispo au plus tard en juillet dans nos contrées.

Franck Florentin, ainsi que Damien Coltice et Stéphane Gallot



INTERVIEW

XAVIER LAVAU

Associé de l'éditeur Oh My Game

Après vous avoir fait découvrir son univers via un superbe port-folio et une avant-première exclusive dans le dernier numéro de *Casus*, nous ne pouvions pas décemment vous laisser sans nouvelles de Broken World, l'univers de création française motorisé en Pathfinder JdR qui s'attaque simultanément aux marchés francophones et américains.

Cet été, pour vous livrer un max de révélations en attendant une future critique, *Casus Belli* est allé à la rencontre de Xavier Lavau, développeur vétéran au sein de la jeune société éditrice Oh My Game.

Casus Belli : Bonjour Xavier, peux-tu te présenter, avec ton parcours rôlistique, à nos lecteurs ?

Xavier Lavau : Tout a commencé en 1982. Au collège, j'entends un camarade parler de dragons, de nains, de donjons... Je passe en mode furtif, j'approche, on cause... et nous nous retrouvons dans la chambre du grand frère, devant LE Graal : *AD&D* en VO... Six mois plus tard, on achète une belle boîte rouge avec un dragon dessus. On ouvre, on lit, on dévore et on ne comprend rien ! [rires] Du coup, le grand frère sera encore MJ durant quelques parties. Après, c'est la rencontre avec Denis, mon frère d'armes, on est en 1988. On découvre tous les JdR que l'on peut, on joue de plus en plus, on se surprend à rêver d'édition de JdR, voire même de traduction ; on s'y essaye avec *Wild West* de chez FGU. J'étais piqué et ce rêve d'entrepreneur ne me lâchera plus. Du coup, en 1999, on lance *Black-Ops*, un magazine de JCC¹, et un an plus tard, *DXP*, un journal de JdR créé en collaboration avec Hexagonal. La dure réalité économique nous rattrape et ces deux magazines, comme beaucoup d'autres, n'existent plus. Aujourd'hui, on renaît de nos cendres, plus expérimentés,

plus motivés que jamais et prêts pour ce nouveau défi. Mais cette fois, on est niveau 2 et on va tout casser ! [rires]

CB : Peux-tu nous présenter ton équipe de développement ?

XL : Le cœur de notre équipe est constitué de coregamers passionnés de JdR depuis l'adolescence. Baptiste Raveglia gère la direction technique, Christophe Bonnetterre est le directeur artistique et Denis Souly occupe la place de directeur littéraire. Nous travaillons en étroite collaboration sur ce grand projet avec des auteurs, des consultants pour les règles, des illustrateurs et des traducteurs-correcteurs.

CB : Quand est né Broken World ?

XL : Son origine remonte à 2007. Avec Denis, nous souhaitions depuis très longtemps produire un univers pour *D&D*. C'est l'annonce de la sortie de *D&D4* qui a été le déclencheur. Mais après plusieurs mois de travail, nous avons finalement choisi *Pathfinder* (OGL) comme moteur de notre univers. Nous avons débuté ensuite le développement de *Broken World* début 2012.

CB : Pourquoi avoir motorisé BW en Pathfinder ? Serait-ce parce que vous êtes des vieux briscards de D&D ?

XL : Oui, on peut dire qu'on est des vieux briscards de *D&D*. Certains y jouent depuis plus de 30 ans, d'autres l'ont connu avec la version 3.0, ce qui fait que notre équipe possède une



Xavier Lavau's digest

Le X dans DXP, le magazine des jeux de rôle publié en collaboration avec Hexagonal au début des années 2000, c'est lui. Gérant et co-fondateur de Oh My Game, il est également auteur sur leur première production, l'univers *Broken World*.



richesse incroyable étalée sur 25 ans d'expérience.

Ce monde a été conçu pour *D&D 3.5*, mais l'actuel et digne successeur de notre édition préférée est *Pathfinder*, qui a su apporter expérience et nouveauté au jeu de rôle le plus joué au monde. Il suffit de lire leurs *Manuels des Joueurs* pour s'en rendre compte. Ils ont tout de même réussi à garder l'esprit de la 3.5, tout en y apportant de grands changements acceptés par la majorité des joueurs. Ce n'est pas pour rien que leur édition est surnommée la 3.75 ! Et tout ceci sous une licence OGL qui a encore de belles années devant elle...

CB : Le jeu a été présenté dans notre numéro 6, mais pour toi, qu'est ce qui différencie *BW* du reste de la production med-fan ?

XL : Dans le numéro 6 de *CB*, Stéphane a écrit que *Broken World* était un univers crépusculaire. C'est exact. Mais un crépuscule de l'aube (si, si ca existe !). Tout reste à explorer, à découvrir.

Un empire de mages mégalomanes et très puissants a banni les dieux de leur propre création ! L'univers est violemment marqué par les stigmates de la colère divine ; car lors de la riposte, le monde a été brisé à jamais... →



L'horizon présente désormais d'immenses îles-continentes, qui tiennent entre-elles grâce aux Arches, seuls « pansements » de survie du monde (je reprends l'image idoine de Stéphane).

Après l'apocalypse, certaines règles de magie ont changé, comme la résurrection devenue plus difficile ou le transport planaire dangereux, des différences qui apportent une touche intéressante de risque quand on joue son personnage. L'entropie est également présente entre les îles, et les ensorceleurs seront les plus à même de la gérer. De quoi redonner un petit coup de pep's à une classe un peu trop délaissée par rapport au célèbre mago ! Ai-je parlé des onze races proposées, toutes fouillées et originales ? Même celles qu'on a l'habitude de jouer ont été revues pour offrir aux joueurs de nouvelles expériences...



Quant au monde, de nombreuses personnes se sont de nouveau tournées vers les dieux, cherchant peut-être une absolution. D'autres ont choisi la reconstruction, et certains, l'exploration et la découverte de terres perdues, de légendes oubliées...

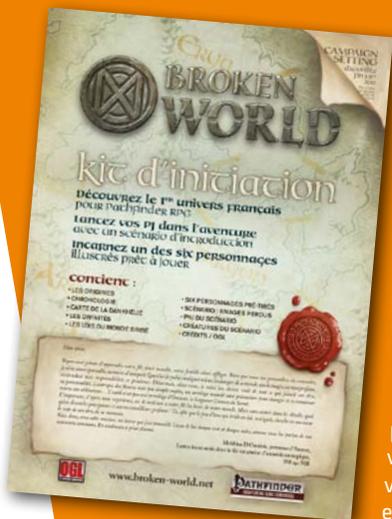
La signature de *Broken World* se trouve dans son originalité, dans le choix de ses races, dans sa malédiction déjà posée et surtout... dans ce qui sera fait de ce monde. Une destinée qui ne se trouve qu'entre les mains des joueurs...

CB : Les joueurs de *Pathfinder* sont friands de technique, peux-tu nous parler des changements qui touchent les races et les classes ?

XL : Il y aura cinq nouvelles races dont deux qui posséderont un FP+1(?). Le nain est l'une d'entre elles, et il sera interdit de magie profane. D'autres possèdent des capacités extraordinaires que beaucoup jalouseront, et de nombreux avantages que je vous laisserai découvrir. Même l'humain a été revu pour ne pas être en reste...

Toutes les races classiques de *Pathfinder JdR* seront présentes, revues et adaptées pour BW, sauf le gnome, qui restera confiné dans ses terres pour le moment. Le barde ne fera pas non plus partie du voyage, mais grâce aux archétypes, les amoureux des pouvoirs bardiques resteront satisfaits.

Toutes les autres classes des deux *Manuels des joueurs de Pathfinder JdR* [NdIR : *Manuel des joueurs* et *Manuel des joueurs : Règles avancées*] seront jouables. De nouveaux archétypes permettront également de nouvelles expériences. Comme vous l'avez lu plus haut, les règles de magie sont quelques peu bousculées, et cela va permettre à l'ensorceleur de revenir sur le devant de la scène avec des avantages non négligeables. Je ne peux pas en dire plus pour le moment. Je vous invite donc à suivre de près les annonces, d'autant que les rumeurs parlent d'un grand concours Oh My Game en partenariat avec *Casus*



Kit d'initiation en approche !

Ce Kit d'initiation de 24 pages pour l'univers de *Broken World*, nous l'avons vu et après un premier coup d'œil, il semble très alléchant. Magnifiquement illustré, il décrit les particularités du monde brisé, notamment les règles concernant la magie (et ses effets entropiques parfois néfastes) et propose également un scénario d'introduction pour six PJ prêtirés (dont l'elfe mage visible en page ci-contre).

Pirates, cartes aux trésors... on vous en dira plus dans le prochain numéro, mais sachez que vous pourrez vous procurer ce *Kit d'initiation* en version PDF sur le site www.broken-world.net et en version papier dans le prochain numéro de notre confrère *JdR Mag*.

On vous a dit que ce kit contenait également le planning des sorties Oh My Game (en français et en anglais évidemment) ? En juin, vous aurez droit au *Campaign Setting* de *Broken World* ainsi qu'à un PDF gratuit, le *Générateur d'historique* pour vos personnages. En juillet, le premier scénario débarquera et s'intitulera *Le Trésor des ancêtres*.

Belli et Le Grog, avec bien sûr plein de lots à gagner...

CB : Peux-tu nous en dire un peu plus sur le planning des sorties prévues ? Y aura-t-il des scénarios ou campagnes ?

XL : Pour 2013, le planning est chargé ! Nous avons dans nos tiroirs la *campaign-setting* de *BW* (soit plus de 150 pages) ; une dizaine de scénarii que nous présenterons avec un format et un concept inédit, un ouvrage sur le monde, et des petits cadeaux gratuits pour agrémenter le tout. La première campagne que nous avons prévu de proposer sortira début 2014 avec des idées novatrices et une surprise de taille. Au regard de tout cela, notre fréquence de production sera intense, avec un rythme de croisière d'un à deux ouvrages par mois dès septembre 2013.

CB : Quel sera votre mode de diffusion ?

XL : Dans un premier temps, nous produirons tous nos ouvrages sous la forme de PDF proposés en deux langues simultanément, français et anglais. Cela permettra à tous de découvrir rapidement ce premier univers français pour *Pathfinder*.

Dans un second temps, la publication sera proposée sous forme d'ouvrages imprimés via une plateforme de crowdfunding : le « vote » de nos futurs fans le décidera ! Cela permettra du crowdfunding et les acheteurs connaîtront ainsi exactement la valeur du produit.

Propos recueillis par David Burckle

¹JCC : Jeux de Cartes à Collectionner (*Magic L'Assemblée* par exemple)

²FP : Facteur de Puissance



LE FIJ DE CANNES

Tapis rouge pour le monde ludique

Tous les ans, dans le prestigieux Palais des festivals et des congrès de Cannes se tient le Festival International des Jeux. Ouvrant ses portes à des milliers de visiteurs gratuitement afin de faire découvrir le monde ludique et jouer à tous les types de jeux, il est aussi un lieu de célébration et accueille la remise de l'As d'Or annuel.



Le Off du Festival

Cannes, la Croisette, le festival du Cinéma, les Stars, les Escaliers mais aussi depuis quelques années, le Festival International des Jeux !

Casting de Stars

Le Palais, qui est une infrastructure à l'architecture conséquente, se doit d'accueillir tout au long de l'année différentes manifestations afin de rentabiliser les coûts et il n'est pas seulement lié au célèbre événement mondial situé quelque part en mai.

Traditionnellement, fin février et début mars, les distributeurs, les éditeurs, les auteurs et autres professionnels du monde du jeu se donnent rendez-vous au bord de la Méditerranée afin de se prendre pour des stars pendant quelques jours.

Et le mot « star » n'est pas galvaudé car d'année en année, le nombre de visiteurs est en constante augmentation et l'édition 2013 a ainsi vu 174 000 personnes* déambuler dans les allées du salon.

Alors, on ne parle pas que de jeux de plateau ou de jeux de rôle au FIJ. Vous trouverez tout ce que n'importe quel gamer peut se mettre sous la dent comme les jeux vidéo, les GN (avec la désormais traditionnelle arène de combat), les jeux éducatifs et grands publics avec de grands noms tels que Mattel ou Djeco...

Or, pour cette édition, si on considère le petit monde des jeux de plateau et des jeux de rôle, tout le monde ou presque

était présent. Manquaient quand même Edge Entertainment et Hasbro France. C'est que Cannes s'est pratiquement instituée comme clôture naturelle d'une série de salons grand public et pro qui commence en août de l'année précédente. Indianapolis, Essen, Deauville, Nuremberg, New York et enfin Cannes pour finir en beauté le grand tour.

Le Festival ne voit donc pas vraiment déferler les nouveautés dans tous les sens et ce n'est pas son but. Par contre, il propose une remise de prix qui a un certain cachet et que défend becs et ongles Nadine Seul, la commissaire générale pour l'organisation du FIJ et de l'As d'Or.

Carré d'As

L'As d'Or a récompensé les années précédentes certains jeux que vous connaissez sûrement : *Takenoko*, *Sherlock Holmes - Détective Conseil*, *Olympos*, *Skulls & Roses*, *7 Wonders...*

Le jury est composé d'une demi-douzaine de personnes dont certaines que l'on retrouve d'année en année. Dans ce cercle très restreint, pour ce cru 2013, le jury comptait même un auteur qui a commis quelques jeux de rôle dans les années 90 : Léonidas Vesperini. Comme quoi, petit à petit, le jury s'ouvre à de nouvelles personnalités et à d'autres types de jeux. À titre indicatif, Léo est rédacteur-en-chef du magazine *Ravage* aujourd'hui. Rien que ça !

Douze jeux étaient sélectionnés pour cette édition : *Andor* (Iello), *Cardline Animaux* (Asmodée / Bombyx), *Croc !* (Bombyx), *Indigo* (Ravensburger), *Merlin Zinzin* (Fragames / Blackrock Editions), *Mito* (Gigamic), *Myrmes* (Ystari Games), *Seasons* (Libellud), *Strike* (Ravensburger), *Tino Topini* (Ravensburger), *Star Wars : X-Wing, le jeu de figurines* (Edge) et *Zombicide* (Edge / Guillotine Games).

Vous pouvez le constater, la sélection est très hétéroclite. Tant mieux. Par contre, aucune information quant à la méthode employée par le jury pour arrêter ses choix, sachant que quatre prix sont décernés.

Le prix As d'Or - Jeu de l'année dans la catégorie Grand Public est le plus important. Pour cette année, l'heureux élu de la récompense suprême est *Andor*, un jeu déjà présenté dans nos colonnes dans *Casus Belli #5*. De création allemande, le jeu fait rien moins que révolutionner le genre et, pavoisons un peu, il faisait partie des pronostics de votre serveur. Suit l'As d'Or - Jeu de l'année dans la catégorie Enfant, remis à *Tino Topini*, encore un jeu allemand. Vient ensuite l'As d'Or - Grand prix, catégorie Expert. Yeah ! Ça, ça doit être cool. *Myrmes* ! Déjà récompensé par nos collègues de Tric Trac. Pour finir (ouf ! quatre catégories quand même pour seulement douze jeux même si la sélection a dû être rude), *X-Wing, le jeu de figs* reçoit l'As d'Or - Prix du jury.

Chez Casus comme chez les coregamers, on est contents ! Trois jeux récompensés qui devraient convenir aux lecteurs habitués et à l'ensemble de l'élite ludique. De bons choix avec des jeux très différents en termes de règles et d'univers.

Le côté obscur du Festival

Outre la remise des As d'Or et le Festival lui-même, d'autres petites manifestations ont lieu régulièrement en même temps que le FJ, comme les Cocktail d'Or cette année où une foule de journalistes et de badauds se sont massés pour

une entrée chèrement disputée. Dans une bonne ambiance, garantie par les membres de la Ligue Intégriste des Jeux d'Ambiance emmenée par Tom Vuarchex, co-auteur de *Jungle Speed*, plusieurs prix ont été remis pour le même éditeur, en l'occurrence Cocktail Games, dont le prix de l'éditeur du siècle 2013. Vous l'avez compris, ceci est un pied de nez. Destiné à plein de choses mais qui, en tout cas, a assuré une certaine volupté ludique dans les conversations le temps d'une soirée. Vivement l'année prochaine.

Pour terminer, un phénomène croit de plus en plus chaque année au sein du FJ de Cannes, une chose qui se métamorphose et qui risque de prendre une ampleur effrayante si ce n'est pas déjà le cas : le Off du festival.

Tous les soirs, des centaines de joueurs n'ont pas envie de quitter le palais et restent jusque tard dans la nuit au lieu de profiter du sable et de la mer à deux pas. Ils jouent aux jeux qu'ils viennent d'acheter ou montrent leurs prototypes, espérant attirer l'œil avide des éditeurs en maraude. Cette année, deux étages étaient envahis par ce virus pour lequel aucun remède n'a encore été découvert. Et c'est tant mieux. Les gens jouent de plus en plus. Les gens ne veulent plus s'arrêter de jouer après une journée complète, voire après des jours et des nuits à débambuler au milieu des jeux, à parler jeux, à vivre jeux.

Il est clair qu'ils sont en manque. C'est pourquoi suite au FJ, d'autres festivals de jeux trouvent un public de plus en plus large comme LudiNord, Issy-Les-Moulineaux et nombre d'autres.

Mais ceci est une autre histoire...

Farid Ben Salem

*chiffres officiels



Un jeu parmi tant d'autres chez Letheia



Entrée des Cocktails d'Or



Et hop, une mise à jour de plus

La mise à jour d'avril, une fois n'est pas coutume, ne touche pas aux règles. Elle contient un *Dungeon Crawl* classique mais de bonne facture, *Mines of Madness* (niveau 3). On y trouve aussi la conversion de toutes les créatures nécessaires pour jouer *Dungeons of Dread*. Il s'agit de la compilation des 4 scénarios mythiques S1-S4 dans leur version originale (*Tombs of Horrors*, *White Plume Mountain*, etc.)

D&D NEXT PLAYTEST (SUITE)

Bateau ivre

Où les magiciens, déjà fort éloignés de la côte, naviguent à vue... Vous me direz que j'en rajoute un peu pour faire des bons mots alors qu'il s'agit simplement d'un playtest. Que nenni, car le procédé ressemble de plus en plus à un brainstorming.

La preuve en image avec les derniers rétropédalages. Disons-le d'emblée, et avec soulagement, la proposition de règle emblématique de la version antérieure est supprimée. Les dés de DM martiaux communs à toutes les classes et surtout l'étrange bonus de dommages par palier disparaissent. Ils sont remplacés par la *frappe mortelle*. Cela fonctionne encore par palier mais l'effet paraît un peu moins prédéterminé. Le joueur lance X fois les dés de dommage et fait la somme des résultats. X peut aller jusqu'à cinq pour un combattant de niveau vingt et jusqu'à trois pour un voleur. Soit tout de même une bonne brouette de dés à additionner. À propos du voleur, il faut signaler que les conditions de l'attaque sournoise changent drastiquement : il peut bénéficier de celle-ci une fois par tour, sur toute attaque pour laquelle il ne souffre pas de *Désavantage*, en faisant simplement le choix de prendre volontairement un *Désavantage**. Dans son cas, on peut cette fois parler de charrette de dés puisque cela peut aller jusqu'à 10d8. Auxquels, bien entendu, vous pouvez ajouter une *frappe mortelle*...

Autre exemple parmi d'autres, on revient un peu en arrière (ou en avant ?) avec les compétences. Le dé de compétence est maintenu, mais cette fois, à chaque palier de progression, le joueur peut choisir de passer au dé supérieur pour toutes ses compétences ou de faire l'acquisition d'une nouvelle compétence à dé égal. Tant mieux, dans un

système aussi minimaliste, un peu de liberté est bienvenue.

À voile et à vapeur

Au chapitre des nouveautés, paladin, rôdeur et druide font leur retour. Commençons par le *meilleur* d'entre eux. Le paladin se positionne clairement comme un mélange de combattant et de prêtre. Il bénéficie des mêmes aptitudes de base que le guerrier en combat (bonus d'attaque et frappe mortelle) sans aucune de ses capacités spéciales. En échange, il obtient dès le premier niveau la capacité d'utiliser des sorts de prêtre et un pouvoir divin (utilisable de une à quatre fois par jour selon son niveau). Si le principe est limpide, un peu plus de réflexion dans l'élaboration de certaines options serait bienvenue. Par exemple, que penser du Châtiment divin qui offre la possibilité d'infliger 3d10 DM supplémentaires sur une attaque... dès le premier niveau. Le concept de paladin lui-même est décliné sur trois thèmes : le cavalier, le chevalier noir et enfin le gardien de la nature, plus original et féérique. Chaque concept donne accès à une monture magique différente à partir du niveau 8 : destrier céleste (capable de galoper sur l'eau), destrier noir (cauchemar aux sabots de feu) et cerf de l'été (doté d'une charge dévastatrice). Pari gagné, ce paladin fait envie.

Le rôdeur est au druide ce que le paladin est au prêtre. Des aptitudes de combattant calquées sur la base du guerrier (et donc 1d10 PV par niveau) et des sorts de



druide dès le premier niveau. Ajoutez à cela les aptitudes iconiques de la classe : ennemi juré, pister, et le tour est joué. Efficace et classique. Une petite surprise toutefois, le concept d'ennemi juré gagne en profondeur. Ce n'est plus un simple bonus comme dans la troisième édition mais un éventail de capacités adaptées à la lutte contre ce type d'ennemi : chasseur de goblinoides (orques inclus), tueur de géants ou chasseur de dragons. On peut imaginer que d'autres thèmes feront plus tard leur apparition comme le destructeur de mort-vivants. Là aussi une vraie réussite. Par contre, les adeptes du combat à deux armes ou du tir à l'arc seront déçus, rien de ce côté-là. Mais « wait and see ».

Où à la rame

Pour terminer, le druide reprend les standards du genre. Sa puissance de feu est basée sur ses capacités de lanceur de sort et des aptitudes spéciales finalement assez classiques : immunité au poison, déguisement et quelques autres. Si tous les druides ont accès à quelques formes animales de base à bas niveau (en commençant par le chien et en passant par le poisson et l'oiseau), deux grandes variantes sont proposées. Le druide du cercle du Chêne est un maître de la magie et il reçoit des sorts supplémentaires

tandis que le druide du cercle de la Lune développe ses capacités de métamorphose (ours, tigre, mammouth, etc.). L'ensemble est fonctionnel mais il manque encore un petit quelque chose à cette classe, en particulier pour que l'adepte du cercle du Chêne se démarque réellement des autres lanceurs de sort.

Arrivée à bon port ?

Certaines options très tranchées et très standardisées de la version précédente avaient parfois un petit goût de *D&D4*, elles ont été supprimées. On revient à une différenciation des mécaniques de jeu propre à chaque classe et il y a clairement un recentrage sur les fondamentaux. Ainsi, seul le guerrier bénéficie à nouveau des *dés d'expertise* tandis que le voleur se développe autour de sa capacité principale d'attaque sournoise. En l'état, cette version est assez agréable malgré quelques lourdeurs probables à anticiper (comme le nombre de dés de DM). Vous l'aurez compris, le problème reste toutefois de savoir si ces options seront les bonnes ou simplement un nouveau coup de barre à droite avant de virer à gauche. Dès que les vents tourneront...

Laurent « Kegron » Bernasconi

* voir le premier épisode in *Casus Belli* #4



First Next !

L'annonce est tombée il y a quelques semaines, le premier ouvrage publié avec les règles de D&D Next s'intitulera *Ghosts of Dragonspear Castle* et sera une sorte de preview des règles accompagné d'un donjon. Seuls les collectionneurs se jetteront sur ce petit teaser marketing puisqu'il sera apparemment publié en quantité limitée.

AVANT-PREMIÈRE (VF)

FORSATS

Flore Galactique

La Fédération est en guerre. Cela implique que nous sommes tous en guerre, chacun à notre échelle. Tous, sans exception. [...] La délinquance d'habitude, le crime – ces lèvres sociales –, ne doivent plus octroyer le cynique privilège d'échapper au devoir civique le plus sacré. Il est grand temps que la guerre et ses réalités franchissent les remparts des enceintes carcérales.

– Conseillère Dalial Colton.

**Pour êtr' Joyeux,
chose spéciale**

**Y faut sortir d'un
BaGal**

— Chant du 1er
ForSats

Il y a de multiples façons de teaser sur un jeu. Si certains sonnent hautbois et résonnent musettes en nous faisant rêver avec de belles images (ce qui n'est pas forcément un mal, loin de là), d'autres préfèrent communiquer sur le fond en dévoilant de larges extraits de ce qu'ils proposent tout en répondant aux questions des curieux. Bref, sobriété, disponibilité et efficacité. Et quand en plus, ils acceptent de vous confier quelques chapitres terminés de leur bébé en avant-première « histoire de se faire une idée », alors là, moi je dis respect...

ForSats est un supplément pour *D6Galaxies (D6G)* de Studio 09 co-écrit par Laurent Séré et Frédéric Thévenin en étroite collaboration avec deux illustrateurs, Erwan Broudin et Jean-Marc Emy. Utilisant le background de *D6G*, et en particulier son interminable guerre civile, ce dernier est nécessaire pour profiter de ce nouvel opus au format A5 qui cumule près de 450 pages dont 40 en couleur. Précisons cependant qu'une création alternative de perso tenant compte des spécificités du supplément est aussi proposée. Plus qu'un simple patch, c'est une excellente chose, d'autant que la psychologie et les motivations des personnages sont des éléments essentiels du jeu. *ForSats* réussit ainsi l'exploit de devenir un jeu dans le jeu, occultant presque son tuteur...

Étoiles, Garde-à-vous !

Force est de constater que c'est un univers à part entière qui se dessine au fil de la lecture. On nous propose d'y incarner des détenus ayant fait le choix de rejoindre l'armée fédérale en échange d'aménagements de leur peine. Ces détenus, d'horizons variés, et qui ne sont évidemment pas des enfants de cœur, ont tous été choisis et formés (Reco, Feu, Choc, Médic, Génie, Com) dans le cadre d'un projet expérimental pour mener des missions à hauts risques aux buts pas toujours très avouables (combat mais aussi infiltration, renseignement, assassinat, subversion, sauvetage, etc.). Du « consommable » ultra-spécialisé équipé avec le nec-plus-ultra. Et qui exécute sans discuter. Comment faire autrement quand on a une nanopuce d'autodestruction implantée et un enfoiré bien planqué à l'abri qui rêve de pouvoir l'activer ?

C'est la vie d'château, pourvu qu'ça dure !

Attention cependant : n'allez surtout pas imaginer que le jeu se résume à du simple *Rambo* galactique ou à un mau-



vais mélange de *Mission Impossible* et de *L'Agence Tout Risques*. C'est bien plus que ça et les possibilités scénaristiques sont étonnamment nombreuses. Commandos de l'impossible certes mais bagnards avant tout ! Pas question de batifoler à sa guise dans la Galaxie entre deux missions. En taule ! Étroitement surveillé tout en restant utile à la Cause. Du coup, on est cantonné dans un Bagne Galactique (BaGal) spécifique nommé StatOm situé sur un petit satellite naturel. À la moindre connerie, direction les mines ! Violent d'être un Foreur de Satellite (ForSats, d'où le nom du supplément) quand vos conditions de détention font passées la série *Oz* pour un spin-off des *Teletubbies*. Limite si on ne magouille pas pour repartir dare-dare en mission-suicide. Quant aux organisations criminelles très largement décrites sévissant sur place, elles ont aussi leurs propres objectifs à l'intérieur comme à l'extérieur. D'intéressantes perspectives scénaristiques et pas seulement à cause du savon...

Premier avis

Je n'ai pu lire que les trois premiers chapitres mais il est clair que *ForSats* est à surveiller tant pour son contenu que pour son potentiel rôlistique réel. Je suis d'ailleurs très impatient de lire la campagne « À l'ombre des étoiles » que les auteurs nous promettent mais qui ne sera pas intégrée dans le supplément faute de place. Celle-ci couvrira toute la « carrière » d'un ForSats, de son procès à sa libération. D'une façon plus générale, il est très agréable de constater qu'il est encore possible de rédiger un supplément de jeu de rôle avec un vocabulaire dépassant les 300 mots.

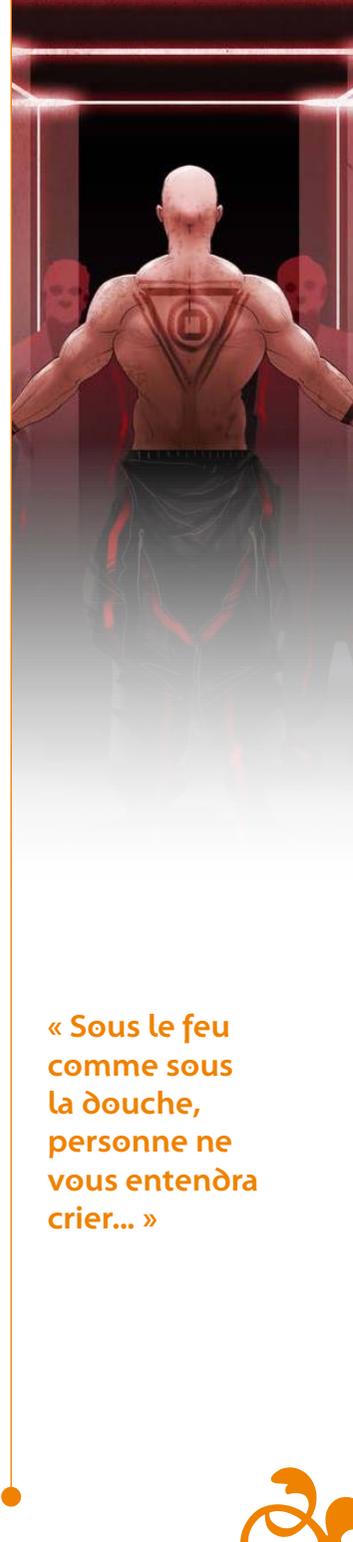
Le chapitre 1 concerne le système pénal en vigueur dans *D6G*. Très touffu et complet, il étonne. C'est bien simple, c'est la première fois que je vois ça pour un jeu. Si les sempiternelles tables d'infractions et de peines sont naturellement présentes, tout est analysé

voire disséqué. Parfois peut-être un peu trop. Cela dit, le JdR n'est jamais très loin grâce à de multiples encadrés fournissant quantité de PNJ et de situations à réutiliser au cours des sessions. Et pour une fois, les PJ auront droit à un vrai procès !

Le chapitre 2 traite des conditions d'incarcération du condamné dans un BaGal. Là aussi, tout est décrit avec un soin maniaque, limite pathologique, digne d'un manuel de survie en territoire hostile. Très honnêtement, ce chapitre vendu à part aurait déjà été en soit un excellent supplément pour n'importe quelle gamme SF abordant le sujet. Le pire, c'est que le chapitre 3, « Servir sous la bannière impériale », est du même tonneau ! Tout est passé en revue, de l'organisation militaire particulière des ForSats aux conditions d'exécution des missions en passant par les phases d'entraînement trop souvent éludées dans nos manuels. Sans oublier bien évidemment les matériels et vaisseaux qui, pour une fois, ne se résument pas à une longue liste de statistiques. Le plus frustrant à la lecture de ces deux chapitres est de constater que les auteurs ne nous laissent même pas la possibilité d'imaginer nos propres PNJ, ils y sont quasi tous !

Ce que vous venez de lire est très enthousiaste et donc forcément suspect. J'assume pleinement et je ne peux que vous conseiller de surveiller de très près la parution de ce supplément qui, par son contenu, déborde largement du cadre de *D6G*. D'ailleurs, je ne suis pas loin de penser que l'on tient là une future référence que tout amateur de JdR SF se doit d'avoir dans sa ludothèque. Le livre devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes, à un prix très raisonnable d'environ 30,00 €. À défaut d'intégrer la grande campagne, il contiendra un premier scénario. Rompez les Joyeux !

Philippe Rat



« Sous le feu comme sous la douche, personne ne vous entendra crier... »

2008 - 2013

5^E ANNIVERSAIRE

*Les Editions Sans Détour remercient
les auteurs, traducteurs, illustrateurs, correcteurs, artistes et contributeurs
pour leur travail à nos côtés depuis cinq années.*

Samia Aci-Sèche
Luthem Arbaret
Philippe Auribeau
Arnaud Bély
Thomas Berthier
Nicolas Boudin
Samuel Bidal
Laët Bonnard
Hervé Boudoir
Jérôme Bourscaut
Piotr Borowski
Nicolas Caillon
Romuald Calvayrac
André Captain
Pascal Casolari
Philippe Caza
Christophe Château
Fabrice Colin
Sylvain Couture
Arnaud Cuidat
Romain D'Huissier
Raphaël Descroix
Benoît Desbordes
Laurent Devernay
Isabelle Donne
Eric Dubourg
El Théo
Karim Ennassiri
Olivier Fanton
Willy Falre
Vivien Fearson
Philippe Fenot

Cécile Ferrand
Valérie Florentin
Nicolas Fructus
Steve Fuhrmann
Mathieu Laborit
Mariusz Landzel
Philippe Lenouand
Eric Leorge
Stéphane Lizard
Sébastien Liras
Christian Lrussi
John Lrumpf
Camille Luirou
Lisette Harion
Bruno Harelle
Geoffroy Hassoun
Julien Keybroeck
Aurélien Hubert
Denis Huneau
Jérôme Isnard
Dominique Lacrouis
François Launet
Bruno Laurent
Michel Le Roy
Christian Lehman
Serge Lehman
Elise Lemai
Tristan Lhomme
Brünhilde Lucas
Guillaume Macherke
Yannick Maglott-Lavayre
Parice Mermoud

Loïc Muzi
Céline Naudot
Doyan Ozyeten-Weis
Ivan Orlaya
Benjamin Ott
Alain Pachins
Pierre Pevet
Nicolas Pérez
Christophe Ployon
Mikael Poujol
Gregory Privat
Christine Schlicht
Magyar Shakeri
Marco Simonetti
Les Sombres Sentes
Samuel Tarapachi
Sandrine Tarapachi
Nicolas Taurin
Martin Terrier
Emily Tibbats
La TocTeam
Stéphane Treille
Patrick Frempong
Cécile Turmel
Laure Valentin
David Vial
Olivier Villoingt
Sam-Oeun Yin
François Yvon



CTHULHU

Delta Green

HOLLOW EARTH
EXPEDITION

GRISPE AMERIQUE

Chroniques
de Féals

LES LAMES DU CARDINAL

Merci

EDITIONS SANS-DÉTOUR





A L'AFFICHE



LA DEMEURE DE R'LYEH

La Demeure de R'lyeh est un lieu imaginaire hanté par cinq histoires étranges, directement inspirées des récits de H.P. Lovecraft. Les cinq scénarios peuvent être joués indépendamment ou former une campagne s'ils sont joués dans l'ordre, grâce aux propositions d'enchaînements optionnels.

Nul ne peut séjourner dans *La Demeure de R'lyeh*, ni survivre à l'évocation de ses sinistres histoires.

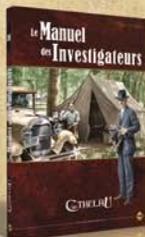
A PARAÎTRE

NOUVEAUX CONTES DE LA VALLÉE DU MISKATONIC

Les *Nouveaux Contes de la vallée du Miskatonic* sont un recueil de six scénarios ayant pour cadre les mythiques Terres de Lovecraft. Partez à la découverte de contrées dont l'évocation hante à jamais les récits du maître de Providence : Arkham, Dunwich et Kingsport.

Richement illustrées de photos d'époques, ces aventures inédites en France vous conduisent au cœur des paysages Lovecraftiens. Retrouvez l'ambiance malsaine et pesante de ces campagnes recueillies et laissez-vous bercer par les *Nouveaux Contes de la vallée du Miskatonic*.

160 PAGES • 32 €



LE MANUEL DES INVESTIGATEURS

Le Manuel des Investigateurs répond à quantité de questions que se pose tout joueur qui souhaite incarner au mieux son investigateur dans *L'Appel de Cthulhu*. Dans la première partie, le joueur pourra créer un investigateur des Années 20 selon un processus de création enrichi basé sur un véritable questionnaire. La deuxième partie, *Les occupations des Années 20*, regroupe cent vingt occupations de l'époque. La troisième partie, *Le quotidien de l'investigateur des Années 20*, décrit en détail la vie quotidienne des Américains à cette période.

Le Manuel des Investigateurs est le premier supplément pour *L'Appel de Cthulhu* officiellement destiné au joueur et pas uniquement au gardien. Complément d'*Au cœur des Années 20*, il est agrémenté de nombreux documents d'époque, que le joueur pourra consulter à loisir afin de donner à son personnage épaisseur et réalisme.

344 PAGES • 39 €

AU CŒUR DES ANNÉES 20 - LES ANNÉES FOLLES

Au cœur des Années 20 vous embarque à la découverte des Années Folles à travers une foule de matériel d'époque et d'anecdotes. Découvrez les secrets des bootleggers, faites le tour du monde à bord du Graf Zeppelin, profitez des découvertes scientifiques et technologiques qui vous emmènent jusque dans les astres...

Ce supplément pour *L'Appel de Cthulhu* est une création française 100 % historique. Fruit de cinq années de recherches et de collecte de précieux documents et de centaines de photographies.

528 PAGES • 49 €



DISPONIBLES DANS LA MÊME GAMME

LES ESSENTIELS

- Le Manuel des Armes
- L'Appel de Cthulhu - 30^e anniversaire
- Ecran 30^e Anniversaire
- Terra Cthulhiana
- Necronomicon & autres ouvrages impies
- Au cœur des Années 20
- Le Manuel des investigateurs

LES SECRETS DE...

- Les Secrets de Marrakech
- Les Secrets du Kenya
- Les Secrets de San-Francisco
- Les Secrets de la Nouvelle Orléans

LES TERRES D'HPL

- L'Université Miskatonic
- Les Terres de Lovecraft - Arkham
- Les Terres de Lovecraft - Dunwich
- Les Terres de Lovecraft - Insmouth

LES AVENTURES

- Les Oripeaux du Roi
 - Terreurs de l'au-delà
 - Étranges Époques 182
 - Les Ombres de Yog-Sothoth
 - Les Ombres de Léningrad & autres contes
 - Les Masques de Nyarlathotep
 - Les Horreurs venues de Yuggoth & autres contes
- Nouveaux Contes de la vallée du Miskatonic
La demeure de R'lyeh

LA FRANCE

DES ANNÉES FOLLES

- Les Mystères de Lyon
- Sous un ciel de Sang

CTHULHU MODERNE

- Les Maîtres Indicibles

DELTA GREEN

- Delta Green - Livre de base
- Delta Green - Countdown
- Delta Green - Ecran et livret
- Delta Green - Eyes Only

POUR L'APPEL DE CTHULHU - LIVRE DE RÈGLES



L'APPEL DE CTHULHU 30^e ANNIVERSAIRE

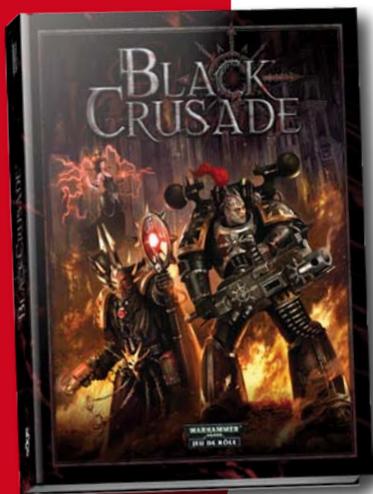
400 PAGES • 45 €



L'ÉCRAN DE JEU 30^e ANNIVERSAIRE



ÉCRAN GARTONNÉ, 3 VOLETS
ET LIVRET 20 PAGES • 20 €



EDGE ENTERTAINMENT | LIVRE DE BASE (VF)

BLACK CRUSADE

« Viens, bascule de l'autre côté »

En décomposant un unique univers de jeu en plusieurs livres de base associés à des orientations de jeu spécifique, FFG et Edge Entertainment ont innové mais, à cause de cette stratégie, fait peu à peu face à certains problèmes de développement pour l'univers de Warhammer 40K.

Aujourd'hui, avec Black Crusade, le jeu de rôle des hérétiques voués aux cultes du Chaos, ils vont au bout de leur démarche. À vous de juger !

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment
Prix constaté • 54,95 €
Matériel • Livre de 400 pages couleur à couverture rigide

Le Chaos. Ses mutations. Son voile obscur et séduisant. Sa violence sans limite. Sa folle vitalité. Ses horreurs indicibles et sa démesure. Ce Chaos-là, celui des univers *Warhammer* et qui rime avec Nurgle, Khorne, Slaanesh et Tzeentch, est une référence dans le monde du JdR. La symbiose réussie d'une violence sauvage, primaire et jouissive mêlée à des ambiances extrêmement sombres à la façon de Lovecraft. Livre de base ou supplément, il est toujours difficile de résister à la tentation du Chaos quand on aime *Warhammer*, d'autant qu'on se souvient de la très grande qualité du *Tome de la corruption*, le supplément sur le Chaos publié pour *Warhammer Fantasy* 2^e édition.

L'hérésie d'Horus

L'univers massif et envoûtant de *Warhammer 40K* est un univers de « science-fiction médiévale-fantastique » composé d'une infinité de mondes peuplés par une infinité d'êtres plus ou moins humains, au cœur de laquelle règne un Empereur-Dieu cadavérique, maintenu en vie par son Trône d'Or depuis des siècles. Il y a des milliers

d'années, ce dernier a mené ses space-marines, soldats-dieux à la puissance décuplée génétiquement, à la conquête de l'univers et ils ont ensemble repoussé les xenos (les races extra-terrestres) et tout ce qui s'opposait à l'expansion sacrée de l'humanité à travers la galaxie. Le drame survint quand, au sommet de sa gloire, l'Empereur dut faire face à la trahison : son bras droit et plus fidèle soldat, le célèbre Horus, se détourna insidieusement des préceptes purificateurs de l'Empire et embrassa une autre vision du monde. Peu le comprirent à l'époque, mais Horus, dans sa soif de combat, s'était livré aux Puissances de la Ruine, aux forces alors renaissantes du Chaos et en était devenu le pion. Le conflit qui naquit, connu dans l'Imperium comme l'Hérésie d'Horus, s'acheva sur Terra, berceau de l'humanité, au seuil du Trône impérial, lors d'un combat titanique opposant Horus à l'Empereur lui-même. Horus périt au cours de cet affrontement de la main même de son maître, mais ce dernier fut sévèrement touché, au point que son corps nécrosé ne vit plus désormais que par la gloire de quelques savants impériaux entretenant à travers les millénaires la chair



morte et sacrée de l'entité qui règne aujourd'hui encore sur l'Empire décadent des hommes. L'Hérésie d'Horus marqua un tournant dans l'Histoire et démontra que nul n'était à l'abri de la corruption du Chaos.

Chaos militaire

10 000 ans après la trahison d'Horus, la domination galactique de l'Empire est menacée de toute part. Dans cet univers immense et démesuré, les forces impériales, qui vouent un culte fanatique à l'Empereur, combattent pour assurer la survie d'un Empire déliquescant dont le niveau technologique mêle obscurantisme médiéval, armes à neutron et vaisseaux spatiaux. Si *Dark Heresy*, premier jeu de la gamme, proposait des enquêtes plus ou moins viriles visant à dénoncer et punir les actes hérétiques au sein de l'Imperium, la sortie récente de *Deathwatch* nous avait ramené peu à peu à l'essence du monde de *Warhammer 40K* : la guerre. Avec *Black Crusade*, la menace du Chaos, souvent citée et exploitée dans les autres gammes, prend véritablement forme pour distiller son poison dans tous les settings de la gamme, du secteur Calixis aux Étendues de Koronus en passant par l'Étendue de Jéricho et jusqu'au Vortex hurlant, actuel lieu de villégiature de tous les renégats de l'Empire tombés aux mains des Sombres Puissances.

Inspiration

L'univers de *Warhammer 40K* pourrait n'être qu'un patchwork fade alliant SF, ambiance gothique et médiéval-fantastique, mais il est au contraire aussi fascinant qu'irréaliste. La démesure et la puissance évocatrice de son imagerie (mondes infinis surpeuplés, ordre galactique inquisitorial, forces indicibles et guerre militaire débridée) sont plus que manifestes, elles imprègnent chaque page de tous les manuels. Quand le moment vient de se jeter dans une description précise

des forces du Chaos, on se prend à trépigner d'un plaisir « adolescent » quand bien même on a un peu honte de l'avouer ! Mais voilà, du point de vue du background, même si la chronologie relatant l'Hérésie d'Horus permet de mettre à jour ceux qui n'ont jamais été à fond dans cet univers, le cadre de jeu du Vortex hurlant, alléchant au départ, se révèle bâti sur des bonnes idées dont l'exploitation manque finalement un peu d'ampleur. Heureusement, deux lieux proposent des images inspirantes à la hauteur de nos attentes. La Station 13 en est un exemple, point perdu dans l'espace où des milliards de cadavres forment un anneau de matière autour d'une station renégate. Ailleurs, il faudra souvent se contenter de descriptions pas tout à fait aussi réjouissantes. Il faut dire aussi que le jeu pâtit d'un parti pris certes compréhensible mais posant un vrai problème, celui de vouloir décrire le Chaos présent dans tous les settings des autres jeux de la gamme. Les auteurs de *Black Crusade* n'ont pas vraiment fait leur choix entre l'écriture d'un jeu à part entière, vraiment indépendant, et la conception d'un simple supplément sur le Chaos valable pour tous les autres jeux. *Black Crusade* se retrouve le « cul entre deux chaises » (depuis le temps que j'ai envie de placer « cul » dans une de mes critiques !). Cela constituait la crainte principale des joueurs et force est de constater que c'était à raison. L'autre crainte tenait à l'essence même du jeu : l'approche consistant à faire jouer les forces du mal. Cette approche pose des problèmes insolubles et était donc un point d'inquiétude. *Black Crusade* s'en sort ici avec plus d'élégance que la plupart des autres jeux ayant tenté ce pari périlleux. Et soyons objectif, *Black Crusade* évite malgrés ces →



CB

Deuxième avis

Ils avaient réussi le hat-trick et ils poussent leur chance encore un peu plus loin. Après *Dark Heresy*, *Rogue Trader* puis *DeathWatch*, *Black Crusade* semblait sur le papier le jeu de trop... De plus, *Black Crusade* souffre de la reprise à l'identique de parties entières des ouvrages précédents qui, quoiqu'elle soit justifiée (même règles et même univers, lecteur qui pourrait débiter par cet ouvrage *WH40K*), finit par énerver le lecteur/acheteur. Mais malgré toutes ces épines et ces craintes légitimes, *Black Crusade* crée la surprise !

Jouable, intéressant, surprenant, il possède ce souffle épique et glauque, ce caractère plus noir que noir si particulier aux ouvrages *Warhammer*. On retrouve dans ses pages le plaisir que l'on a eu précédemment avec les autres livres de base tant pour le fond que pour la forme, qu'il s'agisse des textes classés et inspirants ou des superbes illustrations que chacun connaît désormais. La messe est dite et elle est sombre comme l'enfer : si vous aimez *WH40K*, vous aimerez *Black Crusade*.

Stéphane Gallot

quelques défauts la sortie de route, ce qui n'est déjà pas si mal.

By the book

Contrairement à pas mal de jeux actuels, *Black Crusade* a digéré les évolutions majeures ayant affecté notre loisir dans les années 2000 (règles de jeu clairement présentées et précises pour une application aisément transposable d'une table à une autre, un système de base et des sous-systèmes ne faisant pas exception à la règle, personnalisation des personnages via des pouvoirs spécifiques qui se découvrent au fil du temps, etc.). Le résultat est un jeu à base de d100 qui, s'il n'est pas parfait, est sans doute ce qui se fait de mieux dans ce domaine (je laisse le soin aux fans d'*Eclipse Phase*, très réussi lui aussi, de défendre leur bifteck). C'est un grand plaisir de créer son hérétique, ses origines et caractéristiques qui ne dépayseront pas les habitués du Vieux monde (CC, CT, etc.), ses compétences et dons en lien avec l'archétype choisi (Apostat, Champion, Élu, Heretek, Paria, Psyker, Renégat et Sorcier). Tout fonctionne au poil et le changement principal par rapport aux autres jeux de la série est qu'ici il n'y a pas de carrières ! Hérésie bien sûr, mais quelle judicieuse idée de laisser libre cours à la folie des joueurs pour choisir leurs pouvoirs, d'autant que tous les pouvoirs et compétences sont associés à un dieu du Chaos et qu'ainsi, en fonction du développement de votre personnage et des pouvoirs et compétences choisis, vous serez plus ou moins « aligné » avec une divinité (qui vous offrira de nouveaux pouvoirs « gratuits ») ou au contraire en équilibre incertain (donc plus indépendant vis-

à-vis des dieux du Chaos, mais légèrement moins puissant). Rien à dire, ce système n'est pas pénible et il permet de donner des objectifs de jeu jouables même pour des personnages par nature difficiles à interpréter sur la durée d'une campagne.

Pour faire court, sachez enfin que l'ensemble du travail technique réalisé sur *Black Crusade* est admirable et que chaque pouvoir, équipement ou matériel apporte de la profondeur au jeu et renforce son ambiance unique. C'est beau, et le plaisir de lire ces pages mérite d'être signalé.



Franchir la ligne

La tentation est grande mais seuls les PNJ profiteront réellement de vos nouvelles connaissances si vous pensez vous servir de cet ouvrage avec les autres jeux de la gamme. Même si elle est développée au fil de l'ouvrage, l'idée qu'un PJ créé pour *Black Crusade* pourra rejoindre une table de *Dark Heresy* ou de *Deathwatch* sur le long terme n'est pas une hérésie, c'est une erreur ! Le seul jeu où la compatibilité est possible côté background est *Rogue Trader*, à condition que le vaisseau ne rejoigne pas la civilisation ou que le PJ corrompu reste à quai. Et côté système, une différence de niveau ne tarderait pas à apparaître... Bref, ne misez pas sur cette option pour une campagne à moins qu'elle soit conçue sur mesure.

Dans l'autre sens cependant, *Black Crusade* offre la possibilité de reprendre ses anciens personnages abandonnés parce qu'ils avaient sombré dans l'abîme. Les PJ de *Black Crusade* sont des personnages qui sont passés du côté obscur. Lorsqu'un PJ de *Dark Heresy*, *Rogue Trader* ou *Deathwatch* atteint 100 point de Corruption, ne le jetez plus, faites-en un PJ *Black Crusade* avec 0 point de Corruption, prêt à commencer son chemin sur les Voies de la Perdition. Pensez à tous ces personnages que vous étiez si malheureux de ne plus pouvoir incarner. Maintenant vous pouvez les reprendre, et les jouer de manière complètement décomplexée !

Enfin, si le livre de base *Black Crusade* s'attarde un instant sur les possibilités de cross-over avec les autres jeux de la gamme *WH40K*, ceux-ci resteront limités aux one-shot et une seule option donne vraiment le tournis : un multi-table en convention avec des justes et des corrompus suivant des trajectoires parallèles jusqu'à s'affronter PJ contre PJ et table contre table dans un final endiablé. Avouez que ça donne furieusement envie.

Jouer le Chaos

Pour juger *Black Crusade*, il convient d'en reconnaître tous les différents usages. Si vous aimez le Chaos et la SF ou si vous êtes passionnés par *Warhammer 40K*, la lecture de cet ouvrage, sans être indispensable, est un véritable plaisir et justifie son achat. Si vous êtes un vieux routard du JdR et que vous cherchez un dépaysement total et un angle d'attaque pour jouer des « méchants » sans être emprisonné dans les problèmes manichéens habituels que pose ce thème, *Black Crusade* offre suffisamment d'éléments pour jouer le mal sans sombrer dans le grand n'importe quoi (après tout, dans une galaxie aussi décadente, jouer un personnage décadent va de soit). Enfin, si vous jouez régulièrement aux jeux de la gamme *Warhammer 40K*, vous trou-

verez tout le matos nécessaire afin de façonner des adversaires inoubliables pour vos campagnes habituelles de *Dark Heresy* et consorts, et *Black Crusade* sera pour vous le supplément dédié au Chaos que vous attendiez.

La politique éditoriale de FFG, ce concept multipliant les livres de base, touche assurément ses limites avec *Black Crusade*, mais le sérieux du travail accompli et le pouvoir de séduction du Chaos vous convaincront à coup sûr de ne pas passer à côté.

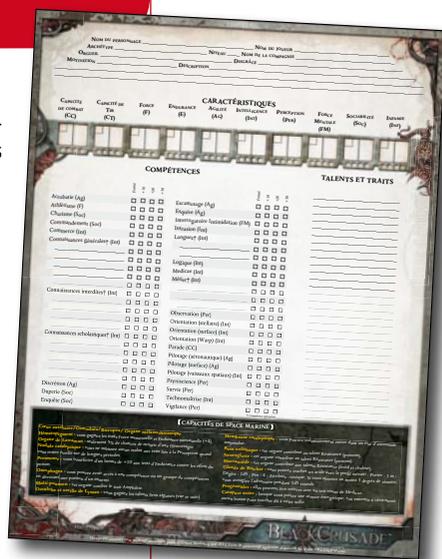
Damien Coltice

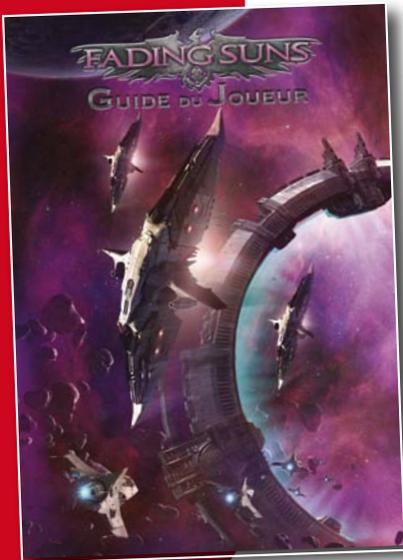
J'aime :

- + Un système huilé pour le jeu en campagne.
- + Le chaos, séducteur.
- + La qualité graphique de l'ouvrage.
- + Jouer les « méchants » sans sombrer dans le pathétique, c'est possible !

J'aime moins :

- Pas toujours facile de jouer les « méchants » sur le long terme.
- Un manque de fraîcheur et d'enthousiasme dans la description du setting ; pour le Vortex Hurlant, on attendait mieux !



LE 7^E CERCLE | LIVRE DE BASE (VF)

FADING SUNS 3 GUIDE DU JOUEUR

Quand les étoiles se meurent

Depuis la sortie de sa première édition, Fading Suns a toujours fait partie des jeux de space-opera (voire de science-fantasy) cultes dans le milieu du JdR. Cette nouvelle version a été longuement attendue. Onze ans après la deuxième édition assurée par Multisim dans nos contrées, voilà La Geste du Futur de retour sous l'égide du 7^e Cercle avec un Guide du Joueur à la forme revue en profondeur par l'éditeur français.

Fiche technique

Éditeur • Le 7^e Cercle

Prix constaté • 49,90 €

Matériel • Livre de 352 pages en bichromie, couverture rigide

J'ai toujours eu une affection toute particulière pour l'univers de *Fading Suns*. Il est facile d'identifier les inspirations des auteurs, pour les plus visibles, comme *Dune* ou même, dans une certaine mesure, *Warhammer 40 000*, voire plus simplement une vision romancée de notre propre moyen-âge. Mais très vite, le jeu s'était émancipé pour développer sa personnalité propre, proposant ses propres mystères, ses propres secrets... Oui, *Fading Suns* a toujours été un de mes chouchous. Mais il avait aussi ses petites faiblesses. Qu'en est-il de cette troisième édition ?

De la Diaspora à l'Empire du Phénix

Il y a trois millénaires, les hommes découvrirent, aux confins du système solaire, un objet étrange et immense flottant dans l'espace, un gigantesque portail circulaire, et rapidement, ils comprirent que cet objet d'origine extra-terrestre permettait de voyager à grande vitesse aux confins de la galaxie. C'est ainsi que l'expansion de l'humanité débuta, tout comme son histoire tumultueuse, grâce à la technologie des Anunnaki, une espèce disparue depuis bien longtemps.

L'humanité connut une expansion extraordinaire, colonisa des milliers de mondes, vit émerger deux républiques, des technologies extraordinaires. Puis vinrent la chute et les guerres de succession. L'espace humain se réduisit, certains mondes fermèrent leur portail de saut, quelques-uns perdirent même toute capacité à voyager dans l'espace. Les maisons nobles s'entredéchirèrent pour le contrôle de la galaxie. Puis la lumière revint quand un homme hors norme unifia derrière lui les maisons pour s'élever au statut d'Empereur.

L'empire est divisé en quatre castes, qui ne vont pas sans rappeler le moyen-âge (ou, tout du moins, une vision d'Épinal de la période médiévale) : les nobles des cinq maisons royales et des maisons mineures (ceux qui dirigent), les prêtres de l'Église Universelle (ceux qui prient), les hommes libres, souvent membres d'une des guildes de la Ligue Marchande (ceux qui commercent), et enfin les serfs (ceux qui travaillent). Tout ce petit monde est dirigé par l'Empereur Alexius qui siège sur le trône. Cette structure paraît, de prime abord, stricte et fermée. Les choses ne sont pourtant pas aussi rigides. Les nobles sont ainsi les dirigeants politiques de l'Empire du Phénix, mais



une guerre d'influence fait rage dans les ombres entre les maisons nobles, les ordres de l'Église et les guildes.

Le jeu prévoit que les personnages joueurs appartiennent à l'une des trois premières catégories, chacune étant divisée en plusieurs maisons/ordres/guildes et chaque entité possédant son domaine propre. À la lecture, le portrait brossé est caricatural mais il est facile de s'en émanciper. Cela ne va pas sans rappeler d'autres jeux « à clans », comme *Vampire* ou *LSA*. On nous propose une galerie d'entités ayant chacune leur personnalité propre avec quelques conseils d'interprétation. Mais le livre de base fournit également tous les outils pour que les joueurs personnalisent réellement leurs personnages et s'éloignent ainsi des archétypes de base des diverses factions.

Les xénomorphes sont légion dans l'empire. Au fil de leurs conquêtes, les humains ont rencontré des myriades d'espèces pensantes. Sans surprise, la plupart de ces civilisations furent asservies, voire déportés au profit de l'humanité. Quelques espèces extraterrestres tirèrent toutefois leur épingle du jeu et parvinrent à s'intégrer dans la société humaine, comme les Ur-Obun et Ur-Ukar, les « enfants des dieux », dont on dit qu'ils vécurent avec les Anunnaki, ou encore les violents Vorox, combattants massifs à six bras. En dépit de leur intégration officielle, ils demeurent victimes de discriminations et de peurs imbéciles. La société humaine craint tout ce qui est différent.

L'humanité ne vit pas un âge d'or. Elle a régressé technologiquement et d'un point de vue sociétal. Ceux qui constituent les bases de la société vivent dans la crainte... et à raison. Certains xénomorphes sont ennemis de l'empire. Ceux-là sont craints et redoutés, comme les symbiotes, capables de posséder et de convertir les autres formes de vie, ou les terribles Vaos, qui tiennent tête sans sourcilier aux légions de l'empire et des maisons royales.

Ombres, Lumière et spiritualité

La spiritualité occupe une place importante dans l'univers de *Fading Suns*, que l'on parle de religion ou de mysticisme.

La religion dominante de l'empire est l'Église Universelle. Le prophète par qui tout commença, Zacharie, naquit sur Mars. Voyageur, c'est sur un monde frontière désormais oublié qu'il eut la révélation de la Sainte Flamme. Il entendit les mots de Dieu qui lui parla de lumière et de ténèbres, de démons dans le vide entre les étoiles... C'est ainsi que le monothéisme retrouva sa place dans un univers où les fondements des croyances humaines avaient été chamboulés par la découverte de formes de vie extraterrestres et par la naissance (et l'interdiction) du Sathraïsme, une religion née des visions extatiques de ceux qui font des sauts via les portails en désactivant les protections de leurs vaisseaux.

On retrouve dans l'Église Universelle une institution religieuse obscurantiste, politiquement puissante, qui mène une implacable chasse aux sorcières. Tout un pan de la technologie est mis à l'index et on n'hésite pas à chasser toute personne exhibant des signes de pouvoirs « magiques », lesquels sont souvent considérés comme « démoniaques ». Le peuple, peu éclairé, est prompt à rejeter (au mieux), voire à mettre au bûcher toute personne « différente ».

Car il existe des pouvoirs « surnaturels » : les pouvoirs psychiques et théurgiques, respectant la bonne vieille différence entre la magie profane et divine de bien des jeux médiévaux-fantastiques. Les premiers pouvoirs correspondent à la télékinésie, à la télépathie et à d'autres pouvoirs sur le corps voire sur l'énergie. Les seconds sont des pouvoirs inspirés par la foi du personnage et réservés aux membres de l'église. Mais tout cela a un prix.

Les théurges paient le prix de leurs pouvoirs avec des stigmates vi- →



Mais on joue quoi ?

Fading Suns offre de très vastes possibilités. Intrigues politiques, découvertes de nouvelles civilisations, combat contre de terribles xénomorphes, exploration, aventure, investigation sur d'obscures sociétés secrètes... Tout est possible tant l'univers est vaste. Mais les auteurs ont eu la bonne idée de donner une piste claire : l'exploration et la découverte. L'Empereur Alexius, décidé à faire avancer l'humanité, a lancé une nouvelle croisade pour retrouver les mondes perdus depuis la chute de la Seconde République. Avec un simple paragraphe concluant le chapitre qui décrit l'univers, le MJ qui était un peu perdu devant tant de richesses se retrouve mis sur la voie. Cette thématique a l'avantage de pouvoir tout mêler, de l'exploration aux intrigues politiques, en passant par les menaces xénomorphes.

Battez-vous qu'ils disaient !

Le système de combat, sans atteindre la complexité et la complétude de certains augustes aïeux, est très développé dans *Fading Suns*.

On ne se contente pas de gérer les attaques et défenses.

Les règles incluent ainsi des sous-systèmes permettant de simuler clés de bras et de jambes, lutte, poussée et chute... Mais aussi toute une variété de techniques de combat correspondant à diverses écoles de combat et à différents arts martiaux.

On en trouve pour tous les goûts, de l'escrime au close-combat avec fusil. Une chose est certaine cependant et ne doit pas être oubliées par les joueurs et leur MJ : le combat est mortel dans *Fading Sunset* on ne plaisante pas avec les affrontements armés.

sibles qui s'écrivent sur leur corps. Plus le théurge devient orgueilleux, s'enivrant de sa puissance, plus il gagne de l'Hubris. Les détenteurs de pouvoir psi sont, eux, exposés à un effet bien plus pervers. Au cours de leur vie, lorsque leurs actes vont contre la morale et la foi, leurs Pulsions augmentent. Et parfois, quand ces pulsions deviennent trop fortes, c'est un double maléfique, le *döppelganger*, qui prend momentanément le contrôle de leurs actions. Hubris et Pulsions s'expriment tous deux par un score qui augmente ou baisse en fonction des actes des personnages. Les PJ peuvent également faire appel à cette puissance enfouie au fond d'eux. Un effet qui n'est pas sans rappeler le côté obscur de la Force.

Il faut enfin signaler les terribles pouvoirs de l'antinomie, dont les détenteurs sont pourchassés parce qu'ils pactisent avec les démons. Il faut aussi évoquer les mystères, du fait que les étoiles semblent s'éteindre les unes après les autres. L'avenir de la galaxie s'annonce bien sombre.

Construire son personnage

Il existe deux manières de créer son personnage : de façon biographique ou libre. Avec la méthode biographique, le joueur choisit une faction, une origine, puis détermine chaque période de la vie de son personnage, depuis son éducation jusqu'à ses « temps de service ». Une construction pas à pas qui permet de créer des personnages cohérents et complets tout en établissant leur historique et ses étapes. Avec la méthode libre, il est simplement question de répartir des points de création entre caractéristiques, compétences, qualités, défauts, atouts et handicaps. Les caractéristiques et compétences sont normalement notées sur 10 mais certaines conditions (comme l'appartenance à une espèce xénomorphe) peuvent autoriser un personnage à dépasser ce score.

Les caractéristiques se répartissent en trois catégories : Corps, Intellect et Esprit. Chaque catégorie contient trois caractéristiques. Dans les éditions précédentes, les caractéristiques d'esprit étaient au nombre de six, organisées par paires opposées (par exemple : Introverti/Extraverti ou Foi/Ego). Ceci a changé et on ne trouve désormais plus que Présence, Volonté et Foi. Ces trois caractéristiques sont utilisées pour gérer le gros des situations sociales et possèdent de surcroît trois utilisations spéciales, trois pouvoirs d'esprit. La Foi peut ainsi être utilisée pour manifester la passion et l'ardeur du personnage dans une situation qui le touche personnellement (ce qui permet d'obtenir des bonus sur ses jets), la Volonté est employée pour résister mentalement, et la Présence sert pour exhorter les foules et les inspirer.

Le personnage possède aussi de l'Anima, une jauge de points qui représente les ressources mentales, le chi et l'endurance mentale du personnage. L'Anima sert pour les pouvoirs psi et théurgiques, mais aussi pour activer les pouvoirs des caractéristiques d'Esprit et permet également de relancer un jet de dé insatisfaisant.

Le personnage dispose pour finir d'un très large éventail de matériel, d'armes, d'armures, d'éléments de customisation et d'implants cybernétiques qui complètent sa panoplie.

Système de jeu

Autant prévenir les vétérans des éditions précédentes, le système a subi quelques légères refontes parfois salutaires mais aucun changement majeur.

Quand un personnage désire tenter une action, il lui suffit de faire rouler un d20. Le résultat de ce dé doit être inférieur ou égal à la somme d'une caractéristique et d'une compétence et peut être modifié pour refléter la difficulté (ou la facilité) de l'action entreprise. Les modificateurs sont compris entre -10 et +10. La petite subtilité du système est qu'il est nécessaire d'obte-



nir un résultat inférieur ou égal au seuil de difficulté, mais que le score obtenu doit être le plus élevé possible.

Dans les précédentes éditions, on divisait ensuite le score de son test par trois et on en déduisait un nombre de Points de Victoire. Il en va de même dans cette nouvelle édition, mais on divise cette fois le score obtenu par deux. Ce changement est bienvenu : il rend la division plus simple et permet une lecture plus immédiate. Ces Points de Victoire permettent d'évaluer la qualité des réussites, et sont aussi utilisés à d'autres fins, notamment pour les combats. Ils permettent enfin de simuler les actions étendues où le personnage enchaîne les jets, et donc les actions, jusqu'à obtenir un nombre de PV approprié.

Le chapitre sur le combat occupe une part importante du système de règles. Sa base est simple : chaque personnage choisit une posture plus ou moins offensive ou défensive qui lui offre bonus et malus (une posture outrageusement offensive, par exemple, donne des bonus en attaque et en dégâts, mais un malus en défense) ; ensuite, le personnage effectue son test d'attaque, compte ses points de victoire et les compare au score de défense de son adversaire. Si le résultat est supérieur, le coup passe et il jette les dés de dégâts correspondant à l'arme plus un nombre de dés égal au nombre de points de victoire obtenus.

C'est là que les choses se compliquent puisque lors du jet de dégâts, les dés ont une chance sur deux de vraiment occasionner un dommage (sur un d6 : les résultats 1 à 3 donnent un échec, 4 à 6 un dégât « confirmé »). Pour déterminer les dégâts subits, on jette un nombre de dés égal aux dommages de l'arme plus les Points de Victoire obtenus sur son attaque et on compte les succès. Et il reste encore à lancer les dés d'armure de la victime et à retrancher les succès obtenus aux dégâts confirmés. Le nombre de succès restants est finalement retranché aux Points de Vitalité. Un système un peu lourd qui multiplie les jets de dés.

Conclusion

Retrouver *Fading Suns* en français après une si longue absence, quel bonheur ! Le livre est toujours aussi bien construit et le pari est clairement réussi. Force est de constater que ce *Guide du Joueur* est agréable à lire et d'une grande clarté. Le système de jeu y est expliqué progressivement et même le néophyte est guidé pas à pas. Les options sont nombreuses, mais on ne se sent jamais submergé. La base du système de jeu est légère, l'univers riche de possibilités, et on se prend vite à l'envie de lancer une campagne, voire deux, voire douze...

Mais cette troisième édition ressemble grandement à la seconde. Certaines parties du livre sont exactement les mêmes et les changements ne sont pas énormes. Paradoxalement, c'est la force et la faiblesse de cette édition. Sa force parce que tout le matériel sorti pour les précédentes versions (dont la campagne *Les sables de la foi*) reste totalement compatible. Mais une faiblesse pour ceux qui possèdent déjà les publications précédentes du jeu. Regrettons également quelques petites coquilles qui entachent la compréhension globale, quelques références à des compétences disparues, des petits bugs qui exigent une attention supplémentaire du lecteur. Et puis il y a les paragraphes absents et notamment le chapitre sur les vaisseaux spatiaux qui manquent par rapport à la V.O.

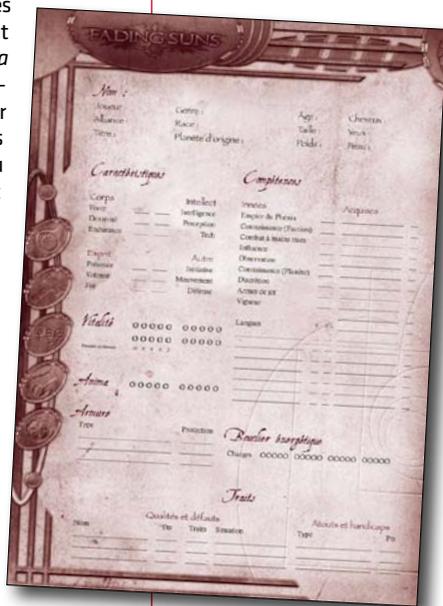
Ceci étant, on gagne là un superbe ouvrage à la maquette lisible et aux illustrations inédites et la gamme devrait rapidement s'étendre avec un *Guide du Maître* au sommaire alléchant. Peut-être de quoi rapidement faire pencher la balance en faveur de cette nouvelle édition.

J'aime :

- + L'univers.
- + Le système de règles simple mais complet.
- + Les pouvoirs psys et théurgiques et le prix de leur utilisation.
- + Les immenses possibilités que le jeu procure.

J'aime moins :

- Le manque de nouveautés.



Julien Dutel

PORTRAIT DE FAMILLE

SHADOWRUN 4

Moteur, action !

Avec quatre jeux vidéo sortis sur des plateformes variées, de la Super NES à la Xbox en passant par le PC, plus de quarante romans et recueils de nouvelles, des jeux de cartes dérivés, un nombre effarant de sites dédiés sur la toile et quatre éditions successives, la gamme Shadowrun compte parmi les fleurons de l'industrie ludique.

Un numéro ne suffirait pas à broser le portrait de ce JdR au fil des années et de ses évolutions mais quelques pages s'imposent pour parler de la dernière édition en date qui a mené les runners aux devants de menaces inédites dans les années 2070 alors que le monde se relevait à peine du Crash 2.0 et des bouleversements ayant suivi le passage de la comète de Halley.

Aujourd'hui, alors que durent encore les célébrations entamées en 2009 pour les 20 ans de la gamme, la relève approche à grands pas, sous la forme d'une cinquième édition annoncée pour cette fin d'année dans la langue de William Gibson. L'heure n'est pas à la nostalgie, omae, pas encore... Il reste encore assez de temps pour faire quelques courses !

Le Sixième Monde

Shadowrun projette les joueurs 60 ans dans le futur, dans un monde dystopique où la magie a fait son grand retour avec son cortège de créatures mythologiques, des elfes et nagas aux dragons en passant évidemment par les orks et trolls, où les mégacorpos saignent le monde à blanc et règnent à coups de nuyens et de complots, où toute la planète est connectée sans fil à un réseau matriciel qui déborde de plus en plus sur le réel via la Réalité augmentée.

Vous êtes un shadowrunner, une ombre dans le système, une ressource sacrificiable, un pion sur l'échiquier corporatiste. La technologie et la magie sont

vos outils pour transcender vos limites. Que vous soyez un ork, un nain, un troll, un elfe ou un humain, votre vie est faite de missions payées par M. Johnson, l'intermédiaire anonyme des mégacorpos et de tous les autres employeurs disposant d'assez de nuyens et d'ennuis pour s'offrir vos services.

Plans léchés, trahisons, imprévus, haine raciale et violence, tel est le programme de ce jeu où les mondes physique, astral et matriciel se superposent comme autant de terrains d'affrontement. Samourai des rues cybernétisé à outrance, hacker virtuose de la Matrice, mage spécialiste des sortilèges de combat et invocations d'esprits élémentaires, face pro de l'ingénierie sociale ou chaman urbain, voici quelques exemples de voies qui s'ouvrent à vous quand vous embrassez les Ombres.

Les règles des Ombres

La quatrième édition de *Shadowrun* fait table rase du passé ou presque : on ne garde que les dés à 6 faces lancés par poignées. La mécanique de base est simple : on lance un nombre de D6 (la réserve de dés) et on compte les succès (les 5 et les 6, là où les précédentes éditions faisaient varier la valeur à atteindre en fonction de différents facteurs). L'objectif est d'atteindre un seuil en nombre de succès.

La réserve de dés, qui correspond au nombre de dés lancés, est tout simple-





ment la somme d'une compétence et d'un attribut associé (tous deux notés sur 6). Des modificateurs de situation réduisant ou augmentant ce nombre de dés viennent modifier cette base. Enfin, un attribut Chance permet de déjouer le hasard (en relançant les échecs, les 6, etc.) et vient remplacer une réserve de Karma à la taille incontrôlable dans les éditions précédentes.

Autre chantier majeur qui trouve son achèvement ici : les règles ont été unifiées. Chaque domaine utilise à présent les mêmes principes présentés ci-dessus, y compris la Matrice et la magie. Les règles de la Matrice et son background ont évolué pour sortir le hacker de sa cave et le placer au cœur du groupe. Utilisant ses talents via la réalité augmentée, il ne jouera plus tout seul dans son coin pendant que les autres baillent pour ensuite aller faire le café aux heures de baston.

La création de personnage s'effectue en dépensant une réserve de points (400 par défaut) dans les diverses caractéristiques du personnage : attributs (physiques, mentaux et spéciaux), compétences, et atouts et défauts, pour donner du relief et des failles très humaines (comme des

addictions) à son runner tout en grappillant quelques précieux points de création supplémentaires. Les contacts des personnages sont également achetés, avec des coûts variables en fonction de leurs Loyauté et Influence, tout comme les ressources du personnage : matériel, augmentations (implants) et sortilèges. Rien que du classique, un peu fastidieux pour l'équipement notamment, mais le *Kit du runner* et son système de PACKS (des modules préfabriqués) remédient à cela et vous simplifieront la tâche.

On ne va pas se mentir, malgré cette base simple, en pratique, nombre d'options et l'approche détaillée de chaque aspect du jeu peuvent intimider les MJ débutants. Même s'il est très simple au final de tout ramener à des tests de compétence + attribut avec des modificateurs donnés « à la louche », le MJ aguerri sera souvent tenté de refuser cette facilité. Quant à la Matrice, même si elle est résolument plus moderne par son approche et ses mécaniques, elle laissera sur le banc de touche plusieurs MJ et exigera souvent plusieurs lectures attentives même pour les vétérans.

Malgré un gros travail de simplification et d'homogénéisation, le →

SR4 vers SR5

La Cinquième édition est actuellement en préparation et sera publiée en VF pour septembre. Au programme, une mise à jour des règles de la 4^e édition qui devrait permettre une bonne compatibilité entre les deux éditions.



20^e anniversaire ?

Shadowrun est né en 1989.

En 2009, pour fêter dignement les 20 ans du jeu, Catalyst Game Labs lance *Shadowrun*, édition 20^e anniversaire : une réédition du livre de base de la 4^e édition, entièrement reconçu pour l'occasion.

Nouvelle maquette couleur sur papier glacé, illustrations inédites, des nouvelles de plusieurs pages pour chaque chapitre, une réécriture et réorganisation complète du chapitre sur la Matrice, cette édition se paie même le luxe d'effectuer quelques ajustements de règles avec le recul que donnent deux années supplémentaires de tests sur le terrain. Elle inclut également du matériel jusque-là réservé aux suppléments et pousse l'historique jusqu'en 2072.

système de cette quatrième édition, conserve une optique « crunchy » avec brouettes de dés, d'options et de détails chiffrés, comme les Américains en sont friands (et encore pas mal de Françaises nomdedieu !).

Pour démarrer

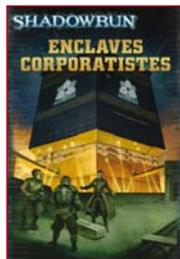
Enfonçons de suite une porte ouverte : il vous faut évidemment le livre de base. Il s'agit du **Shadowrun Édition 20^e anniversaire**, un bel ouvrage tout couleur comportant toutes les bases : pitch, historique, tout le système de jeu, création de personnage incluse, un chapitre par domaine (combat, magie, Matrice), du matos (mais peu de véhicules) et de quoi aider le MJ à mettre en scène ses premiers shadowruns (dont des listes de PNJ « brutes » et un petit bestiaire).

Bien qu'un écran soit toujours dispensable, il se révèle plus qu'utile avec un système aussi riche que celui de *Shadowrun 4*, surtout pour le MJ débutant. L'écran d'origine n'est plus disponible, mais le **Kit du runner** à paraître prochainement vous permettra de déployer un écran rigide avec, côté joueurs, un magnifique panorama de Seattle, la ville emblématique du jeu, et côté MJ, les tables à jour pour l'édition 20^e anniversaire. Le **Kit du runner** a bien d'autres appâts pour le MJ débutant : des plans couleur de lieux « typiques », un exemple de déroulement de run, un index de la gamme, un récapitulatif des tables du jeu, pléthores d'idées d'aventures, et deux scénarios complets de la cam-

pagne *Shadowrun Missions saison 4**. Les joueurs ne sont pas oubliés, avec des fiches récapitulatives en couleur, un livret entier de nouveaux contacts et les **PACKS**, un système de création de personnages « en kit ».

Avant de vous lancer, il vous faut aussi un décor de campagne, ce que ne fournit pas vraiment le livre de base. Traditionnellement, Seattle est la ville signature de *Shadowrun*, mais la quatrième édition marque un tournant dans l'histoire du jeu en s'ouvrant dès son premier supplément géographique, **Capitales des Ombres**, à d'autres métropoles : Hong Kong y est ainsi aussi détaillée que Seattle, la Ville d'Émeraude, et plusieurs autres cités y sont décrites plus brièvement, dont Hambourg et Marseille*.

Seattle 2072 revient cependant aux sources avec un supplément entièrement dédié au métroplexe vedette, avec la suite de la campagne *Shadowrun Missions saison 4**. La gamme comprend plusieurs autres suppléments sur le même format que *Capitales des Ombres*, traitant de nouveaux territoires pour runners, avec chacun son thème : **Enclaves corporatistes** (Néo Tokyo, capitale des Japanacops, Los Angeles, annexée par le Conseil corporatif pueblo et siège social de



* en version française uniquement.

Quelques dates clés de la chronologie de Shadowrun

1999-2001 : à la suite de décision de justice rendue par la Cour Suprême, les mégacorporations obtiennent successivement le droit d'entretenir leurs propres forces armées et l'extra-territorialité, au même titre que des ambassades possédant leur sol souverain au cœur des nations étrangères. Elles échappent dès lors à tout contrôle étatique.

2011 : l'année de l'Éveil, marquant la fin d'un cycle dans le calendrier maya, voit la multiplication des naissances de bébés « mutants », elfes et nains. Le phénomène est nommé l'EGI, l'Expression Génétique Inexpliquée. Le 24 décembre, des centaines de citoyens nippons à bord du Shinkansen assistent à l'éveil de Ryumyo, un grand dragon, lorsque celui émerge du Mont Fuji. Il est le premier de son espèce à se montrer aux humains.

2014-2017 : maltraité depuis des décennies et parqués dans des « camps de rééducation », les amérindiens donnent à leur résistance et à leurs opérations de guérilla une nouvelle ampleur sous la houlette de Daniel Coyote Hurlant. En 2017, après plusieurs mises en garde et un ultimatum adressé à l'ONU, les peuples indiens entament la Grande Danse Fantôme et provoquent

l'éruption simultanée de quatre volcans majeurs.

2018 : Traité de Denver qui restitue aux Nations des Américains d'Origine les territoires qui étaient les leurs sur la côte ouest américaine et dans les Grandes Plaines. Plus tard, à l'est, États-Unis et Canada fusionnent pour coaliser leurs forces avant de se scinder en d'autres entités plus petites avec la sécession des États Confédérés, du Québec, etc.

2021 : la Gobelinisation. Du jour au lendemain, des millions de personnes changent soudainement et monstrueusement d'apparence, prenant les traits et la carure des métahumains qui seront plus tard nommés orks et trolls.

2029 : un virus informatique dévaste le réseau Internet, poussant à son abandon massif. Une équipe de cybercommandos parvient à l'isoler et le détruire, en usant des premiers cyberterminaux. La première réalité virtuelle globalisée, la Matrice, est bâtie sur les cendres de l'ancien réseau en usant des connaissances acquises lors de cette traque.

2020-2030 : la magie fait progressivement son entrée dans les mœurs, à l'université et dans les cours de justice (où le témoignage d'esprit est assez tôt accepté).

2035 : création de la nation elfe de Tir Tairngire, la Terre Promise, dirigée par un Conseil des Princes.

2057 : le grand dragon Dunkelzahn est élu président des UCAS (United Canadian and American States). Il meurt quelques heures après son investiture au cours d'un attentat magique.

2059 : fermeture de l'Arcologie Renraku de Seattle qui se coupe de l'extérieur avec ses presque 100 000 résidents. Deux années seront nécessaires pour en forcer les portes et en reprendre le contrôle.

2061 : le retour de la comète de Halley entraîne une vague sectaire et produit de nombreux phénomènes magiques à travers le monde, dont l'expression de nouveaux caractères génétiques.

2064 : le Crash 2.0. La Matrice s'effondre sous l'assaut d'un nouveau virus et suite à une série d'attaques terroristes. La Matrice sans fil naîtra de ses cendres. Les cyberdecks évoluent en commlinks. Le wifi remplace la connexion filaire et les datajacks.

2070 : la métahumanité découvre les technomanciens, des êtres capables de plonger dans la Matrice et de manipuler les flux de données par leur seule volonté, sans avoir recours aux implants et à l'informatique. L'année voit également émerger les premières IA connues du grand public.

2071 : une nouvelle drogue, le Tem-po, inonde le marché mondial.

Horizon, une des « Big Ten », Manhattan Inc.*), et *Jungles urbaines* (Chicago, ville encore ravagée par un désastre paranaturel, et Lagos, l'agglomération la plus sombre et glauque d'Afrique).

Enfin, il vous faudra une histoire. Vous pouvez bien entendu écrire vos propres campagnes, le livre de base inclut

des conseils pour cela ; mais si vous avez besoin de clef en main pour vous mettre le pied à l'étrier, plusieurs options s'offrent à vous. Si vous avez déjà joué sur le *Kit du runner*, vous avez déjà deux aventures, suivies de deux autres dans *Seattle 2072*. *En pleine course* est l'autre choix qui s'offre à vous : →

un scénario au format PDF, parfait pour débiter car très didactique. Toujours au format PDF, les *Shadowrun Missions saison 3* vous permettront de pratiquer les Ombres de Manhattan au fil d'une campagne en 13 épisodes (dont deux sont gratuits).

Pour aller plus loin

Plusieurs types de suppléments enrichissent la gamme *Shadowrun*.

Les suppléments aux règles de base

Traditionnellement les plus appréciés, chacun d'entre eux étend et enrichit un domaine, sans contredire le livre de base. Chaque livre a toutefois le bon goût de ne pas être un simple catalogue de matériel et de règles, et fournit également un contexte, des informations et des conseils « in game » permettant de mieux appréhender la richesse du Sixième Monde et son ambiance particulière.

La Magie des Ombres est LE supplément sur le plus gros bouleversement ayant marqué notre monde : l'Éveil, la magie, ses pratiquants, ses traditions

et ses esprits. Nouveaux sorts, nouveaux pouvoirs, nouvelles traditions, nouvelles capacités d'initié, nouveaux traits, des règles détaillées sur l'enchantement et l'espace astral, un topo sur la magie dans la société des années 2070, sur les groupes magiques, la sécurité magique et enfin sur les menaces magiques. Si le MJ ne craque pas sur ce livre, ses joueurs le réclameront très vite... mais devront probablement se contenter de la version pdf, le livre étant actuellement épuisé.

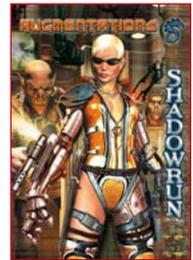
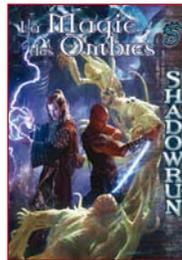
Unwired est le pendant matriciel de *La Magie des Ombres*, la Bible pour tout ce qui touche de près ou de loin à la Matrice

et au simsens. Dans cette édition, la Matrice est omniprésente. Ce livre est donc utile à tout groupe espérant survivre sur la durée, et vous y ferez un tour d'horizon de la Matrice 2.0 plus fouillé que dans le livre de base, où l'on parle notamment de sujets comme la panoptique et la sousveillance, de culture, d'organisations et de crimes matriciels. Vous y trouverez aussi les sujets classiques, approfondis, qui vont de la topologie matricielle à la sécurité système en passant par des règles étendues de programmation. Dénis de service, botnets, malware, virus : toutes les armes de guerre du hacker vous sont livrées. Les technomanciens ont droit à leurs bonus aussi, avec des règles sur les courants de résonance et les parangons, de nouveaux sprites, et la Dissonance. Enfin, vous trouverez dans *Unwired* tout ce qu'il faut savoir sur le simsens, de la fabrication d'un sim au lavage de cerveau, et sur les skillssofts, y compris sur l'influence qu'ils ont sur le monde du travail.

Augmentations

traite d'un domaine connexe : les technologies d'amélioration de l'être humain : cybware, bio-ware, genetech, nanotechnologie, biotechnologie.

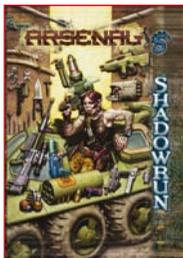
Comme dans *La Magie des Ombres*, on a non seulement pléthore de matériel, de l'implant pénien aux mains drôles en passant par les biodrones, des nouveaux traits, des règles avancées de chirurgie et de soins, mais aussi un topo sur l'intégration de ces avancées dans le Sixième Monde, ainsi que sur chaque



marché concerné, avec un Who's who et les marques associées, de quoi pousser intelligemment l'immersion. Et oui, on y parle également de cyberzombies et de cyborgs !

Arsenal, c'est un catalogue d'armes, munitions et accessoires, mais aussi de véhicules, drones, armures et vêtements, matériel de survie, gadgets d'espion et, pour la première fois en quatre éditions, de manatech. Mais l'important n'est curieusement pas là, plutôt dans les règles et infos additionnelles qu'il apporte. Un chapitre entier sur la chimie, les drogues et le manuel du parfait poseur de bombes ! On y trouve aussi des règles concernant tout ce matériel, comme la fabrication et les modifications d'armes et de véhicules ou d'armures, et des règles avancées de combat intégrant les arts martiaux, qui s'ancrent comme une combinaison de traits et de manœuvres sur les capacités en mêlée des personnages. Un peu aride ? Un chapitre sur l'économie souterraine vous donne les ficelles des marchés noirs et gris et établit un topo sur cet écosystème dans lequel les runners baignent au quotidien. La couv' est vraiment triste pour cette fois mais l'ouvrage mérite le détour pour qui sait ce qu'il va y trouver.

Pour sa part, **Le Guide du runner** étend les possibilités de création de personnages : variantes de métatypes du livre de base, nouvelles races (Infectés, zocanthropes), possibilité de jouer des drakes, voire des IA (!), mais aussi nou-



veaux traits (atouts et défauts), et des règles alternatives de création de personnages, notamment en employant des points de Karma (les XP de *Shadowrun*). Ce guide propose également des règles avancées sur les contacts et développe le concept des niveaux de vie, en permettant de personnaliser le quotidien de chaque personnage avec des points à répartir en confort, sécurité, quartier... Comme les autres suppléments de règles, *le Guide du runner* propose du background avec ici de précieux conseils de survie, un topo sur la « profession » de shadowrunner et les rôles à tenir au sein d'un groupe de runners.

Dernier paru à ce jour, **Créatures du Sixième Monde** est le bestiaire de *Shadowrun*, un bestiaire intelligent qui traite les monstres mais aussi les créatures domestiques et semi-domestiques, les animaux normaux et éveillés, les prodiges de la parazoologie, les créatures émergentes que le Crash 2.0 a affecté, les Grands Dragons, les fantômes... Personne n'est oublié et les informations de jeu sont finalement minoritaires devant la richesse des renseignements donnés page après page à destination du MJ. L'ouvrage propose même les caractéristiques du poisson rouge ! N'oubliez pas que les magos sont des PJ comme les autres, et que certains amateurs du sort de changeforme y ont forcément déjà pensé.

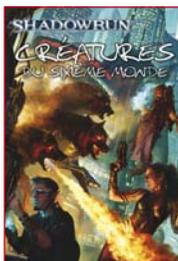
Les suppléments de décor

Seattle a beau rester le décor principal de *Shadowrun*, le Sixième Monde est vaste, et n'a jamais cessé d'être décrit et d'évoluer depuis les années 90. Les suppléments de la quatrième édition détaillent les territoires géo- →



SR Missions Saison 3

13 PDF à un prix modique, dont les deux premiers gratuits, la saison 3 des *Shadowrun Missions* a entièrement été traduite en français. Un format idéal pour des sessions en club ou combler un trou entre deux aventures de votre cru.



graphiques et corporatistes les plus intéressants pour les meneurs curieux et s'évertuent à satisfaire les envies d'évasion des runners désireux de sortir de leur trou. Ils sont tout simplement indispensables pour les MJ souhaitant planter leurs campagnes dans un endroit différent.

Capitales des Ombres (CdO), *Enclaves Corporatistes* (EC) et *Jungles urbaines* (JU) sont

tous les trois bâtis sur le même modèle : deux métroplexes décrits en détail sur une soixantaine de pages chacun, suivis de quatre ou cinq villes présentées de manière plus succincte, histoire de mettre en appétit le MJ et de lui donner des idées à partir desquelles peaufiner son propre décor. Chaque supplément possède son thème. CdO traite des métroplexes « classiques » comme Seattle, dont la situation géographique favorise l'activité des Ombres ; EC décrit des villes où l'influence d'une corpo ou d'un groupe de corpos est centrale ; enfin, JU aborde des villes qui ont basculé dans l'horreur, qu'elles aient subi de plein fouet une des crises ayant frappé le Sixième Monde ou qu'elles soient nées des inhumaines mégalopoles du tiers-monde en croissance depuis la fin du XX^e siècle. La version française de ces ouvrages ajoute à chaque fois un bonus substantiel : CdO inclut ainsi un chapitre de 25 pages consacré au métroplexe de Marseille-Provence-Méditerranée, EC se voit enrichi d'une section sur Lille de 5 pages et grossi par le supplément PDF sur Manhattan quasiment indispensable pour profiter de la troisième saison des *Shadowrun Missions*. JU, quant à lui, décrit une Clermont-Ferrand pétrifiée sous les cendres des volcans (r)Éveillés d'Auvergne. Les trois ouvrages pos-

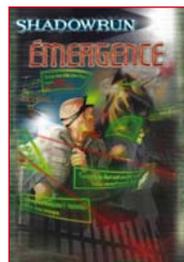
sèdent indéniablement leur charme et proposent un dépaysement bienvenu, notamment avec Hong-Kong dans CdO, et l'infâme Lagos dans JU, une zone de non-droit qui ferait passer les Barrens pour un des quartiers d'EuroDisney.

À paraître sous peu et d'ores et déjà en précommande, *Seattle 2072*, sorti pour les vingt ans de la gamme, revient au format privilégié par les éditions précédentes pour présenter la ville emblématique du jeu. 266 pages s'attardent sur ce métroplexe désormais mythique, sur son économie, son crime organisé, ses gangs, ses corpos et ses politiques. Chaque district y est détaillé, géographiquement, avec son ambiance et l'identité propre qui le distingue des autres. L'Histoire du métroplexe est également traitée, avec une mise à jour depuis le début de la gamme et en intégrant les apports faits depuis le lancement de cette quatrième édition, sans oublier d'aborder l'avenir et les événements qui se profilent. Petit atout en plus : *Seattle 2072* est un supplément tout en couleur à la maquette relookée.

Les suppléments d'intrigue et campagnes

Depuis sa première édition en 1989, une caractéristique forte de *Shadowrun* est son univers non statique, en perpétuelle évolution. C'est un décor vivant, aux nombreuses intrigues à tiroir et autres machinations dont les ramifications s'étendent dans l'ensemble du Sixième Monde. Les suppléments de cette catégorie sont ceux qui font avancer l'intrigue générale de *Shadowrun*, tout en proposant aux joueurs d'y participer et de contribuer à ces changements.

Émergence a été le premier supplément de ce type à paraître dans la 4^e édition. Abor-



dant les conséquences du Crash matriciel de 2064 qui concluait la 3^e édition de *Shadowrun*, on y découvre l'émergence des technomanciens, ces gens capables d'accéder à la Matrice par la seule force de leur esprit, ainsi que leur réception et leur accueil, d'abord dans les Ombres, puis dans les médias et pour le grand public, avec les réactions de panique, de haine et autres exploitations corporatistes du phénomène.

Un nouveau type d'intelligences artificielles y fait également son « coming-out », achevant de planter un climat de paranoïa et de chasse aux sorcières. Le livre dévoile les événements de manière chronologique tout au long de l'année 2070, avec à chaque fois une partie « in game », une partie délivrant des informations de jeu et enfin des cadres d'aventures. Ce n'est pas vraiment une campagne, mais plutôt un supplément du type « une page, une idée de scénario ». Il y a énormément de matière, mais son emploi exige beaucoup de travail de la part du MJ pour convertir l'ensemble à sa table.

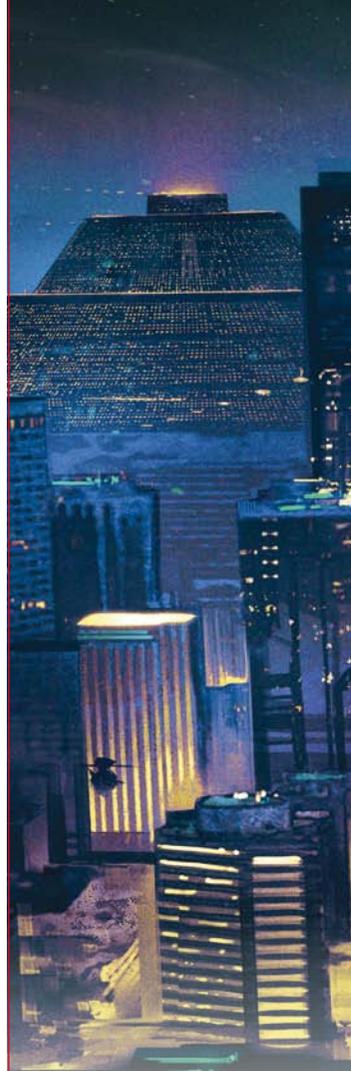
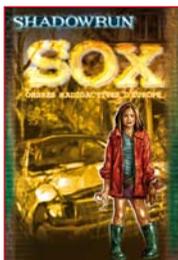
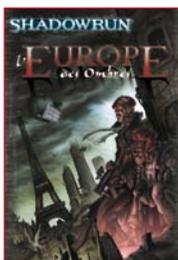
Plus proche du format campagne, **Cartels fantômes** plonge les runners au cœur d'une tornade d'événements déclenchés par l'arrivée d'une nouvelle drogue Éveillée, le tempo. Sans déflorer l'intrigue de ce supplément, on peut affirmer qu'il fera voyager les runners curieux dans nombre de métropolises autour du globe (notamment via une tournée européenne en bonus dans la version française). Le crime organisé se taille la part du lion au casting de cette campagne, et plusieurs parties évoquent l'ambiance de la série *The Shield*. Attention, on reste toutefois loin d'une campagne clef en main, et *Cartels fantômes* nécessite du travail pour détailler les aventures proposées et être pleinement exploité.



La French Touch

L'Europe des Ombres est un vrai produit de fan, puisqu'il est la version pro du projet d'un groupe de fans européens coordonnés par Peter Taylor (devenu plus tard Line Developer de la gamme !) : le projet EuroSB, dont votre serviteur [NDLR : Ghislain Bonnotte] a fait partie et auquel il a contribué pour le chapitre français. Le supplément traite de notre bonne vieille Europe (exception faite de la Grèce, exclue pour d'obscures raisons de signage) dans les années 2070, et démarre par un chapitre général présentant 60 ans d'Histoire sur le vieux continent, l'économie européenne, ses corpos, les AAA dans tout ça, la pègre, tout le nécessaire pour brosser une vue d'ensemble. Chacun des chapitres suivants est dédié à un pays, avec pour chacun un bref historique spécifique, un survol géographique, des spécificités économiques, criminelles, magiques et technologiques, le tout enrichi d'une accroche ou d'un thème marqué donnant sa touche propre et son ambiance à chaque nation. L'ouvrage se conclut par la traditionnelle partie Informations de jeu.

SOX est quant à lui le fruit de plus de deux années de travail en collaboration avec l'équipe allemande de *Shadowrun*. Le résultat est un livre composite, à la fois supplément géographique, d'intrigues, et campagne complète dans cette région post-apocalyptique qu'est la Sarre-Lorraine-Luxembourg, dévastée par un « incident nucléaire », abandonnée par ses gouvernements respec- ➔



tifs au profit des corporations, lesquelles l'ont murée pour en faire un gigantesque dépotoir et un laboratoire à grande échelle. Dépaysant, *SOX* permet de changer radicalement de décor et d'ambiance, avec notamment des règles spécifiques pour gérer les milieux hostiles que sont les zones toxiques et radioactives. Il offre une campagne « rugueuse » dans laquelle les runners participent à la conclusion d'une intrigue d'ampleur nationale aussi vieille que l'Éveil.

Le premier scénario de cette campagne est en téléchargement gratuit sur le site de Black Book Éditions et peut se jouer comme un one-shot.

La gamme Vintage

En 2009, lors du Monde du Jeu, pour participer à la célébration des 20 ans de la licence, Black Book Éditions concrétisait un projet un peu fou : proposer des suppléments des précédentes éditions de *Shadowrun* jamais publiés jusqu'alors en français. Pas n'importe lesquels ceci dit, seulement les plus mythiques, ceux qui ont marqué des étapes importantes dans la gamme et l'univers. Attention, spoilers !

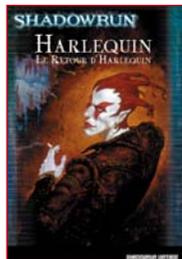
Harlequin ouvrirait alors le bal en compilant *Harlequin* et *Harlequin's Back*, deux campagnes légendaires publiées respectivement en 1990 et 1994 pour les

première et seconde éditions. Le résultat : la 1^{ère} campagne a une thématique certes intéressante (un duel d'honneur par runners interposés sur fond de querelle antédiluvienne) mais se décline en scénarios sans liens évidents entre eux, avec le risque que des runners peu appliqués passent à côté du sujet même de la campagne à moins d'une intervention dirigiste du MJ (certaines scènes sont d'ailleurs davantage écrites comme des

« cinématiques » que comme de vraies scènes où les joueurs ont du poids, un héritage de l'époque). Ce qui reste mythique en revanche, ce sont les deux personnages principaux, Harlequin et son antagoniste, emblématiques du fameux *crossover* liant les gammes *Shadowrun* et *Earthdawn*, ce dernier prenant place dans le même univers mais dans sa très haute antiquité, à l'époque du 4^e Monde. La seconde campagne replace l'elfe peinturluré dans le rôle de Johnson, mais cette fois pour une mission bien plus sacrée et moins futile : rien moins que sauver le Sixième Monde d'un fléau, un thème récurrent de la seconde édition qui avait fini par faire du *crossover* un thème central de l'univers.

Insectes arrive un an plus tard et offre aux tables de runners *The Universal Brotherhood*, important apport de l'auteur mythique Nigel Findley, et *Bug City*, deux suppléments également sortis en 1990 et 1994. En un seul livre, *Insectes* nous livre *ze metaplot* des cinq premières années du jeu : une conspiration mondiale d'esprits insectes qui débouche carrément sur l'invasion par les « bugs » d'une ville entière, et pas des moindres : Chicago, la seule vraie alternative à Seattle qui soit unanimement acceptée parmi les meneurs de *Shadowrun*.

L'ouvrage démarre par un scénario d'enquête qui constitue un premier « contact » avec une association caritative un peu trop belle pour être vraie : la fameuse Confrérie universelle. Suit un dossier d'investigation monté par deux journalistes qui révèlent « l'affaire Confrérie universelle » au prix de leurs vies, un document palpitant qui dévoile peu à peu l'horreur cachée derrière la façade caritative. La deuxième partie du livre décrit en détail la situation de



BUNRAKU menu

Please choose

► **Ceiling**
 ► **Burlesque**
 ► **Socialite**
 ► **Corp Secretary**
 ► **Prostitute**
 ► **Changeling**

personality

► **Spicy**
 ► **Virgin**
 ► **Dangerous**

primary language

► **Mandarin**
 ► **Japanese**

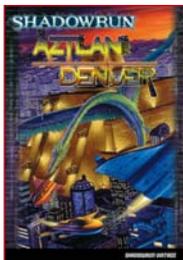
MM

Chicago en 2054, quand une nuée d'esprits insectes envahit soudainement la ville et la plonge dans l'enfer. Tout est détaillé : la façon dont le gouvernement impose un blackout et met la ville en quarantaine sous prétexte épidémique, puis comment la population résiste ou subit l'horreur et survit au quotidien, le tout dans le format qui a fait la signature de *Shadowrun* : un texte « *in game* » supposément posté sur un site clandestin, le Shadowland, et accompagné des commentaires contradictoires des visiteurs du site permettant au MJ de se bâtir sa vérité, suivi d'un chapitre Informations de jeu pour les aspects techniques.

Cerise sur le gâteau, un passage de *Target : UCAS* sur Chicago explique comment la « question insecte » a finalement été réglée par la mégacorporation Ares. Ainsi, en un seul livre, la boucle est bouclée. Du bon ouvrage, où le lecteur est vite « en immersion » dans cet enfer apocalyptique en plein cœur des UCAS et n'a plus qu'une idée en tête : plonger ses joueurs dedans !

Aztlan-Denver,

publié en 2012, nous fait découvrir dans la langue d'Audiard deux lieux mythiques dans les années 2054-55. Le premier est le Mexique en version Sixième Monde, un pays transformé par une révolution culturelle aztèque téléguidée par Aztechnology, mégacorpo née de plusieurs cartels de la drogue. Sectes sanguinaires vouées aux anciens dieux aztèques, conflit avec le Yucatan, Aztechnology, Tenochtitlán, voici en quelques mots le menu de ce guide, qui permet enfin de se dire : « *ah, c'était donc ça le pays de la méchante Aztechnology ; effectivement, ça pique !* ». Aucun livre n'ayant traité d'Aztlan par la suite, cette réédition

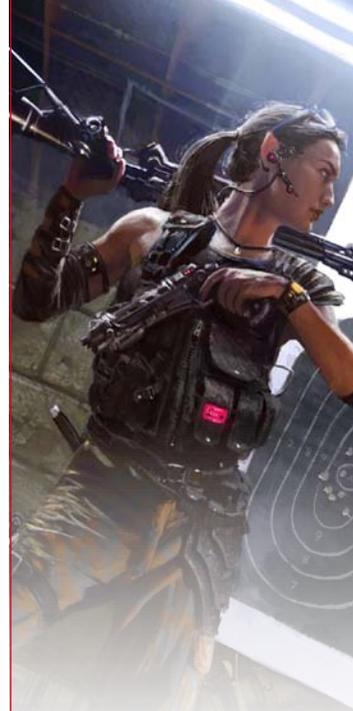


s'imposait. Lire et décrypter l'échange mythique en fin de livre entre plusieurs PNJ majeurs du *crossover** au sujet de ce qui se trame et qui inquiète tant Dunkelzahn, le plus célèbre des grands dragons du Sixième Monde, vaut en soi le détour. À noter aussi un plan de Tenochtitlán, en couleur et au format A3, bonus qui claque bien à la table de jeu.

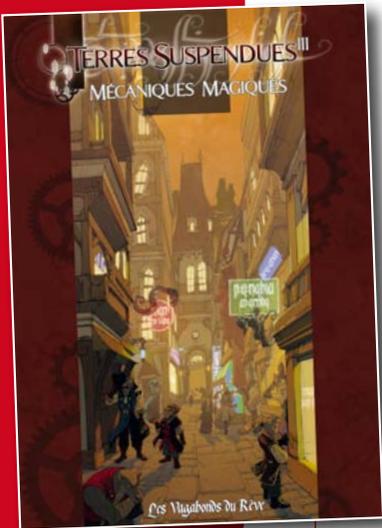
Le deuxième lieu, Denver, capitale mondiale de la contrebande, est le résultat d'un délire sous LSD par une bande de bureaucrate, un cauchemar administratif né de la signature du Traité de Denver, lequel restitua aux Amérindiens la moitié du continent américain. La carte couleur de Denver au format A3 accompagnant l'ouvrage résume bien ce cauchemar : un découpage de la ville en secteurs, chacun devenu le territoire d'un des signataires du Traité, avec les lois et poste-frontières en conséquence. L'Histoire tourmentée de la ville depuis le Traité est décrite, ainsi que ses secteurs et le paradis numérique du Nexus, la Mecque virtuelle des shadowrunners en mal d'informations, et les rumeurs et mystères liés à la cité. Le livre a la particularité d'être découpé en deux, une partie lisible par les PJ et une seconde réservée au MJ où les secrets sont dévoilés sous la forme de trois options à choisir : original !

Comment utiliser ces bouquins avec mon *Shadowrun 4^e édition*, me direz-vous ? Les p'tits gars y ont pensé, et chacun des livres est adapté aux règles de la dernière édition, avec des conseils pour adapter ces éléments aux réalités technologiques et magiques des années 2050. Bien entendu, la transposition de ces livres aux années 2070 reste complètement à la charge du MJ ; leur intérêt diminue à moins de souhaiter compléter ses connaissances sur le Sixième Monde ou organiser une campagne vingt ans en arrière dans l'univers de son JdR préféré.

Ghislain Bonnotte et Stéphane Gallot



* le crossover était le lien existant entre *Shadowrun* et l'autre jeu de Fasa, son éditeur d'alors : *Earthdawn*. Ce dernier s'était révélé être le passé mythique de *Shadowrun* à l'époque du Quatrième Monde.



LES VAGABONDS DU RÊVE | LIVRE DE BASE (VF)

TERRES SUSPENDUES III

mécaniques magiques

Des mages et des hommes

Imaginez une magie indissociable de la technologie, source unique d'énergie, le mana à la base de toute vie sociale. Tout est possible grâce à ce trésor intarissable. Tout oui, mais dans les limites financières de chacun.

C'est ce que propose de simuler *Terres Suspendues III*, qui est avant tout un système de règles centré sur une magie prépotente qui en codifie et automatise l'ensemble des rouages. Les suppléments détaillant cet univers « arcane-punk¹ » et les scénarios pour ce JdR sont disponibles en ligne (www.terres-suspendues.com). Pour autant, le monde se dévoile au travers des mécaniques du jeu et une dizaine de pages amarrent les *Terres Suspendues* entre ciel et terre, entre passé et avenir, abritant une société urbaine victime de ses propres fléaux.

Couverture soignée, maquette simple, système original

La couverture donne le ton, étrange mélange des genres, difficile à définir. Ciel monochrome, architecture médiévale aux enseignes illusoire, ambiance feutrée et tenues bigarrées, il en émane une atmosphère irréaliste. Derrière, on découvre une maquette aérée, agrémentée d'illustrations de qualité, à contre-pied de la tendance actuelle s'appliquant à surcharger les pages d'éléments graphiques. Une numérotation

des paragraphes et des titres plus visibles auraient cependant facilité la navigation au sein des chapitres.

La mécanique de jeu sort indéniablement des sentiers battus. L'omniprésence de la magie conduit à des caractéristiques (« traits » et « talents ») divergeant de nos canons. La « force », par exemple, n'est pas réduite à une anodine mesure de la puissance physique, elle exprime aussi la capacité à déplacer des objets à distance ou à flotter dans les airs. À ces caractéristiques pour tous s'ajoutent des talents propres aux races allant parfois à l'encontre des clichés. Les gobelins, par exemple, sont dotés d'un talent d'alchimie leur permettant de répandre un parfum ou de susciter un sentiment. Eh oui, le gob est romantique.

De nombreuses pistes sont offertes pour créer son personnage : qualités, défauts, passions, ou encore atouts et avantages. Les « motivations » donnent un sens à la vie des PJ et permettent de lier des arcs narratifs secondaires à la trame principale. Dans un univers axé sur le relationnel, on perçoit bien vite l'importance que revêtent tous les détails demandés.

Au niveau du système, l'aléatoire laisse sa place à un pool de points qu'il faut dépenser pour évaluer la réussite (ou l'échec) d'une action. Il est aussi possible de s'en prêter autour de la table, ce qui donne la possibilité de se surpasser ou de découpler des effets magiques.

Fiche technique

Éditeur • Les Vagabonds du Rêve

Prix constaté • 19,00 € port compris

Matériel • 1 livret à couverture souple de 68 pages N&B au format A4

Auteur • Julien Dorvennes
Illustrations • Emmanuel Bouley

¹ L'auteur le définit comme un monde où la magie et la technologie sont si intimement liées qu'elles se confondent en un art unique.

Bien que ce parti pris soit compréhensible et justifié (la magie, science comme les autres, ne souffre pas du hasard), la part d'aléatoire reste chère à nombre de rôlistes et l'aspect tactique, voire gestionnaire, que revêt ce moteur de jeu, peut en rebuter certains. Ce système demeure toutefois adapté à la prépondérance de la magie : même les actions les plus simples comme marcher impliquent de la magie. L'effet du sort est ici privilégié à la forme qu'il prend et chaque mage est libre de définir l'aspect que possèdent ses sortilèges. Ceci permet aux joueurs de se « lâcher » : un sort d'immobilisation prenant la forme d'un sumotori assis sur la cible, c'est possible ! Cette règle est valable pour les combats qui jouissent ainsi de mises en scène spectaculaires.

Une singularité du jeu réside enfin dans l'importance de la place qu'occupe votre personnage dans la société et dans le regard qu'elle porte sur lui. Des compteurs en « salissures », « humiliations » et « souleries » en rendent compte et influencent directement vos actions (et leur résolution). L'apparence étant au centre du jeu, l'auteur prend même le temps de décrire les artifices cosmétiques dont usent les citadins. Pourquoi accorder autant d'importance au fait d'avoir des cheveux brillants et un appartement délicatement décoré ?

La tête dans les nuages, les pieds bien au sol

Parce que le jeu se déroule dans un milieu urbain avec tout ce que cela implique de relations « humaines » inévitables dans un entrelacs de quartiers perchés dans les airs. Paradoxalement, l'ouvrage ne décrit que superficiellement ce milieu pour se concentrer sur ce qu'il y a autour : géographie céleste (le monde aérien entre les Terres), autres mondes (spirituel, spectral et théoriques, dans lesquels les personnages évoluent peu), naissances

et mort, etc. Beaucoup d'informations abstraites qui établissent une ambiance mais avec lesquelles on se perd un peu en l'absence d'environnement concret. Intégrer la ville d'Encoche dans ces pages n'aurait pas nui à l'ouvrage.

L'univers présenté est un monde violent et profondément raciste. Les elfes y imposent leur vision du monde, leur culture. Les tensions entre les races se vivent au quotidien et les combats armés et magiques sont fréquents. Le meurtre n'est d'ailleurs pas illégal, à condition que vous ne cachiez pas le corps (qui est nécessaire pour ramener la victime à la vie). Le jeu s'axe ainsi sur des aspects sociétaux (racisme, violence, pollution, corruption, etc.) en exploitant les travers de l'humanoïde (elfe, renard, hyène, machine, etc.). Si vous aimez le roleplay, les intrigues, la « politique », et surtout que vous débordiez d'imagination, ce jeu s'adresse à vous. Il nécessite un réel investissement, une immersion totale pour devenir aussi cinématographique et riche qu'il doit être. Sur ce dernier point, l'introduction de la « tricherie » autorisée rend même possible des retours en arrière ou la mise en scène d'une arrivée imprévue quand on le désire. Comme au cinéma... Mais gare au twist final du MJ !

Géraud « Myvyrrian » G.

Un monde enchanté

Une grande partie du monde se compose d'enchantements permanents. Objets, habits, machines (du climatiseur aux barges aériennes), créatures, tout est créé par magie, y compris l'imagerie comme les enseignes, les affiches ou les livres. La magie se fond à la technologie et tout devient envisageable, jusqu'à un réseau de « téléphonie sans fil » généré magiquement.

J'aime :

- + L'univers loin des classiques.
- + Une grande liberté avec la magie.
- + La place de « l'apparence » dans le jeu.

J'aime moins :

- L'absence d'un environnement urbain type (ville d'Encoche).

TERRES SUSPENDUES

PROFIL GÉNÉRAL _____

SENS	TALENTS	CRISTALX ()	PHYSIQUE
SAVOUR	_____	_____	_____
PAROLE	_____	BLESSURES	_____
FORCE	_____	_____	CARACTÈRE
MESURE	_____	_____	_____
		SAUSSURES	RELATIONS
		_____	_____
		HUMILIATIONS	AVANTAGES
		_____	_____
		SOULERIES	EQUIPEMENT
		_____	_____

TRAITES _____

TAILLE _____

SOURDITE _____

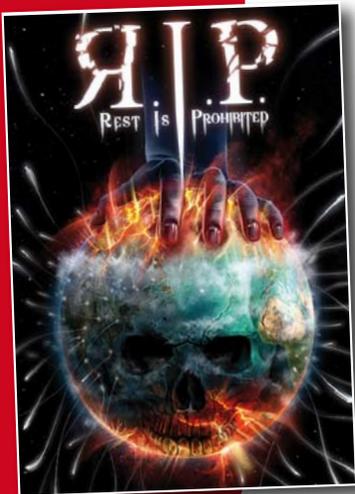
ALLURE _____

PRÉSENCE _____

VOLEUR _____

RANG _____

© 2014 M&M Productions - Tous droits réservés



Fiche technique

Éditeur • Orygins

Prix constaté • 25 € (livre des règles) et 15 € (écran)

Matériel • Livre de règles à couverture souple de 190 pages N&B, format 18x25 cm ; écran en couleur 3 volets 18x75 cm accompagné d'un livret à couverture souple de 40 pages N&B.



ORYGINS | LIVRE DE BASE + ÉCRAN (VF)

R.I.P. – REST IS PROHIBITED

Quand les âmes ne reposent plus en paix...

Fondée en juillet 2012, la maison d'édition Orygins, qui s'est donnée pour but de promouvoir le jeu de rôle, se lance en publiant simultanément le livre des règles et l'écran de R.I.P., un JdR qui se veut simple et rapide à mettre en place.

Avant d'entrer dans le vif du sujet et de décortiquer la bête, revenons un court instant sur cet objectif de promotion de notre loisir, but louable en soit, qui avait piqué ma curiosité à la lecture du communiqué de presse et qui, à la lecture de *R.I.P.*, se révèle plus qu'une simple déclaration d'intention. Dès les premières pages, on constate avec plaisir un véritable effort réalisé par Eilléa Ticemon pour que le jeu soit abordable par tous, et notamment par quiconque découvrirait le JdR avec *R.I.P.*. Les fondamentaux du JdR en général sont expliqués avec des mots simples (mais pas simplistes) et une FAQ, qui peut surprendre les habitués, permet de définir en quelques lignes ce qu'est *R.I.P.*

Les auteurs décrivent ensuite en détails l'univers de ce JdR et proposent des règles faciles à intégrer en quelques minutes, le tout étant complété par un bestiaire, une liste du matériel nécessaire aux personnages et, surtout, trois scénarios. Tout ça en 190 pages.

N'allez pas pour autant classer ce jeu dans la catégorie « pour seuls débutants », les thèmes de ce JdR intéresseront les vieux routards tout comme ceux qui découvrent notre loisir. *R.I.P.* est annoncé comme un jeu d'enquête dans un univers contemporain teinté de mystère

et de mysticisme, un thème qui a tendance à rassembler nombre de joueurs.

Les intentions sont posées, voyons si les objectifs sont atteints.

De quoi ça cause ?

Enquête, mysticisme... ça reste assez vague ! *R.I.P.* propose aux joueurs d'incarner des morts renvoyés sur Terre par les dieux. Pourquoi ? Afin d'enquêter sur l'étrange disparition d'un nombre croissant d'âmes.

Pour mieux comprendre, peut-être faut-il que je vous explique quelques fondements de l'univers de *R.I.P.* Il y a bien longtemps, les hommes ont inventé les dieux pour tout un tas de raisons qui se résument ainsi : expliquer ce qu'ils ne comprenaient pas ! Le truc, c'est qu'en se mettant à croire à l'existence de divinités, les hommes leur ont donné une réalité. Chaque dieu existe grâce à ses adeptes, et plus il a d'adeptes, plus il est puissant, plus il a d'énergie divine, et plus son royaume, situé dans une strate dimensionnelle au-dessus de la Terre, est grand. Lorsqu'un dieu n'a plus d'adepte, il disparaît. Vous me suivez jusque là ? Bon, continuons.

Lorsqu'ils meurent, les croyants (ou du moins leur âme) se rendent dans le royaume de leur dieu. Les athées, quant à eux, se réincarnent directement.

Enfin, les agnostiques deviennent des fantômes en attendant que leur âme acquière une croyance. Si le fantôme se met à croire en un dieu, l'âme rejoint son royaume ; si elle devient athée, l'âme se réincarne. Ainsi va le cycle de la vie. Tout ça tournait plutôt bien jusqu'au jour où les dieux ont réalisé que des âmes disparaissaient du cycle et ont fini par comprendre qu'un Autre s'en nourrissait. Ayant déployé le Voile Obscur autour de la Terre pour masquer les manifestations du surnaturel au regard des hommes, l'Autre a permis l'augmentation du nombre d'athées, les âmes dont il se nourrit, et a ainsi affaibli les dieux.

Incapables de mettre au jour la nature de l'Autre, de comprendre ses buts, et rencontrant des difficultés pour percevoir ce qui se trame sur Terre à cause du Voile Obscur, les dieux ont décidé la mise en place de Nouveaux Purgatoires, des lieux où transiteront des âmes d'agnostiques décédés auxquelles ils pourront proposer de devenir leurs Envoyés. Il s'agit bien entendu des PJ, qui vont être chargés de retourner sur Terre pour en savoir plus sur l'Autre.

Tout cet univers (qui intègre de nombreux autres éléments) est plutôt bien décrit même si j'avoue avoir dû m'accrocher pour certains concepts. Cependant, au terme de ce livre de base, le MJ ne sait quasiment rien de l'Autre. Ceux qui, comme moi, aiment maîtriser leur univers, devront l'accepter. À côté de ça, il faut reconnaître que le cadre est sacrément original et qu'il peut être amusant de jouer ces espèces d'agents secrets des dieux (chaque début de mission passe par un briefing, la remise d'un artefact, etc.), d'autant que chacun est affligé d'une folie qui se développe durant sa présence sur Terre à cause du Voile Obscur.

Comment ça marche ?

Le système est archi-méga-simple et tient en 12 pages. Les caractéristiques et les compétences (appelées Talents)

sont notées sur 100 et les actions sont résolues classiquement avec un D100. Des caractéristiques secondaires, dont les points de vie, dérivent des caractéristiques principales, et sont étalonnées sur l'échelle du D20. Chaque PJ dispose également d'un pouvoir divin, utilisable dans la limite de points de pouvoir. Que du simple, vous disais-je, dans l'esprit du principe « Lis et joue » voulu par Orygins. De même, la création de perso est ultra rapide, le plus long étant de devoir inventer son background.

Le jeu étant orienté « enquête », les règles de combat ne comportent pas moult options mais sont tout de même suffisamment développées. Notez que les affrontements peuvent vite devenir mortels. À ce sujet, une petite précision s'impose : si un PJ meurt, il ne retourne pas auprès de son dieu mais est absorbé par l'Autre...

One-shot ou campagne ?

Avec trois scénarios dès le livre des règles, *R.I.P.* ne se limite pas à du one-shot même s'il s'y prête très bien. Des règles d'expérience originales sont d'ailleurs prévues. Dans *R.I.P.*, une mission réussie permet d'obtenir une faveur divine qui autorise l'augmentation de statistiques, l'obtention d'un objet, d'un pouvoir, etc. Dix faveurs au total, la onzième permettant à l'âme de se réincarner ou d'aller au « paradis ».

Les scénarios proposés sont plutôt sympas mais relativement courts. En revanche, on s'éloigne ici du concept « Lis et joue » : le MJ devra les préparer minutieusement avant de les faire jouer. D'ailleurs, si *R.I.P.* convient parfaitement pour de nouveaux joueurs, il exige une bonne expérience de la part du MJ qui devra également faire preuve d'une certaine capacité d'improvisation.

Un bon petit jeu qui permet de se changer les idées de temps en temps.

Marc Sautriot



L'écran

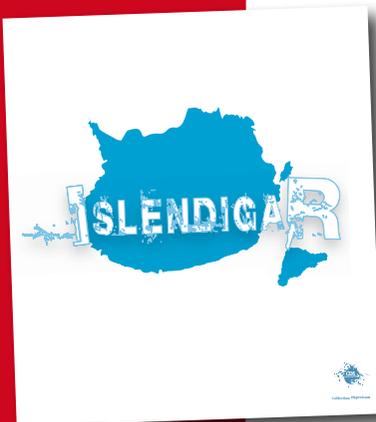
Publié en même temps que les règles, un écran à l'illustration un poil psychédélique, qui illustre bien l'esprit du jeu, récapitule parfaitement l'ensemble des points de règles nécessaires au MJ. Il est accompagné d'un livret de 40 pages, intitulé *Le Voile Obscur*, qui explique notamment ce qu'est fondamentalement cette étrangeté. Une nouvelle, à défaut d'être littéraire, a la bonne idée de montrer à quoi ressemble une partie. Un scénario du même format que ceux du livre de base et tout aussi sympathique, ainsi qu'un synopsis de campagne de 4 pages, viennent agréablement compléter ce livret. À ce prix, aucune raison de s'en passer.

J'aime :

- + L'idée de base de dieux créés par les humains et qui dépendent de leur foi.
- + La règle « lis et joue », simple et rapide à mettre en œuvre.

J'aime moins :

- L'absence d'explication sur l'Autre.
- Le fait que les scénarios ne soient pas franchement dans le concept « lis et joue ».



Fiche technique

Éditeur • CDS Éditions
Prix constaté • 30 €

Matériel • Livret couverture souple petit format de 245 pages N&B

Auteurs • Charlotte Bousquet, Fabien Fernandez
Illustrateurs • Elvire de Cock, Fabien Fernandez, Olivier "Akae" Sanfilippo



CDS ÉDITIONS | LIVRE DE BASE (VF)

ISLENDIGAR

Fire and Ice

Un monde plongé dans l'hiver, des civilisations protohistoriques, des esprits chamaniques, des personnages hors du commun. Bienvenue sur Ter. Bienvenue dans Islendigar, dernier né de CDS Éditions.

Univers médiévaux, univers celtisants, retour à la Rome ou à la Grèce antique, les inspirations sont nombreuses dans les jeux de rôle actuels. *Islendigar* décide de remonter plus loin et de nous proposer un univers pré-antique en s'inspirant des celtes, des inuits, des hommes de Néandertal et des Vikings islandais. Un univers primal sans orques, sans nains, parcouru de héros armés de bois, de bronze et de pierre.

Univers

Ter, immense Pangée perdue au milieu de l'océan, a toujours été découpée en cinq zones distinctes par des chaînes montagneuses difficiles à franchir. Pris entre ces montagnes, les peuples de Ter se sont formés, les Tribus, comme on les appelle. Chaque tribu, séparée des autres, a développé sa propre culture, sa propre civilisation. Dans un univers où les hivers durent six longs mois, la survie est difficile, et construire une véritable civilisation, de véritables cités, l'est encore plus. Les temps changent cependant.

La terre a tremblé, des vents chauds ont soufflé, les montagnes ont craché du feu et la neige a fondu sur les hauts cols. Le niveau des eaux a monté lui aussi, et les territoires des tribus se sont réduits. Plus important encore, les esprits sont partis, et ne répondent plus aux chamans.

L'ouverture des cols a eu un dernier effet, à la fois salvateur et terrible : après des siècles d'isolation, les peuples peuvent de nouveau communiquer, com-

mercer peut-être, entrer en conflit... certainement. Le monde n'est pas au bord de la guerre, pas encore, mais quand six cultures totalement étrangères se percutent et doivent apprendre à vivre ensemble et à accepter leurs différences, les choses ne vont pas sans heurts.

Ter est donc un monde neuf pour ses occupants, plus chaud, rempli d'étrangers et d'étrangetés. Un monde vidé de ses esprits. Un monde qui redécouvre d'anciennes ruines et des créatures oubliées. Mais surtout, un monde où émergent des êtres nouveaux habités par un esprit Totem. Les PJ sont de ceux-là, de ces gens au-dessus du lot qui peuvent faire la différence, capables de changer la donne et, qui sait, de devenir peut-être les chefs de demain. Ce changement porte aussi son lot de difficultés. Dans un monde où les tribus ont vécu repliées sur elles-mêmes pendant des siècles, liées par leurs traditions, de quel œil peut-on voir ces changements et ces hommes différents de leurs aînés ? Comment les accepter, ces hommes qui pourraient vouloir, peut-être, prendre la place des esprits eux-mêmes ?

Système de jeu

La base du système de jeu semble simple de prime abord. Un personnage est avant tout défini par trois types de données : son esprit totem (sa puissance intrinsèque), ses caractéristiques et ses compétences. À cela s'ajoutent des bonus et malus sociaux envers les

PNJ qui sont déterminés par le peuple d'origine du personnage.

Pour effectuer un test, le joueur réunit autant de d10 que la somme des scores de son Esprit-Totem et de sa caractéristique, puis une compétence est désignée. La somme obtenue aux dés doit égaler ou dépasser un seuil de difficulté variable allant de 16 à plus de 60. La compétence choisie permet de relancer des dés sur le jet ou d'en ajouter. Rien de bien compliqué en somme... en apparence, en tous cas.

La première difficulté que pose le système vient des appellations des caractéristiques. Ici, exit les appellations habituelles comme Force, Esprit ou Réflexes. Non, les personnages sont désignés par six caractéristiques particulièrement dans le ton du jeu mais absolument pas parlantes pour qui n'a pas créé l'univers de ce JdR : Mammouth, Phoque, Smilodon, Saumon, Lièvre et Renard. Chacune correspond à la fois à un aspect physique et à un aspect mental. Mammouth représente ainsi, par exemple, la force brute et la confiance en soi. Si l'idée semble bonne sur le papier, au moment d'entrer en jeu cela demande un certain temps d'adaptation pour se souvenir de tout cela. Et autant dire que pour des personnes n'ayant pas l'habitude, la création de personnage devient un jeu de devinettes.

La seconde problématique vient des niveaux de compétence. Chaque compétence possède six niveaux, mais chaque niveau n'octroie pas les mêmes avantages. Les trois premiers niveaux permettent de relancer chacun un dé lors d'un test, les deux suivants autorisent à ajouter un ou deux dés sur un jet, et le dernier niveau permet d'ajouter un troisième dé et d'en relancer un quatrième. Un système intéressant mais qu'il faut prendre le temps d'intégrer et qui, n'étant pas intuitif, demande un certain investissement de la part des joueurs.

Chaque PJ est habité par un Esprit-totem. Cet esprit fait de lui un être extraordinaire capable d'utiliser des points d'Esprit-totem temporaires. Ces points bonus améliorent les jets de dés mais

permettent aussi de déclencher des pouvoirs surnaturels.

Autant le dire, le système d'*Islendigar* n'est pas fait pour les amateurs de systèmes légers. Il est complet, un peu complexe parfois, gère un nombre de situations étendu et possède son lot de sous-systèmes pour refléter tous les aspects particuliers de l'univers de jeu. Il demande beaucoup d'investissement personnel mais sait récompenser les plus persévérants. Il faut toutefois être capable de passer outre l'organisation hasardeuse du livre, qui complique encore la lecture du système. On se retrouve souvent à lire des règles incompréhensibles sur le moment, celles-ci exigeant, pour être bien comprises, la connaissance d'une partie du système de jeu présentée plus tard dans l'ouvrage.

Conclusion

Si, à mes yeux, l'essai n'est pas totalement transformé, *Islendigar* n'est pas dénué de qualités. L'univers, en particulier, est inspirant. On a envie d'endosser les armures et les peaux des habitants de Ter. On a envie d'imaginer des aventures épiques et larmoyantes, des chocs entre les peuples et l'exploration de lieux oubliés. Dans cette ambiance protohistorique s'inspirant grandement de l'âge de bronze, on se prend à vouloir jouer et faire jouer. On plonge dans *Islendigar* et on ne peut que se rendre à l'évidence : le tout est cohérent, jusqu'à sa forme et jusque dans le choix des dénominations. Mais parfois, l'auteur va un peu trop loin dans l'immersion. Il en oublie qu'un jeu de rôle, c'est aussi censé être fonctionnel et accessible. Et on peut facilement être rebuté par des caractéristiques qui ne sont pas parlantes (Mammouth, Phoque... ?), des données qu'il est nécessaire de convertir (comme le fait d'exprimer les tailles en pas et en coudées, par exemple) et un habillage si imprégné de l'univers qu'au final, soit on s'y plonge corps et âme, soit on refuse tout simplement d'y entrer. Et il est pourtant dommage de s'en priver.

Julien Dutel



La fonte des glaces.

Règle amusante : un personnage peut utiliser le « dégel ». Quand un joueur effectue un test considéré comme important, il peut décider de « geler » des dés. Ces dés ne sont pas utilisés lors du jet, mais ils sont ajoutés à un pool de points de gel. N'importe quand dans la partie, le joueur peut ensuite décider d'utiliser ces points pour provoquer un « dégel », c'est-à-dire influencer le destin d'une manière plus ou moins importante. Il peut par exemple décider que les éléments s'abattent sur un lieu précis ou qu'une cité entière chute dans l'anarchie. Plus l'effet est puissant, plus le nombre de points nécessaire est grand.

J'aime :

- ✦ L'univers protohistorique.
- ✦ L'ambiance qui se dégage de tout.

J'aime moins :

- Le système de règle très touffu.
- La multiplication des terminologies spécifiques à l'univers intégrées dans le système de jeu.



Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes

Prix constaté • 35 €

Matériel • 2 livres de 80 pages N&B à couverture souple + écran souple 4 volets

Auteur • Patrice Crespy

Illustrations • David "Ysha" Bauwens



XII SINGES | COLLECTION INTÉGRALES (VF)

EVERYDAY IS HALLOWEEN

Parmi les créatures de la nuit

En général, le titre et le résumé en couverture d'un JdR suffisent pour se faire une idée précise de l'univers mis en jeu. On imagine sans mal le type de partie, l'ambiance, ce que joueront les PJ... mais pas avec Everyday is Halloween : le titre est aussi mystérieux que la quatrième de couv'.

On nous y parle de fantasypunk, d'un univers « à la croisée d'*Oliver Twist*, *Dracula* et *Peter Pan* ». De quoi égarer la plupart des simples curieux... Et pourtant, *Everyday is Halloween* est un excellent jeu, un vrai coup de cœur original qui mérite définitivement sa place sous les projecteurs ! Suivez-moi pour en apprendre plus.

Un cauchemar rose bonbon

L'action se situe dans la ville de Mortebrise, étonnante vision d'un Londres baroque fantasmé par l'ami Tim Burton. Recouverte par le smog, sans âge déterminé mais sans technologie moderne, la ville est habitée par les gens de gris, mornes citoyens qui répètent inlassablement un quotidien peu fantasque où ils s'obligent à nier tout ce qui sort de la normalité à grands coups de raison et, paradoxalement, de superstition. Assommés de labeur, les habitants de Mortebrise sont également soumis à l'arbitraire d'une administration envahissante et kafkaïenne complètement déconnectée du réel. La triste vie de ces êtres est rythmée par une farandole d'interdits et de règles absurdes – ne jamais revenir sur ses pas, ne jamais porter de bas jaune, etc. – des traditions érigées en lois et supposées les protéger des créatures de la nuit... qui soi-disant n'existent pas. Que voulez-vous ? On n'est pas à une contradiction près dans Mortebrise. D'ailleurs, si chacun nie avec conviction l'existence du surnaturel et des créatures de la nuit, les-

quelles ont pourtant envahi des quartiers entiers de la cité, nul ne s'étonne que les cent marquises de Pompadour qui règnent sur la ville soient protégées par une garde de soldats de cire...

Le jeu se trouve aux frontières de différents genres : le cauchemar y côtoie le merveilleux, le rose se mêle au noir, l'absurde au cruel et à l'onirique, le gothique et le steampunk à la fantasy la plus innocente. Et curieusement, ça marche !

Soyez maudits

Dans *Everyday is Halloween*, les personnages sont des septièmes enfants, pauvres bambins ou ados des rues dotés de la *Seconde vue*, la faculté de voir les créatures de la nuit pour ce qu'elles sont, qu'il s'agisse d'un lutin tenant boutique et caché par des artifices, d'un fantôme, d'une goule ou d'un félin appartenant à l'une des neuf armées de chat...

Du quartier de Whitechapel à Rosamundland en passant par Enfer, sous l'éclairage au gaz, les immeubles envahis de ronce et surmontés de gargouilles ont des tonnes d'histoires à raconter... et font un surprenant terrain de jeu pour les bandes d'enfants des rues. Car voyez-vous, les septièmes enfants sont maudits. Leur proximité avec les engeances des ténèbres en est la preuve. Aussi, ils restent rarement dans leur foyer, sont souvent jetés sur le trottoir ou prennent d'eux-mêmes la porte. Mais les Pompa-

Moteur d'enfer

Côté moteur, le jeu fonctionne avec le *dK System* comme les autres Intégrales des XII Singes. Les personnages disposent de six caractéristiques – Force, Dextérité, Intelligence... – au score échelonné de 1 à 5, et ils peuvent investir dans des compétences comme Acrobatie, Fouille, Folklore, Mêlée ou encore Réflexes. Chaque compétence a un score par défaut de 0. Si le personnage investit un ou plusieurs points dedans, la compétence est « débloquée » et son score est ensuite déterminé par deux caractéristiques plus le nombre de points investis. Un point placé en Bluff donne ainsi un score de Bluff égal à 1 + scores d'Intelligence et de Charisme.

Lorsque le résultat d'une action entreprise est incertain, le MJ demande un test et indique un seuil de difficulté à atteindre, 10 représentant une difficulté moyenne, 15 un test ardu. Le joueur lance un d20 et ajoute le score de la compétence adéquate s'il y en a une. Les personnages peuvent également

choisir de lancer des dés additionnels, les fameux dK, ici pour Kirlian, des d6 aux effets particuliers qui peuvent notamment aider à obtenir de meilleurs résultats. Le système tourne très bien et, après tant d'années et de jeux l'exploitant, cela n'a plus rien d'une surprise.

Une fois les points de caractéristique répartis, un personnage se crée en choisissant un style de vie (de *dandy* à *vaurien* en passant par *saltimbanque*) et une marque de naissance (de *folie* à *abomination* en passant par *fantasmagorie*) parmi un panel de six. Chaque style et chaque marque octroie des points de compétence et des atouts, c'est-à-dire de petits pouvoirs typant le PJ.

Cette fois, j'aurais aimé une création de personnages plus débridée. Si les nombreux atouts permettent effectivement de donner un style à part à son personnage, cela reste assez peu pour le personnaliser et on a le sentiment, à tort ou à raison, d'un regrettable sacrifice fait pour respecter le modèle établi par les prédécesseurs de la collection.

dours savent combien ils sont précieux et ne les laissent pas tout à fait dépérir, veillant à les aider de loin en loin. Chaque bande possède ainsi sa bienfaitrice en la personne d'une des cent Pompadours parfaitement identiques. Les choses que les enfants voient n'existent pas, bien sûr, mais s'ils les voient, sans doute peuvent-ils en protéger les autres.

Quant aux créatures de la nuit, elles composent un vaste bestiaire qui pioche dans l'horreur, la mythologie et le folklore, mêlant au final les kobolds, lutins, automates, vampires, épouvantails, fantômes, lycanthropes et toute une faune de créatures loufoques, ou non, empruntées à des univers divers.

Et ça donne quoi ?

À la lecture, *Everyday is Halloween* profite beaucoup de la plume de son auteur. Mêlant le grotesque et l'horrible, l'absurde et le sublime, cet univers rose mais sombre qui baigne en permanence dans le smog promet des aventures au coin de chaque ruelle. La description du monde est en cela absolument remarquable, laissant de la place pour les créations des futurs maîtres tout en proposant des idées à la pelle au fil des descriptions. Chaque petit paragraphe comporte au moins une

bonne idée à exploiter et l'auteur touche presque toujours juste, que ce soit avec les lieux qu'il dévoile ou avec ses PNJ. Autour des tables, c'est encore mieux, même si le MJ risque de se sentir un peu décontenancé au départ par une ville offrant tellement de possibilités que l'on ne sait par quel bout la prendre. Heureusement, le second livret destiné aux MJ propose une campagne. Heureusement ?

La campagne du second livret ne m'a pas du tout séduit. Il y avait de bonnes idées çà et là, et des trucs que je reprendrais sûrement, mais je ne la jouerais pas, sa trame s'aventurant sur des terrains qui ne m'attirent pas du tout. Et pourtant, elle a paradoxalement fait gagner des points à l'ouvrage, prouvant de manière extrêmement efficace que l'imaginaire offert comme terrain de jeu avait beaucoup plus de facettes que je ne l'avais pensé de prime abord.

Une chose est sûre, quand tant d'autres JdR recyclent des idées et des concepts déjà vus cent fois au cours des dernières décennies, *Everyday is Halloween* propose un univers neuf et original, jamais vu jusqu'alors, et il a en plus le culot de le présenter avec panache et intelligence. Un vrai coup de cœur.

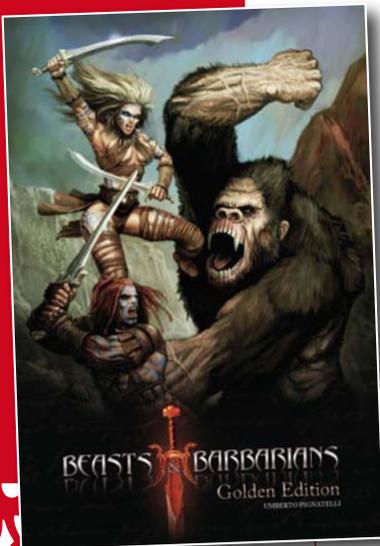
Stéphane Gallot

J'aime :

- + Morte-bise, un univers jamais vu en JdR.
- + L'ambiance entre rêve et cauchemar.
- + Des idées géniales.

J'aime moins :

- Un système dédié aurait été bienvenu.
- Pas fan de la campagne.



Fiche technique

Éditeur • GRAMEL

Prix constaté • PDF à partir de 15 \$; mook 25 \$ environ

Matériel • Mook de 208 pages en N&B



GOLDEN EDITION | UNIVERS POUR SAVAGE WORLDS (VO)

BEASTS & BARBARIANS

Le plus sauvage des Savage Worlds ?

Si vous aimez le genre Sword & Sorcery, du med-fan dans le style de Robert Howard, Clark Ashton Smith ou Edgard Rice Burroughs, ne cherchez plus. Voici un petit univers fait juste pour vous et prévu pour rouler avec le système Savage Worlds : Beasts & Barbarians !

» Bienvenue en Barbaria

J'espère que vous aimez vraiment le genre, parce que vous allez avoir droit à une double dose ! On retrouve ici tous les éléments iconiques typiques de ces univers primitifs et sans pitié où des barbares en pagne côtoient des amazones en bikini de cotte de maille et ne cessent d'affronter des peuples civilisés mais décadents, des sorciers chauves et maléfiques, des monstres tentaculaires issus des pires cauchemars et toutes sortes d'autres prétextes à sortir le couteau ou sa grande épée.

L'univers de *Beasts & Barbarians* (B&B) est parfaitement conforme aux canons de la sword & sorcery à l'ancienne : un empire sur le déclin, des nations « barbares » émergentes, des ruines oubliées au milieu de jungles et de déserts, des peuplades exotiques. Les auteurs ont pioché dans les grands classiques.

Pas besoin d'armure quand on a un pagne

Le système de jeu profite joliment de cette réédition. Les atouts, handicaps et pouvoirs ont été peaufinés au fil des révisions et collent maintenant tout à fait au style de l'univers. Mention spéciale pour l'atout « Héros en pagne / Héroïne en bikini », qui permet à des aventuriers peu frileux de survivre aux

affrontements sans avoir à porter d'armure ou de protection.

Effrayante et mortelle, la magie respecte en tous points le principe *Fast, Fun and Furious* de *Savage Worlds*. Les personnages sont tous humains (un autre élément du canon) mais les différentes peuplades décrites se révèlent très différentes culturellement et souvent exotiques. De nouveaux atouts et handicaps culturels ou professionnels permettent aussi de créer des personnages hauts en couleur.

Dans le ventre de la bête

Publié par la maison d'édition polonaise Gramel, ce jeu n'est en fait pas nouveau mais vient de bénéficier d'une nouvelle édition (Golden Edition) avec une belle maquette et surtout de superbes illustrations de Thomas Tworek, de quoi se mettre instantanément dans l'ambiance. Au format mook, en noir et blanc, le livre compte 208 pages bien remplies et contient tout le nécessaire (ou presque, puisqu'il faut quand même les règles de *Savage Worlds*) pour mener ou vivre de palpitantes aventures dans les *Dread Sea Dominions*.

Pour éviter tout spoiler, le livre se divise en deux sections. La partie « Joueurs » décrit le monde nation par nation, explique comment créer un personnage pour cet univers, personnalise certains aspects des règles de *Savage Worlds* pour



qu'elles collent au mieux au monde de *B&B*, passe les différents types de magie en revue (dont la curieuse magie du Lotus, qui permet de transformer une plante toxique pour produire différents effets mystiques), et se finit par l'équipement (qui reflète une technologie évoquant le début de l'âge de fer). La section du MJ contient, pour sa part, des conseils pour mettre en scène cet univers, explique les paradigmes de l'aventure « à la Conan », propose un générateur d'aventures plutôt bien foutu, un bestiaire complet incluant de nombreux PNJ et se termine avec une aventure pour commencer de suite. Du bon clef en main.

L'engeance de B&B

Beasts & Barbarians bénéficie déjà de plusieurs suppléments. De quoi vous garantir de l'action et des choses à faire dans cet univers. Plusieurs longues aventures et mini-campagnes sont déjà parues, ainsi que *Beasts of the Dominion*, qui décrit par le détail dix adversaires, monstrueux ou humains, avec pour chacun une aventure dédiée favorisant sa découverte et sa mise en scène. Autre élément d'intérêt : *Tattered Banners* contient toutes les informations nécessaires pour mener une campagne où les personnages in-

carnent les membres d'une troupe de mercenaires ou de pillards. Encore une fois, voilà de quoi respecter à la lettre les codes établis. Enfin, *Jalizar, City of Thieves* permet de conduire une grande campagne centrée sur une guilde de voleur dans une énorme cité décadente. Particulièrement bien conçu, ce dernier supplément rappelle beaucoup l'univers du *Royaume de Lankmar* de Fritz Leiber. À ne surtout pas oublier si vous attaquez la gamme.

Des haches et des hommes

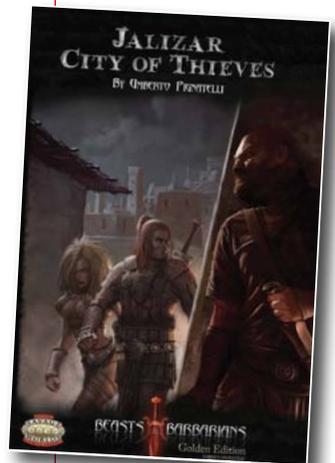
Outre un système qui a fait ses preuves et un setting alléchant, la nouvelle édition profite vraiment de sa refonte graphique, fournissant le prétexte idéal pour aller jeter un nouvel œil sur ce JdR.

Si son nom prête à sourire, *Beasts & Barbarians* n'en demeure pas moins un univers solide qui ravira tous les fans de Conan, du roi Kull et du Souricier Gris, comme tous ceux qui apprécient les univers de low-fantasy où l'on se passe volontiers des sempiternels elfes et nains. Bon, dans *B&B*, il y a des pygmées... mais c'est quand même pas pareil.

Franck Florentin

J'aime :

- + L'univers parfaitement assumé.
- + Excellente cohésion entre les règles et le monde.



STUDIO GOB'ZINK | UNIVERS DK² (VF)

ARKIPELES²

Aye aye ! Captain Frodo !

Six longues années d'efforts auront été nécessaires à une petite équipe de passionnés pour ressusciter un des univers français emblématiques pour la troisième édition de *Dungeons & Dragons* et l'adapter à la seconde mouture du dK System.

Pirates of the Archipels

Arkos était autrefois un continent. Il y a trente siècles, il fut secoué par une terrible guerre aux dimensions divines et apocalyptiques. Il en résulta une catastrophe sans précédent : la Césure. Depuis ce jour, le continent est brisé, réduit en morceaux que l'on nomme les Archipels : des îles vagabondant sur l'océan selon une trajectoire plus ou moins régulière, détachées des fonds marins et motorisées par la puissance de l'Eos, un matériau magique issu de la création même du monde.

Archipels utilise une base on ne peut plus classique. C'est un univers rempli de nains, d'elfes, de halfelins et autres demi-orques. Mais il renverse la vapeur en proposant un setting maritime permettant des aventures dignes des épisodes les plus fantasy de *Pirates des Caraïbes*. Chaque race possède ses petits particularismes, depuis les elfes considérés comme des traîtres sans honneurs aux halfelins vivant sur des villages flottants, en passant par les Merbolds, ces kobolds des mers... Tout est là pour donner à cet univers une saveur bien particulière.

Les mains dans le gouëron

Côté technique, l'adaptation est exhaustive : nouvelles races, nouveaux atouts, options techniques spécifiques permettant de rendre l'ambiance particulière

à cet univers, archétypes et règles de magie (notamment sur les difficultés et les risques encourus pour lancer un sort à destination d'une autre île)... On notera la présence des règles de Motivation, étendues dans une dualité Motivation/Travers : des traits de caractères notés de 1 à 5 qui peuvent être utilisés de manière positive ou négative sur certains jets.

Une bonne partie de l'ouvrage s'attache aux règles de navigation et de combat naval. Elles réussissent le tour de force d'être complètes et assez simples à retenir, tout en restant ludiques. Au passage, elles osent doter l'univers de possibilités que son grand frère avait omis de développer. On a aussi droit à un long scénario pour personnages de niveau 1 dans la droite lignée des campagnes qui ont fait la renommée de l'univers, c'est-à-dire remplis d'action, de situations improbables et pittoresques et de PNJ hauts en couleur. Une entrée en matière efficace qui pose vite le ton et se paie même le luxe de compléter la campagne originelle.

Alors Cap'taine ?

Quel plaisir de se replonger dans l'univers des Archipels. Pour peu que l'on adhère à l'esprit et à l'humour décalé de l'œuvre d'origine, que les auteurs ont su conserver, on ne peut qu'être conquis. Amateurs d'univers lourds et sombres, passez votre chemin. *Arkipeles²* est coloré, flamboyant, enlevé, empli d'humour... On y interprète des personnages plus grands que nature au cœur d'aventures romanesques. Évidemment, l'univers possède sa part d'ombre, mais le ton est donné dès la lecture : un véritable bol d'air frais. D'autant que le pdf est disponible gratuitement. Pourquoi se priver ?

Fiche technique

Éditeur • Studio Gob'zink
Prix constaté • Gratuit en PDF, 6,00 € en Print on Demand sur lulu.com
Matériel • Livre A4 de 126 pages N&B, couverture souple

Totalement indépendant ?

Oui, *Arkipeles²* se suffit à lui-même, même si les données sur l'univers sont peu nombreuses. Oui, on peut se lancer à l'aventure immédiatement pour des heures de jeu. Mais ceux qui souhaitent approfondir leur expérience devront mettre la main sur les livres originaux édités par Oriflam et sur les numéros du fanzine *Le Merbold Enchaîné* disponibles à l'adresse suivante : <http://www.lesludistes.fr/focus/archipels/>

PORTRAIT DE FAMILLE

En avril 2001, un mois après la sortie VF du *Manuel des Joueurs pour Dungeons & Dragons 3.0*, débarquait le premier volet de la trilogie *Archipels* qui allait ouvrir les portes d'un univers 100% français et 100% aventure.

La trilogie originelle

Souvent appelée la *Trilogie des Ombres*, les trois premiers ouvrages sortis sous le nom d'*Archipels* forment une campagne complète et, si l'univers est original et sa lecture agréable, les scénarios sont, eux, d'un classicisme à toute épreuve : un énième retour d'un mal ancien, des démons possédant des pouvoirs étranges qu'aident des sectes de vilains pas beaux... Rien de bien nouveau. Les livres bénéficient cependant d'une ambiance particulière et l'univers maritime donne un sel tout particulier à ces aventures où l'action débridée est le maître mot. Malgré toutes les faiblesses de ces trames, on a envie d'y lancer ses joueurs et de s'y amuser.

À cette époque cependant, les *Archipels* ne sont pas encore un univers indépendant et ils sont conçus pour pouvoir s'insérer dans n'importe quel univers de jeu. Pour l'anecdote, on y évoque d'ailleurs encore un continent proche.

Les Carnets de voyage

Devant le succès de ces trois premiers scénarios, les auteurs décident ensuite d'insuffler une vie propre à leur univers. Ainsi naissent les *Carnets de voyage*, une sorte de grand compendium des *Archipels* explorant chacune des îles, leur histoire, leur mythologie, les créatures qui les habitent, les navires qui les parcourent... L'ouvrage contient peu d'éléments techniques (tout au plus de petites règles de combat naval et quelques dons) et est avant tout un gros recueil de background de 184 pages, toujours dans le ton volontiers humoristique des scénarios originaux. Ceux qui savent apprécier cette légèreté ne peuvent qu'être conquis.

Dans le même temps sort un écran de jeu assez anecdotique, mais qui a le bon goût de se concentrer sur le côté maritime de l'univers de jeu.

Les Guides du Soutard

La gamme des *Guides du Soutard* est lancée dans la foulée pour décrire dans le détail une île particulière par supplément. Deux îles ont ainsi l'honneur d'un ouvrage : Aberrande, la sombre île des assassins et des espions, rapidement suivie de Fulmine. Malheureusement, la gamme ne perdure pas assez longtemps pour en offrir d'autres, mais chacun de ces guides a l'avantage de poser un décor de manière exhaustive et utilisable via notamment un scénario dédié. 72 pages pour des heures de jeu, et deux îles intégrables à n'importe quel univers. Voilà de l'excellent matériel !

Le Manuel du Héros

Sorti un peu tard, sur la fin de la gamme, le *Manuel du Héros* est le pendant technique des *Carnets de voyage*. Nouvelles races, nouvelles classes, classes de prestige, dons... tout est présent pour créer son personnage et tirer le meilleur parti possible de l'univers de jeu. Rempli à ras bord, il est le compendium technique à posséder, en particulier en tant que MJ, notamment pour les règles de magie qui changent un peu la donne.

La Trilogie des Arkonautes

Ces trois ouvrages (dont la sortie s'établit de septembre 2002 à février 2004) peuvent être considérés comme le baroud d'honneur de la gamme *Archipels*. Cette seconde trilogie lance les PJ dans les suites de la première campagne et propose de les faire progresser depuis le niveau 7 jusqu'au niveau 15. Les choses ne changent pas fondamentalement, l'intrigue est toujours aussi classique et on retrouve tous les ingrédients d'une campagne d'heroic fantasy basique. Un joli chant du cygne.

Julien Dutel

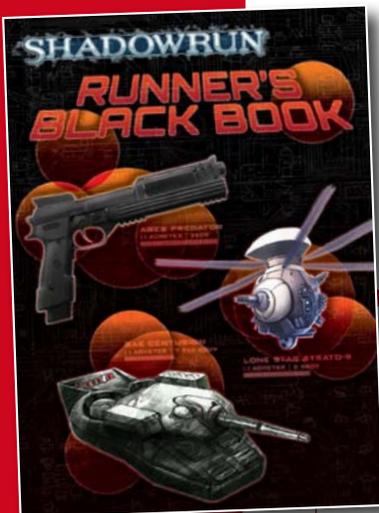


J'aime :

- + L'univers marin original et toujours aussi inspirant.
- + Un scénario didactique et totalement dans l'esprit.
- + Une compilation permettant de se lancer dans l'aventure.
- + Les règles de combat naval.

J'aime moins :

- Un petit manque d'informations dans les descriptions des Archipels pour les néophytes.
- Un design et des illustrations cheap.



BLACK BOOK ÉDITIONS | SHADOWRUN 4 (VF)

RUNNER'S BLACK BOOK

La Caverne d'@li-ba²

Les catalogues forment une catégorie de suppléments à part, avec leurs fans et leurs détracteurs. S'il est toutefois un JdR dans lequel de tels ouvrages sont justifiés, il s'agit bien de *Shadowrun*.

Les personnages s'y distinguent et sont définis par leur matériel autant que par leurs compétences, a fortiori quand la tech' est implantée et non plus portée. Le matos compte pour du background et donne de la profondeur, il ne participe pas qu'au décor en cyberpunk. Les amateurs du genre se rappelleront d'ailleurs certainement que déjà lors de la sortie de *Neuromancien*, nombre de critiques s'étaient étonnés de la profusion de marques citées et de l'importance accordée au matériel des personnages.

Signes de richesse extérieure

On profite ici d'un bon bouquin où chaque pièce, drone ou véhicule bénéficie de sa propre illustration couleur, d'un descriptif, de carac., de commentaires. De quoi varier l'équipement des PJ et de leurs ennemis, de quoi typer et muscler les antagonismes, et avec intelligence. Le boulot est bien fait, intéressant et les shadowtalks sont un vrai plus. Les catalogues d'armes triés et présentés par corpo sont à cet égard parfaitement exemplaires.

Les ajouts spécifiques à la VF - la traduction des suppléments pdf *Used Car Lot* et *Gun Heaven 2*, apportent également du charme à ce tome. Si la perspective d'avoir droit à de l'inédit et à du dur quand nos confrères d'outre-

Atlantique n'ont que du dématérialisé a déjà de quoi faire naître des sourires satisfaits, la plue-value vient surtout ici de *Used Car Lot*, qui enrichit l'ouvrage d'une note *vintage*, permet de proposer des outils de seconde main à ses runners trop habitués au matos de pointe, et qui donnera l'occasion aux MJ de rendre plus « vivantes » et « réalistes » les rues de zones plus ou moins défavorisées comme Puyallup.

Arsenal VS RBB

On pouvait légitimement s'interroger sur l'intérêt d'un tel livre pour la quatrième édition alors qu'existe déjà un supplément intitulé *Arsenal* dans la gamme, mais le *Runner's Black Book* joue à fond la carte du catalogue comme certains de ses augustes prédécesseurs des éditions précédentes - au premier rang desquels *Le Catalogue du Samourai des rues* - et s'éloigne ainsi d'un *Arsenal* qui venait certes compléter les listes d'équipement foutrement tristes du LdB, mais dont la valeur ajoutée se trouvait en réalité surtout dans les règles supplémentaires fournies sur des thèmes tels que les explosifs, le combat en milieu extrême ou les arts martiaux.

Un joli bouquin pour les runners complétistes et pour tous ceux qui n'ont pas oubliés que la taille du flingue compte. Notez que les riggers seront aux anges grâce à une formidable profusion de drones, véhicules volants, à roues et à chenilles, neufs et anciens, sans oublier les jet-skis, voiliers, sous-marins et cargo !

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
 Prix constaté • 34,90 €
 Matériel • Livre de 152 pages couleur à couverture souple

J'aime :

- + La carte catalogue jouée à fond.
- + Les illus couleurs et les shadowtalks omniprésents.
- + Les sections par corpo et le look distinct qui s'en dégage.

J'aime moins :

- On en veut encore, avec du matos tech et magique en plus !

Stéphane Gallot

SUNDA MIZU MURA

Le village de l'eau pure

Ce n'est pas évident de créer une ville dans la gamme L5A après le mythique *Ryoko Owari*. Pourtant, avec l'édition de ce supplément « semi-amateur », approuvé par AEG et Edge, l'association *La Voix de Rokugan* a de quoi s'attirer les faveurs de l'Empereur.

Il n'y a pas que le tetsubo dans la vie

Il y a les kokus aussi. Et la famille Yasuki l'a bien compris. Le pouvoir politique dans ce port plus que riche, et qui n'a de village que le nom, lui appartient. Bien sûr, elle se sert de la famille Hida pour faire régner l'ordre. Et les talents des Kaiu et des Kuni servent aussi les intérêts de la cité. Mais les impôts atterrissent bien dans l'escarcelle de ces anciennes Grues passées chez l'ennemi de toujours, les brutes du clan du Crabe. D'ailleurs, le « conseil », seule entité de ce genre dans tout l'Empire d'Émeraude, n'est composé que de membres de cette illustre famille...

Plus modérée et ouverte que son homologue du territoire du Scorpion, la ville n'a cessé de croître et est aujourd'hui une des principales villes de Rokugan et un lieu de loisirs, même si certains diraient de débauches, pour les guerriers las d'arpenter le mur. Sa situation géographique exceptionnelle la rend à la fois imprenable sur le plan militaire et incontournable pour le transit des marchandises sur le territoire. Elle attire du coup toute une population qui rêve de se faire sa place au soleil, une opportunité en or pour vos PJ, qu'ils soient magistrats ou malandrins. Le revers de la médaille, c'est qu'un marché parallèle s'est mis en place et que Sunda Mizu Mura est désormais la deuxième plaque tournante de l'opium et d'autres marchandises illégales, après la tristement célèbre *Ryoko Owari*. De quoi attiser les convoitises.

Le fond et la forme

Présenté à la manière de son illustre prédécesseur, *Sunda Mizu Mura* se compose de trois livrets, tous agréablement illustrés :

Un livret d'aventures, qui contient cinq scénarios, dont une chasse au lapin (!) mais aussi des indications pour utiliser la ville dans n'importe quelle période de la *storyline*, même si le postulat de base place les événements avant le coup d'état des vrais champions de l'Empire. Dans le plus pur style AEG, vous trouverez aussi de régulières sources d'inspirations dans les nombreux défis/focus/frappe. S'il n'y a pas de campagne complète, cet ouvrage devrait occuper vos joueurs pendant de longues séances.

Un guide du joueur destiné au PJ, qui comporte trois récits et donc trois points de vue sur la ville. Ici sont placées les informations sur tous les aspects de la cité, rumeurs, descriptions, etc. Les joueurs impliqués devraient se régaler !

Enfin arrive le pavé réservé au MJ, qui décrit par le détail chaque quartier de la cité, ses habitants importants, et qui évidemment révèle les secrets des lieux. De l'eta pyromane au moine séculaire, voilà une mine intarissable d'idées de scénarios, de PNJ clé en main, le tout accompagné d'une magnifique carte en couleur.

Malheureusement épuisé dès la semaine de sa sortie, ce supplément qui n'a rien à envier aux productions « pro » mérite amplement qu'on l'utilise pour changer un peu et s'éloigner des manigances du clan du Scorpion dans *Ryoko Owari*. À quand les nouveaux suppléments édités par *La Voix*, M. Sanfilippo ?

David Burckle



Fiche technique

Éditeur • La Voix de Rokugan

Prix constaté • 35 €

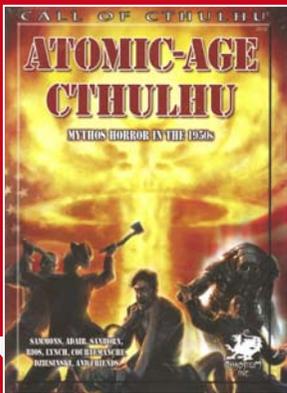
Matériel • Trois livrets de 64, 120 et 164 pages + une carte A2

J'aime :

- + Du beau matos.
- + Un supplément réalisé par des fans français !
- + Si vous faites de cette ville votre pied-à-terre, vous pouvez très bien envisager de faire jouer des dynasties de PJ !

J'aime moins :

- On aurait aimé une belle boîte pour ranger tout ce beau matériel !



SCÉNARIOS | CALL OF CTHULHU (VO)

atomic-age CTHULHU

Les Beach Boys sont-ils des Profonds communistes ?

Ce gros livret de 224 pages est un recueil de sept scénarios situés dans les années 50, accompagnés d'un chapitre de background sur la période.

Les infos historiques sont un modèle de clarté et de concision. Un petit peu de place consacrée au reste du monde m'aurait comblé de joie, mais c'est déjà amplement suffisant pour se lancer. Et puis, comment détester une époque qui propose « chasse de nazis » dans les professions ?

Les scénarios, tous d'auteurs différents, sont très inégaux. La palme va à *The Return of the Old Reliable*, pastiche assumé des films d'horreur des années 50. *This Village Was Made for Us, Forgotten Wars* et *TV Casualties* méritent aussi des mentions honorables.

Au bilan, un supplément sympa, mais on est loin du carton plein qu'a été *Cthulhu by Gaslight 3rd edition*.

Tristan Lhomme

Éditeur • Chaosium

Prix constaté • 27 €

Matériel • Livret de 224 pages N&B couverture souple



KIT DE DÉCOUVERTE | SHAAN RENAISSANCE (VF)

SHAAN KIT D'INITIATION

20 ans plus tard

Présentant sur 16 pages pleines à craquer son univers, son histoire, les dix races jouables, les règles de base, un scénario d'introduction, des personnages pré-tirés et tout le détail d'une vaste gamme destinée à paraître prochainement (disons fin 2013 pour le début des hostilités), le *kit d'initiation* de *Shaan Renaissance* devait forcément négliger quelque chose au passage. En l'occurrence, l'univers est vraiment brossé à trop grands traits et profite simplement de références au film *Avatar*, un défaut que comble amplement le site internet du jeu.

Tout le reste est alléchant, les textes sont clairs et donnent envie d'en savoir plus, les illustrations tout couleur sont très belles, la mécanique de jeu se révèle dense et fluide, même le scénario, court et simpliste, atteint ses objectifs et permet d'appropriation les règles en douceur. Bref, tout le nécessaire est là pour que *Shaan* soit un succès dans sa version finale.

Stéphane Gallot

Éditeur • Origames

Prix constaté • gratuit

Matériel • PDF de 16 pages couleur



SANS-DÉTOUR | L'APPEL DE CTHULHU (VF)

NOUVEAUX CONTES DE LA VALLÉE DU MISKATONIC

Adieu Keith !

Nouveaux contes est un recueil de six scénarios en 160 pages (pubs comprises) où l'on retrouve aussi bien d'anciens noms, comme Keith Herber et Kevin Ross, que des nouveaux. C'est aussi le premier supplément de *Miskatonic River Press* à arriver en français. Cette petite maison d'édition a été le dernier cadeau de Keith Herber aux fans de *L'Appel de Cthulhu*. Sur les six, mes trois préférés sont *Jeunesse perdue*, *Preuve de vie* et surtout *Malignité sans fin*, et le plus faible est sans doute *La Guerre de la nuit*, mais tous sont bien fichés et fonctionnels. Une bonne petite histoire d'horreur carrée et efficace, ça fait du bien de temps en temps. La présentation, au standard Sans-Détour, est plus agréable que celle de la version originale, et on s'en rend d'autant mieux compte que les illustrations d'origine cohabitent avec des photos d'époque... Si vos investigateurs traînent leurs guêtres entre Arkham et Dunwich, vous pouvez investir sans hésiter !

Tristan Lhomme

Éditeur • Sans-Détour

Prix constaté • 32 €

Matériel • Livre de 160 pages N&B couverture rigide



ÉCRAN + CODEX ET SCÉNARIO | NEPHILIM 4 (VF)

KIT DU MJ

Et pourquoi pas un JdR en latin ?

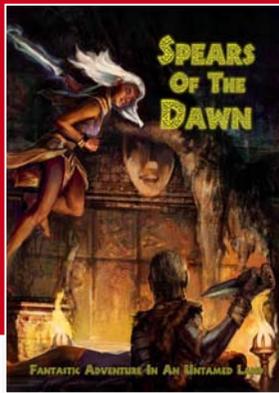
Exactement dans la lignée de son livre de base, voici le meilleur moyen de décrire ce kit qui compte un très bel écran et deux denses livrets de 32 pages. Parfaitement hermétiques, très bien écrits mais complètement inaccessibles au néophyte, les livrets n'éclaireront pas la lanterne de ceux qui se sentaient perdus avec le livre de base, bien au contraire. Les informations, pour intéressantes qu'elles soient, sont dispersées et s'adressent uniquement aux vétérans. Les textes, beaux, offrent peu d'éléments de jeu. Et ne pas avoir de réponse claire sur la nature de l'Agartha, même pas un début de réponse, après quatre éditions et un codex portant son nom, cela commence à être dur à avaler. Le scénario du second livret, *Les Vestiges du Théâtre Solaire*, assure le rattrapage. Pour des anciens, il est excellent et ouvre d'intéressantes perspectives même s'il exige encore du travail. Notons que le prix est honnête pour le matériel. Bref, si vous suivez *Nephilim* depuis plus d'une décennie, ruez-vous chez votre crémier. Sinon, passez votre chemin.

Stéphane Gallot

Éditeur • Edge/The SimStim

Prix constaté • 19 €

Matériel • 2 livrets de 32 pages couleur + écran 3 volets



LIVRE DE BASE | SPEARS OF THE DAWN (VO)

SPEARS OF THE DAWN

Sag'ahfrikha, Le Donj' de la brousse

Après *Red Tide*, Kevin Crawford démontre une fois de plus son talent avec *Spears of the Dawn*, un *De-Dlike* sandbox humano-centré à la sauce africaine. C'est solide et efficace avec cinq peuples typés et quatre classes : griot (des « paladins-bardes » défenseurs des traditions), marabouts (clercs), Ngangas (sorciers) et guerriers. Le jeu vaut surtout pour sa magie mais contient aussi un setting fouillé, un bestiaire et bien entendu les traditionnelles tables indispensables dans un sandbox.

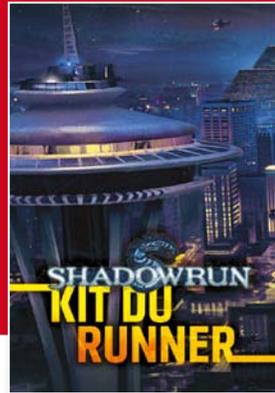
Si je ne suis clairement pas déçu par ce « tout-en-un » de très bonne facture, je n'y ai cependant pas trouvé le petit « plus » qui s'imposait pour les non-initiés des mythes et légendes africaines. Cela dit, compte tenu du prix du pdf, c'est parfait pour un « clash » culturel ou une campagne baladeuse.

Philippe Rat

Éditeur • Sine Nomine Publishing

Prix constaté • 8 € en PDF (avec artworks en bonus), 23 € (couverture souple) et 30 € (couverture rigide)

Matériel • Livre de 180 pages N&B



BLACK BOOK ÉDITIONS | SHADOWRUN 4 (VF)

KIT DU RUNNER

Boîte à outils

Enfin ! Après tous les ouvrages parus, *Vintage* ou non, pour célébrer les 20 ans de la gamme, enfin quelqu'un a réalisé qu'un écran rigide s'imposait pour *Shadowrun*.

C'est chose faite et bellement, avec une superbe illustration de la skyline de la Cité Émeraude. Mais les hommes en noir ne se sont pas contentés de livrer un écran dans une boîte, ils ont également rempli l'écrin avec du matos de jeu utile (liste de contacts, règles de planques...), des aides pour les joueurs et notamment de précieuses fiches de rappel (combats, matrice, invoc' et bannissement d'esprit, etc.), des scénarios (les deux premières *Missions* de la saison 4)...

Bref, tout le nécessaire pour rendre cette boîte absolument indispensable aux meneurs, qu'ils aient l'âme d'un collectionneur ou non. Seul petit regret, un livret « initiation » aurait été bienvenu.

Stéphane Gallot

Éditeur • Black Book Éditions

Prix constaté • 49,90 €

Matériel • Écran rigide 4 volets, 5 livrets couleur et N&B, un poster, des fiches et plans couleur

FABLES ET MERVEILLES

Jouez dans l'univers du comics !

Dans Casus Belli #5, il était question de diverses séries de comics n'incluant pas de super-héros. Profitons de cet article pour revenir sur l'une d'entre elles : Fables, qui se distingue par ses thèmes et sa qualité, son côté iconoclaste, mais également parce qu'elle est déjà assortie de plusieurs séries et mini-séries dérivées. Nous nous intéresserons également ici aux possibilités d'adaptation de ce comics en JdR, en considérant que vous avez pris connaissance des séries au préalable.



Fables, tome 17. Sorcières.

Coïncidence ?

Dans son spin-off, Jack décide de partir à Hollywood pour y faire fortune (une fois de plus...) grâce à l'industrie cinématographique. Il devient ainsi le producteur d'une trilogie à succès basée sur ses exploits. Or, justement, *Jack, le chasseur de géants* (de Bryan Singer) vient de sortir sur nos écrans et porte le même titre que dans le comic...

Jack et les autres

Créée par Bill Willingham, la série met en scène des personnages issus de contes et autres récits dont la plupart ont bercé notre enfance. Ici, vous allez découvrir ce que sont devenus vos personnages préférés. Aussi appelés Fables, ils ont dû fuir leurs royaumes d'origine suite à l'attaque de l'Adversaire et de son armée. Repliés dans notre réalité dépourvue de magie, ils essaient de se fondre dans la masse en attendant l'occasion de contre-attaquer.

De manière aussi surprenante que curieuse, les premiers tomes n'ont eu de cesse d'emprunter à divers genres littéraires, du policier au thriller conspirationniste.

Lorsque vous lirez ces lignes, le tome 18 de la série principale sera normalement sorti en VF chez Urban Comics. Une rapide recherche vous apprendra que la version française s'est enrichie au fil des années d'un roman (*Peter & Max*) ainsi que d'une préquelle (*1001 nuits de neige*), illustrée entre autres par John Bolton, Jill Thompson, Brian Bolland et James Jean (à qui l'on doit déjà les magnifiques couvertures de la série).

Retenons également le spin-off *Jack de Fables* (série terminée en VO), qui narre les tribulations du plus vantard de tous et comprend un grand cross-over avec la série principale (tome 16 en VF). Plus

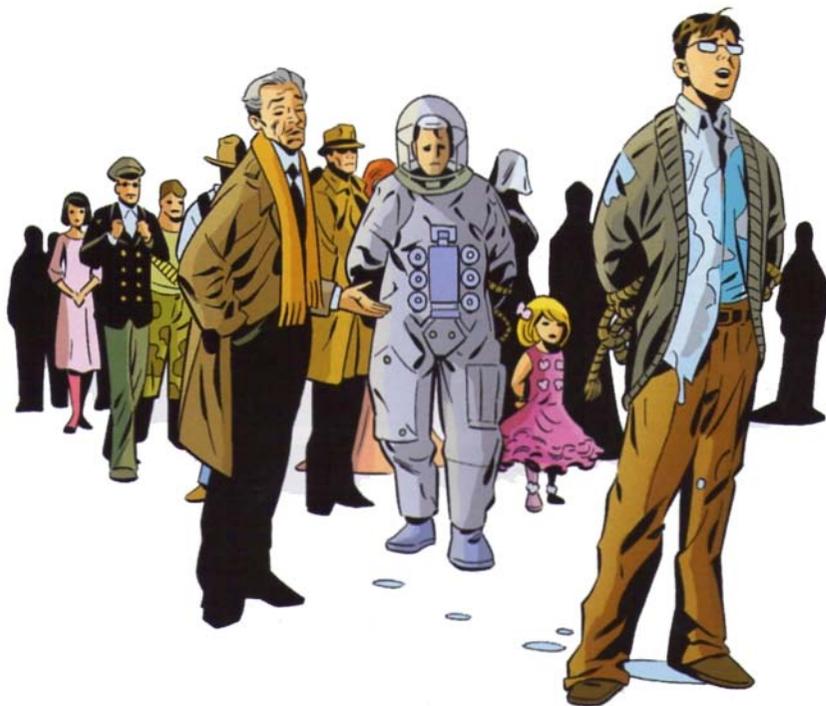
humoristique de prime abord, ce spin-off approfondit différents aspects de l'univers. Assez vite en effet apparaît dans la série principale un second rôle intrigant, Kevin Thorn, un journaliste d'investigation enquêtant sur Fableville.

Attention, spoiler ! Kevin Thorn est en réalité un Littéral (ou Puissant), un membre d'un groupe très particulier. Les Fables ne sont que des égrégors de notre inconscient merveilleux. Pousant la logique jusqu'au bout, Willingham a aussi personifié les principes, les moyens et les techniques de l'art littéraire. Thorn n'est autre que le Storyteller, celui qui raconte les histoires. Il y a également l'Anthropomorphiste, Mr Revise, assisté des terribles mais sexy sœurs Pages, mais aussi Deus Ex Machina, Cliffhanger, Cohérence et même les genres (romance, SF, comique...), etc.

Les auteurs ne cachent pas par ailleurs leur admiration pour Neil Gaiman et son *American Gods*. Il n'est donc pas incongru d'imaginer que nos « dieux modernes » (Publicité, Buzz, etc.) puissent exister aussi dans cet univers.

Outre la lecture des séries, si vous souhaitez de plus amples renseignements, certaines pages Wikipedia constituent des sources fiables et très complètes :

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Fables_characters



Adapter Fables en JdR

Des règles pour fabuler

Si la variété des tons et des histoires fait de *Fables* un matériau de choix pour une adaptation en JdR, reste à savoir comment s'en servir concrètement. Commençons par dégager les spécificités de l'histoire :

- Un Fable doit être issu de contes, légendes (même urbaines) ou mythes. Ainsi, il est possible d'avoir une personnification de la publicité ou une représentation iconique du hobo ;
- Ils sont d'autant plus puissants qu'ils sont connus ;
- Il ne faut pas que les humains (ou communs) apprennent que les Fables vivent parmi eux. Seules certaines autorités humaines commencent à se douter de quelque chose mais elles n'ont pas de preuves pour le moment ;
- Seule une arme ou un artefact issu d'un conte ou d'une légende peut véritablement tuer un Fable ;

- Ils vivent presque tous en plein New York, dans un quartier appelé Fableville. Ceux qui ne peuvent se mêler aux humains à cause de leur apparence ou attitude sont envoyés à la Ferme, au nord, un espace voilé magiquement et isolé des communautés humaines. D'autres groupements mineurs de Fables, les Isolés, sont cependant recensés à travers le monde (en Russie notamment). Certains ont fait le choix de se fondre complètement au sein de l'Humanité ;
- La magie existe, sous la forme de sortilèges et d'artefacts ;
- Un groupe très particulier, les Littéraux, a droit de vie et de mort sur les Fables.

Pour motoriser tout cela, le *Free Universal System* (adapté en VF pour *Wastburg* par les XII Singes) semble idéal. Simple et dynamique, il met l'emphase sur la narration (« oui mais », « oui et », « non mais », etc) et ne manque pas d'évoquer les →

Les Royaumes

Si vous êtes porté sur la Féerie, les Royaumes (Homelands) sont faits pour vous ! Terres d'origine des Fables, ils sont désormais presque tous sous le contrôle de l'Adversaire à l'exception notable du Royaume des 1001 nuits, du Royaume des Nuages et de quelques autres plus anecdotiques. Quelques portails dissimulés, une certaine cape magique et un haricot magique donnant sur le Royaume des Nuages permettent d'y accéder. Même s'il y en a évidemment beaucoup plus, on dénombre déjà une bonne cinquantaine de Royaumes dans l'article Wikipédia, y compris les Terres du Milieu. Mission d'espionnage, reconquête ou simplement résistance à l'opresseur, ici aussi les possibilités sont nombreuses. Ces domaines et leur histoire commune forment un matériau de premier choix pour le JdR *Les Mille-Marches*, dont le système semble parfaitement adéquat et capable de gérer de tels environnements.

Des Fables à l'asile

Le JdR *Patient 13* est sorti il y a un moment déjà et n'est pas forcément des plus faciles à se procurer mais il offre une option d'adaptation au potentiel particulièrement intéressant. Imaginez les personnages internés dans un établissement où ils côtoient d'autres patients, eux aussi convaincus d'être issus de contes et légendes.

Pourtant, le Directeur (ou l'Adversaire, comme l'appellent les patients) fait son possible pour les débarasser de cette lubie. Lorsque la thérapie fait revenir aux personnages des souvenirs qu'ils croyaient issus de récits pour enfants, le doute s'installe. D'autant plus lorsqu'il devient évident que leurs nouveaux camarades sont incapables de mourir malgré des essais répétés. Il se passe définitivement quelque chose d'étrange...



élucubrations et mésaventures de Jack qu'un bon mot peut tirer de nombreux faux pas quand il ne lui attire pas de nouveaux problèmes.

La définition du personnage se fait alors à partir des éléments suivants :

- Choisir un personnage de conte, de légende (éventuellement urbaine) ou de mythe.
- Que fait-il mieux qu'un humain ?
- Que fait-il moins bien qu'un humain ?
- Que fait-il d'utile au sein de la communauté des Fables (est-il un Touriste ou a-t-il des responsabilités, etc.) ?
- Quel est son plus gros souci ?
- Comment s'est-il intégré dans notre monde ?

Il revient aussi au MJ de décider à ce stade si certains personnages de contes ou de légendes sont inaccessibles aux joueurs, que ce soit parce qu'ils comptent parmi les protagonistes principaux de la BD ou parce qu'ils auront une importance singulière en tant que PNJ dans sa campagne.

Notez enfin que, quel que soit le système de règles retenu, le principe du Paradoxe de *Mage* : *L'Ascension* pourra s'avérer utile afin de quantifier les conséquences des actions des personnages et ajouter ainsi du piquant en jeu.

Une faction de légende : les Touristes

Une fois déterminé ce que jouent spécifiquement les PJ (et les moteurs appropriés), il faut encore décider de ce qu'ils font. La BD apporte ici une réponse alléchante par le biais d'une faction de *Fableville* : les *Touristes*. Dépêchés par les autorités, leur rôle est de s'assurer que les humains continuent à tout ignorer de la présence des Fables. Ce travail connaît deux visages : empêcher les humains d'en savoir trop mais également s'assurer que leurs congénères restent discrets. Ce n'est pas une mince affaire qui attend là les volontaires.

Afin d'en profiter un maximum et pour ajouter encore au dépaysement, profitez-en pour revenir sur l'histoire de *Fableville* en faisant jouer cette faction à une époque passée. L'ambiance guerre froide des années 50 pourrait parfaitement devenir le théâtre d'une recrudescence d'agissements de l'Adversaire essayant d'étendre son influence et sa propagande dans notre monde. Il faudra alors que nos vaillants Touristes jugulent ces agissements tout en gérant les frasques de leurs propres camarades. Gare cependant à ne pas intégrer les MIB dans votre campagne : ils font partie intégrante de la série et leur nature en dit trop sur la véritable identité de l'Adversaire.

L'unique mission du groupe est de s'assurer que le principe de discrétion est respecté. Une zone géographique à surveiller peut éventuellement leur être allouée. Pour les aider, les personnages ont accès à du matériel spécial fourni par leurs supérieurs.

Les principales menaces sont :

- L'Adversaire et ses sbires qui répandent leur propagande auprès des humains.
- Un nouvel antagoniste, Rouge, qui devient de plus en plus en puissant à mesure qu'il rallie de nouveaux fidèles. Les américains sont particulièrement désireux de l'arrêter, lui et ceux qu'il convertit. Prônant les droits des travailleurs et le partage des richesses, il ne semble pourtant pas si mal intentionné.
- L'explosion de l'industrie cinématographique, qui crée de nombreuses vocations chez des Fables voyant là le moyen de remettre au goût du jour les histoires du passé.

Heureusement, les personnages peuvent compter sur l'aide d'autres Touristes tels que Mowgli, Cendrillon, le Marchand de Sable ou la Fée Clochette.

Quelques exemples de missions :

- Les personnages sont amenés à enquêter sur la faillite de plusieurs

hommes d'affaires renommés, entre autres, pour leur avidité. Rien dans cette affaire ne laisse soupçonner quoi que ce soit d'anormal. Sauf que l'un d'entre eux soutient mordicus qu'il a été approché par un escroc ayant promis de changer tout ce qu'il touche en or, preuves à l'appui. De fil en aiguille, le groupe peut remonter la piste jusqu'à Rumpelstiltskin, laissant brièvement entrevoir l'influence du mystérieux Rouge.

- Une intervention urgente est demandée lorsque Kit Carson et Wyatt Earp en personnes décident de reprendre possession d'une petite bourgade de l'Ouest américain tombée entre les mains de motards agressifs. Il faut croire que l'engouement pour les westerns a réveillé les envies de certains cow-boys. C'est aussi le moyen d'intégrer les *Littéraux*, Western étant un genre très populaire dans les années d'après-guerre.
- Une fois de plus, le fameux Jack fait parler de lui. Il a pris contact avec un dessinateur pour que ses nombreuses aventures soient adaptées en comics. D'ailleurs, le premier épisode sera dans le journal de demain.

Et les Littéraux ?

Exemple de campagne :

L'existence de ces derniers doit être ignorée des PJ pour que cette proposition fonctionne.

Avant les événements relatés lors du cross-over *Fables/Jack of Fables*, les PJ sont des Isolés parfaitement intégrés dans une petite communauté humaine, quelque part dans un bled paumé. Un soir, l'un d'entre eux reçoit un coup de téléphone lui indiquant qu'ils sont surveillés. Ce qui est bien entendu le cas. Fableville ayant à gérer la crise avec l'Adversaire, un éventuel appel à l'aide reste sans suite.

Finalement capturés par un G-squad très efficace (une attaque en règle de

l'endroit où ils se réfugient est de bon ton), les PJ sont conduits aux Rameaux d'Or, une « maison de retraite » dirigée par Revise qui, pour des raisons expliquées dans les séries, cherche en fait à capturer les Fables. L'endroit n'étant pas sans évoquer le Village de la célèbre série anglaise *Le Prisonnier*, il est facile de mettre en scène le séjour des PJ tout en leur laissant le soin d'organiser leur évasion. Celle-ci ne sera pas facile avec les Sœurs Pages et les terribles Bagmen dans le coin. Plusieurs tentatives seront donc nécessaires.

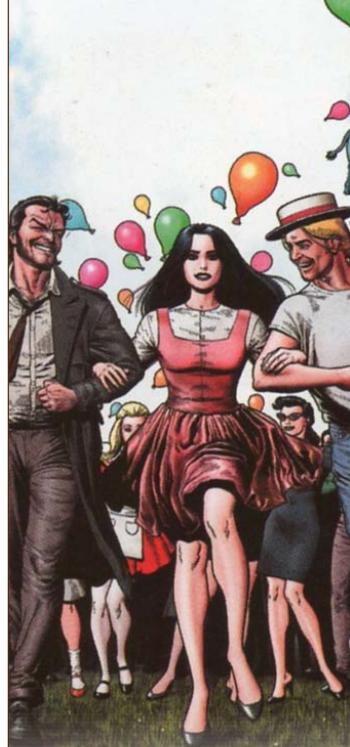
Après quelques péripéties dignes du *Fugitif* et sans être parvenus à alerter Fableville, nos héros sont de nouveau contactés par la voix mystérieuse du téléphone. Un rendez-vous est organisé. Un homme à la cigarette se présente. Il s'agit bien évidemment de Conspiration qui leur dévoile partiellement la vérité sur les Littéraux et les informe que Revise est sur le point de localiser et d'enlever le Storyteller. Seule une ado pourrait peut-être les aider à le retrouver car lui-même ignore où se trouve le Storyteller.

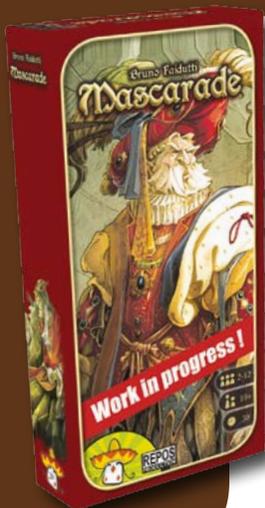
Cette jeune fille pose bien des problèmes partout où elle passe mais est une véritable mine d'infos sur d'innombrables sujets. Et pour cause, il s'agit de Rumeur. Venant de nulle part comme il se doit, elle est constamment pourchassée par les Papparazzis travaillant pour le compte de son fils (tout est relatif dans *Fables*, même les âges et les aspects), un célèbre magnat de la presse qui est un autre Littéral : Monsieur Scoop.

Nos héros parviendront-ils à échapper aux Sœurs Pages et à leurs sbires ? Retrouveront-ils Kevin Thorn à temps ? Pourront-ils contacter et convaincre Fableville de l'importance de la menace ? Scoop révélera-t-il l'existence des Fables ?

Merci à Urban Comics.

Laurent Devernay et Philippe Rat, avec l'aide de Jérôme Larré





Fiche technique

Auteur • Bruno Faidutti

Éditeur • Repos Production

Durée • 30 mn

Âge • 10 ans

Nombre de joueurs • 2 à 12

Disponibilité • 28 juin 2013



JEU DE PLATEAU | AVANT-PREMIÈRE

MASCARADE

Entrez dans la danse

Quand Bruno Faidutti, l'un des plus illustres auteurs français, signe chez Repos Production, l'éditeur de jeu de société qui enchaîne les blockbusters, cela donne Mascarade, un titre dont vous devriez entendre parler longtemps après sa sortie, prévue fin juin...

Loups-Garous ou Citadelles sont des succès ludiques qui tiennent en un axiome simple : une carte-Rôle par joueur, cachée aux yeux des autres pour ajouter une once de bluff et de suspicion. Dans *Mascarade*, cette mécanique est une fois encore de la partie. Un rôle par joueur, donc, distribué en début de partie face visible, puis caché après une observation collégiale. Le jeu peut ainsi commencer, aussi simplement que ses préliminaires : à son tour, un joueur doit effectuer une action parmi trois. Et c'est avec ces trois actions que *Mascarade* prend son envol et se distingue avec brio de ses prédécesseurs.

Au bal masqué...

Première action possible : l'échange. Petite subtilité, acte I : cette action n'est pas la simple permutation de sa carte avec celle d'un autre joueur, mais l'acte de prendre ces deux cartes sans en révéler la teneur et de les intervertir, ou pas, sous la table... Ce « ou pas » n'a l'air de rien, mais il change tout. Cette mécanique – inspirée par celle de *Warumono*, un jeu japonais sorti en 2003 – permet d'instaurer un doute : le joueur actif a-t-il procédé à l'échange ou a-t-il simplement voulu brouiller les pistes en conservant l'attribution initiale ? En une action, le ton est donné : à *Mascarade*, les bluffeurs sont rois...

Deuxième action : activer « son » personnage. Petite subtilité, acte II : pour

profiter du pouvoir d'un personnage, il suffit de prétendre l'être et ce, sans avoir à retourner sa carte pour le prouver. Et si personne autour de la table ne contredit cet état de fait, le joueur a réussi une parfaite usurpation d'identité. Après un premier bluff en catimini, sous la table, en voici un deuxième, frontal, directement issu du poker, où la parole supplante les cartes.

Pour terminer, pour les plus amnésiques, la troisième action permet de consulter sa carte personnage, histoire de se rassurer quant à sa propre identité. Ceci peut paraître anodin et presque inutile, mais en dehors de cette action, les opportunités de connaître les rôles n'interviennent que lors d'une contestation où les cartes des joueurs impliqués sont présentées aux yeux de tous.

Les mains dans le chaos

Du voleur qui chipe une pièce à chacun de ses voisins au roi qui empêche automatiquement 3 écus pour se rapprocher au plus vite des 13 pièces de la victoire, les rôles sont nombreux et ont tous un intérêt à un moment donné de la partie, incitant ainsi à en changer. Et cette incitation est le sel de *Mascarade*. Changer une carte avec une autre pour en tirer un profit au prochain tour s'oppose souvent à la volonté de ne rien changer pour embrouiller un peu plus les adver-



saires, et les voir se prendre les pieds dans le tapis de cette vaste comédie. Faidutti aime, dans ses créations, flirter avec le chaos. Dans *Mascarade*, il le laisse dans les mains des joueurs : à eux de faire pencher la partie dans un nœud de faux-semblants jusqu'à ne plus savoir qui est qui ; à eux aussi de rétablir l'ordre et la vérité en accusant et démasquant les fauteurs de troubles.

Les jeux dans les yeux

Sur cette petite boîte magnifiquement illustrée par Jeremy Masson, un détail attire l'œil : de 2 à 12 joueurs ! Parvenir à réunir 12 personnes autour d'une même table sans que l'ennui ne s'installe en attendant son tour est une véritable gageure. *Mascarade*, même s'il n'y parvient pas complètement, impose au joueur une observation de tous les instants pour ne pas perdre le fil des événements. Le mouvement des cartes, les attitudes des joueurs lors d'une annonce, l'observation des potentiels vainqueurs, toutes ces motivations sont primordiales et permettent de maintenir le joueur dans le flow. Certes, lors d'une partie à plus de 10, cette attention s'amenuise car il de-

vient difficile de suivre les incessantes variations ; mais avec moins de joueurs, la tension est à son comble, scotchant les participants à leur chaise, tous dans l'impossibilité d'aller pisser au risque de louper une action capitale pour la suite des événements.

L'air du temps

Comme toutes les autres formes artistiques, la création ludique s'inspire de son environnement immédiat pour apporter sur nos tables une forme propre à la période dans laquelle nous vivons. Le dernier salon d'Essen a ainsi vu apparaître deux jeux dans la veine de *Mascarade* : *COUP* et *Love Letters*, tous les deux adoptant le principe du « un rôle par joueur » et intégrant bluff et rapidité de partie. Même concept initial, même format, et sensations finales résolument différentes : le jeu de Faidutti parvient même à instaurer une ambiance de bluff et de suspicion plus... joviale. De là à dire que *Mascarade* a l'odeur d'un futur hit qui devrait garnir nos tables pendant plusieurs années, il n'y a qu'un pas...

Manuel Rozoy

J'aime :

- ✦ La finesse des mécanismes.
- ✦ La tension des parties.
- ✦ Les retournements de situation.
- ✦ La simplicité des règles.

J'aime moins :

- Meilleur de 4 à 8.

DE L'INTÉRÊT D'ESSAYER LE GN POUR MIEUX JOUER SUR TABLE

...et réciproquement !

Si les meilleurs moments de ma vie de rôliste ont été vécus en grandeur nature, c'est aussi au GN que je dois mes pires souvenirs. Mais comme bon nombre de rôlistes biclassés table/GN, mon expérience de scénariste, organisateur, meneur de jeu et joueur s'est considérablement enrichie grâce aux deux genres. Voici quelques exemples d'enseignements tirés des deux mondes qui permettent d'améliorer la pratique de ces deux loisirs.

► De la théorie à la pratique

Il y a des constats que l'on fait spontanément après son premier GN. Si le jeu de rôle est censé être un jeu de simulation, certains systèmes ne sont pourtant pas très réalistes. Les classes de personnages et les niveaux, par exemple, ne simulent rien d'existant, et ne tiennent pas debout en GN où l'humain prend le pas sur la technique. Le temps est un autre élément qui s'écoule différemment en GN. On constate qu'un combat ne dure que quelques minutes, voire quelques secondes, et que l'histoire continue ensuite. Si l'on veut une « narration » plus équilibrée entre temps réel et temps écoulé « dans le jeu » dans un scénario sur table, ne doit-on pas essayer de raccourcir les combats le plus possible ? Il y a encore des innovations à proposer dans ce domaine, mais c'est aussi une affaire de goûts...

Outre ces considérations générales sur le JdR, la pratique du GN permet aussi d'apprendre des choses en matière de psychologie, de chances de réussite et d'interprétation. En GN, pas de « mon perso dit que... ». On joue naturellement son rôle et l'ambiance en est changée quand on revient sur table.

Certains enseignements sont profitables au meneur de jeu qui doit veiller à la cohérence des situations ou évaluer la

difficulté des actions. On ne prend pas assez en compte l'autorité naturelle ou le culot. Votre groupe crie « à la charge » face à 20 soldats, vous rigolez et vous lancez le combat. En GN, vous verrez parfois ces soldats fuir. Pensez donc à tester le moral de vos PNJ, on n'est pas dans un MMORPG ! Voler un objet de valeur au vu de tout le monde ? Sortir un énorme baratin pour pénétrer un lieu interdit ? Ça peut marcher aussi. Il suffit souvent de profiter d'un moment d'inertie. Si c'est possible « en vrai », cela devrait l'être autour de tables.

Sur le plan matériel, il y a aussi long à découvrir. On découvre alors que des situations que l'on envisage sereinement assis avec ses dés relèvent en fait de l'inconscience. On ne court pas loin dans une forêt la nuit, même avec une torche. Branches basses, racines et parfois crevasses ou ravins ont envoyé plus d'un joueur finir son GN aux urgences... Et dans une grotte sans lumière, même en marchant, c'est la panique ! D'autres se sont brûlés sans pour autant jouer avec le feu. Que certains combattent avec une torche, une lanterne ou près d'un petit feu de camp et l'accident est vite arrivé. De la même manière, nager avec son équipement, cela peut se tenter sur table. Mais il ne faut pas faire de cadeaux aux joueurs qui osent.

Les vraies blessures vous apprennent ce que sont la douleur et l'immobilisation. Mais en GN, il est difficile de les simuler,



C'est du vécu !

On ne dort pas, par exemple, avec une armure en métal : c'est très inconfortable ! Par contre, un aventurier en situation de stress ne dort que d'un œil et peut souvent réagir plus vite qu'on ne le pense.

personne ne vient pour passer sa journée allongé pendant que les autres s'amuse. De même pour le trépas des personnages. Heureusement, le fantastique permet les guérisons miraculeuses et les résurrections. Toutefois, dans les autres univers, les personnages devraient plus souvent réfléchir et fuir le combat ; car si le MJ ne leur fait pas de cadeau, l'aventure risque de se terminer promptement et sur un plan tristement horizontal.

Que faire dans ce cas face aux problèmes que posent les blessures et décès des personnages ? Si l'on veut un jeu réaliste, pas d'autre solution : il faut changer de personnage - avec le travail que cela représente. Sinon, on ressuscite en masse, ce qui pose non seulement un problème de réalisme, mais surtout un problème de cohérence du scénario. Cela devient du jeu vidéo grandeur nature !

Une solution simple pourrait être de limiter les combats en GN, mais il est certain que cela ne plairait pas à tout le monde ! Sur table, le bon sens veut donc que les personnages ne cherchent pas le combat en continu. Pour conduire à cela, la meilleure option est d'avoir un système important des séquelles contraignantes, et ne fonctionnant pas en apportant des points de vie supplémentaires à chaque niveau !

Pourquoi faire du JdR sur table si l'on fait du GN ?

Tout n'est pas faisable en GN. Les organisateurs sont bridés par les contraintes que posent les décors, les effets spéciaux et les joueurs. Messieurs, vous avez tous rêvé de vous mettre dans la peau d'une bimbo ; madame, jouer une grosse brute écervelée vous amuserait peut-être. Et il y aurait dans ces deux situations du boulot pour le costume... Le jeu sur table ne connaît pas ces contraintes.

Le JdR sur table offre également une plus grande variété de scénarios, d'univers, de situations... mais il ne sera pas aussi riche en matière d'interactions. Il est également dépourvu de cette sensation vrai-

ment particulière qu'est l'immersion dans une « masse » de joueurs et qu'ajoute la simultanéité des actions. Et puis, le GN finit parfois par tourner en rond au niveau des schémas d'intrigues, qui ont pour moteur les grands classiques : le pouvoir, l'argent, les sentiments...

Bien que le grandeur nature soit une bonne école d'interprétation, il existe des situations où beaucoup de participants jouent mal. Très libres, ils manquent parfois d'un meneur de jeu pour leur rappeler le bon sens et l'autorité. Les forces de l'ordre débarquent ? On fanfaronne, on provoque, car on sait qu'on ne risque rien. Sur table, le MJ peut se faire respecter, faire appliquer les lois, faire débarquer un escadron de CRS. On ne peut pas avoir 50 figurants pour jouer à la demande une scène d'une demi-heure durant un GN. Il faut donc se discipliner.

Même problème avec la mort de personnages. Rares sont ceux qui réagissent normalement dans ce type de situation génératrice de stress. On jette un œil, et si le décédé n'est pas trop lié aux intrigues personnelles, on reprend ses petites magouilles, et une part de dessert. D'un autre côté, faire une tête d'enterrement pendant deux heures n'est fun ni pour soi ni vis-à-vis des autres joueurs. Sur table, le temps ne court pas de la même façon et l'on peut mieux jouer ces situations, qui sont quand même fréquentes.

Le rythme du scénario est souvent un problème en GN, où l'on concentre des intrigues qui avancent en accéléré. Il faut savoir le ralentir, ce qui n'est pas un problème sur table.

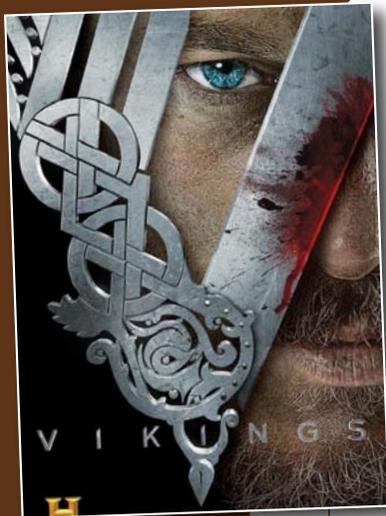
En conclusion, alterner JdR en Grandeur Nature et sur table permet de progresser en matière de fiction ludique et d'éviter la lassitude. Rien de tel qu'un bon GN pour vivre des moments marquants, mais pas trop pour éviter que la magie ne disparaisse... Maintenant, reste à trouver une occasion de participer à un GN qui vous plaira, ce qui n'est pas forcément facile de nos jours. Nous abordons ce sujet une prochaine fois.

Olivier Guillo
Crapoux Didier Guiserix



En avoir pour son argent !

Un exemple de comportement « anormal » que l'on rencontre en GN. Face à un danger insurmontable, sur table, la plupart des personnages s'enfuient à toutes jambes ; alors qu'en GN, on s'est déplacé, on a payé, on veut parfois jouer jusqu'au bout, même si le bon sens du personnage dit le contraire. C'est aux scénaristes qu'il revient d'éviter les situations qui conduisent à des fins incohérentes.



SÉRIE TV

VIKINGS

Premier raid sur petit écran

Une série sur un roi viking semi-légitime, avec du budget, des bastons, des décors et costumes époustouflants, le tout sur une chaîne dédiée à l'histoire !? C'est possible et cette production canado-irlandaise est actuellement diffusée outre-Atlantique.

S'agit-il vraiment d'un « Jax chez les vikings » comme le disent certains critiques parmi les fans et détracteurs de *Sons of Anarchy* ? Que vaut ce cru étonnant et inattendu dans le PAF anglo-saxon ?

Première vraie série TV de la chaîne américaine History, plutôt portée sur le documentaire, le show *Vikings* n'est pas le fruit du travail d'un amateur. Son créateur, Michael Hirst a écrit les films historiques *Elisabeth*, *Elisabeth : L'Âge d'Or*, participé au lancement de la série *Les Borgias* et assuré le succès de son aînée et concurrente *Les Tudors* qu'il a créé, scénarisé et co-produit.

L'histoire dans l'Histoire

L'ambition de *Vikings* est de suivre la course de Ragnar Lodbrok, héros de saga qui aurait entre autres participé au pillage de Paris en 845, un roi semi-légitime de Suède et du Danemark dont les hauts-faits apparaissent dans *La Geste des Danois*, chef d'œuvre de la littérature médiévale et premier ouvrage du pays, leur équivalent de notre *Chanson de Roland*. Histoire d'ajouter à la légende, l'homme se prétendait descendant d'Odin.

Évidemment, tout cela est romancé, mais les maigres connaissances dont on dispose sur l'époque ne font pas qu'inciter à la licence poétique, elles l'exigent. Et comme l'ambition de tout showrunner est de voir sa série s'étirer sur de

longues saisons, on n'est pas prêt de voir ces éléments, s'ils sont jamais traités. Car la série a ses propres ambitions, et l'ami Ragnar, qui n'est qu'un homme libre et pas du tout un chef de clan ou un roi dans les premiers épisodes diffusés, a beaucoup de choses à accomplir. À la toute fin du VIII^{ème} siècle, le *bon di* ne rêve que de partir vers l'ouest avec son frère et un nouvel équipage pour mener des raids sur des terres inconnues.

Vikings contera-t-elle la découverte du continent américain par les hommes du nord ? Non, elle parlera de campagnes de raids qui ont vu trembler l'Europe Occidentale lors des vagues d'assauts vikings, ces mêmes attaques qui ont poussé les hommes du nord jusqu'à la méditerranée et conduit au don de la Normandie à leur profit pour que cessent les pillages. On assiste ainsi dès le second épisode à l'attaque du monastère de Lindisfarne qui marque dans les annales, le 8 juin 793, le début des raids des hommes du nord contre les côtes anglaises.

De feu et de glace

Les décors sont impressionnants. Ce n'est pas *Le Trône de Fer* mais *Vikings* n'a pas à rougir de la comparaison. Les combats sont rares mais assez réussis. Contrairement aux autres séries du genre (de *Spartacus* aux *Borgias* en comptant éventuellement *Le Trône de Fer*), on dénombre ici peu de poitrines dénudées et de scènes de jambes en l'air (de scènes exposées, disons). Cela ne manque pas

Fiche technique

Diffuseur • History Channel

Création • Michael Hirst

Saison • 9 épisodes de 45 mn.





et, au moins, nul ne pourra accuser *Vikings* de racoler, ce qui avait parfois été reproché à différentes séries HBO sorties ces dernières années, comme *Rome* et, justement, *Le Trône de Fer*. En termes de violence à l'écran, *Vikings* ne se prive pour le moment de rien mais ne donne pas dans le gratuit. Côté casting, c'est presque un sans-faute. Chacun est à sa place, y compris Gabriel Byrne dans le rôle du *jarl* local un chouïa paranoïaque qui n'aime pas que l'on marche sur ses plates-bandes. Si vous êtes maître de jeu à *Yggdrasil*, voilà un très bon guide d'interprétation pour jouer Frodi lors de ses échanges avec les PJ.

Sur le plan historique, la chaîne ayant commandé la série aurait dû être en soi une garantie de sérieux. Bon, les héros ont les dents blanches et les méchants des chicots mais que voulez-vous, il y a des conventions télévisuelles que l'on ne change pas. Ce qui est plus ennuyeux, c'est que de nombreux détails témoignent de recherches historiques un poil bâclées ou volontairement négligées pour donner au public ce qu'il souhaite voir, idées fausses comprises... Restent des costumes et des reconstitutions (de village, de fermes, de bateaux) d'une indéniable et réjouissante qualité, lesquels apportent beaucoup en termes d'immersion et de crédibilité.

Sur d'autres plans, la série se rattrape également de manière audacieuse,

notamment par son traitement de la foi des peuples à l'écran. L'importance des croyances des hommes du nord est subtilement amenée, avec des références aux divinités nordiques, aux rituels et aux rêves prophétiques. Tous ces éléments sont intelligemment intégrés au cœur même des épisodes et expliquent voire justifient les réactions des personnages.

Enfin, il faut signaler que *Vikings* a décidé de jouer dans les zones de gris, loin d'un manichéisme qui lui aurait porté préjudice. Si le personnage principal se tient (à peu près) droit dans ses bottes, son entourage n'est pas d'une rigueur morale irréprochable, bien au contraire.

Une bonne raison de raider son crémier ?

Soyons honnête, les hommes du nord ont rarement été aussi bien traités. En l'état, la série n'est pas parfaite, mais elle se défend bien, très bien même et elle se regarde avec beaucoup de plaisir. Les séries « médiévales » avec de l'ambition et un budget décent ne sont pas assez nombreuses pour que l'on boude son plaisir quand un cru de cette qualité est servi. Les maîtres d'*Yggdrasil* en particulier (et de méd-fan en général) ne devraient pas passer à côté.

Stéphane Gallot

J'aime :

- + De belles images et de grandes ambitions.
- + Le traitement du « surnaturel », religions comprises.

Je ne sais pas quoi en faire :

- +/- Un petit côté *Sons of Anarchy* chez les vikings.

J'aime moins :

- Pas toujours très fiable historiquement.

AUTRE MONDE par maxime chattam

Quand la nature se rappelle au bon souvenir des hommes...

Et si le monde que nous connaissons aujourd'hui était brutalement remis en cause ? Et si l'humanité était profondément modifiée en l'espace d'une nuit et se réveillait le lendemain matin dans un monde tragiquement différent ?



C'est avec ce pitch que Maxime Chattam inaugurait en 2008 une nouvelle série intitulée à juste titre *Autre Monde*. Dès la publication en 2002 de *L'Âme du Mal*, son premier roman, l'auteur avait montré sa maîtrise des mécanismes du thriller, et les deux volets suivants de la trilogie du Mal lui avaient permis de poursuivre sa plongée dans les noires profondeurs de l'esprit humain. Si cette trilogie s'inscrit dans la droite lignée des thrillers hollywoodiens, un peu comme les romans de Jean-Christophe Grangé, et si elle rappelle par son genre des « poids-lourds » comme *Le Silence des Agneaux*, Chattam ne se laissa pas enfermer dans un style. Ainsi, dans ses livres suivants, il sut se renouveler tout en conservant ses forces : une écriture et des intrigues efficaces (qui happent le lecteur dès les premières pages et ne le lâchent plus jusqu'à la dernière !) et, surtout, l'exploration de l'âme humaine.

Sur la piste de Chattam

En 2008, Chattam surprit pourtant ses lecteurs en publiant un roman opérant un grand écart entre les genres post-apocalyptique et fantasy : *L'Alliance des trois*, premier volume d'une série qui s'est depuis allongée. Quand on sait que Maxime Chattam est un rôliste (à ce sujet, ne manquez pas son interview parue dans *Di6dent #7*), on n'est pas tellement étonné par cette nouvelle

orientation. En 2003 déjà, l'écrivain s'était aventuré sur la voie du fantastique avec *Le Cinquième règne*, un roman que Stephen King n'aurait pas renié et qui rappelait quelque part l'ambiance de films que nous avons connu enfants comme *Les Goonies*. Chattam n'abandonne pas le thriller pour autant : il a depuis publié *Léviatemp* et *Le Requiem des abysses*, des polars noirs teintés de fantastique se déroulant dans le Paris de 1900, et il retrouve le terrain familier des crimes en série à connotation rituelle dans son nouveau roman, *La conjuration primitive*, qui sort en librairie ce 2 mai.

Avec l'écriture d'*Autre Monde*, il s'est cependant lancé dans un nouveau style et l'exercice semble lui avoir plu. En octobre 2012, Maxime Chattam a publié *Oz*, le cinquième tome de la série, et il ne compte pas s'arrêter en si bon chemin. Remontons maintenant un peu le temps pour ceux qui n'auraient pas encore découvert ce fameux *Autre Monde*.

La fin du monde ?

Tout commence à New York de nos jours, au moment des fêtes de fin d'année. Au lendemain de Noël, une formidable tempête s'abat sur le pays. Cloîtré dans l'appartement de ses parents à Manhattan, Matt observe d'étranges éclairs bleus qui zèbrent le ciel et s'abattent sur les immeubles, inquiet de voir que les habitants tou-

chés semblent se volatiliser. Puis il est frappé à son tour.

Le lendemain, lorsqu'il s'éveille, la ville est couverte d'une épaisse couche de neige et un silence pesant règne. Ses parents ont disparu, tout comme la quasi-totalité des habitants. Quelques enfants ont survécu à la tempête, dont Tobias, son meilleur ami. En revanche, les adultes ainsi que certains objets technologiques, comme les voitures, ont disparu. Outre les enfants, restent des êtres humanoïdes patauds mais néanmoins menaçants. Pourchassés par d'étranges créatures aux longues jambes envoyées par un certain Raupéroden, Matt et Tobias se résolvent à quitter la ville et partent en quête de survivants.

Si le postulat de départ de cette saga peut faire penser à la série BD *Seuls* (de Vehlman et Gazzoti, chez Dupuis) que je ne saurais trop vous conseiller, c'est là leur seul point commun. Les deux histoires prennent rapidement des tournures très différentes, et les raisons du changement ayant affecté et brutalement modifié notre univers, que l'on comprend (ou croit comprendre !) au fil des pages, sont radicalement différentes dans les deux séries.

Autre monde est un mix de post apo' et d'heroic fantasy : notre monde a été profondément transformé par un phénomène étrange et a régressé technologiquement. Les enfants qui ont survécu vont devoir apprendre à survivre et à faire ce que faisaient les adultes tout en recyclant ce qui reste du monde d'avant. Ils vont également se découvrir des pouvoirs surnaturels, lesquels vont les aider à affronter les étranges créatures qui peuplent désormais le monde ainsi que les adultes qui ont survécu mais semblent leur vouloir du mal.

Le premier cycle, en trois tomes, est une formidable saga dont les héros sont des enfants, ce qui nous change des classiques aventuriers, puissants guerriers et redoutables sorciers. Au fil de la lecture, on se sent l'envie d'aller

explorer soi-même ce bel univers développé par Maxime Chattam. À tel point que l'on en vient à se dire qu'il ferait un sacré cadre de JdR, d'autant plus original qu'il propose de jouer des enfants, un élément qui change bien des choses dans un post-apo.

À l'issue des événements qui bouclent le tome 3, nous sommes loin d'avoir découvert tous les mystères d'*Autre monde* et de nouvelles intrigues se dessinent dans le tome 4, *Entropia*, qui inaugure un nouveau cycle et permet également de progresser dans la compréhension de ce qui s'est passé la nuit de la Grande Tempête.

Autre monde t.5 : Oz

Attention, si vous n'avez pas encore lu les 4 premiers tomes, ce paragraphe contient des spoilers !

Après avoir vaincu Malronce, fait la paix avec les Cyniks et découvert Entropia, Matt, Tobias et Ambre ont décidé de partir pour l'Europe. Si on pouvait reprocher à *Entropia* de ronronner un peu, avec de nombreuses séquences faisant penser aux premiers tomes, *Oz* nous emporte vers de nouveaux horizons. Bien entendu, nos amis vont devoir reprendre l'exploration du monde et affronter de nouveaux ennemis. Mais Chattam ne tombe pas dans la monotonie et parvient à surprendre à nouveau ses lecteurs. Lorsqu'arrive la dernière page, on n'a qu'une hâte : que le tome 6 sorte aussitôt que possible afin de replonger dans l'*Autre monde* !

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Albin Michel

Matériel • 5 tomes brochés grand format de 400 pages environ (édition Le Livre de Poche : 2 tomes de 450 à 480 pages)

Prix constaté • 20,00 € ou 20,30 € par roman en version brochée grand format ; 7,60 € en version poche (2 tomes parus à ce jour)

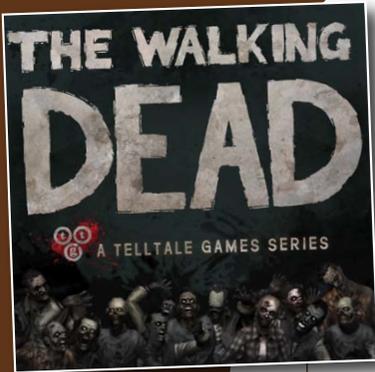
Inspi...

D'autres romans de Maxime Chattam peuvent faire l'objet de scénarios de JdR :

Le Sang du Temps : de nos jours, réfugiée temporairement au Mont St Michel, une jeune femme découvre dans des archives un carnet de notes. Celles-ci la plongent dans une enquête sur des crimes monstrueux ayant eu lieu au Caire en 1928 et qui auraient été perpétrés par une goule...

Leviatems : en 1900, à Paris, un romancier confronté à des meurtres en série se lance dans une enquête qui va l'entraîner des bordels parisiens à l'Exposition universelle en passant par les cercles ésotériques et les égouts de la capitale. Accompagné d'un sumo japonais, d'un inspecteur de police et d'une prostituée aussi mystérieuse qu'envoutante, il va affronter la racaille et des créatures de l'ombre jusqu'à découvrir le secret que cachent ces crimes...

De beaux scénarios faciles à transposer pour *Crimes* ou *L'Appel de Cthulhu* (avec ou sans Mythe) ou pour tout autre jeu laissant la part belle à l'investigation et aux mystères !



Fiche technique
Éditeur • Telltale Games
Prix constaté • 25\$

J'aime :

- + Une histoire qui prend aux tripes.
- + Une direction artistique au poil.
- + Clémentine, Kenny et les autres.

J'aime moins :

- les ralentissements / la technique.
- une replay value assez faible.

JEU VIDEO | PC, XLA, PSN, TABLETTES

THE WALKING DEAD

Clémentine, quand tu fermes les yeux...

The Walking Dead Saison 1 est bourré de défauts. Pourtant, bien plus qu'un des tous meilleurs jeux de 2012, c'est un des rares jeux vidéo qui pourrait réellement faire de vous un meilleur meneur. MJ de Z-Corps, cette critique est pour vous.

De quoi ça parle ?

Situé en marge de la BD et de la série, *The Walking Dead* est un *point'n click* où on incarne un criminel en route pour la prison. Une apocalypse zombie plus tard, le voici embarqué avec des compagnons d'infortune dans un périple où il doit en permanence concilier deux objectifs inconciliables : survivre et protéger ceux auxquels il tient.

Évacuons d'abord les défauts du jeu : ralentissements, certains choix finalement pas si importants et une technique affreusement sommaire (mais maquillée par une solide direction artistique). Ne laissez pas ces points vous arrêter pour autant, le jeu reste une pépite à découvrir d'urgence.

Pourquoi c'est si bien alors ?

The Walking Dead contourne l'écueil habituel des *point'n click* (le fait de se retrouver à tester tous les *hotspots* et combinaisons) en jouant sur la tension et l'urgence. Ici, pour avancer, vous ne devez pas trouver une solution unique, mais prendre des décisions forcément difficiles et avec un temps limité. Le suspense est omniprésent et le plaisir vient justement de l'anticipation des conséquences qu'il faut deviner puis assumer, quoi qu'il arrive.

C'est là que se situe la force de *The Walking Dead*. Sans faire de la surenchère gratuite (malgré quelques passages très gores), il ne nous épargne pas. Il nous prend à la gorge et nous force à rester impliqués du début à la fin. Sans trop en dire, certaines scènes se montrent d'une efficacité redoutable, sans adversité ni combat. Face au dilemme d'un père d'adoption qui hésite à apprendre à sa fille à se servir d'une arme, on ne se contente pas d'observer confortablement. On vit la scène et on ressent la violence de ce conflit, pourtant intérieur.

Le jeu réalise ce petit exploit de façon très simple : il fait en sorte que rien ne semble jamais sans importance et établit très clairement la seule chose qui compte : les relations avec les autres. Placés dans une situation impossible, certains deviennent des monstres, mais la plupart essayent juste de faire de leur mieux, avec leurs propres limites. Tous restent crédibles et attachants. Et, quoi qu'il arrive, il faut prendre parti, choisir son camp et faire tout un tas de choses que l'on n'a pas envie de faire. On ne pourra pas tous les sauver, et surtout pas d'eux-mêmes. Enfin, il y a Clémentine. La jeune fille que vous protégez. Disons simplement que c'est celle qui vous fera oublier Yorda.

Pour tout ça, jouez à *The Walking Dead*. Jouez-y sans sauvegarder, sans revenir en arrière, sans chercher à scorer. Jouez-le comme ce qu'il est : une magnifique fuite en avant.

Plus tard, une fois l'expérience terminée, prenez le temps de comprendre pourquoi c'était si bien, et faites la même chose autour de votre table de jeu.

Jérôme « Brand » Larré

JEU DE FIGURINES

EDEN

Paradis d'enfer

Le type qui a eu la judicieuse idée d'appeler son univers post-apo « Eden » ne manquait pas d'humour noir... ni d'imagination. Il suffit de contempler les belles figurines de ce jeu d'escarmouche, de s'intéresser un chouïa à son spin-off nommé *Escape*, un jeu de plateau sorti en encart dans le hors-série N°12 de *Ravage*, ou de parcourir les pages du livre *Univers & Règles de Survie* paru en décembre dernier pour s'en convaincre.

Eden, c'est quoi ?

Eden, c'est le nom que les survivants donnent à l'Europe calcinée des années 2260 et c'est le nom d'un très joli jeu d'escarmouche à la communauté vivace depuis maintenant trois ans. La nouveauté qui nous intéresse aujourd'hui, même si elle a déjà quelques mois, est le « livre de base » paru en décembre, qui s'est révélé d'une qualité allant bien au-delà de nos espérances. Et c'est un juste retour des choses, la sortie de ce livre de base en français et dans une version anglaise ayant été financée à 700% sur le site Indiegogo (www.indiegogo.com).

En premier lieu, il faut signaler que le livre compte trois parties distinctes : une trentaine de pages de règles légèrement améliorées par rapport au système de base et qui ajoutent quelques nouveautés comme la gestion de la météo et des règles multijoueur pour jouer de 3 à 4 ; vingt pages de photos présentant les figs emblématiques des diverses factions et un *hall of fame* avec les gagnants de concours de peinture ; et enfin, environ 100 pages de background qui détaillent la chronologie de nos jours au XXIII^{ème} siècle, les différentes factions connues, les enjeux actuels à l'échelle du continent, etc.

Le fond et la forme

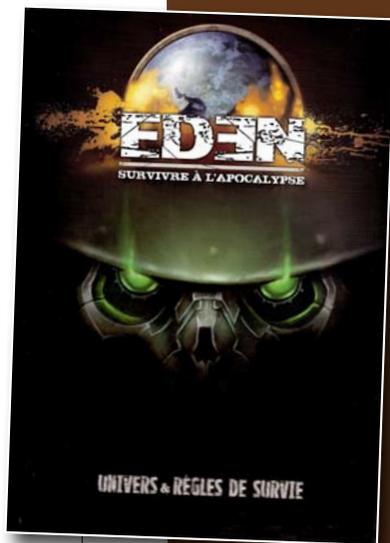
Rôliste convaincu plus que figuriniste acharné, la partie « univers » a retenu mon attention. Même pour celui qui s'est déjà renseigné en ligne sur l'univers, le livre ne manque pas de nouveautés. Et quel écran ! Les illustrations sont pour la plupart de toute beauté et contribuent vraiment à donner du charme et du style aux différents groupes se disputant l'Europe future. Quant aux textes, ils sont tous simplement remarquablement écrits.

Chaque faction avait déjà sa propre identité et sa personnalité. Elles ont désormais aussi sur papier leur histoire, leur culture, leur répartition géographique et leurs zones d'influence. Des tribus de guerriers génétiquement modifiés qui forment le Clan Bamaka au Matriarcat de Sybille en passant par le Convoi, occupé à cartographier l'Europe et toujours en quête d'eau, les robots meurtriers de l'I.S.C., le Gang des Jokers, héritier des structures criminelles des Balkans, ou encore les redoutables Askaris, qui représentent la dernière menace en date, il y a de quoi faire et chacun a été gâté.

L'espoir au bout du chemin

Fondamentalement, un jeu de figs n'avait pas besoin d'un tel soin. Et pourtant, le boulot est là. L'histoire porte son lot de rebondissements, d'intrigues, de mystères, de révélations. Et l'on se surprend vite à imaginer des aventures dans cet univers, des personnages, des lieux... Il manque finalement peu de choses pour faire d'*Eden* un intéressant JdR. Un projet déjà envisagé par ses créateurs ?

Stéphane Gallot



Fiche technique

Éditeur • Taban Miniatures

Prix constaté • 39 €

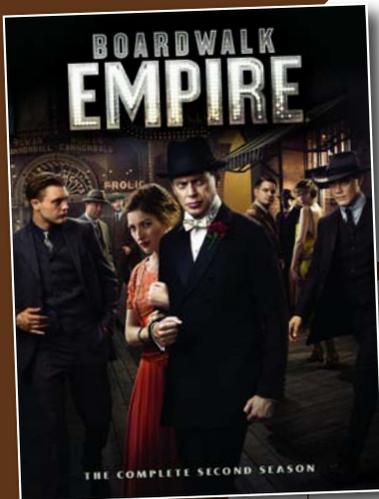
Matériel • Livre couleur de 152 pages couverture rigide.

J'aime :

- + De superbes illustrations et de bons textes.
- + Le Clan Bamaka et l'histoire tordue de certaines factions.
- + Des idées à reprendre pour d'autres univers post-apo, voire pour un setting original.

J'aime moins :

- Des infos supplémentaires sur le décor auraient été bienvenues.



ROMAN + SÉRIE TV

BOARDWALK EMPIRE

Une Histoire de la Prohibition

Lorsque Terence Winter, créateur des *Sopranos*, s'associe à Martin Scorsese (*Les Affranchis*, *Casino*, etc.) pour lancer une série sur la mafia américaine durant la Prohibition, cela ne peut qu'attirer l'attention. Ajoutez-y Tim Van Patten (réalisateur de nombreux épisodes de *Rome*, *The Wire* ou encore *Game of Thrones*) et l'impérial Steve Buscemi, l'homme qui peut tout jouer, dans le rôle principal et vous avez tous les ingrédients d'un chef d'œuvre.

Boardwalk Empire prend place en 1920 et est centrée sur Enoch « Nucky » Thompson, dirigeant politico-gangster d'Atlantic City. À travers lui, elle raconte l'histoire de la mafia américaine. La série démarre le jour de l'entrée en vigueur du *Volsstead Act*, jetant l'Amérique dans la Prohibition et préparant l'avènement du crime organisé.

Les intrigues mafieuses, politiques et personnelles se croisent, se frôlent et parfois s'entremêlent au fil des trois saisons déjà diffusées. Le rythme plutôt lent

met en valeur des personnages travaillés, profonds et une ambiance (ainsi qu'une époque) parfaitement retranscrite. On prend plaisir à se plonger dans la vie de Nucky Thompson comme dans celles de la cohorte de personnages secondaires, des plus attachants aux plus rebutants, qui vont et viennent au fil des épisodes.

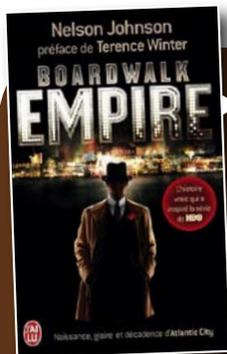
Entre histoire et fiction, la série mêle habilement personnages réels et imaginaires. On retrouve ainsi Al Capone et « Lucky » Luciano aux côtés de figures inventées pour l'occasion sans que la série ne déroge aux grandes lignes de la réalité historique.

Tendue, drôle, sombre, cruelle, ingénieuse, surprenante, explosive, *Boardwalk Empire* est une série brillante. Si le thème vous plaît ou vous intrigue (et que vous savez que « mafia » ne signifie pas « action survoltée »), cette série est un must absolu. Et si vous aimez les œuvres bien écrites, bien filmées, aux intrigues riches et qu'une certaine lenteur ne vous rebute pas, n'hésitez plus un seul instant.

Tristan Blind

Fiche technique
Diffuseur • HBO
Auteur • Terence Winter
Prix constaté • 3 saisons de 12 épisodes à partir de 25 € le coffret.

Éditeur • J'ai Lu
Prix constaté • 8 €



Naissance, gloire et décadence

Il faut cependant rappeler qu'avant la série, il y avait un livre. Tout est dans le sous-titre du bouquin de Nelson Johnson qui a inspiré la série d'HBO. Mais là où elle se focalise sur les années 20, le livre va beaucoup plus loin et accompagne Atlantic City de ses origines, une insignifiante station balnéaire, jusqu'à son ascension à la place de seconde Mecque du jeu légal américain dans les années 2000.

Il y a quelque chose de fascinant dans cette étude pointue très documentée, et d'ailleurs pas forcément toujours très agréable à lire du fait de sa foudroyante de détails analytiques. Bien sûr, on y retrouve l'underground avec de belles canailles, Louis

Kuehnle, Nucky Thompson ou Hap Farley, de grands maîtres du vice et de la corruption, archétypiques d'un Système gangrené par la pègre. Mais l'on y voit aussi une ville se construire et évoluer avec quelques surprises comme la relative prospérité de la communauté noire, qui disposait de sa propre université en pleine ségrégation par exemple.

En un mot, un livre pas vraiment destiné au rôliste moyen mais qui intéressera tout lecteur à la recherche d'un background plus que solide.

Philippe Rat

BD

L'OMBRE BLANCHE

Course pour le trône

Dans le pays d'Etelkoz, le vieux roi Benedek se meurt des suites d'une tentative d'empoisonnement qui a manqué l'emporter et dont le commanditaire n'a jamais été identifié. Soutenu par un régent fraîchement nommé, le baron Akos, seul noble digne de confiance car absent lors de l'attentat, Benedek conserve une poigne de fer sur la nation et réussit à maintenir le statu quo entre les prétendants à la couronne. Des prétendants qui rongent leur frein...

Mais lorsque le prince héritier disparaît mystérieusement, enlevé par un monstre de légende, les masques tombent et les anciennes rancunes ressurgissent. Dès lors, une formidable traque s'organise à travers le royaume et les six familles en lice pour le trône se jettent dans la partie, chacune avec ses propres objectifs.

Tandis que certains cherchent réellement le prince pour le sauver, d'autres espèrent l'abattre et faire accuser son ravisseur. Les derniers, quant à eux, entendent bien profiter de la battue pour éliminer leurs concurrents et raccourcir la liste de succession. Aux jeux du pouvoir, tous les coups sont permis !

Une histoire qui en cache trois

Polar médiéval qui ne cesse de s'approfondir et de gagner en substance au fil des pages, le premier tome de *L'Ombre blanche* est une étonnante réussite. L'histoire contée est complète, un récit indépendant qui se suffit à lui-même. Et on demeure toutefois impatients de découvrir ce que réserveront les prochains volumes.

Si un monstre est annoncé au début, le fameux Sans-Nom que l'on accuse d'avoir enlevé le Prince, le scénario se passe parfaitement de fantastique et de

surnaturel. Toute la noirceur qui se dévoile planche après planche est purement humaine. Pourtant, et sans vraiment prendre parti, on s'intéresse vraiment aux personnages qui se débattent dans cette aventure, qu'ils soient cruels ou simplement avides. Les gesticulations des héritiers pour se hisser jusqu'au trône ne manquent pas d'intérêts et de rebondissements.

De ruses en complots, d'embuscades en manipulations, elles assurent au récit sa dynamique et sa richesse jusqu'à la dernière page, où se révèle également l'empoisonneur du roi. Car le scénariste s'est montré généreux. Trois grandes intrigues avancent d'un même pas sous la plume d'Antoine Ozanam : l'enlèvement du Prince, la question de la succession à venir et le mystère de l'attentat raté contre le roi. Deux d'entre elles trouvent leur dénouement dans les ultimes pages du volume. La dernière trame se poursuivra au tome suivant. L'histoire n'est pas seulement parfaitement maîtrisée, elle est contée avec élégance.

Ultime atout

Reste enfin à parler du trait. Sobre et efficace, distinguant parfaitement les nombreux protagonistes qui vivent et meurent dans ces quarante-huit pages, le coup de crayon d'Antoine Carrion compte parmi les atouts de *L'Ombre blanche*. S'il est moderne, il est également très précis ce qui est plus rare. Le dessinateur qui a côtoyé Christian Lehmann sur *Nô Pasaran* livre ici un travail irréprochable.

Ce premier tome, *La Traque du Sans-Nom*, est un coup de cœur, peut-être la meilleure bande-dessinée reçue depuis quelques mois. Une lecture que je vous recommande vivement.

Stéphane Gallot



Fiche technique

Éditeur • Soleil

Auteurs • Antoine Ozanam & Antoine Carrion

Prix constaté • 13,95 €

J'aime :

- ✦ Un récit riche et parfaitement maîtrisé.
- ✦ Une histoire complète.
- ✦ Un dessin extrêmement lisible.



JEU DE PLATEAU

PANDÉMIE

Vous vous êtes lavé les mains ?

Attention, je vous parle de la nouvelle version. Celle qui est plus belle que la précédente. Celle qui corrige quelques petits défauts. Celle qui vient de sortir. Le jeu se joue toujours en coopératif contre le système avec un maximum de quatre joueurs. Quel que soit le rôle que vous avez tiré au hasard au début de la partie, il va falloir s'entendre avec vos camarades et coordonner vos actions de façon optimale afin d'agir au plus vite voire d'anticiper la propagation des quatre virus colorés. Et on se prend très vite au jeu, même parmi les habitués des hardcore games. On affuble de noms les petites bêtes microscopiques avec des épidémies bien connues de chez nous sur notre bonne vieille planète Terre. Et étonnamment, l'immersion est bien là tout comme l'hystérie lorsque l'on pioche des cartes afin de savoir à quelle sauce les différentes villes du plateau vont être contaminées. « Âmes sensibles s'abstenir ! »

Farid Ben Salem

Éditeur • Filosofia
Prix constaté • 35 €



LIVRE

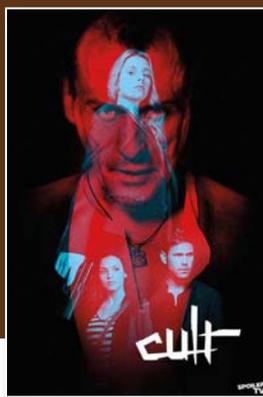
RESIDENT EVIL ARCHIVES (1&2)

Umbrella Chronicles

Resident Evil, ce nom résonne depuis 17 ans dans la tête des joueurs et des amateurs de zombies. *Resident Evil Archives* est une série de deux ouvrages en anglais s'intéressant à la saga de ses débuts à 2009. On y trouve illustrations, artworks, descriptions des créatures et personnages, résumé chronologique de la saga (jusqu'à *Resident Evil 5*), une compilation des rapports que l'on trouve dans les jeux depuis le premier, et même les fameux *Wesker's Reports* (qui n'étaient disponibles que dans l'édition collector japonaise de *Biohazard Wii*). Ces deux ouvrages constituent une source inépuisable d'inspiration pour des parties de *Z Corps* et autres jeux de zombies à tendance conspirationniste. Et un bijou pour les fans. Les deux ouvrages sont aujourd'hui disponibles en un unique bundle. Une belle occasion à ne pas manquer.

Julien Dutel

Éditeur • BradyGames Publishing
Prix constaté • 30 € environ
Matériel • 304 pages couleur et N&B, couverture souple



SÉRIE TV

CULT

Mise en abîme

Prêts à plonger ? Accrochez-vous ! *Cult* est une série qui suit l'enquête d'un journaliste sur une série (fictive celle-là) qui s'appelle *Cult*, et dans laquelle on parle de cultistes, lesquels semblent exister en vrai hors de la série fictive (d'où l'enquête du reporter), et dont on ignore pour le moment s'il s'agit d'un groupe pré-existant ou, autre hypothèse beaucoup plus séduisante, d'über-fans influencés par leur show TV et sa mythologie bardée de mystères.

Voilà un pitch bordélique et intrigant avec une sacrée mise en abîme du monde de la télé, des questions sur son influence, des cultistes louches... Au départ, c'est curieux, sombre, original et même amusant, notamment à cause du côté cheap (volontaire ?) de la série dans la série. La bonne nouvelle, un showrunner qui a fait ses armes comme auteur sur *The Twilight Zone* (la version de 1985) et co-créateur de *Farscape*. La mauvaise, c'est que ça s'essouffle très vite et que la série a par conséquent été annulée après sept épisodes. Bref, limitez-vous au pilote.

Stéphane Gallot

Diffuseur • CW
Création • Rockne S. O'bannon



JEU DE CARTES

DC COMICS DECKBUILDING GAME

**Un kick vaut mieux que
deux punch tu l'auras**

Envie d'incarner Superman, Batman, Green Lantern et d'autres héros DC Comics le temps d'une partie de deckbuilding ? Ben voilà, il suffisait de demander. Un éditeur s'en est occupé et le jeu se veut tellement évident par rapport au thème que vous avez eu raison d'attendre. D'ailleurs, fallait bien, Marvel ne vous a pas attendu non plus. Je vous en reparlerai. Bref, du Punch en majorité et quelques Vulnerability dont il faudra se débarrasser pour commencer. L'objectif étant d'accumuler les cartes apportant du Power (de la puissance) et des éléments tactiques qui dépendront de votre stratégie préalablement établie. Dès que le tas de cartes de super-vilains est épuisé, le jeu se termine et on comptabilise les points de victoire. Des règles simples, efficaces, avec des joueurs qui restent la plupart du temps dans leur coin. À posséder pour les fans du genre.

FBS

Éditeur • Cryptozoic Ent.
Prix constaté • 29,90 €



LIVRE

L'EUROPE BARBARE 1945 - 1950

**La fin du monde, c'était
avant-hier**

L'Europe barbare se penche sur ce qui s'est produit entre la reddition de l'Allemagne et le moment où les États du vieux continent ont réussi à reprendre la main. À quoi pouvait ressembler la survie dans un continent ravagé, sans infrastructures, infesté de bandes armées plus ou moins contrôlées et de millions de réfugiés traumatisés ? Les hostilités sont terminées sur le papier, mais on continue de mourir pour une montre, pour un regard...

L'ensemble fait froid dans le dos, surtout quand on réalise à quel point l'orgie de violence a connu des prolongements à long terme dans les mentalités. Comme décor de campagne, c'est inédit et cauchemardesque. Si vous êtes de ceux qui préfèrent une couche d'abstraction, c'est une source d'inspiration précieuse pour les suites d'une apocalypse, avec ou sans zombies.

Tristan Lhomme

Éditeur • Perrin
Auteur • Keith Lowe
Prix constaté • 25 €



JEU VIDÉO | PC, PS3, XBOX

THE CAVE

Creepshow

Ceux qui ont eu le privilège de connaître la grande époque des *point-and-click* ne devraient pas être dépayés par le curieux jeu de plateforme plein d'énigmes qu'est *The Cave*. Conçu par Ron « *Monkey Island* » Gilbert au sein du studio Double Fine, *The Cave* est une expérience ludique faite pour rappeler le bon vieux temps aux anciens gamers. Parfait pour initier les p'tits jeunes en douceur au monde des je-tente-ce-truc-au-cas-où, le jeu a ce fameux grain de folie dont trop peu de studios ont gardé la recette. Aux commandes de trois personnages sélectionnés dans un pool de sept, lesquels comprennent un paysan à la ramasse, une exploratrice façon pulp, une voyageuse temporelle, un chevalier, un moine, deux jumeaux flippants et une scientifique perchée, le joueur doit descendre dans *The Caaave* et en révéler tous les mystères (tout en accomplissant le destin parfois tortueux des héros qu'il s'est choisis). Proposant des énigmes à l'ancienne, drôle, fun, inquiétant, toujours bien pensé, beau et surprenant, le jeu étonne, semble intemporel, et fera plaisir aux curieux comme aux vétérans.

SG

Éditeur • Sega
Prix constaté • 12,99 €



SÉRIE TV (DVD)

LES REVENANTS

A french ghost story

Dans une petite ville de montagne marquée par des tragédies –la rupture du barrage situé en amont, il y a 40 ans, et l'accident mortel d'un car scolaire 3 ans auparavant -, plusieurs enfants et adultes reviennent d'entre les morts le même jour. Ils ont l'air bien vivants, ne savent pas qu'ils sont morts et n'ont pas conscience du temps écoulé depuis leur disparition. Quel est le lien entre ces revenants, pourtant morts à des époques différentes ? Quel mystère se cache derrière le barrage, qui a depuis été reconstruit ?

Le spectateur assiste à un fabuleux huis-clos fantastique qui joue plus sur une atmosphère d'inquiétante étrangeté que sur la peur et l'horreur. Une galerie de personnages qui sont tous (ou presque) reliés entre eux, d'une façon ou d'une autre. Seul regret : la fin ne nous apporte aucune réponse, seulement des interrogations supplémentaires, en attendant une saison 2 prévue pour 2014 !

Marc Sautriot

Éditeur • Universal Studio
Prix constaté • 24,99 €



BD

LE CRYSTAL DES ELFES BLEUS

Belle ouverture de cycle

Tandis que Vaalann, une jeune elfe bleue, se voit prophétiser un avenir qui la dépasse, deux voyageurs découvrent le massacre de la communauté elfique d'Ennyla. Une enquête commence pour déterminer s'il s'agit d'un acte de guerre commis par les humains, mais le destin de Vaalann va bousculer toutes les prédictions.

Agreable surprise que ce premier tome de la pentalogie *Elfes*, cycle thématique entrepris par Soleil où chaque volume présentera un peuple elfique, des hauts-elfes aux elfes noirs. Encadrés par J.L. Istin, différents scénaristes et illustrateurs se succéderont au fil des cinq récits du cycle et le départ est donné ici par le maître d'œuvre de cette aventure. Les illustrations sont rien moins que superbes, le monde créé se révèle intrigant, le scénario est correct et, cerise sur le gâteau, on a droit à une histoire complète. On attend surtout la suite et le second tome dédié aux elfes sylvains.

Stéphane Gallot

Éditeur • Soleil
Auteur • J. L. Istin Duarte et Saito
Prix constaté • 14,30 €



ROMAN

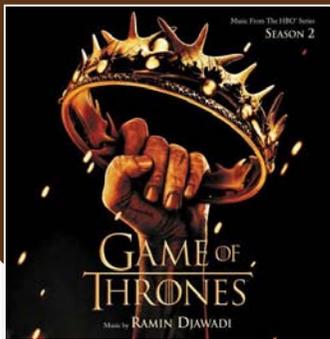
PATHFINDER - LA PESTE DES OMBRES

Je t'aime... moi non plus

Il y a trois types de romans à franchise : ceux qu'il vaut mieux oublier ; ceux, rares en JdR, qui cassent la baraque ; et puis il y a ceux, tel *La Peste des Ombres*, qui se contentent de faire honnêtement leur job. Au centre de l'histoire, une aventurière volant au secours d'un de ses ex empoisonné par un autre compagnon d'arme. Il s'agit donc d'une quête classique à travers le Galt afin d'atteindre le mystérieux Val des Ombres au cœur de la Chaîne des cinq Rois, une quête qui prouve si besoin était qu'il vaut mieux éviter le flirt entre PJ... surtout quand un mago jaloux tient la chandelle ! Sans aller jusqu'à Shakespeare, n'exagérons rien, le livre est suffisamment épais pour poser la psychologie des persos et pour assurer une progression cohérente à l'intrigue. Correctement écrit malgré quelques lourdeurs de style, on en a pour ses sous.

Philippe Rat

Éditeur • Black Book Éditions sous licence Paizo Publishing
Prix constaté • 12 €



MUSIQUE

LE TRÔNE DE FER – SAISON 2

Retour à Westeros...

Ramin Djawadi revient aux commandes de la BO du *Trône de fer* pour cette saison 2, qui s'ouvre comme il se doit par le puissant générique de la série, déjà présent sur la BO de la saison 1. Le disciple de Hans Zimmer signe à nouveau une musique inspirée, disposant cette fois d'un véritable orchestre symphonique. Outre le générique, on retrouve une variante du thème du roi. Pour le reste, il s'agit d'une toute nouvelle partition qui vient parfaitement compléter celle de la saison 1.

Des ambiances variées sont convoquées au fil des morceaux (tension, héroïsme, nostalgie, exotisme et même action), toujours servies par des mélodies agréables qui pour autant ne sont pas marquantes (le générique mis à part). C'est un vrai avantage quand on souhaite réemployer une musique pour accompagner ses parties de JdR, qu'il s'agisse du *Trône de fer* ou de tout autre jeu de fantasy. Je vous la conseille donc tout particulièrement !

MS

Éditeur • Varèse Sarabande
Prix constaté • 18 € (en CD) ou
9,99 € (en mp3)



JEU DE FIGURINES

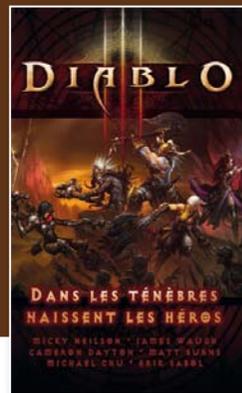
BATMAN MINIATURES GAME

De la fig de collec'

Un jeu de figurines avec du super-héros bien dark dedans. Ça devrait le faire. Et les miniatures sont superbes, mais n'hésitez pas à vous les faire offrir sous le moindre prétexte. Pas si mini que cela d'ailleurs – la taille pas le prix, car l'échelle est supérieure au standard et certains personnages dépassent les 60 millimètres ! De la collec' assurée avec ça. Sinon, le système de jeu permet un principe de planification des actions, dans le sens où le joueur ayant l'initiative répartit des points de volonté entre ses différentes caractéristiques pour une utilisation ultérieure, au vu et au su de son adversaire, qui fait ensuite la même chose avec un petit avantage compensant le fait qu'il joue en dernier. Plus vous avez investi de points en attaque, plus vous lancez de dés ; plus vous en avez mis en mouvement, plus vite votre personnage se déplace. Simple, efficace, sans être très original. Les fans se doivent de posséder les figs et peuvent jouer avec les règles disponibles gratuitement sur le web.

Farid Ben Salem

Éditeur • Knight Models
Prix constaté • NC



LIVRE

DIABLO 3 DANS LES TÉNÉBRES

Terreurs fermières

Pour moi, *Diablo*, ce sont des millions de clics à basher du stream et le souvenir nostalgique de la recherche frénétique du fucking *cow level* dans le premier opus du nom. Quant à l'adaptation JdR des Sorciers de la Côte, je ne sais même pas quelle tête ça a. Autant dire que je ne suis pas vraiment le client idéal pour les franchises romans.

Mais bon, le bouquin traînait sur l'étagère et l'introduction de cette anthologie de nouvelles faisait état d'un furieux débat au sein du staff de *Blizzard* : la terreur de Sanctuaire devait-elle être trash-gore ou au contraire finement suggérée ?

J'ai donc lu, plus par curiosité qu'autre chose. Eh ma foi, c'est plutôt bien écrit et au final une bonne surprise. Il y en a pour tous les goûts, mention spéciale pour *Théâtre du macabre* : l'exil noir, et c'est exploitable en med-fan avec un peu de travail.

PR

Éditeur • Panini Books sous licence
Blizzard
Prix constaté • 8 €



JEU DE SOCIÉTÉ

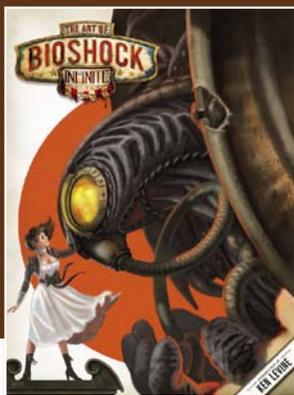
JUNGLE SPEED SAFARI

Un Jungle Speed plus jungle

Ok d'accord, vous connaissez tous ce jeu et vous y avez joué maintes fois. Entre amis, en famille, en colo... Les cartes aux motifs abstraits n'ont plus de secret pour vous et vous usez même de bluff afin de décontenancer vos adversaires. Mais Tom Vuarchex et son compère Pieric Yakovenko n'ont jamais vraiment arrêté de chercher de nouvelles idées pour nous faire jouer depuis la sortie de leur succès mondial, et cette année va voir l'arrivée de leur nouveau hit ! Non pas un *Jungle Speed* édulcoré, de poche, à emporter ou à manger sur place... mais un *Jungle Speed* avec un thème et une toute nouvelle façon de jouer. Quelques indices : plusieurs totems, des animaux, des mimes, des couleurs, un chasseur, des esquives... Les joueurs vont presque créer une histoire cette fois avec une mécanique très simple et très accessible. J'ai eu la chance de le tester lors du Festival des Jeux à Issy-les-Moulineaux. Verdict : ça va être de la balle !

Farid Ben Salem

Éditeur • Asmodee
Prix constaté • NC



LIVRE (VO)

THE ART OF BIOSHOCK INFINITE

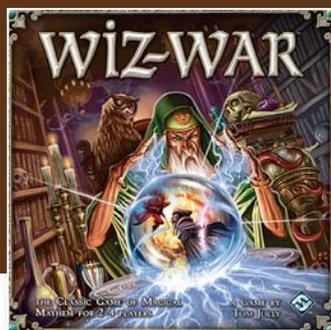
La tête (mutante) dans les nuages

C'est à la mode, et c'est tant mieux, on voit de plus en plus souvent fleurir les ouvrages recensant artworks et croquis des équipes créatives de jeux vidéo. *The Art of Bioshock Infinite* est un livre magnifique reprenant les illustrations et artworks du jeu. Paysages, personnages, architecture, travaux préliminaires... Peu de texte, beaucoup d'illustrations, et une mine d'inspirations visuelles pour tous les JdR à tendance pulp et/ou steampunk.

On pense rapidement à *Spirit of the Century* ou au supplément *Stormchasers* pour les *Mille-Marches*. On prend plaisir à parcourir l'ouvrage, on se laisse rêver au gré des pages et on replonge dans l'univers de *Bioshock* avec délectation. Un véritable plaisir des yeux dans un écran de qualité.

Julien Dutel

Éditeur • Dark Horse
Prix • 39,99 \$



JEU DE CARTES

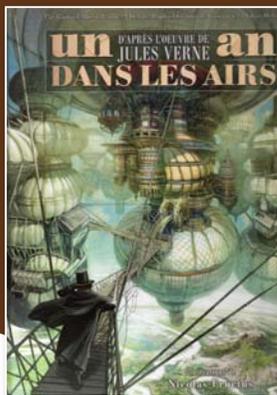
WIZ WAR

Une énième édition d'un ancêtre de Magic

Huit, huitième édition pour ce jeu qui a toujours connu un succès certain de l'autre côté de l'Atlantique, beaucoup moins de ce côté-ci. Attention, on a affaire à un jeu qui vient tout droit des années 80 et le but est de balancer un maximum de matos sur le plateau et contre l'adversaire, de réaliser des combos et de mourir ou gagner au plus vite. On enchaîne donc les parties à un rythme effréné sans chercher à prendre en compte certaines petites incohérences. En fait, les principes de base sont très simples, donc d'un abord facile et ouvert à tous. Mais l'utilisation des cartes demande une lecture attentive et peut décontenancer les joueurs inexpérimentés. À titre indicatif, l'auteur du jeu n'est pas un inconnu, Tom Jolly, et à la lecture de son nom, vous vous souvenez subitement qu'il a fait *Disk War*, *Drakon* et *Cave War*. Et, paraît-il que *Wiz War* aurait influencé un certain Richard Garfield...

FBS

Éditeur • Edge/FFG
Prix constaté • 49,95 €



LIVRE

UN AN DANS LES AIRS

Le tour du monde en 80 œuvres (ou presque)

Une année de voyage autour du monde à bord d'une citée volante faite de ballons à l'air chaud agglomérés en compagnie de Jules Verne et de trois de ses compagnons. Un roman d'aventure épistolaire magnifiquement illustré qui nous tient en haleine jusqu'à la fin. Le travail est énorme, très documenté et agréable à lire.

Les auteurs nous emmènent sur les traces des romans de Jules Verne au gré d'un voyage qui aurait, disent-ils, inspiré une grande partie de son œuvre. Avec sa collection Ouroboros, Mnémos nous a habitué à des ouvrages d'une grande qualité et force est de constater que celui-ci ne déroge pas à la règle. On le lit vite, d'un trait. Voilà une inspiration parfaite pour des jeux comme *Château Falkenstein* et d'autres créations à l'imaginaire débridé.

JD

Éditeur • Mnémos

Matériel • Livre de 140 pages couleur, couverture rigide

Prix constaté • 36 €



DVD / BLU-RAY

JUDGE DREDD

La Loi, c'est moi !

Mega City One, ses 800 millions d'habitants vivants les uns sur les autres suite à la traditionnelle catastrophe nucléaire. Des robots, des criminels, des laissés-pour-compte, des cinglés en tout genre. La *Terre Maudite* et ses mutants. Luna One, le nouveau far-west. Des aliens évidemment agressifs. Un système fascinant venu naturellement, accepté de tous, en réponse au Chaos. Et les Juges, à la fois policiers, jury et bourreaux, appliquant la Loi à la lettre.

S'il existe une adaptation par TSR, une version D20 et, parue plus récemment, une licence motorisée *Traveller* chez Mongoose Publishing, *Judge Dredd* est au départ un monument de la BD anglaise né en 1977, globalement très connu et apprécié, mais qui n'a jamais percé en France. Sa réputation de manichéisme totalitaire sans réel intérêt y est pour beaucoup et les deux films (le premier avec Stallone datant de 1995 et le second chroniqué en page 101) n'aident guère en jouant sur cet aspect. S'arrêter à cette image superficielle est pourtant une erreur ! Mais pour s'en rendre compte, il faut lire la BD.

En anglais, le tout est en cours de compilation chez l'éditeur 2000AD



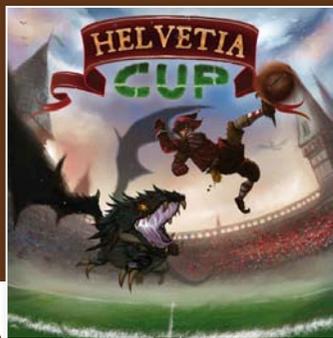
Books avec pour le moment 19 *Complete Case Files* et 4 *Spécial Cases*. En français, on se rabattra sur l'Intégrale de Soleil US Comics qui donne à voir en « seulement » 4 volumes (3 disponibles à ce jour) des aventures initialement publiées dans la revue anglaise *2000 AD*. Ces bons gros pavés reprennent les planches originales – pas toujours d'une finesse exceptionnelle quand au trait et à la reprographie – d'histoires courtes avec de très bons arcs narratifs tels que la traversée de la Terre Maudite, la révolte des robots ou la guerre civile contre le Juge Suprême Cal, despote fou à la Néron.

Un univers déjanté, un héros psychorigide pas si inhumain que cela, beaucoup d'action, de l'humour et au final une belle critique des partisans de la tolérance zéro jusqu'à l'absurde : « *On peut créer toute une race de conformistes tarés au cerveau passé à la moulinette et les nommer «Juges» ou alors on peut créer des gens aux idées larges et les nommer «humains»* » (Judge Dredd). Lisez je vous dis !

Philippe Rat

Éditeur • Soleil US Comics

Prix • environ 30,00 € le volume (4 tomes, 3 disponibles à ce jour)



JEU DE FIGURINES

HELVETIA CUP

Du foot sur hex pour la précision suisse

Nos amis suisses, toujours autant investis dans le monde ludique, nous offrent un jeu de foot avec cases et figurines fantastiques. Non, je ne prononcerai pas ici le nom du vénérable mais je ne sais pas si je tiendrai jusqu'à la fin de cette pige. Deux équipes de créatures s'affrontent tout en évitant les accrochages et les tacles, vaut mieux car c'est du prépeint pour les 18 figurines de la boîte !

L'objectif de chaque joueur est évidemment de marquer le plus de buts sachant qu'un tour de jeu se termine dès que le ballon change de camp, soit après un but, soit suite à une interception. Deux niveaux de règles, Family et Geek. Pour la première, une double-page de règles suffit. Quant à la seconde, on comprend mieux avec elle l'emploi d'hexagones pour le découpage du terrain. Une bonne petite boîte à sortir les soirs de match si vous êtes allergique aux événements les plus importants de ce sport très télévisuel.

Farid Ben Salem

Éditeur • Helvetia Games
Prix constaté • 68,50 €



MUSIQUE

BORGIA, SAISON 1 ET 2

Du son, du sang et de la pourpre

Tant qu'à vous parler de sa musique, j'en profite pour vous conseiller de regarder la série. Elle bouscule la réalité historique mais donne de bonnes pistes aux MJ désireux de convertir un livre d'histoire en scénario jouable.

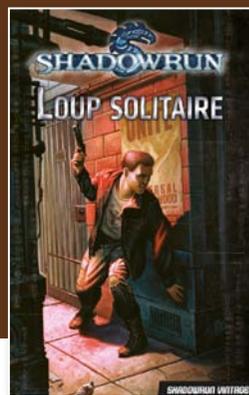
Or donc, la bande originale. Deux albums, un par saison, deux auteurs différents sans que la rupture de ton soit trop sensible. Tous deux ont su créer de belles ambiances musicales.

J'ai une préférence pour la BO de la saison 1, plus copieuse. Mais les morceaux de la saison 2 sont plus énergiques, font moins « scènes de cour » et plus « je m'appelle César Borgia et un jour, je serai maître du monde ».

À quoi est-ce que ça peut servir ? Chants latins mis à part, le mot qui me vient à l'esprit est *Warhammer*.

Tristan Lhomme

Éditeur • Sony Music
Auteurs • Cyril Morin (saison 1) et Éric Neveux (saison 2)
Prix constaté • 11,99 € (saison 1) et 9,99 € (saison 2)



ROMAN

SHADOWRUN – LOUP SOLITAIRE

Les Infiltrés 2054

La vie de ganger n'est déjà pas facile quand on vit à Seattle en 2054, alors quand on est en plus un flic de la Lone Star en mission d'infiltration, le stress n'est plus un problème, c'est un mode de vie. Et les problèmes de l'ami Rick Larson ne vont pas s'arrêter là, bien au contraire.

Si les runners entrent bien en scène à partir du milieu du roman, prendre un flic pour héros est une vraie bonne idée qui permet de découvrir le monde sous un angle sensiblement différent. La vie dans la conurb', le quotidien des années 2050, il y a clairement des choses à apprendre et à emprunter dans ce roman, des idées pour l'ambiance mais aussi des scènes complètes. Ce n'est pas de la grande littérature mais N. Findley sait écrire et a parfois des fulgurances, des petits trucs qui font sourire, voire rire, et que l'on note pour ses prochaines parties. Un bon moment de lecture pour les amateurs du Sixième Monde.

Stéphane Gallot

Éditeur • Black Book éditions sous licence Catalyst Lab et Topps
Auteur • Nigel Findley
Prix constaté • 12 €



DVD & BLU-RAY

DREDD

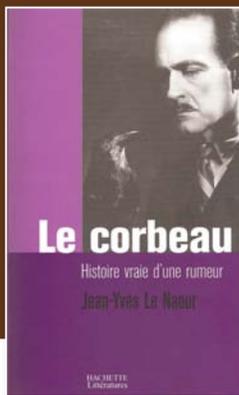
Le dernier paladin

Le plus célèbres des juges n'est pas seulement à l'honneur sur les planches de BD, il revient également en ce début d'année en DVD et Blu-Ray. Si le film n'a pas eu les honneurs d'une sortie en salles dans notre douce contrée et n'a pas profité de l'engouement pour la 3D, il n'est pas à rejeter d'un bloc pour autant. Côté scénar, on est dans la même veine que *The Raid*. C'est simple, mais le cœur y est, avec les autres muscles autour et l'armure par-dessus. Tour à pacifier, check ! Nouvelle drogue permettant des effets stylés à filmer, check ! Notez aussi que le casting est réussi avec en tête de fil Karl Urban (que tout rôliste connaît pour son rôle dans *Le Seigneur des Anneaux*), moins bavard et pourtant moins caricatural que Stallone 17 ans plus tôt, impeccable dans le rôle de Dredd malgré la contrainte du casque. Du visage de Dredd, comme dans la BD originale, vous ne verrez rien ou presque. Parmi les autres acteurs, signalons l'étonnante Olivia Thirlby, parfaite dans la peau d'un juge novice, à des lieux de ses rôles précédents, et surtout Lena Headey, qui passe de Cersei Lannister à un rôle de chef de gang ultra-violente maîtrisant tout un cartel depuis sa tour au cœur du plexe.

SG

Éditeur • Metro

Prix • 15 à 30 € selon les versions



LIVRE

LE CORBEAU – HISTOIRE VRAIE D'UNE RUMEUR

« Je suis l'œil de tigre et je vois tout »

Les faits divers, reflets de leur époque, sont une mine de situations prêtes à l'emploi pour un meneur de jeu. Ce petit livre raconte une affaire de lettres anonymes dans une paisible ville de province, au début des années 20. Pendant cinq ans, « l'œil de tigre » envoie des dizaines de courriers déliants mais bien informés et sème la zizanie dans la bourgeoisie locale. L'une de ses cibles en perd la raison. Les journalistes de Paris débarquent. Le juge d'instruction, manipulé, se ridiculise en faisant appel à un hypnotiseur, des experts viennent se faire de la publicité, le *Canard Enchaîné* ricane...

L'enquête finit par aboutir, l'oubli s'installe... mais l'affaire a suffisamment marqué les esprits pour servir, vingt ans plus tard, de base au scénario du chef-d'œuvre de Clouzot, *Le Corbeau*. À vous de l'exploiter !

TL

Éditeur • Hachette

Auteur • Jean-Yves Le Naour

Prix constaté • 18 €



ROMAN

PLAYER ONE

Manifeste de culture geek

En 2044, la Terre a bien ramassé, l'humanité aussi, et les masses ont pris l'habitude de se réfugier dans un monde virtuel, l'OASIS. Quand James Halliday, son créateur, décède sans héritier, lui qui possède la plus grande fortune mondiale, une grande chasse au trésor commence. Le premier qui résoudre l'ensemble des énigmes dissimulées dans le monde virtuel touchera le jackpot. Le truc, c'est que James Halliday a grandi dans les années 80, fan de séries TV, de cinoche, de JdR et de jeux vidéo. Voici comment un revival de la culture de la fin du XX^{ème} envahit subitement le monde futur. Et derrière le héros, Wade, le lecteur profite d'un véritable manifeste de culture geek.

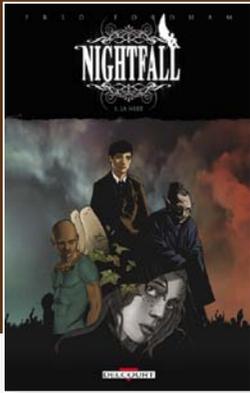
Pacman, *Sacré Graal*, les vieux modules *D&D*, *Wargame*, les héros DC Comics, *Ladyhawke*, les premiers PC, Tolkien... tout y passe, y compris la janimation. Un livre écrit par un geek pour des geeks, intéressant même pour un newbie et auquel on pardonne sans mal quelques lourdeurs de style.

SG

Éditeur • Michel Lafon

Auteur • Ernest Cline

Prix constaté • 17,95 €



BD

NIGHTFALL — LA NUIT

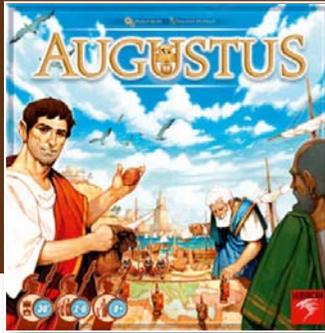
Songe d'une nuit habitée

Ce ne sont pas un mais deux mondes que Fred Fordham donne à voir avec ce premier tome de *Nightfall*. Le premier univers, dystopique, évoque *V for vendetta* et *1984* avec son Londres futuriste sombre et fasciste. Le second, relecture fantasy du *Paradis perdu* de Milton, fait penser à un *Peter Pan* dépeint par un Lewis Carroll sous acide.

La promenade est intrigante, furieuse et pleine de nobles ambitions... mais l'œuvre souffre de quelques imperfections, de celles que gardent les idées portées trop longtemps, les toiles trop souvent remises à l'ouvrage. Les dialogues auraient également pu être plus chiadés. Des pacotilles au vu du résultat final, une entrée en matière très réussie pour un comics qui ose s'éloigner des voies bien tracées et faire son propre chemin, sinueux et personnel, un peu enfantin mais foutrement poétique, à travers le dépoussiérage d'un monument littéraire et de sa mythologie.

Stéphane Gallot

Éditeur • Delcourt - Comics Fabric
Prix constaté • 13,95 €



JEU DE PLATEAU

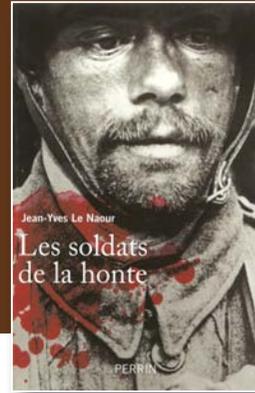
AUGUSTUS

Le loto sans les millionnaires mais avec des légionnaires

Vous avez une petite heure à tuer avec vos potes et vous vous tâtez sur le choix du jeu afin de passer un moment agréable. Faites une blague et proposez un loto comme on peut en faire dans les grandes salles de mairie avec des jetons que l'on tire au sort et qui indiquent un numéro que les participants cochent, espérant fébrilement remplir leurs grilles avant les autres. J'ai à peu près énoncé les règles d'*Augustus* jusque-là, sauf que Paolo Mori est aux manettes et le talentueux Vincent Dutrait aux illustrations. L'italien vous propose de mobiliser des légions afin de tenter de contrôler des provinces et des sénateurs à l'époque romaine. Le principe du tirage aléatoire des jetons est toujours présent mais il indique sur quel symbole de vos différents objectifs vous pouvez placer une légion. Tout se joue avec le choix des symboles investis et sur les objectifs récupérés tout au long de la partie. Un bon petit jeu pour commencer à jouer vite.

Farid Ben Salem

Éditeur • Hurrigan
Prix constaté • 30 €



LIVRE

LES SOLDATS DE LA HONTE

La guerre aux cent mille fous

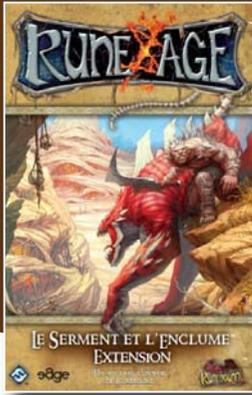
La Première Guerre Mondiale a tué et mutilé à une échelle inimaginable aujourd'hui. Il faut ajouter à ce bilan des dizaines de milliers de soldats rendus démentés par les combats, plus des centaines de milliers d'autres rongés par le stress post-traumatique.

Les soldats de la honte présente un panorama glaçant des tâtonnements de la médecine militaire face à un phénomène nouveau. Ces fous sont-ils des blessés ? Des malades ? Ou des simulateurs prêts à tout pour ne pas retourner se battre ? Faute de pouvoir faire le tri, les neurologues français vont s'éprendre du « torpillage », autrement dit des électrochocs à très forte dose, et les pratiquer à grande échelle.

Voilà un bon prétexte pour peupler vos années 20 de vétérans plus ou moins secoués ! Et en prime, c'est un regard passionnant sur les mentalités de l'époque... Ont-elles tellement changé ?

Tristan Lhomme

Éditeur • Perrin
Auteur • Jean-Yves Le Naour
Prix constaté • 19 €



JEU DE CARTES

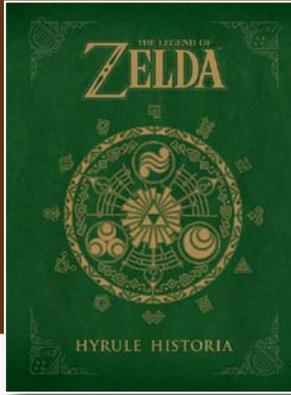
LE SERMENT ET L'ENCLUME

Jouer encore mieux avec un jeu déjà parfait

Et j'y vais encore de mon petit deck-building pour ce numéro de Casus avec l'extension pour *Rune Age* qui est la quintessence de ce type de jeu. Une petite merveille, comme souvent déclaré, donc logique que l'on voit apparaître du suivi avec deux nouvelles races, des Nains qui utilisent l'Or dans les stratégies et des Orques sauvages qui vous poussent à vous débarrasser des cartes que vous avez en main. Dorénavant, chaque faction passe de quatre unités à six dont une considérée comme Mythique et qui ne peut être détruite, augmentant les possibilités tactiques. De nouveaux scénarios, des événements supplémentaires, des cartes neutres et même de nouvelles formules pour les modules de la boîte de base. Mais aussi des Lieux remarquables accessibles seulement via un des scénarios. Ils modifient légèrement les règles et ajoutent un principe de Puissance. Cette petite extension est indispensable et contient quand même 210 cartes.

Farid Ben Salem

Éditeur • Edge/FFG
Prix constaté • 24,90 €



LIVRE (VO)

THE LEGEND OF ZELDA : HYRULE-HISTORIA

A link to the past

The Legend of Zelda, c'est l'histoire de Link qui va sauver sa princesse, et c'est pourtant elle qu'on crédite avec le titre du jeu. Mais c'est surtout une saga qui, en près de 30 ans, a durablement marqué le paysage vidéoludique. Avec *Hyrule Historia*, Dark Horse Books revient sur cette saga en nous proposant artworks, chronologie et autres croquis préliminaires. L'ouvrage est idéal pour servir d'inspiration à des univers colorés, enchanteurs et légers. Il est cependant dommage qu'un bon quart de l'ouvrage soit concentré sur le dernier opus de la saga : *Skyward Sword*.

Le matériel présenté est cependant d'une grande qualité et très inspirant. Quant aux fans de *Zelda* (le jeu, pas la donzelle), ils y trouveront largement leur compte. Une traduction française est annoncée pour bientôt chez *Soleil Manga*.

Julien Dutel

Éditeur • Dark Horse Books
Prix constaté • 34,99 \$
Matériel • 274 pages couleur, couverture rigide



MUSIQUE

BACCANO!

Highlander meets Al Capone

Quand des mafiosi deviennent immortels par hasard, les ennuis commencent. Yoshimori Makoto nous offre avec cette bande originale un petit bijou de jazz et de fusion.

Les ambiances varient entre un jazz classique typique des années 30 et un jazz teinté de funk, voire parfois même de reggae. Les ambiances sont variées : tristes, sérieuses, sombres, drolatiques... on ne peut s'empêcher de penser au travail de Yoko Kanno & the Seatbelts sur *Cowboy Bebop*. Et que dire de *Paradise Lunch*, qui est employé comme opening de l'anime ?

Seules ombres au tableau, deux plages contenant le générique de fin (par Oda Kaori, un morceau de J-Pop classique) et un des morceaux d'ambiance parmi les plus intéressants malheureusement couvert par un dialogue issu de l'anime.

Julien Dutel

Éditeur • Sony Music Japan
Durée • 26 pistes, 52 minutes
Prix constaté • NC



Mais aussi...

EARTHDAWN, SHADOWRUN,
WARHAMMER, CTHULHU,
SAVAGE WORLDS, CO, ETC.

En quelques mots...

Des PJ qui se réveillent dans une chambre froide obscure avec une longue cicatrice sur le corps et, à leurs pieds, une jarre palpitante de vie ; un chaman rendu fou par un esprit insectoïde malveillant mais qui a finalement réussi à créer un corps d'accueil pour cette chose ; des expériences sordides abandonnées au fond d'une sombre cachette qui n'est pas sans rappeler la batcave...
Secouez, servez-frais !

Fiche technique

TYPE • Ouvert (donjon)
PJ • 4 à 5 aventuriers de tout niveau
MJ • Tout niveau (mais un peu de bouteille vous permettra d'exploiter au mieux les conseils de mise en scène optionnels)
Joueurs • Tout niveau

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

THE HUMAN CENTIPEDE

Ce scénario est un one-shot très facile à insérer à n'importe quel moment de votre campagne. Écrit à l'origine pour Earthdawn, il a bénéficié d'un relooking pour Pathfinder et peut également s'adapter aisément dans l'univers de Shadowrun (voir marge page ci-contre). En revanche, ne vous sentez absolument pas obligé de regarder le film gore dont ce scénario tire son nom !

DÉCOR DE L'AVENTURE

Larvis le cafard est un chaman nain qui a toujours été attiré par le royaume des insectes et qui s'est évertué dès son plus jeune âge à entrer en contact avec le monde des esprits insectoïdes, une chose très difficile qui attire rarement mieux que des regards torves et de mauvais préjugés. Malheureusement pour lui, il a effectivement réussi à entrer en contact avec un esprit insecte enfermé dans les plans. Une reine. Si la distance a rendu toute communication correcte impossible avec l'entité, cette dernière a néanmoins hanté Larvis au point de le faire basculer dans la folie. Au fil du temps, le chaman s'est construit un repaire non loin d'une grande cité afin d'y mener des expérimentations sur la chair et sur les procédés permettant l'incarnation d'esprits. Mû par le désir de doter d'un corps la reine prisonnière des abysses, il se livra en ces lieux à des expériences sordides sur des créatures vivantes, fusionnant les corps d'êtres conscients à ceux d'insectes géants élevés au fond de sa caverne. Un jour, il finit par atteindre son Graal et par enfin invoquer l'esprit de la reine insecte hantant ses jours et ses nuits depuis près de quinze ans...

été victimes d'un groupe de vendeurs de chair (ou autres, ceci est laissé à la discrétion du MJ pour qu'il intègre au mieux cette aventure à sa campagne) et leurs corps inconscients ont été achetés par Larvis. Ce dernier a pour habitude de stocker les corps dans la pièce la plus froide de son repaire, où il garde ses futures victimes endormies grâce aux poisons des insectes qu'il élève dans sa demeure de pierre. Le chaman profite ensuite de ses « achats » pour mener diverses expériences de dissection et c'est exactement ce à quoi il s'est livré sur les PJ en utilisant notamment plusieurs objets magiques nouvellement acquis : les jarres de sang. Galvanisé par la réussite de ces dissections, Larvis est ensuite retourné à ses travaux et, miracle, a enfin réussi à invoquer son premier esprit-insecte...

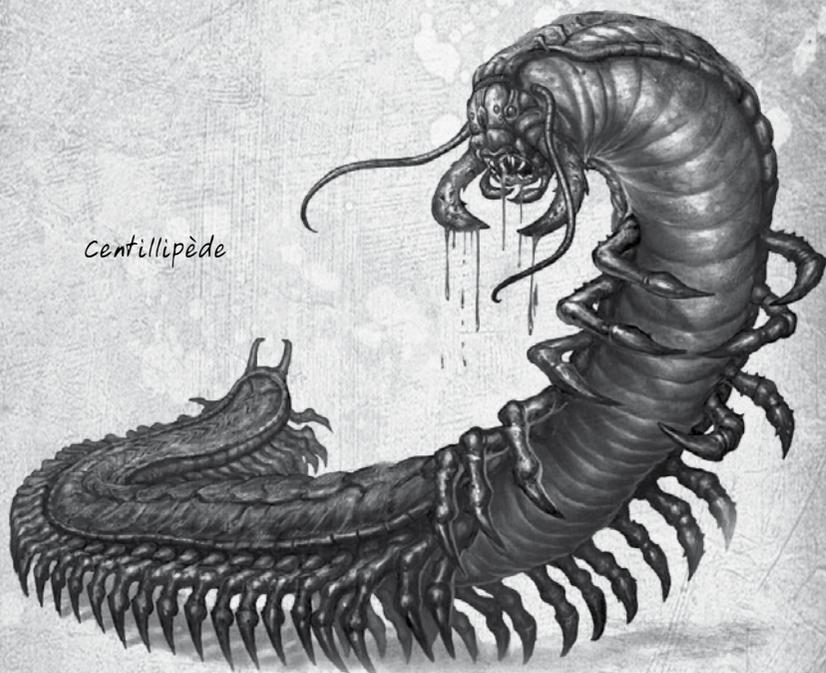
Oubliés dans une froide caverne après de longues heures d'une lente hibernation, les PJ se réveillent, nus, dans le noir, désorientés et sans souvenirs. Le but des PJ est simple : sortir vivant de l'enfer insectoïde des cavernes de Larvis et, si possible, découvrir la raison de leur présence en ces lieux.

LES CAVERNES DE LARVIS

Tout d'abord, un peu de géographie. Le complexe se compose de trois zones. La première (A), celle où se réveillent les PJ, est la plus profonde et la plus froide du repaire. →

INTRODUCTION

Pour les PJ, l'histoire commence de manière un peu particulière : ils ont



Centillipède

ADAPTEZ CE SCÉNARIO À VOTRE JEU FAVORI !

Les habitués de *Earthdawn* (ED) et *Shadowrun* (SR) s'apercevront sans doute que ce scénario fut à l'origine écrit pour l'un de ces deux jeux (et quoi qu'il en soit pour les deux).

En effet, l'incarnation des esprits insectes est un des points forts du 6^e (surtout) et du 4^e monde (un peu moins) et c'est pour exploiter cet aspect de ces univers que cette histoire de survie en contexte hostile a initialement été imaginée.

Cependant, l'ensemble de ce scénario a finalement été proposé pour *Pathfinder*. Pourquoi ? Tout d'abord, pour être jouable pour le plus grand nombre. Ensuite, parce qu'il est toujours possible de le jouer pour ED et SR, sans changement notable si ce n'est l'utilisation des statistiques techniques des esprits insectes (cafards et invaes) que vous trouverez aisément dans les livres de base de ces deux jeux. Enfin, le côté générique que l'on retrouve typiquement dans les aventures dédiés aux systèmes *Pathfinder*/D&D le rend exportable pour de nombreux JdR. On pourra même le transposer facilement vers du *Cthulhu* (en transformant la reine insecte en une créature indicible tombée du ciel ?), vers du *Warhammer* (40K ou *Fantasy*) en faisant naître d'étranges rejetons de Nurgle et même vers de la SF fantastique. Le côté caverneux générique permet de ne pas avoir à retravailler tout le décor, donc lancez-vous !

MISE EN SCÈNE ? (1)

Si vous aimez les petites mises en scène et si vos joueurs n'y sont pas fermés, voici quelques idées pour donner un cachet particulier à cette introduction.

Réunissez les joueurs autour de la table. Laissez-les s'installer tranquillement comme ils en ont l'habitude. **Subitement, demandez-leur de vous donner leurs feuilles de personnage** et prévenez-les, surprise (!), qu'ils ne vont pas jouer leurs PJ habituels ! C'est le bon moment pour leur dire de vous faire confiance et de ne pas paniquer.

Si vous avez le matériel nécessaire, demandez-leur d'enlever tout leur propre matos de jeu (dés, crayons, figurines, etc.) puis distribuez-leur des dés, crayons et gommes préparés à l'avance et, dans l'idéal, identiques.

Cela les fera sortir de leurs habitudes et créera une première tension (et de la curiosité) pour enchaîner sur la suite.

Allumez les bougies, éteignez la lumière et demandez à vos joueurs de fermer les yeux ! Vous voyez, que des astuces classiques, mais toutes en même temps.

Voilà, vous êtes paré.

Lancez la musique (voir marge page 117) et attaquez avec le texte en italique plus loin).

PS : n'oubliez pas d'autoriser vos joueurs à rouvrir leurs yeux à la fin du texte.

DÉCOUVRIR LES JARRES SANGLANTES

Si les PJ fouillent ou tâtonnent autour de leur table de pierre, ils découvrent (et peuvent faire tomber sur un 1 naturel) une jarre de terre cuite, posée au pied de chacun d'eux...

Si un PJ touche une jarre, IL LA SENT PALPITER DE VIE ! Une vie qui semble résonner en écho avec les battements de son propre cœur. Glups !

Pour plus d'informations sur les jarres, voir la marge page 109.

C'est tout naturellement ici que Larvis a choisi de garder les corps de ses cobayes endormis. La seconde (B) est une sorte de vieil entrepôt où Larvis s'est livré pendant des années à des expériences sordides sur la chair humaine et insectoïde. On y trouve les restes plus ou moins vivants de ses recherches, ainsi que l'élevage d'insectes dont il tire (entre autres) ses poisons d'endormissement et un espace dédié aux fungus (dont les sucres facilitent la cicatrisation après ses greffes). La troisième zone (C), la plus proche de la surface, est le lieu de vie de Larvis. C'est ici que les esprits-insectes se sont installés.

AI. LA CHAMBRE FROIDE

Abandonnés à leur sort dans la chambre froide, les PJ se réveillent et reprennent peu à peu conscience à mesure que le poison achève de se diluer dans leur sang...

C'est parti !

Si vous voulez mettre vos joueurs dans l'ambiance, suivez les recommandations en marge page précédente et paraphrasez ou lisez tel quel le texte suivant :

*Vous avez mal au crâne. Vos membres sont raidis, tous vos muscles rigides et endoloris. **Vous ne vous souvenez de rien.***

*Vos corps ne sont qu'un bouillant chaudron de douleur. À mesure que vous vous réveillez d'un coma inexplicable, vous appréciez de nouvelles sensations : le froid intense d'une dalle de pierre polie sur votre peau nue ; l'obscurité manifeste qui vous entoure ; le bourdonnement entêtant d'un mal de crâne qui vous paraît se dissiper, peu à peu. Lentement. Très lentement. Il vous semble que de longues minutes passent. **Et vous ne vous souvenez de rien.***

Pour vous, le réveil s'effectue au ralenti. Plier un bras vous demande un effort de longue haleine. Tourner la tête exige un effort insoupçonné et angoissant. Malgré la désagréable sensation de froid, une forme de chaleur, lointaine, diffuse, reprend le dessus. Bientôt, la raideur subie par vos corps glacés s'estompe. Assez pour tenter de vous relever. Doucement.

*Vous voilà assis dans les ténèbres les plus totales. Vos sensations se libèrent. Votre bouche est pâteuse et vous avez l'impression d'avoir bu une liqueur alcoolisée aux relents médicaux. Vos mains, maintenant plus souples, tâtonnent sur la pierre polie de ce qui semble être une grande table surélevée. **Mais vous ne vous souvenez de rien.***

En bougeant, vous butez contre le seul objet posé sur la table, une sorte de petit pot en fer à côté de vous, glacial. L'impact de votre corps avec le pot coïncide avec le retour de vos sens auditifs, suivi par celui de vos maux de tête. Vous entendez plusieurs autres lentes respirations à proximité.

Pour les PJ capables de voir dans l'obscurité totale, transmettez les informations supplémentaires :

Vos paupières retrouvent peu à peu leur souplesse et vous parvenez à ouvrir les yeux au prix d'un effort mental soutenu. Vous apercevez alors plusieurs silhouettes [donnez des informations aussi peu précises que possible sur la race des personnages afin d'entretenir le flou] dans l'obscurité de la pièce, également assises et l'air exténuées.

Cicatrices

Il est temps de demander un test de Perception (DD 18 du fait de l'obscurité totale) pour lancer l'aventure :

- **Échec** : RAS
- **Réussite** : lisez le texte ci-dessous.

En déplaçant votre corps lourd sur la surface plane, vous sentez comme une sourde douleur, comme après une bataille au cours de laquelle vous auriez été violemment blessé.

- **Réussite de 5 points ou +** : lisez le texte ci-dessous.

En déplaçant votre corps lourd sur la surface plane, vous sentez que votre peau (ou quelque chose sur votre peau) râpe contre la pierre froide. En passant la main sur votre torse, vous découvrez un pli douloureux. À cet endroit précis, en faisant courir vos doigts avec douceur, vous sentez des aspérités... des coutures...

Une immense cicatrice cousue de fil épais, douloureuse, suintante et légèrement amollie, qui balafre votre torse de haut en bas.

Pas le temps de souffler

Pour vous faciliter la mise en place de l'aventure et ce lancement choc, voici quelques conseils :

Faites des tours de table en demandant à chaque PJ ce qu'il fait, un peu comme s'il s'agissait de rounds de combat. En fonction des actions des personnages, ils seront plus ou moins parés à affronter les adversaires qui approchent !

1^{er} tour de table : il ne se passe rien, laissez les joueurs se parler et effectuer leurs premiers déplacements (ils sont encore fatigués, n'oubliez pas de le leur faire comprendre et ressentir).

2^e tour de table : si un PJ prend la peine d'écouter autour de lui et réus-

sit un test de Perception (DD 20), il entend des pas approcher depuis la direction de la porte de la chambre froide. Évidemment, appliquez un malus à ce jet si vos joueurs communique beaucoup (eh oui, cela les distrait).

3^e tour de table : cette fois, le test de Perception est plus facile (DD 15) pour entendre approcher la menace. Il reste toutefois nécessaire qu'un PJ prenne la peine d'écouter autour de lui.

Une fois ces premiers tours de table effectués, passez aux choses sérieuses :

Soudain, l'encadrement d'une porte invisible craque. Un bruit métallique résonne, immédiatement suivi par un grincement et un mouvement d'air. Plusieurs humanoïdes, dont vous ressentez l'inquiétante présence, pénètrent dans l'étrange salle froide et obscure. Que faites-vous ?

4^e tour de table : les PJ disposent encore d'un tour de table (un round) pour effectuer une ultime action avant que la situation ne dégénère (à moins que les PJ fassent semblant d'être inertes, il y a des malins !). Dans la panique, c'est le moment de hurler « stop ! » et « initiative » !

Infos supplémentaires pour ceux qui voient dans le noir : *des silhouettes humanoïdes de taille moyenne s'avancent dans la pièce. Chacune tient fermement une sorte de gourdin dans la main.*

Créatures (deux de plus que les joueurs). Les créatures qui viennent de pénétrer la pièce sont des esprits-insectes « ouvriers » récemment incarnés et envoyés par la reine pour récupérer les derniers corps stockés ici afin qu'elle prépare l'arrivée de nouveaux compatriotes insectoïdes. →

MISE EN SCÈNE ? (2)

Pour que les joueurs ne voient pas venir ce qui va suivre, relevez discrètement les stats de leurs personnages. Ensuite, préparez des feuilles de perso réduites à l'essentiel (Perception et visions particulières, Init, Att, dégâts, JS, CA, pv) pour chacun d'entre eux. Au moment où vous demandez le premier jet à vos joueurs (voir *Cicatrices*, page ci-contre), **donnez à chaque joueur une feuille de personnage réduite correspondant au personnage d'un autre joueur**. Avec un peu de chance, ils ne réaliseront pas tout de suite que ce scénario met en scène et affecte leurs PJ habituels. Enfin, précisez bien que la Dextérité des PJ est diminuée (voir les effets du poison de Larvis, page 109), mais que les effets s'estompent peu à peu. La mémoire vacillante des personnages les empêche pour le moment de faire appel à d'éventuels sorts.

Dès que la lumière est allumée dans la pièce, l'effet de surprise est passé. Laissez dès lors les joueurs reprendre le contrôle de leur personnage et ressortir leurs propres feuilles de perso (en pensant à reporter au passage les éventuels dégâts subis lors du combat !)

LES OUVRIERS HUMANOÏDES

Pour les statistiques des ouvriers humanoïdes, en fonction du niveau des PJ, consultez les profils proposés en page 276-277 du *Guide du Maître Pathfinder JdR* et adaptez le nombre d'ouvriers de manière à obtenir une rencontre équilibrée (suivez la méthode d'équilibrage des rencontres présentée dans le GdM).

▶ Lancez le combat !

Quelques informations à ne pas oublier pour ce combat.

Si vous avez décidé de ne pas appliquer les suggestions de mise en scène en marge ci-contre, vous devez signaler les effets du poison de Larvis sur les personnages et révéler aux PJ la triste nouvelle : pour le moment, leur tête est en vrac et ils ne peuvent pas utiliser la moindre capacité magique, ni leurs pouvoirs magiques ou surnaturels. Ce premier combat se mène à la seule force du poignet. Il doit être sale, obscur et à l'ancienne !

L'obscurité. À moins que les PJ voient dans le noir ou soient parvenus à créer de la lumière, l'obscurité rend le combat très difficile (mais absolument pas impossible).

Comportement des ouvriers. Surpris de se retrouver face à des êtres éveillés (si c'est le cas), ils attaquent immédiatement, frappant avec leurs masses (dégâts contondants) afin de ne pas les tuer pour les apporter en vie à leur reine. Ils ne fuient pas (ne cherchez pas à comprendre l'esprit des insectes, ils ne sont pas de ce monde...) et combattent jusqu'à la mort.

Les esprits-insectes faibles conservent un accès restreint à la conscience de leur hôte, ce qui leur permet de garder (généralement) une apparence et un langage corporel presque normal.

Utiliser le mobilier pour se battre. Voici la liste des objets dont peuvent se servir les PJ lors du combat : les pots en fer (les pots contenant le poison mis au point par Larvis qui sont disposés sur chacun des autels où se sont éveillés les PJ, dgts 1d4. Ils se brisent en cas de 20 naturel), les masses des ouvriers (l'équivalent d'un gourdin), les outils se trouvant sur l'atelier au fond de la pièce (voir plus bas).

Allumer la lumière et fouiller la chambre froide

L'endroit étant entièrement plongé dans le noir, la fouille des lieux ne peut se faire qu'à tâtons tant que les PJ ne disposent pas d'une source de lumière ou d'un autre moyen de perception. Rappelez-leur que le ridicule ne tue pas ! :)

Dès que la lumière est allumée, transmettez les infos suivantes :

La flammèche qui s'embrase sous vos yeux meurtris par un profond coma fait l'effet d'une onde de chaleur balayant la chambre froide. Rouvrir les yeux est une épreuve, mais vous apercevez enfin l'étrange environnement dans lequel vous vous êtes réveillé et pouvez de nouveau contempler les visages de vos compagnons d'infortune, ceux de vos amis. Tous sont blafards et amaigris. Sur leur torse, sous la côte droite ou au niveau du sternum, une immense cicatrice rougie a été recousue avec un fil épais.

Une grande pièce se dévoile dans la lumière, taillée dans une roche aux aspérités apparentes. Au centre trônent huit tables de pierre, plus ou moins bien polies. Sur trois d'entre elles, les corps refroidis de deux nains et d'un humain que vous ne reconnaissez pas paraissent morts. Posés à côté d'eux, des pots de fer similaires à celui qui se trouvait à côté de chacun de vous lors de votre réveil. Le long du mur du fond se tient un atelier en bois poussiéreux sur lequel reposent, en vrac, des outils de bois et de métal, des liquides sombres et gluants, et d'innombrables poteries de toutes tailles. Dans l'angle opposé, près de la porte, une caisse en bois est ouverte. Dedans sont empilés... des vêtements. →

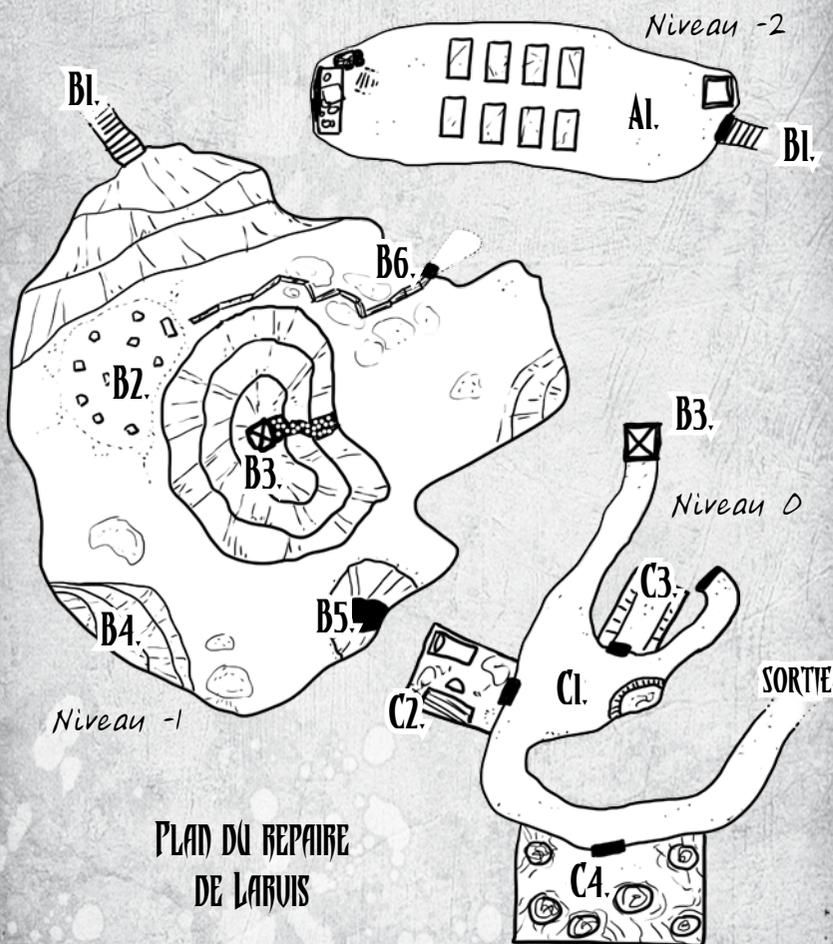
LES EFFETS DU POISON DE LARVIS SUR LES PJ

Le poison de Larvis **réduit la Dextérité et la Force** de ses victimes. Une fois ces deux valeurs réduites à 0, les victimes sont immobilisées et entrent dans une sorte d'hibernation comateuse (dont la durée est augmentée par la température basse de la chambre froide).

Lorsque le poison n'agit plus, chaque heure de repos permet aux victimes de récupérer 2 points de Dextérité et de Force.

Quand le scénario débute, 4 heures viennent de s'écouler. Tous les personnages commencent donc avec la même valeur de départ, 8 en Force et en Dextérité.

Notes annexes : le poison de Larvis est idéal pour réaliser des opérations sur des patients. C'est évidemment grâce à lui qu'il a réussi à remplir les jarres sanglantes avec les organes vitaux des PJ sans les tuer !



TOUT SUR LES JARRES SANGLANTES

Histoire : les jarres sont d'antiques objets magiques créés par les dirigeants du Tian Xia avec l'aide des dragons. Leur but était de protéger leurs organes vitaux, en particulier le cœur, des assassins qui sévissaient à la cour. Bien sûr, une opération délicate était préalablement nécessaire, le retrait chirurgical desdits organes et leur dépôt au sein des jarres, sans que le noble corps bénéficiant de la procédure trépasse durant cette étape.

Tenter d'ouvrir ou de casser les jarres : à vous de voir si vous souhaitez rendre la destruction et l'ouverture des jarres possibles. Sachez néanmoins qu'une fois sorti de la jarre, l'organe vital qui y est placé n'est plus magiquement protégé et maintenu en l'état. Il cesse brutalement d'assurer ses fonctions élémentaires, causant dans un bref délai la mort du personnage dont il a été retiré...

Pouvoirs des jarres : une jarre offre une réduction des dégâts de 20 contre toutes les attaques surnaturelles infligées au personnage.

Problème posé par les jarres : le seul problème de la jarre est qu'il faut la transporter avec soi ou la placer en lieu sûr. Le MJ trouvera facilement des idées de scénario pour exploiter cet outil au meilleur moment !



Une jarre sanglante

Voici à présent le détail de ce qui se trouve dans la pièce et qui se révèle aux PJ à mesure qu'ils fouillent et explorent :

Les cicatrices. Avec un test de Premiers secours DD 15, un personnage peut deviner que l'aspect mou de la chair sous la cicatrice indique l'ablation ou la disparition d'un organe vital essentiel (à déterminer en fonction de la position de la cicatrice, au choix du MJ) : cœur, foie, pan-créas...

Les jarres sanglantes. Une jarre de terre rouge à la surface marquée par le temps repose au pied de chacune des tables des PJ. Chaque couvercle est surplombé par une sorte de visage draconique terrifiant et osseux, lui aussi de terre cuite. Du joint qui ferme hermétiquement la jarre suinte un liquide sombre et visqueux.

Les marmites. Trois marmites magiques en acier noir sont recouvertes par une fourrure blanche. Vides, elles gardent toutefois les traces glacées de liquides sombres.

L'atelier. Composé de divers meubles de bois, il contient des composants de sort et d'alchimie, poudres, herbes, mixtures odorantes, huiles collantes, des pinces, des couteaux (au nombre de trois), des bacs à déchets, des creusets pour chauffer des mixtures, du souffre, deux briquets à amadou (de quoi faire du feu donc), de nombreuses chandelles (dans un bac en bois disposé au pied de l'atelier), des papiers souillés, de l'encre et des plumes.

La caisse de vêtements. Dans la grande caisse de bois située à l'entrée ont été rassemblés des tas de vêtements et du matériel en vrac. Là, les PJ reconnaîtront leurs vêtements, parfois légèrement déchirés ou abîmés, au milieu d'autres habits de gens du commun. En soulevant les

tissus, ils découvrent également une partie de leur équipement.

Vous voulez mettre la pression à vos joueurs ? Précisez ce qu'il manque (argent, bijoux et objets magiques) en faisant un inventaire de leur équipement. Les Pourvoyeurs de chair responsables de leur capture se sont servis dans l'argent et les objets de valeur, mais heureusement pour vos PJ, leurs objets magiques se trouvent chez Larvis (qui les a achetés) ou toujours entre les mains des trafiquants de corps (l'occasion de faire flipper un joueur avec un objet magique auquel il tient particulièrement par exemple).

Les ouvriers en forme de chair. Les corps des ouvriers insectes sont parfaitement humains et habillés de vêtements extrêmement sales, comme s'ils s'étaient renversés dessus des boissons alcoolisées lors d'une soirée bien avinée. Ils sentent forts, sont pouilleux, et ne portent aucune arme à part leurs gourdins de bois.

Avec un test de Perception (DD 10), il est possible de remarquer les traits particuliers de l'un des humains : une bouche étrangement ronde, pourvue d'une gencive pourrie et de dents dessinant un cercle complet, comme une sorte de broyeur. Beurk...

Les corps présents encore endormis. Les deux nains et l'humain présents dans la pièce ont subi le même sort que les PJ mais sont encore profondément endormis, toujours sous l'effet du poison de Larvis. Empoisonnés après l'opération des PJ, ils ne sont pas près de se réveiller. Vos PJ s'encombreront-ils de ces poids « morts » ?

Laissez les PJ récupérer leurs forces maintenant. Les insectes ne pensent pas comme nous et perçoivent le temps différemment : la reine met donc du temps à intervenir. Cela étant, si les PJ se cachent trop long-

temps à votre goût, ajoutez des hybrides sortant de leur tanière sous l'injonction de leur reine pour aller voir ce qu'il se trame...

BI. L'ESCALIER MENANT À L'ENTREPÔT

Après le combat contre les ouvriers, les PJ se rappellent qui ils sont même s'ils n'ont toujours aucun souvenir de ce qui a pu les amener ici (ils n'en auront d'ailleurs jamais).

C'est également le moment où les PJ retrouvent tous l'usage de leurs capacités magiques, sorts et autres pouvoirs surnaturels. Ouf ! Les choses sérieuses peuvent commencer.

Quand les PJ empruntent l'escalier, lisez le texte suivant :

Derrière la porte, un escalier de pierre taillé à même la roche monte en direction de la surface. À peine l'empruntez-vous que vous entendez des sons résonner à l'intérieur du sombre tunnel face à vous : écoulements d'eau lointains, échos bruyants difficiles à identifier mais évoquant l'agitation de l'air en montagne, petits crissements aigus, etc.

L'escalier grimpe sur une bonne centaine de marches et l'air se fait manifestement moins froid.

En arrivant au sommet de l'escalier :

Vous émergez à l'intérieur d'une immense caverne naturelle, où d'éblouissants rayons de soleil percent la roche et viennent frapper des colonnes d'eau ruisselantes. Le plafond est à une hauteur impressionnante, qui marque les esprits comme le relief de la caverne, composé de roches noires. Des masses de

pierres plates ciselées par des forces prodigieuses viennent s'encaster par endroit, formant une butte pentue ici, une plongée là-bas, le tout entre deux petites chutes d'eau. Au-dessus de vos têtes, vous entendez d'étranges crissements aigus.

Avec le jeu des lumières, vous arrivez peu à peu à appréhender la géologie de la caverne et comprenez que face à vous se trouve une sorte de monticule montant vraisemblablement jusqu'au plafond et coupant l'immense grotte en deux.

Montrez le plan de ce niveau aux joueurs afin qu'ils décident eux-mêmes du chemin qu'ils veulent parcourir dans la vaste caverne.

B2. LE LABORATOIRE DES HORREURS

En avançant sur le sol humide, vous grimpez quelques mètres de roches accidentées et arrivez bientôt sur un plateau. Vous remarquez des traces de vie organisée : cet espace a été arpenté à de nombreuses reprises par des pieds humanoïdes, et le sol a été taillé par endroits afin d'offrir un espace relativement plat, formant une pièce ouverte sur l'intérieur de la caverne.

Immédiatement, vous repérez la faible lueur d'un grand cristal lumineux encastré au niveau d'une colonne de sécrétion calcaire, où une eau transparente s'écoule, créant un jeu de lueurs avec le cristal magique.

Devant vous, un décor prend forme, irréel et sordide. Attachés à des chaises de bois ou d'osier, enfermés dans des cages, cloués à des planches de bois, des êtres humanoïdes s'agitent mollement en vous voyant approcher. →

LES CORPS DE LA CHAMBRE FROIDE

Les deux nains de la chambre froide s'appellent **Barn Courtemarche** et **Gloin Frappe de fer**. L'humain se nomme **Falien**. Comptez au moins dix bonnes heures avant leur réveil. Une fois conscients, ils se remettent doucement de leur coma et ne se souviennent de rien, à part qu'ils travaillaient ensemble dans leur cité d'origine et, qu'après une journée de travail, ils sont allés se coucher dans le dortoir de leur guilde...

Si le MJ ne désire pas s'embarrasser de PNJ, il peut tout à fait les faire disparaître ou prolonger l'inconscience de ces corps lourds que des personnages d'alignement Bon transporteront assurément dans tout le repaire.

EN CAS DE "1 NATUREL" AU TEST DE SANTÉ MENTALE

Lancez 1d6.

1. Le PJ a un accès de rage destructrice et s'engage dans la destruction de tous les horribles monstres créés par Larvis en faisant un raffut de tous les diables.
- 2 à 5. Le PJ est hagard et erre comme une âme en peine. Il s'assoie, il faut le bouger, il fait la serpillière.
6. Le PJ se met à paniquer, à avoir des sueurs froides, claque des dents, fait des mouvements de repli et crie son angoisse. Il est impossible à calmer et tente bientôt de trouver un abri pour se terrer en attendant que ça passe. Il se comporte globalement en animal peureux.

Ils sont une petite dizaine, vous contemplant tous d'un regard fou, régurgitant régulièrement des liquides blanchâtres ou vomissant péniblement des râles rauques. Une forte odeur d'excréments vous monte aux narines malgré l'air frais qui traverse l'immense grotte...

Le premier d'entre eux, les bras fixés à sa chaise en bois par des lanières de cuir, est un humain dont les cheveux longs et sales couvrent le visage. Il est penché vers l'avant et vous apercevez une chose hideuse se mouvant doucement le long de son dos nu et courbé. Tout le long de sa colonne vertébrale, une sorte de mille-pattes géant, sombre et visqueux, ondule lentement, rendu prisonnier de la chair de ce pauvre hère à l'aide de clous et par un minutieux travail de couture... L'homme relève légèrement la tête, psalmodiant de lugubres paroles dénuées de sens.

Le second, un nain, est agenouillé dans une cage en fer. Ses deux bras ont été sectionnés au niveau du torse et deux amas de chairs insectoïdes ont été greffés à son corps au niveau des moignons avec des attaches de fer et du fil épais. La masse de chair grisâtre semble cependant inerte sur lui, et ce lourd poids mort paraît contraindre le nain. Le regard vide, le teint blafard, plié en deux sur le sol par la peur d'arracher les quelques veines visibles sur son épaule et qui semblent alimenter en fluide vital les masses mortes, le nain a perdu la raison.

Le troisième, un demi-orque, est cloué à une potence de bois par d'imposants clous traversant sa chair juste sous le cou, au niveau des poignets et au niveau de ses rotules. De ces terribles blessures se sont écoulées de grandes quantités de sang aujourd'hui séché. Le demi-orque a subi plusieurs interventions chirurgicales. À l'estomac d'abord, où une sorte de

gigantesque et répugnant lombric a été rapiécé à son système digestif à travers la peau de son ventre. La créature se contorsionne lentement, son imposante masse se répandant au pied du demi-orque. Au visage ensuite, où sa bouche est maintenue grande ouverte par un appareil de torture en bois. Sa mâchoire a été déboîtée pour accueillir une horrible trouvaille : un mille-pattes de la taille d'un avant-bras y a été greffé et s'agite frénétiquement comme une langue monstrueuse. Le corps du demi-orque est agité toutes les dix secondes par des spasmes fulgurants faisant trembler la potence et le lombric qui s'échappe de son ventre.

Toutes les autres créatures sont dans le même état, encore vivantes, mais ignoblement corrompues par des expériences abominables et irréversibles...

Test de santé mentale

Ajoutée à ce que les PJ ont déjà subi en se réveillant dans la chambre froide, la vision des pauvres cobayes du chaman insecte Larvis justifie amplement des craintes pour leur santé mentale. C'est pourquoi un JS de Volonté DD 16 s'impose lors de cette rencontre.

1 naturel. Trou noir : le joueur perd le contrôle de son personnage, qui devient hagard pour 1D10 minutes. Enfermez le joueur pendant cette durée dans un endroit clos (avec de la musique ?) et faites-le revenir uniquement à la fin du trou noir. Pendant ce temps, lancez 1d6 et consultez la table en marge ci-contre.

Échec. Le personnage est secoué pendant 1d4 heures.

Réussite. Rien à signaler. La vie est horrible, vous le saviez déjà.

20 naturel. Galvanisé par l'horreur, le PJ bénéficie jusqu'à la fin de

l'aventure d'un bonus divin de +1 à l'attaque et aux dégâts (uniquement contre les ennemis de ce scénario).

Fouiller l'endroit

Les cobayes. S'il fouille les cobayes, un PJ scrupuleux peut faire un test d'Alchimie, de Connaissances (exploration souterraine ou nature) ou de Survie. En cas de réussite, le PJ s'aperçoit que la greffe des tissus étrangers a été faite chirurgicalement, à l'aide d'une substance verdâtre et sombre ressemblant à un liquide végétal épais et collant... identique au mucus visqueux s'échappant de la cicatrice des PJ.

Les pauvres cobayes ne portent rien de notable sur eux.

Sur le sol. À même le sol, les personnages peuvent remarquer de la nourriture infecte et pourrissante, des déjections plus ou moins (in) humaines, des outils également (marteau, grands clous, une scie, des planches de bois, etc.) ainsi qu'une caisse de rations et deux grandes jarres (non magiques). La plus grande des deux contient ce qui semble être de l'eau et n'a pas d'odeur (c'est effectivement de l'eau). La deuxième, beaucoup plus petite, contient un liquide huileux d'origine végétale ayant une très forte odeur (le même que celui décrit ci-dessus, voir *Les cobayes*).

Le bureau en bois. En fouillant, les PJ peuvent découvrir, derrière une des cages, un grand bureau en bois installé sur des tréteaux. Sur celui-ci repose du matériel pour préparer et cuire la nourriture. Il y a une casserole de cuisson en céramique, une marmite (contenant des poulets précuits largement décomposés), quelques légumes qui commencent à se défraîchir, des instruments de cuisine (couteaux, piques, cuillères, etc.), des gobelets usagés et le reste d'une bouteille de vin (dont la

provenance est laissée à l'appréciation du MJ).

B3. LE MONTE-CHARGE

Le long de la haute butte stalagmitique et ruisselante qui sépare la haute caverne en deux, vous apercevez grâce aux traits de lumière qui percent le plafond des constructions de bois ressemblant à des renforcements de sous-sol. Apparemment de fabrication naine, ils paraissent robustes et bien conçus. En observant cette solide et élégante structure, vous comprenez bientôt qu'au centre de tout cela se trouve vraisemblablement un monte-charge...

Les ouvriers insectes en forme de chair sont descendus par ce monte-charge, c'est pourquoi celui-ci se trouve en bas, prêt à être activé via son système de poulies.

Si les PJ activent les poulies :

Avec des grincements au niveau des poulies, les cordes se tendent et la passerelle de bois débute son ascension, à une vitesse très faible mais constante.

Le monte-charge mène les PJ directement en C1.

B4. LES CAVERNES DE CULTURE

Derrière une colonne rocheuse, dans l'ombre, vous découvrez une paroi pentue grimpant vers les murs extérieurs de la caverne. Sur cette paroi, des échelles et des petites plateformes de bois ont été installées contre la roche, pour mieux atteindre les étranges végétaux et →

CENTILLIPÈDE

Difficile d'adapter à tous les groupes de jeu le profil d'une seule créature. Nous vous proposons donc de choisir une des créatures suivantes et de lui ajouter simplement le pouvoir de Zone grouillante de cafards (ci-dessous) :

- Mille-pattes à queue fouettante (*Bestiaire* 2 page 200 pour PJ de niveau 1-3)
- Milles-pattes titanesque (*Bestiaire* 2 page 154 pour PJ de niveau 4-6)
- Liane serpent (*Bestiaire* 2 page 186 pour PJ de niveau 10+)

Zone grouillante de cafards (6) : une nuée de cafards tourne en permanence autour du centillipède, formant une zone de 3 m autour de la créature. Appliquez dans cette zone les effets d'une nuée de cafard (*Bestiaire* 2 page 56).

N'hésitez pas à en faire une créature évoluée pour ajuster la puissance du centillipède !

Comportement : Le centillipède a été enfermé et élevé par Larvis. N'ayant pas mangé depuis plusieurs jours, la créature est assoiffée de sang et se jette sans retenue sur des proies potentielles.

les mousses violacées qui couvrent cette partie de la grotte. D'un aspect sombre et torturé malgré la faible lumière violacée qui émane d'eux, ces fungus ne recouvrent que partiellement la roche humide.

Ce sont avec ces fungus d'origine inconnue que Larvis se livre depuis des années à ses sordides expériences. Il a découvert les étranges propriétés de cette souche lorsqu'elle est liquéfiée ou mise en contact avec des chairs vivantes : les fungus et leurs sécrétions facilitent la prise des greffes de tissus étrangers et la cicatrisation - mais pas la guérison.

En cas de contact avec les fungus. Ils sont étrangement collants et colorent immédiatement la peau, comme si leur essence pénétrait les chairs. Demandez un JS de Vigueur et consultez la marge page suivante.

B5. CAVERNE EN CONTREBAS

En contournant l'immense butte rocheuse au centre de la caverne, vous réalisez qu'elle n'est pas coupée en deux, mais que la butte se trouve en fait en son centre. De l'autre côté, vous tombez rapidement sur une fosse aussi sombre que l'Ombreterre. Ici, des chauves-souris remontent de temps à autre en groupe, arrivant d'un lieu inconnu pour aller se percher dans les hauteurs de la caverne. De l'eau s'écoule du plafond en une petite pluie fine et régulière.

Au fond de la fosse se trouve une petite grotte dont une partie est asséchée et donc parfaite pour se reposer à l'abri des regards. Larvis et les autres occupants ne se sont jamais donnés la peine d'aller voir ce qu'il

s'y trouvait et ils ne penseront pas à visiter ou contrôler ce lieu.

Escalade. Pour se rendre dans la petite grotte en contrebas, il faut réussir un test d'Escalade DD 15. La fosse est profonde de 8 m.

B6. BÊTE D'ÉLEVAGE

Une longue passerelle de bois serpente entre les dépressions rocheuses de cette partie de la caverne. Non loin coule une rivière souterraine, mais ici, le sol est sec.

La passerelle mène à une grande porte de fer, encastrée dans le mur de roche. Elle est fermée par une grande et lourde barre de fer.

Ouvrir la porte. De ce côté, c'est relativement simple d'un point de vue technique, mais cela nécessite une grande force !

Les PJ peuvent se mettre à plusieurs pour soulever la barre de fer. Le DD du test de Force est de 20.

Une fois la porte ouverte, lisez ceci :

Une étroite et longue cavité rocheuse accueille une colonie grouillante de mille-pattes de toutes tailles. Au plafond, sur les murs, au sol, les créatures s'agitent avec l'ouverture de la porte tandis qu'au fond de l'espace, dans l'obscurité, un ver géant au corps gris, segmenté et parcouru de milliers de pattes, s'enroule sur lui-même avant de pousser de sa gueule insectoïde une sorte de cri imperceptible !

Le ver monstrueux attaque immédiatement, accompagné de sa horde insectoïde qui crée autour de lui une nuée grouillante et envahissante.

C1. LES COULOIRS DES QUARTIERS DE VIE

Le monte-charge s'interrompt au niveau d'un couloir taillé dans la roche par des artisans nains. Si le sol n'est pas particulièrement propre, l'endroit ne ressemble pas à la caverne naturelle du dessous.

On entend l'eau claire d'une fontaine s'écouler dans une vasque à taille naine ornée de gravures anciennes. En l'observant, on peut voir traîner au fond de la vasque un dépôt de liquide blanchâtre suspect (mais inoffensif).

Se faire repérer par les esprits-insectes incarnés ? En remontant le monte-charge, les PJ sont automatiquement repérés par les insectes... mais ceux-ci ne viendront pas à leur rencontre sans provocation et n'attaqueront que par nécessité (en gros, si le MJ ne veut pas squeezer le combat final).

C2. LA CHAMBRE DE LARVIS

Derrière cette porte de bois se trouve ce qui pourrait ressembler à la chambre d'un collectionneur d'insectes. Papillons séchés collés sur des parchemins, cafards, mille-pattes et des dizaines d'autres types d'insectes reposent, séchés, sur les murs et sur le mobilier simple de la pièce, parfois accompagnés d'annotations inscrites en pattes de mouche. Des dizaines de pots d'encre, vides ou renversés, jonchent le sol au milieu de bibelots de bois et d'outils de mesure variés. Sur le lit, sale, une cage en verre conçue pour les insectes volants – abeilles, mouches – a été déposée. Sur le bureau et la chaise, les vête-

ments sales d'un nain s'entassent au milieu de nombreux déchets et restes de nourriture. Il règne dans la pièce une forte odeur de renfermé.

En fouillant les papiers de la chambre de Larvis, les PJ peuvent trouver :

Un cahier de compte. Larvis y consigne ses divers achats : nourriture, fournitures, matériel de chirurgie et de soin... ainsi que des mentions détaillant les entrées et sorties de produits associés à des corps d'humains, de nains, de demi-orques, etc. Ces nombreux achats et ces ventes régulières se réfèrent systématiquement aux « Pourvoyeurs de chair » ou à un certain « Glavandris Torche-marteau ».

Plusieurs carnets de bord intime. Écrits en nain, ces textes laissent deviner immédiatement un arrière-goût de folie douce. Il faut du temps pour en comprendre le contenu réel, et encore faut-il tomber sur un carnet contenant des choses intéressantes... On y apprend dans tous les cas que le possesseur du cahier était un chaman ayant voué sa vie aux insectes. Ses propos, bien qu'obsessionnels dès le départ, deviennent plus flous au fil du temps à partir d'un événement déclencheur il y a huit ans : le premier contact avec une créature issue des plans qu'il mentionne comme « celle qui me parle depuis les plans lointains des mondes inférieurs »... La folie des propos augmente dès lors à bon rythme, tout comme l'incohérence des textes, révélant une emprise psychologique croissante obtenue par la maîtresse de l'auteur, cette puissante créature d'outre-monde.

Des tonnes de pages arrachées. À des ouvrages divers notamment en rapport avec les insectes.

Des tonnes de pages manuscrites. Des insectes séchés y →

FONGUS ET SUBSTANCE COLLANTE DES POTS DE LARVIS

Le contact avec eux est extrêmement urticant pour les PJ qui doivent faire un jet de Volonté moyennement difficile pour ne pas être dérangés par les démangeaisons à peine supportables (-2 à tous les jets d'attaque, de dégâts et de compétence) des ingrédients préférés de Larvis. Ces démangeaisons cessent au bout de 1D20 jours de traitements à base de savons particulièrement puissants.

LARVIS

Pour les statistiques de Larvis, utilisez le profil d'un moine de niveau approprié (en fonction de votre groupe de PJ) qui utilisera ses ongles longs comme des griffes plutôt que ses poings (il s'agit d'un effet visuel qui ne change rien techniquement évidemment !).

Important : En fonction des précédents combats, il convient d'ajuster les points de vie restants à Larvis au moment où les PJ le rencontrent. Si les PJ sont blessés et proches de l'inconscience, faites en sorte qu'il tombe rapidement (- 50% de pv). Au contraire, si les PJ sont en bonne forme, ne modifiez pas ses pv et lancez l'attaque !

sont disséqués (ou pas d'ailleurs), les pages sont annotées de nombreuses remarques liées à d'obscurres recherches.

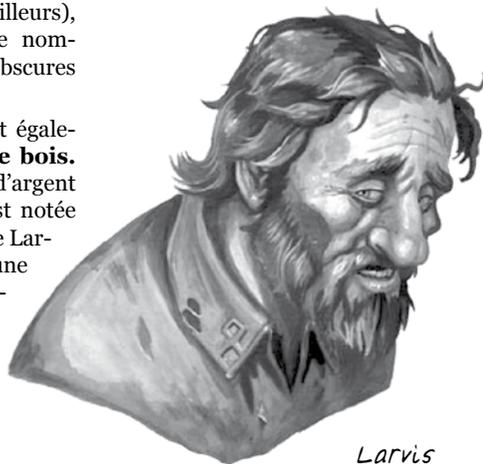
Sous le lit, les PJ peuvent également repérer **un coffret de bois**. Il contient une forte somme d'argent (4 000 po) dont l'origine est notée dans les cahiers de compte de Larvis (il vend ses poisons à une guilde de voleurs et aux Pourvoyeurs de chair), ainsi que *3 potions de soins modérés* (pour les mauvais jours).

C3. LE CELLIER À NOURRITURE

Une porte donne sur le cellier à nourriture. L'endroit est curieusement arrangé, pour ne pas dire complètement dérangé. Il contient encore de nombreuses rations de nourriture séchée, des céréales, du vin et des réserves d'eau. Bien que l'essentiel soit éventré, il reste de quoi vivre seul durant plusieurs mois.

Prostré au fond du cellier, en train de trembler, un humain est recroquevillé sur le sol comme un animal apeuré et a apparemment été enfermé là pendant de longues journées. Il est vêtu de linges blancs souillés de sang et couverts par endroit par des substances sombres collantes et d'étranges fungus d'où émane une lueur violacée. L'homme a l'air perdu, l'œil fou et il panique à votre arrivée ! Il hurle avant de se raviser en indiquant qu'il faut se taire !

Le visage pâle de l'humain révèle des yeux rougis effrayants, des cernes abyssaux et des mycoses répugnantes couvrant sa peau décrépie, notamment au niveau de ses mains.



Larvis

Les mots de Larvis. Larvis parle de « l'espace entre les plans », du « murmure incessant du peuple surpeuplé », des « grouillantes masses prêtes à envahir le monde ». Il répète aussi, l'air paniqué : « ils sont là, ils sont là !!! ».

Communiquer avec Larvis. C'est possible, mais très difficile. Quoi qu'il arrive, la folie qui le possède et le lien qu'il entretient avec la reine insecte font que cette dernière va lui donner l'ordre d'attaquer les intrus.

Combat contre Larvis

Mû par les instincts de la reine qui a désormais pris l'ascendant sur lui, Larvis combat jusqu'à la mort et même un round de plus. S'il tombe inconscient, il effectue comme s'il était conscient une ultime action complexe de combat sous l'effet de l'équivalent d'une rage de berserker (une charge s'il n'a aucun adversaire au contact, toutes ses attaques s'il le peut).

Une fois Larvis hors de combat, n'hésitez pas à revenir sur sa description :

L'homme aux vêtements souillés n'a pas hésité à s'infliger ses propres expériences. Son corps est couvert de cicatrices, de tentatives de greffes insectoïdes. Son exposition prolongée aux champignons poussant dans la caverne a contaminé sa peau qui est par endroit elle-même envahie de mousses et recouverte par l'étrange substance visqueuse devenue familière aux personnages.

C4. LA SALLE DES COCONS

Ce qui devait autrefois être un vaste salon est désormais une sorte de nid composé de substances verdâtres, grises et violacées, lesquelles couvrent les murs, gluantes et collantes, et s'agrippent du sol au plafond tandis que pendent régulièrement de la structure de grands cocons de taille humaine...

Six cocons au moins sont entiers, et six créatures silencieuses portant des robes marron informes veillent sur eux. Si leur silhouette est restée humanoïde, leurs traits déformés en font d'abjectes horreurs, repoussantes par l'odeur âpre qu'elles émettent et par la vision choquante des milliers de micromouvements inhumains qui animent leurs corps incompréhensibles. De leurs abdomens surgissent deux cerques effrayants.

Une des créatures mesure une fois et demi la taille de ses congénères et arbore des organes hypertrophiés, notamment vers le bas de son corps, là où des sortes de petits cocons semblent se développer depuis son enveloppe charnelle...

Les ignobles monstres d'apparence insectoïde, pratiquement immobiles, vous contemplant. Que faites-vous ?

Le combat final

Ambiance d'avant combat. Les insectes-cafards qui se trouvent dans cette pièce sont connus pour attendre qu'on s'en prenne à eux avant de frapper, comme s'ils défiaient les intrus d'agir contre eux. N'hésitez pas à rendre cet aspect aussi étrange que possible en n'attaquant qu'au dernier moment (quand les PJ attaquent ou s'enfuient). Laissez les PJ approcher près des créatures sans que celles-ci bougent d'un millimètre (si ce n'est leurs petits mouvements insectoïdes particulièrement dérangeant mais pas réellement agressifs). Considérant la puissance des monstres, ce sera d'ailleurs la meilleure tactique pour tuer la reine qui se trouve dans le fond de la pièce sans avoir à se farcir au préalable la cohorte de ses engances !

Conditions du combat. Le mobilier de la salle et les cocons peuvent gêner durant le combat. Si vous ne jouez pas avec des figurines, un tableau blanc ou *Battlemap*, n'hésitez pas à en rendre compte autrement. Ainsi, lors d'un 1 naturel, demandez au PJ concerné un test d'Acrobaties DD 15. En cas d'échec, il s'engluie dans la matière organique et végétale visqueuse des cocons et est considéré comme agrippé jusqu'à ce qu'il réussisse un test de Force DD 10 par une action de mouvement.

Fouiller la salle des cocons

Les cocons. Cinq des six cocons sont vides et attendaient l'arrivée des PJ pour servir de nouvelle passerelle d'invocation à d'autres esprits-insectes en provenance des plans. Le 6^{ème} contient actuellement le corps endormi d'un demi-orque, nu, qui une fois éveillé ne se souvient de rien à part d'une voix étrange et incompréhensible résonnant dans sa tête et de →

BAT-MUSIC

Pour cette caverne digne de la batcave, nous vous proposons de profiter des excellentes BO de la trilogie de *Batman* par Christopher Nolan, ainsi que de celle de *The Ring 2*.

Voici quelques suggestions de titres en fonction des scènes du scénario !

Et pour savoir quel logiciel utiliser, lisez notre article en page 246 de ce numéro !

A1. *Batman Begins* (*Where are you*) et *Batman The Dark Knight* (*you complete me*)

Quand l'action commence, passez sur *Batman Dark Knight Rises* (*Imagine fire*)

A2. *The Ring 2* (*She never sleeps*)

B2. *Batman Dark Knight Rises* (*Gotham's Reckoning*)

B5. *The Ring 2* (*Emma*)

C1. *The Ring 2* (*Let the dead get in*)

C2. *Batman Dark Knight Rises* (*Despair*)

C3. *Batman Dark Knight Rises* (*Fear will find you*)

C4. *Batman The Dark Knight* (*The Shadows Betray you*)

Et si vous le sentez, pour le combat final, enchaînez *Batman Dark Knight Rises* (*Bombers over Ibiza*) et *The Ring 2* (*Television*)

Vous pouvez marquer chaque étape de la partie (début, passage de la zone A à la zone B, passage à la zone C et fin) par une petite chanson douce jazzy - genre *Sway* - histoire de créer des moments de pause qui seront bienvenus !

REINE INSECTE

Si nous avons choisi d'illustrer la reine insecte avec le D'ziriak (dont le profil apparaît en page 121 du *Bestiaire 2 Pathfinder*), la nature et surtout le profil de combat des insectes de ce scénario sont laissés à la discrétion du MJ : D'ziriak solitaires enfermés dans les plans lointains de l'ombre ou démons du FP approprié tirés des différents *Bestiaire* de la gamme *Pathfinder*.

l'impression curieuse et inquiétante que quelqu'un voulait le chasser de son enveloppe corporelle... Rendu à moitié fou par le contact initié dans le cocon, il ne se remettra pas de

cette expérience traumatisante et deviendra une pauvre âme ruinée par sa désagréable expérience en compagnie des esprits-insectes.



La reine insecte

LA FIN DU CAUCHEMAR

Le long couloir continue jusqu'à un escalier de pierre qui mène bientôt à une grande porte de fer lourdement verrouillée de l'intérieur du couloir avec des barres de métal. La porte donne ensuite sur une allée sombre menant à la surface.

Les PJ retrouvent la civilisation, l'accès aux soins, du repos et un peu de stabilité mentale après l'horreur de l'enlèvement qu'ils ont subi. Évidemment, une fois requinqués, ils leur tardera de savoir comment ils ont fini par se retrouver dans cette galère, mais ceci est une autre histoire et les conséquences évoquées ci-dessous vous aideront à imaginer une suite !

Pour l'heure, un grand bravo aux survivants ! ☺

CONSÉQUENCES

Les Pourvoyeurs de chair

Voici un petit rappel des indices que les PJ peuvent découvrir sur les possibles commanditaires de leur enlèvement (qui a eu lieu il y a au moins une semaine) :

Le nom de leur organisation : les « Pourvoyeurs de chair »

Le nom de l'un de leur comptable : « Glavandris Torche-mar-teau »

S'ils ont survécu à l'aventure, les deux nains et l'humain enlevés par les Pourvoyeurs (et inconscients dans la première pièce où s'éveillent les PJ) se nomment **Barn Courtemarche**, **Gloin Frappe de fer** et **Falien** (pour l'humain). Comme les PJ, ils ne se souviennent de rien, si ce n'est avoir été assommés dans une taverne sordide à proximité

d'un village (dont le nom est à la discrétion du MJ, en fonction de sa campagne).

Avec tout cela, c'est désormais au MJ de ficeler la suite des événements et d'orchestrer la possible vengeance des PJ.

Les jarres sanglantes

Les PJ vont devoir se trimballer avec leur jarre respective jusqu'à ce qu'ils trouvent un moyen de s'en séparer... Au MJ de décider si des sorts de prêtre suffisent à remettre tout cela en ordre ou si l'exportation des organes vitaux des PJ dans les jarres est, comme prévu dans ce scénario... irréversible.

Note : sachez que les jarres sanglantes de ce scénario sont inspirées de l'objet magique du même nom prochainement disponible dans le supplément *Armes & équipement* pour *Pathfinder*. Notez cependant que l'interprétation de cet objet magique est différente dans ce scénario. Les jarres sont beaucoup plus glauques et terribles et c'est au MJ de décider au final s'il en fait un objet troublant qui offre certes certains pouvoirs mais dont les PJ essaieront de se débarrasser (par un *souhait* ?) ou s'il en fait un objet plus sympathique seulement présent pour les perturber au début du scénario, mais sans grande conséquence pour la suite de leurs aventures.

Points d'expérience

Il vous suffit de suivre à la lettre les consignes présentées dans le *Guide du Maître*, qui fonctionnent très bien, sachant que la survie n'est logiquement pas aisée si vous jouez *by the book*. Ne soyez pas radin !

Damien Coltice

Illustrations Paizo Publishing, tous droits réservés. 2013.

Plan Damien Coltice

INSPIRATIONS

Ce scénario s'inspire principalement des expériences sordides des derros tirées du module *Pathfinder No Response from Deepmare*, et d'un scénario *Shadowrun* présenté pour la convention lyonnaise le "TIL" dans les années 90 (« vous vous réveillez à poils sur des brancards dans une salle d'hôpital vide, vous ne vous souvenez de rien, que faites-vous ? »).



En quelques mots...

Le cadavre d'une belle jeune femme est retrouvé par le LAPD le matin du 3 janvier 1950 dans les collines de Santa Monica. Elle ne porte aucun vêtement, à l'exception de chaussures noires à talons aiguilles. Son corps n'affiche aucune trace de lutte. Deux détectives (les PJ) appartenant à la brigade des mœurs de la division d'Hollywood sont chargés de l'enquête. Ils sont épaulés par un journaliste ambitieux du journal à scandale *HollyScoop*. En s'enfonçant dans les entrailles de la Cité des Anges, les PJ remonteront jusqu'à des producteurs de cinéma décadents, des milliardaires adeptes de magie noire et un mage indien bien déterminé à transformer Hollywood en portail de l'Enfer.

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • Prêtirés ou standards
MJ • Tout niveau
Joueurs • Débutants

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

LES COLLINES TRACIQUES

Cthulhu années 50

Ce scénario d'introduction se déroule dans le Los Angeles des années 50. Il est prévu pour trois à cinq joueurs débutants en ambiance « Investigation Occulte ». L'utilisation des trois personnages pré-tirés présentés à la fin du scénario est conseillée.

Ce scénario pour *L'Appel de Cthulhu* est prévu pour trois à cinq joueurs et comporte des personnages pré-tirés (détaillés en fin du scénario). Libre à vous d'ajouter des personnages, de changer les professions des PJ ou de jouer avec les personnages habituels de vos joueurs ou avec des PJ créés pour l'occasion. *Les Collines traquies* est conçu comme une nouvelle dont vos personnages sont les héros, une enquête dans le Los Angeles des années 50 où les mythes et démons de Lovecraft sommeillent dans l'ombre d'une industrie du divertissement florissante. La bonne réussite de l'enquête dépend en partie des talents de négociateurs de vos joueurs. À Los Angeles, voyez-vous, tout s'achète et tout se vend. Notez qu'une carte de L.A., même récente, vous sera très utile.

Les caractéristiques des PNJ sont indiquées à la fin du scénario. Elles sont fournies pour le système *Cthulhu Gumshoe* et pour les règles de *L'Appel de Cthulhu*.

Chapitre 1 : Nouvelle terreur

1.1. Shadow Canyon Road

Le matin du 3 janvier 1950, les détectives **Howard** et **Sewell** (deux des PJ) reçoivent l'ordre de se rendre sur Shadow Canyon Road, à l'est de Mandeville Road, dans les collines de Santa Monica. Le bureau du Sheriff de Brentwood a reçu un appel anonyme signalant la présence d'un cadavre au

milieu d'un champ. La division des Mœurs d'Hollywood est la plus réputée de la ville. Le **Capitaine Baumberger** (supérieur direct des PJ) dirige la section mœurs et homicide d'une main de fer. Le maire et ses conseillers le considèrent comme l'ange gardien du nord de L.A., de Brentwood à East Hollywood. Baumberger nomme Howard et Sewell sans se poser de questions, car les PJ viennent de s'illustrer dans l'affaire du Rôdeur : ils ont arrêté un homme coupable de dix-huit viols en deux mois. Le criminel était un chirurgien réputé de Beverly Hills, apparemment sans histoire.

Quand les PJ arrivent sur les lieux, vers 7h10 du matin, plusieurs voitures de police ont établi un cordon de sécurité. De nombreux journalistes tentent de prendre des photos et sont tenus à distance par les policiers locaux, qui rencontrent quelques difficultés. Shadow Canyon Road est un petit chemin de 10 km que longent quelques fermes, abandonnées pour la plupart ou parfois utilisées de jour comme hangar. La route se termine sur d'immenses étendues d'herbes jaunes brûlées par le soleil. Ces hectares appartiennent à la ville et offre une vue sur Los Angeles. Dès leur arrivée sur les lieux, les PJ sont assaillis par les journalistes. Tous espèrent un nouveau Dahlia Noir.

NB : n'hésitez pas envoyer une horde de journalistes à l'assaut des PJ. Ce sont deux détectives « star ». Les PJ peuvent d'ailleurs éventuellement en connaître certains et souhaiter leur réserver une exclu.



« *Le sordide attire les gratte-papier comme la merde attire les mouches...* » C'est avec cette citation pleine de poésie que le **Shérif McCormack** accueille les PJ. Une jeune femme caucasienne brune, belle et maquillée à outrance, est étendue au milieu des herbes, à 300 mètres de la fin du chemin. Elle est nue mais porte encore des chaussures à talons-aiguilles noires. La cause de la mort n'est pas apparente, le légiste pourra probablement en dire plus à ce propos dans son rapport préliminaire. Les PJ notent que la victime ne présente pas de blessures défensives. À cause des nombreux officiers qui se sont succédés autour de la scène de crime, il est difficile de distinguer des traces de pas appartenant à la victime ou à son (ou ses) agresseur(s). En revanche, un jet de Pister réussi (BRP), ou l'utilisation de Recueil d'Indices avec un score d'au moins 3 (Gumshoe) permet aux PJ de remarquer sur la route de terre des traces de pneus différents de ceux des voitures pies déjà sur place. Des traces larges. McCormack donne l'heure de l'appel anonyme : 5h23 du matin. Une voix d'homme, peut-être entre 30 et 40 ans. Transcription : « *Je vous pré-*

viens que vous trouverez un cadavre dans les champs après Shadow Canyon Road. Une erreur [rire] ce sera le dernier que vous retrouverez... [rire sec] ». Un journaliste plus malin que ses confrères (ou mieux introduit) a réussi à passer le barrage et rejoint les PJ : il s'agit de **Dewey Flynn** (le troisième PJ, ami et contact des deux premiers). Son objectif est de prendre des photos du corps, dont il remettra des doubles à la police, et il peut fournir quelques infos en échange de ce privilège. Flynn travaille pour *HollyScoop*, un journal à sensation adoré par le public. Spécialisé dans les histoires de mœurs, cette affaire est, à ses yeux, liée au monde du spectacle. Les détectives savent que Flynn et ses contacts peuvent se révéler des plus utiles, et ils devraient naturellement accepter de collaborer en échange d'un scoop.

Les PJ peuvent fouiller l'endroit autant qu'ils le souhaitent, les traces de pneus sont l'unique piste disponible à cet instant. L'endroit est calme, isolé, parfait pour abandonner un corps. Quelle que soit l'option choisie par les PJ, Flynn peut les suivre ou partir seul pour rechercher des informations de son côté. Les détectives sont →

PERSONNAGE PRÉTIÉ

Howard (BRP)

Âge : 35 ans

Cercle d'influence : forces de l'ordre, pègre, notables

Équipement fétiche :

plaque officielle

Carac & Attributs

APP 12 Prestance 60%

CON 16 Endurance 80%

DEX 14 Agilité 70%

FOR 15 Puissance 75%

TAI 12 Corpulence 60%

EDU 14 Connaissance 70%

INT 11 Intuition 55%

POU 12 Volonté 60%

Valeurs dérivées

Impact +2 Santé mentale 60

Points de magie 12

Aplomb 2

Points de vie 14

Compétences

Armes à feu 65%, Armes

blanches 30%, Baratin 55%,

Bureaucratie 20%, Conduite 80%,

Contacts & Ressources 45%, Corps

à corps 60%, Criminologie 30%,

Discretion 40%, Écouter 50%,

Interroger 50%, Langue maternelle (anglais) 70%,

Métier (mécanique) 45%, Métier (serurerie) 45%,

Niveau de vie 35%, Persuasion 30%,

Pister 35%, Richesse 35%, Se cacher 20%,

Trouver Objet Caché 45%,

Vigilance 40%

Équipement

Revolver cal. 32

informés qu'ils pourront se rendre à la morgue en début d'après-midi, pour le rapport préliminaire du légiste.

Flynn doit développer ses photos et peut tenter de joindre un de ses contacts, **Al Solozzo**, lequel pourrait éventuellement identifier la fille. Solozzo répond et donne rendez-vous dans son hôtel de passe, à Century City. Il ne reconnaît pas la fille. Toutefois, si Flynn réussit, par la négociation uniquement, à faire parler Solozzo, celui-ci l'oriente vers **Sue Rose Wagner**, une ancienne call-girl installée à Beverly Hills, rabatteuse pour de nombreuses soirées privées. Miss Wagner est bien connue des services de police. Elle n'a pas de casier mais, curieusement, son adresse est dans le fichier. Selon la manière dont s'est déroulé l'échange, plus ou moins cordial ou animé, Solozzo peut mettre en garde Flynn ou ne pas le faire. Sue Rose Wagner est protégée par **Dick Karpissian**, un puissant gangster à la tête des mafias arméniennes de L.A.

Si les PJ demandent le concours des mécanos du LAPD (ou d'autres de leurs contacts) pour les traces de pneus, ils apprennent que ce sont des traces de Cadillac Limousine 1949. Aucun doute là dessus pour un mécano averti : la Limousine 49 est la seule voiture du marché à être chaussée avec cette série de pneus aux sculptures (et donc aux traces) aisément reconnaissables par un spécialiste. Si les PJ tentent par eux-mêmes de trouver ces détails, ils devront dépenser deux points de Mécanique en tant que compétence d'investigation pour obtenir cette information (Gumshoe). Avec le système BRP, le temps à consacrer à cette recherche avant d'obtenir des résultats dépend de leur niveau de Métier (mécanique) et/ou de Connaissance (BRP) et est laissé à l'appréciation du MJ. Les investigateurs apprennent également à cette occasion que cette voiture est très à la mode dans les classes aisées, chez les acteurs et dans les agences de transport avec chauffeur.

Les tentatives pour identifier le corps restent infructueuses à ce stade de l'enquête. Si les PJ utilisent leurs contacts (tous types) pour tenter d'identifier la victime, leurs informateurs habituels vont à la pêche aux infos mais reviennent bredouilles. Trop peu d'éléments. Si les enquêteurs essaient le dossier des personnes portées disparues, aucune photo ne correspond à la victime.

1.2. Une fille parmi tant d'autres

Dès le début d'après-midi, les deux PJ détectives peuvent se rendre à la morgue d'Hollywood où le corps a été transféré. Le **docteur Angelo Dekoltis** leur apporte ses premières conclusions : la victime a eu des rapports sexuels multiples environ quatre heures avant sa mort, laquelle a dû intervenir entre 3 heures et 4 heures du matin. Pour le docteur, les rapports furent consentants. Aucune marque de piqûre visible (a priori pas de drogue par intra-veineuse), aucune blessure défensive, rien qui évoque une mort avec violence. Si les PJ avaient des doutes à ce propos, il confirme que le corps a été déplacé. Des examens post-mortem approfondis restent à mener et il aura des informations complémentaires plus tard. Le docteur a classé l'affaire comme prioritaire et promet des résultats dès le lendemain.

Des recherches approfondies sur Karpissian (que vous pouvez compliquer avec des PNJ non coopératifs) permettent d'apprendre les faits suivants : Dick Karpissian, 41 ans, est depuis quelques mois le nouveau patron de toutes les familles mafieuses arméniennes de L.A. Il a pris le pouvoir en une nuit et fait abattre par ses hommes **Azbed Kafajian** et **Artin Baravian**, les anciens parrains, plutôt dans l'esprit « vieille école ». Karpissian est très porté sur la prostitution et les drogues. Il voit en Los Angeles, et plus particulièrement dans Hollywood, un

terrain idéal pour son rêve américain de grandeur et de pouvoir. Il fournit tout le sud de la ville en drogue grâce à ses contacts en Orient. Il a un réseau étendu de connaissances et d'amis, dans plusieurs secteurs d'activités différents, des docks aux hôtels de luxe. Son argent est blanchi dans la tradition, grâce aux nombreuses laveries familiales. L'homme a été impliqué dans de nombreuses affaires, notamment de racket ou pour des actes de violence, mais n'a jamais été inculpé. Son objectif est clairement affiché : il entend devenir le roi de Los Angeles et vit retranché dans son immense manoir sur Pickfair Way, au nord de Beverly Hills. Une petite armée personnelle l'entoure mais il fait peu appel à elle : en bon psychopathe ultra-violent, il n'hésite jamais à se salir les mains. Il se dit également depuis peu qu'il pense investir le milieu du cinéma. C'est peut-être ce qui le rapproche de Sue Rose Wagner.

Si les PJ se rendent directement chez Karpissian, l'entrée de la propriété leur est barrée par trois hommes armés au portail. Ceux-ci ont évidemment des permis de port d'arme en règle et sont sous le statut de détectives privés. La demeure est invisible de la rue et son propriétaire est annoncé absent par ses vigiles. Si les PJ demandent un mandat, il leur est refusé. S'ils préviennent Baumberger de la piste Karpissian, le capitaine ordonne de ne rien tenter sans son accord.

S'ils se rendent chez Miss Wagner, ils découvrent que celle-ci habite dans une grande maison bourgeoise de Beverly Hills, le long d'une petite rue résidentielle, Crescents High. Un homme de très grande stature leur ouvre la porte. Il est armé et possède également un port d'arme. Si les PJ déclinent leur identité (Flynn a une fausse plaque de police), il va demander à sa patronne si elle peut les recevoir. Le garde-du-corps revient quelques minutes plus tard et fait

traverser le rez-de-chaussée aux PJ. Wagner les accueille dans son patio, de l'autre côté de la maison. Elle est seule et lit le journal du jour en buvant un thé. Wagner est une grande femme blonde d'environ 45 ans. Elle porte une robe de chambre en soie et des chaussons à talons. Elle invite les PJ à s'asseoir. Son regard est perçant, elle dégage une autorité naturelle et parle posément d'une voix très grave en fumant de longues cigarettes blondes. Elle nie reconnaître la fille sur la photo, ainsi qu'avoir fourni des filles pour une soirée la veille. Elle nie de même toute connexion avec Karpissian. Pour elle, la fille sur la photo n'est « *qu'une fille parmi tant d'autres* ».

Si les PJ tentent de la pousser à parler (sous Gumshoe, une utilisation de Flatterie avec un score de deux pour les trois premières informations, un point dépensé pour les suivantes ; sous BRP, test de Persuasion ou Baratin), ils connaîtront des difficultés mais, en cas de succès, ils apprennent de sa bouche les faits suivants :

- Sue Rose Wagner ne fournit plus autant de filles que par le passé ;
- elle se concentre maintenant sur des soirées très privées, qui lui rapportent beaucoup d'argent. Plus ses clients sont riches, plus leurs goûts pour les fantaisies extrêmes sont développés ;
- il lui arrive de travailler avec des gens célèbres (dont elle ne dévoile pas les noms) ;
- les filles qu'elle emploie viennent le plus souvent du Standart, un club privé sur Hollywood Boulevard. Elle assure leur protection, et s'assure également que les clients ne les blessent pas. Elle dit prendre soin de sa « *marchandise* » ;
- un certains Clark Matheson est propriétaire de ce club.

NB : si un PJ parvient à s'éclipser (en prétextant par exemple une envie pressante) ou à s'infiltrer discrètement →

Howard

(Gumshoe)

Profession : Officier de Police

Santé Mentale : 6

Équilibre Mental : 6

Santé : 7

Armes à feu : 6

Bagarre : 6

Bureaucratie : 2

Conduite : 7

Connaissance de la nature : 2

Crochetage : 3

Discrétion : 4

Flatterie : 2

Interrogatoire : 3

Jargon Policier : 2

Mécanique : 4

Mêlée : 3

Niveau de vie : 3

Organisation : 5

Réconfort : 1

Recueil d'Indices : 3

Sixième Sens : 5



tement dans la maison à une autre occasion (test de Se cacher réussi sous BRP ou emploi de Discretion sous Gumshoe), il peut visiter la maison et en particulier le premier étage resté inaccessible. S'il s'aventure dans la maison et réussit son test, il entend une femme pleurer derrière une porte fermée à clé. S'il rate son jet, Barney (le gorille à la porte) le reconduit en bas, mais sans violence. Si le PJ évoque ces pleurs devant Miss Wagner, celle-ci répond simplement que sa nièce dépressive est venue lui rendre visite, ce qui est évidemment un mensonge. Il est probable que les PJ quittent la maison avec de fortes suspicions. À juste titre, Miss Wagner ne leur a pas dit la vérité.

1.3. Le Standart

Le **Standart** semble l'endroit idéal pour que les PJ fassent avancer leur enquête. Si les PJ enquêteurs utilisent leurs contacts en amont de leur visite,

ils n'obtiennent pas grand chose. Le Standart est un club privé de luxe, destiné à une clientèle très riche. Flynn peut questionner Solozzo, ou un autre de ses contacts, avec l'aide de ses deux nouveaux amis policiers. Solozzo ne veut pas passer pour une balance, mais pas plus qu'il ne veut être mêlé de près ou de loin à une affaire de meurtre. Les PJ policiers doivent se montrer persuasifs et pousser Solozzo dans ses retranchements. Il devient nerveux dès qu'il entend parler du Standart.

Si les PJ le font craquer : « *Je connais bien Matheson. Ce gars a des contacts jusqu'au Pôle Nord. Tout le gratin vient chez lui, question saloperie, son endroit est le numéro 1. Moi, je fais dans la baise facile, mes filles sont au mieux mignonnes, sinon plutôt moches. On joue pas dans la même catégorie. Je sais qu'il se passe des trucs vraiment torclus dans les chambres privées de son club. La salle principale, avec strip et compagnie, c'est pas son produit d'appel. Vous pourrez y croiser le maire ou même, qui sait, le président.* »

Situé au début d'Hollywood Boulevard, juste après Laurel Canyon Blvd, entre le Flamenco et le Hot Topic, le club ressemble à une grosse boîte noire. Deux portes rouges matelassées de cuir servent d'entrée. Deux hommes (armés) surveillent la porte. Ces cerbères décident de qui rentre, et de qui retourne chez lui. Deux voituriers attendent au bout d'un tapis rouge et garent les voitures des clients dans le parking privé de l'établissement.

Deux options s'offrent aux PJ : montrer leurs plaques (même fausses) ou se rendre là-bas incognito, les poches pleines de billets, et prêts à demander des services « extra ». En fonction de leur choix, ils ne recevront pas les mêmes réponses à leurs questions.

Si les PJ décident de sortir leurs plaques à l'entrée, les portiers les laissent passer. À l'intérieur, ils arrivent dans une grande salle où un

orchestre de cinq musiciens noirs joue un Be Bop enflammé sur une petite scène. Des filles, toutes très belles, font des strip-teases élaborés sur une grande scène centrale. Le bar, au fond de la pièce, est tenu par deux hommes, entre 40 et 50 ans. La salle est bondée et toutes les tables sont pleines. Les PJ comptent rapidement une cinquantaine de personnes dans l'assistance. À gauche du bar, dans la pénombre, un homme, vêtu d'une tenue similaire à celle des portiers, se tient debout devant une porte recouverte de velours rouge. Sur un jet de Connaissance (Gotha) réussi (BRP) ou avec un Niveau de vie élevé, une bonne connaissance de la région ou une passion pour les tabloïds (Gumshoe), les PJ reconnaissent quelques célébrités, un ou deux politiciens et certains malfrats célèbres de la ville.

Les barmans ne savent rien, Matheson n'est pas là. Le garde devant la porte rouge peut ouvrir cette porte à la demande des PJ, elle donne sur un petit bureau vide, celui de Matheson. Rien ne se passe pendant la soirée. Matheson reste absent. La seule option des PJ est d'attendre les danseuses à la sortie... et la plupart ne voudront pas parler. Il faut une fois de plus se montrer persuasif (et sortir quelques billets). L'une d'elle, **Margo**, reconnaît la fille sur la photo. La victime se faisait appeler Debbie. Elle ne connaît pas son nom de famille. Elle sait qu'elle vient de New-York. Margo ne travaillait pas hier soir, ni depuis quatre jours. Elle n'a entendu parler de rien et sait juste que Debbie fréquentait un acteur connu. D'après elle, Matheson traite bien les filles. Et elle n'a pas entendu parler de salles « spéciales », peut-être parce qu'elle ne travaille ici que depuis un mois. Elle n'est pas particulièrement triste d'apprendre que Debbie est morte.

Si les joueurs se rendent au Standart en tant que client, ils doivent laisser 30 \$ aux voituriers et 100 \$ chacun aux portiers. Pour avoir une

table, il leur faut déboursier 100 \$. La bouteille de champagne est à 150 \$. Pour les chambres spéciales, il faut s'adresser aux barmans. Avant d'accéder à ce type de demande, le barman souhaite savoir qui « parraine » les PJ, qui leur a parlé de ce « plus ». S'ils prétendent que Miss Wagner leur a vanté les services exotiques du Standart, ils n'éveillent pas les soupçons. S'ils racontent autre chose, il leur faut réussir un test de Baratin (BRP) ou trouver une très bonne histoire avec un score de 2 en Flatterie (Gumshoe). Pas d'accès aux chambres spéciales en cas d'échec. Un succès signifie cependant que les PJ doivent payer d'avance 190 \$ chacun pour passer aux chambres spéciales.

Une fois ces détails réglés, le portier les fait pénétrer dans le petit bureau puis ferme la porte derrière lui. Les PJ attendent quelques minutes, seuls dans la pièce, jusqu'à ce que la bibliothèque au fond du bureau se déplace soudain latéralement. Un homme en complet noir, d'une trentaine d'années, fait son apparition. Il se présente sous le nom de **Russell** et demande aux PJ de le suivre dans un dédale de couloirs. Russell se dit ravi de recevoir de nouveaux membres. Il parle de manière très efféminée. Si les PJ posent la question, M. Matheson n'est vraiment pas là. La seule chambre encore disponible à cette heure est le « Salon double », prévu pour deux clients minimum. En passant devant une porte, les PJ sentent une forte odeur d'encens au jasmin. Derrière les autres portes qu'ils croisent, ils entendent des cris, des coups de fouet, toutes sortes de bruits étranges. Russell les laisse dans un salon feutré, où trois magnifiques femmes en nuisette se prélassent sur un canapé.

Si les PJ se montrent subtils, ils peuvent obtenir quelques infos. S'ils dévoilent leurs véritables identités, ils sont rapidement contraints à quitter les lieux par les portiers appelés →

PERSONNAGE PRÉTIÉ

Sewell (BRP)

Âge : 46 ans

Cercle d'influence : forces de

l'ordre, père, notables

Équipement fétiche :

plaque officielle

Carac & Attributs

APP 13 Prestance 65%

CON 12 Endurance 60%

DEX 10 Agilité 50%

FOR 13 Puissance 65%

TAI 11 Corpulence 55%

EDU 18 Connaissance 90%

INT 16 Intuition 80%

POU 14 Volonté 70%

Valeurs dérivées

Impact +1 Santé mentale 70

Points de magie 14

Aplomb 1

Points de vie 12

Compétences

Armes à feu 55%, Baratin

65%, Bureaucratie 60%,

Conduite 50%, Contacts &

Ressources 55%, Corps

à corps 50%, Criminologistique

30%, Discrétion 40%,

Écouter 50%, Interroger

40%, Langue maternelle

(anglais) 80%, Langues

(mexicain) 30%, Niveau

de vie 45%, Persuasion 60%,

Pister 35%, Premiers

soins 40%, Psychologie 55%,

Richesse 45%, Science

formelle (loi) 50%, Se

cacher 30%, Trouver Objet

Caché 65%, Vigilance 30%

Équipement

Revolver cal. 32

par leurs hôtes. Selon les filles, des clients de tous types se présentent ici. Elles disent même avoir un « maharaja » parmi leurs visiteurs réguliers depuis quelques semaines. Si les PJ parviennent à faire parler les filles naturellement et leur inspirent suffisamment confiance, elles avouent être obligées de faire des heures supplémentaires depuis que quatre d'entre elles se sont faites porter pâles, depuis deux jours.

Lorsqu'ils ressortent du club, un homme tente de rentrer mais se fait refuser le passage par les portiers et il règne une certaine agitation. Il s'agit de **James Ford**, un acteur à la notoriété grandissante, connu pour sa série de films *Joe Lazar, Détective privé*. Il semble réellement en colère. Il crie « *Je sais qu'il est là ! Laissez-moi parler à ce salaud !* ». Les PJ peuvent s'interposer afin d'aider Ford, qui risque fort d'en venir aux mains avec les portiers s'il insiste.

Ford raconte aux PJ ce qui suit : il a appris ce soir par les journaux la mort de **Deborah Harris**, en reconnaissant une photo prise ce matin même par des journalistes sur la scène de crime (pas celle de Flynn). Ils se fréquentaient depuis un mois, et leur histoire devenait sérieuse. James Ford avait rencontré Debbie au Standart, lors d'une soirée organisée par un producteur. Il sait que Matheson pourvoit parfois des soirées privées en filles. Il avait averti Debbie de ne plus s'y rendre. Apparemment, elle ne l'a pas écouté. Il est venu ici dès qu'il a su, afin de demander des comptes à Matheson. Il n'en a parlé à personne d'autre.

Les journaux du matin parlent de l'affaire en la comparant à celle du *Dahlia noir* dans le but évident de vendre un nouveau frisson de terreur.

NB : Si un problème survient plus tard dans le scénario, Ford peut aisément servir de PJ de secours. Il collabore immédiatement avec les PJ,

soucieux de faire la lumière sur toute l'affaire. Si des gens du spectacle sont derrière tout ça, ses contacts peuvent être utiles.

Chapitre 2 : Le Roi des tempêtes

2.1. Photos de célébrités

Blumberger veut un rapport au matin du second jour. Si les PJ présentent tout ce qu'ils savent, il leur ordonne formellement de ne pas creuser du côté de Matheson (« *Trop de connexions...* ») et d'ignorer Karpissian (« *Pas pour notre service* »).

Le Docteur Dekoltis a laissé son rapport aux PJ. Il indique que la victime est morte d'une crise cardiaque, ce qui paraît anormal en l'absence de toute déformation apparente. Un choc traumatique intense peut néanmoins causer un infarctus soudain et expliquerait le cas présent. Le légiste signale aussi qu'il a retrouvé des grains de sable sous les ongles de la victime, même si quelqu'un a essayé (sans grand succès) de les ôter.

Dans le même temps, les PJ apprennent qu'Al Solozzo a été assassiné dans son hôtel de passe. D'après les témoins (ses « employées »), deux hommes vêtus de noir lui auraient rendu visite au milieu de la nuit. Les filles ont entendu des bruits de lutte. L'une d'elles est descendue et, en restant dans l'ombre, a pu voir que les deux hommes portaient des tenues et des bonnets de dockers. Solozzo est mort poignardé. Son bureau a été fouillé. Un test de Trouver Objet Caché réussi (BRP) ou une utilisation de Recueil d'Indices avec un score de 3 au moins sur le plancher (Gumshoe) permet de découvrir une enveloppe dissimulée sous une latte du plancher. Dans celle-ci, les PJ trouvent des photos très compromettantes, visiblement prises au cours de véritables orgies. Ces photos obscènes montrent des filles attachées et maltraitées en compagnie de conseil-

lers municipaux, de producteurs (dont le célèbre **Henry Rotherford**), de diverses stars, etc. Un homme qui pourrait être d'origine indienne, vêtu comme un maharaja, est présent sur plusieurs photographies. Une dernière photo, très floue, semble avoir été prise dans un endroit différent, comme une usine ou un sous-sol. Des tuyaux et une porte en métal sont visibles à l'arrière-plan. Une grosse masse noire apparaît sur la droite, indistincte. On pourrait croire à un homme de très forte constitution, mais ce n'est qu'une silhouette. Au fond de l'enveloppe, les enquêteurs trouvent un numéro de téléphone. S'ils appellent ce numéro, un homme à la voix très reconnaissable décroche, **Russell**, le majordome du Standart. S'ils trouvent un prétexte pour rencontrer Russel, par exemple en usant des photos pour faire des menaces ou du chantage, un rendez-vous leur est donné au bassin 4 le soir-même, à 1h00 du matin.

Le bassin 4 est le dock le plus loin de la zone technique du port. Dans la journée, les dockers y déchargent de nombreux conteneurs, inlassablement. Un chalutier, en très mauvais état, est laissé à l'abandon : le *Storm King*, le « *Roi des tempêtes* ». Il navigue, ou plutôt a navigué, sous pavillon anglais. Les dockers interrogés savent que le *Storm King* est en mouillage depuis deux mois et venait d'Inde. Il ne transportait que quelques caisses et un conteneur en métal. L'équipage était réduit. Il n'est pas enregistré sur les fichiers. Une grosse somme d'argent a été transmise aux autorités portuaires afin de louer l'emplacement pour 6 mois.

Par l'entremise de James Ford ou par un autre moyen de leur idée, les PJ peuvent essayer de rentrer en contact avec Rotherford. Si les PJ obtiennent un rendez-vous (à Paramount Studio), ils peuvent tenter de le faire parler des photos. Rotherford crie alors au scandale, à la photo truquée, menace d'envoyer ses avocats contre les PJ. Il

est bourru et sûr de lui. Il promet, entre autres, des représailles aux PJ (« *Je vais vous faire envoyer à la circulation !* »). Mais si les PJ mènent l'entretien subtilement (Baratin et/ou Psychologie sous BRP ; Psychologie et/ou Flatterie sous Gumshoe), il avoue connaître Matheson. Il prétend cependant ne plus le fréquenter depuis que Matheson s'est acoquiné avec Karpissian. Au moment de partir, les PJ croisent un jeune homme arrivant dans le bureau. Beau, le regard perçant et malsain, c'est le fils de Rotherford, **Lance**. Il sourit en voyant les PJ. S'il parle, il le fait en bégayant. En s'éloignant du bureau, les PJ entendent une dispute éclater entre les Rotherford père et fils.

2.2. Brume sur les docks

Le soir, une épaisse brume s'abat sur la côte de Los Angeles, réduisant la visibilité sur les docks. Lorsqu'ils arrivent au niveau du bassin 4, seule la silhouette imposante et inquiétante du *Storm King* apparaît de prime abord. Un homme, en imperméable et chapeau, émerge finalement du brouillard et se dirige vers eux. Il tend une enveloppe aux PJ, contenant 10 000 \$. S'ils lui demandent son nom, l'homme répond par un vague « *Bob* ». S'ils lui remettent les photos, **Bob** tourne les talons et disparaît dans la brume, comme s'il était venu. Si certains PJ se sont cachés, ils peuvent voir trois hommes armés de revolver arrivant dans le dos des PJ pendant qu'ils discutent avec Bob. Dans le cas contraire, un test réussi d'Écouter (BRP) ou Sixième Sens (Gumshoe) permet de les entendre/sentir approcher. Si les PJ questionnent Bob, parlementent ou se montrent menaçant, il siffle et ses hommes accourent.

Si Bob est pris vivant sur place, il ne dit rien face à un interrogatoire traditionnel. Si les PJ outrepassent leurs prérogatives et le brutalisent, il parle. Il est supposé remettre les photos à Karpissian, et sait que son boss a



Sewell (Gumshoe)

Profession : Officier de Police

Santé Mentale : 7
Équilibre Mental : 7
Santé : 6

Armes à feu : 5
 Bagarre : 5
 Bureaucratie : 5
 Conduite : 5
 Connaissance de la nature : 2
 Discrétion : 5
 Flatterie : 2
 Interrogatoire : 2
 Loi : 3
 Niveau de langues : 2
 Niveau de vie : 4
 Organisation : 6
 Premiers soins : 4
 Psychologie : 3
 Réconfort : 1
 Recueil d'Indices : 4
 Sixième sens : 8

PERSONNAGE**PRÉTIRÉ****Flynn (BRP)**

Âge : 31 ans

BRP :

Cerde d'influence : gotha, culturel, médias (concurrents)**Équipement fétiche :** dossiers

Au fait des rumeurs et comérages

Carac & Attributs

APP 16 Prestance 80%

CON 13 Endurance 65%

DEX 10 Agilité 50%

FOR 12 Puissance 60%

TAI 11 Corpulence 55%

EDU 12 Connaissance 60%

INT 12 Intuition 60%

POU 14 Volonté 70%

Valeurs dérivées

Impact +2 Santé mentale 70

Points de magie 14

Aplomb 1

Points de vie 12

Compétences

Armes à feu 60%, Baratin 65%, Bibliothèque 35%,

Contacts & Ressources 50%,

Discrétion 50%, Écouter 50%,

Imposture 30%,

Interroger 50%, Photographie 45%,

Pister 40%,

Pratique artistique (écriture) 45%,

Richesse 30%,

Se cacher 30%, Survie 30%,

Trouver Objet Caché 40%,

Vigilance 40%

Équipement

Derringer cal. 25, Appareil

photographique

également commandité le meurtre de Solozzo. Karpissian et Matheson deviennent de plus en plus étranges selon lui. Solozzo devait garder ces photos cachées, mais a finalement essayé de faire chanter Matheson, demandant une grosse somme en menaçant d'envoyer tout ça à la presse. Solozzo était un ancien associé de Karpissian, de l'époque où celui-ci n'était pas encore le « Boss ». Bob parle aussi d'un mystérieux Indien, que Karpissian a rencontré pendant ses voyages en Inde, une obligation professionnelles pour parfaire ses réseaux d'importations de drogues. L'Indien est maintenant à L.A, hébergé par Karpissian.

Qu'il se soit enfui ou que l'échange se soit déroulé sereinement, les PJ peuvent filer Bob avec des tests de Conduite et de Se cacher sous BRP ou Filature sous Gumshoe. Bob conduit un pick-up *Dodge* et se rend directement chez Miss Wagner, où Karpissian l'attend.

Si certains PJ ne veulent pas (ou ne peuvent pas) prendre part à la filature, il leur est possible de monter à bord du *Storm King*. Le pont supérieur est désert, aucune lumière n'est allumée. En descendant sur les ponts inférieurs, ils ne trouvent que des cabines vides et crasseuses. La cuisine est infestée de rats. La cabine de pilotage est d'une saleté repoussante. Les instruments sont en très mauvais état. Les cartes de navigation sont vieilles et déchirées. Dans la cale, plusieurs pièces sont vides. À l'avant du bateau, les PJ découvrent néanmoins une salle, la tuyauterie, renfermant encore un conteneur de métal rouillé fermé à clé (6 m sur 3). Des traces sur le sol indiquent qu'il a été déplacé. S'il est ouvert, une insupportable odeur d'algue, mêlée à une puanteur sans nom, agresse les PJ. Du sable recouvre son sol. Les parois sont tachées de sang. En Gumshoe, demandez un test d'Équilibre Mental contre une perte de 2 points (Gumshoe). Sous le système BRP, un test de Santé mentale (1/1D6) s'impose.

2.3. L'affaire est close

Lorsqu'ils arrivent devant la maison de Miss Wagner, les PJ n'ont pas le temps de tenter quoi que ce soit. Quatre voitures de police débarquent en trombe. Baumberger sort de l'une d'elle et fonce vers les PJ : « *L'affaire est close. Retournez au Central et faites-moi un rapport. Je ferme les yeux sur le journaliste que vous avez embarqué avec vous...* [courte pause] *Vous avez identifié la fille, très bien. Laissez ces braves gens tranquilles !* ». Incroyable ! Si près du but, les PJ sont désavoués. Baumberger ne veut rien entendre. En partant, les PJ remarquent Rotherford sur le perron de la maison de Miss Wagner. Il fume une cigarette et sourit aux PJ. Une Cadillac limousine 49 blanche est garée devant la maison. Les PJ vont maintenant devoir agir dans l'illégalité s'ils souhaitent que justice soit rendue. Ils peuvent notamment rester en planque discrète devant la maison de Miss Wagner, ou faire de même devant le Standart ou la demeure de Karpissian.

Le lendemain, à 19 heures, Miss Wagner, accompagnée de son chauffeur et d'une jeune fille très pâle, prend la voiture. À la même heure, une voiture aux vitres fumées quitte le domicile de Karpissian. Suivre la voiture en toute discrétion exige la réussite d'un test de Conduite et de Se cacher (BRP) ou de Filature (Gumshoe). Si les PJ sont repérés, la voiture qu'ils suivent tente de les semer et une poursuite s'engage. Le chauffeur de Miss Wagner et Karpissian ne se rendent à leur véritable destination que s'ils pensent avoir semé leurs poursuivants. En dernier recours, la voiture s'arrête au niveau d'un téléphone et une personne en descend pour prévenir Baumberger que les PJ poursuivent leur enquête sur les amis de Rotherford. Les PJ sont ensuite rapidement appelé par radio : un savon sévère les attend au poste.

La destination finale des deux voitures est la même, un manoir don-

nant sur la côte Pacifique. Deux hommes ouvrent le portail et gardent l'entrée. Des questions dans le voisinage ou un coup de fil au Central permettent d'apprendre qu'il s'agit de la maison de Rotherford.

Si les PJ ne parviennent pas à organiser une filature, se sont faits prendre ou ont été semés, faites leur parvenir, par le biais d'une danseuse du Standart, l'info suivante : des filles ont encore disparues. Matheson ne vient plus au club mais une des danseuses du club a parlé à ses amies d'une grosse fête ce soir, dans un manoir sur Malibu Canyon Road. Elle sait qu'il s'agit d'une des demeures de Rotherford.

Chapitre 3 : Orgie tragique

3.1. La fête

Comme chaque soir à cette période de l'année, une brume a coulé de l'océan sur Los Angeles. Si les PJ observent la maison de Rotherford à distance, les invités commencent à arriver vers 20h00. Des dizaines de belles voitures rentrent dans la propriété. Une *Limousine 49* blanche se présente parmi elles au manoir. Vers 21h00, tous les convives sont là. Pour les PJ, la seule solution pour en savoir plus est d'entrer discrètement. Évidemment, les portiers ne laissent plus personne passer par le portail principal après 21h00. Sur un test de Pister réussi (BRP) ou avec un score de 1 en Connaissance de la Nature (Gumshoe), les PJ découvrent à proximité un passage commençant dans un petit bois, à 50 mètres sur la gauche du manoir. En remontant ce sentier sur une centaine de mètres, c'est-à-dire en longeant le manoir, ils aboutissent à une porte de bois donnant accès à un petit jardin.

Dans ce jardin, ils doivent réussir un test de Se Cacher (BRP) ou de Discrétion (Gumshoe). En cas d'échec, ils attirent l'attention des gardes per-

sonnels de Karpissian (au nombre de huit, tous armés de Colts 45). L'extrémité du manoir est construite sur pilotis. Un escalier en bois donne sur une plage privée qui est inaccessible depuis le jardin. Au fond du jardin, sous la maison, les PJ trouvent une porte fermée à clé. Un test de Métier (serrurerie) réussi (BRP) ou un score de 2 en Crochetage (Gumshoe) permet d'accéder à une réserve. La fête a lieu au premier étage. Du jardin comme de la réserve, il est possible d'entendre du jazz. Un escalier monte au premier et donne sur une grande cuisine, vide. Derrière la porte de la cuisine, la fête se déroule dans le grand salon. Un coup d'œil discret permet de voir des hommes et des femmes en pleine orgie. La cuisine donne également sur le parking, face au manoir. Toutes les voitures des invités y sont garées. **Six gardes** sont regroupés devant et discutent. Une autre porte donne sur un escalier menant au deuxième étage, sur environ 200 m² comme le premier. Il s'agit de l'étage des chambres et deux gardes patrouillent dans ces couloirs.

Dans le grand salon, un homme commence un discours. À la voix, les PJ peuvent reconnaître Rotherford : *« Mes chers amis, pour commencer, je dois remercier Messieurs Karpissian et Matheson, à la fois pour leur soutien mais aussi pour leur désir de nous faire partager ces si somptueux délices. Vos places dans cette société vous autorisent à voir ce que les autres ignorent. Et ce soir, notre invité de marque, le Prince Devah, va nous permettre de contempler une vérité si puissante que ce pays ne pourra ignorer plus longtemps la place et la force de notre Maître. Veuillez, je vous prie, me suivre sur la plage... »*

NB : si les PJ tentent quoi que ce soit maintenant, les gardes arrivent presque immédiatement et le maharaja profite de la cohue pour tenter de s'enfuir. Les invités essaient →

Flynn (Gumshoe)

Profession : Journaliste

Santé Mentale : 7

Équilibre Mental : 7

Santé : 6

Armes à feu : 5

Art (écriture) : 3

Bibliothèque : 2

Connaissance de la nature : 2

Déguisement : 3

Discrétion : 5

Filature : 3

Flatterie : 4

Interrogatoire : 3

Jargon Policier : 2

Niveau de vie : 2

Organisation : 6

Photographie : 3

Recueil d'indices : 2

Sixième sens : 5

également de disparaître au plus tôt, tous ensemble et en grand désordre, dans le but de cacher leurs identités. S'ils survivent, les PJ ont de bonnes chances de sauver les trois filles enchaînées sur la plage.

3.2. La cérémonie

Rotherford ayant formulé son invitation, les invités quittent la demeure et descendent sur la plage. Ils sont une trentaine, nus ou à moitié nus, hommes et femmes. Trois jeunes femmes sont enchaînées à des rondins sur le sable. La visibilité est mauvaise à cause de la brume et de

nuages qui dissimulent la lune par intermittence. Le maharaja avance dans les vagues et entame des incantations dans une langue inconnue. Une brise se lève et les vagues se font plus fortes tandis que l'homme poursuit ses incantations. À environ 20 mètres de la plage, une silhouette commence à faire surface au milieu des eaux. Des murmures étonnés parcourent l'assemblée. Des éclairs retentissent. Pendant ce temps, les gardes rentrent dans le salon. Les PJ, s'ils sont sur la terrasse en haut des escaliers ou dans le salon, doivent réussir un test d'Écouter (BRP) ou de Sixième Sens (Gumshoe) pour les entendre arriver. En cas d'échec, ils sont repérés. Sur la plage, Rotherford fait reculer les invités tandis que les filles enchaînées se mettent à hurler de terreur. L'une d'elle s'évanouit. La silhouette est maintenant à dix mètres de la plage. Il s'agit d'un Profond, vous pouvez employer telles quelles ou paraphraser les descriptions faites dans les livres de base de *Cthulhu* et de *L'Appel de Cthulhu*.

Le maharaja arrête ses incantations et le Profond s'immobilise devant lui. Lorsqu'un nuage s'écarte et qu'il devient visible de tous, plusieurs personnes hurlent, s'évanouissent ou partent en courant. Les PJ doivent réussir un test de Santé mentale (0/1D6) (BRP) ou un test d'Équilibre Mental contre une perte de 3 points (la difficulté du test est augmentée de 1 car l'origine du trouble est liée au Mythe) (Gumshoe). En cas d'échec, ils perdent leurs moyens à la vue de l'immonde créature. Rotherford est en transe, tout comme Matheson, présent à côté de lui. Si les PJ ne sont pas encore intervenus, ils ont un court créneau pour tenter quelque chose. Les gardes arrivent sitôt qu'ils sont alertés, que ce soit par des coups de feu ou par les appels à l'aide de Rotherford. Ils sont habitués à entendre les autres invités crier lors



de certaines soirées et ne réagissent lorsque la panique s'empare de l'assemblée. Matheson et Rotherford n'ont pas d'arme sur eux mais ils ne se rendent pas et se battent comme des damnés. Le fils de Rotherford sort un cran d'arrêt et menace de tuer une des filles enchaînées si les PJ ne le laissent pas partir et prendre un peu d'avance. Le maharaja commande à la créature d'attaquer les PJ, qui doivent absolument veiller à neutraliser le mage. Entre tous ces protagonistes et au milieu de ce chaos, les investigateurs auront probablement du mal à s'en sortir indemnes.

3.3. Dénouement

Si les PJ se sortent de cet enfer et si Rotherford, son fils, Miss Wagner ou Matheson sont vivants, ils seront capables de combler les blancs de cette affaire. Karpissian n'était pas à la réunion. Deborah Harris est morte au cours d'une soirée similaire. Miss Wagner l'avait choisie en personne comme sacrifice pour la créature. Elle fut victime d'une crise cardiaque à la vue du monstre. Matheson ordonna à Lance de cacher le corps. Mais Lance, orgueilleux, ne supporte pas que son père, qui l'a pourtant initié au culte, ne lui donne pas plus d'importance dans les réunions. Il voulait que ce cadavre fasse les gros titres, une forme de défi craché au visage de son père.

Karpissian est l'instigateur de toute cette opération. De retour d'Inde, il a entrepris de convertir les puissants de la ville. C'est également lui qui a ramené la créature, à bord du *Storm King*, avec l'aide du maharaja. Le maharaja, s'il est pris vivant, refuse de parler anglais. Un traducteur doit être amené sur place pour l'interrogatoire. Une fois ces conditions respectées, les PJ obtiennent de lui une liste détaillée des personnes reliées au culte. Quant à l'intervention de Baumberger devant la maison de

Miss Wagner, Matheson est responsable de celle-ci, ayant évidemment fait jouer ses contacts pour empêcher les PJ de pousser leur enquête.

Quelques jours ou quelques semaines plus tard, à la discrétion du MJ, les PJ peuvent recevoir la visite d'un homme « représentant une agence gouvernementale au champ d'action... particulier ». Il leur propose de rejoindre cette division nouvellement formée qui s'occupe d'affaires dites paranormales. Si les PJ acceptent, leur première mission est de retrouver Karpissian qui, d'après les services secrets, aurait fui en Angleterre... mais ceci est une autre histoire !

Casting

Howard et Sewell sont deux détectives de la division d'Hollywood avec de nombreux contacts dans l'univers du spectacle. Partenaires depuis 4 ans, ils possèdent un taux de réussite parmi les plus élevés de la brigade. **Dewey Flynn**, journaliste au *HollyScoop*, est un de leur contact occasionnel. Ils ont déjà mené plusieurs enquêtes en commun, partageant les infos ensemble. Flynn est un « fouille merde » de premier rang. Il connaît des proxénètes, des acteurs de secondes zones, des call-girls, des gangsters... Baumberger déteste Flynn, et n'apprécie pas que ses détectives travaillent avec lui. Cela nuit à l'image de son service. Il sait néanmoins comment fonctionne Hollywood. Les hommes comme Flynn sont utiles. Pour compléter le tableau, notez que les tabloïds prêtent à Sewell une liaison avec Lucy Sullivan, une starlette en vogue, et qu'Howard vient d'une famille de riches propriétaires terriens. Veuf, il a perdu sa femme l'année précédente dans un accident de voiture.

Guillaume Baron

Relectures David Burckle, Raphaël Bombayl et Stéphane Gallot
Statistiques BRP Damien Coltice
Conversion Gumshoe Tristan Blind

STATISTIQUES DES PNJ

Bob et les trois agresseurs

BRP : DEX 10, FOR 14, POU 10, Impact +2, Athlétisme 25%, Corps à corps 45%, points de vie 14

Gumshoe : Armes à feu : 4 (revolver dégâts +1), Bagarre : 4, Santé : 7, Seuil de Blessure : 3

Les gardes du manoir (8)

BRP : DEX 14, FOR 12, POU 10, Impact +1, Armes à feu 60% (automatique cal. 38), Corps à corps 40%, Écouter 45%, Vigilance 50%, points de vie 14

Gumshoe : Armes à feu : 5 (revolver dégâts +1), Bagarre : 4, Sixième sens : 5, Santé : 7, Seuil de Blessure : 3

Le profond

BRP : voir p. 335 du livre de base de *L'Appel de Cthulhu* édition 30^{ème} anniversaire

Gumshoe : voir p.118 du livre de base *Cthulhu 2^{ème} édition*



En quelques mots...

Le monde des saules flottants, tel est le surnom que l'on donne aux quartiers des plaisirs. Mais lorsque l'on doit y pénétrer afin de retrouver une fillette d'origine samurai, les sourires et la musique s'avèrent vite n'être que des faux-semblants. Les PJ sauront-ils trouver celle qu'ils cherchent, alors que dans ces enclaves, ils ne peuvent jouer comme à l'accoutumée de leur statut et de leurs armes ?

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert

PJ • Tout niveau

MJ • Capable d'improviser

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★☆☆

PETITE FLEUR PERDUE

Dans ce scénario, les PJ enquêtent au sein d'un quartier des plaisirs afin de retrouver la fille d'un daimyo déchu, pauvre enfant qui fut vendue quelques années auparavant par l'ennemi de son père. Les deux principales sources d'inspiration de Petite fleur perdue sont le vieux scénario officiel L5A Le Voile de l'Honneur et la Trilogie de Matsuyama Kaze, par Dale Furutani.

Petite fleur perdue sert d'introduction au supplément *Sunda Mizu Mura* et se déroule dans la ville du même nom. Il n'est cependant pas indispensable de le posséder et l'action peut facilement être transposée dans une autre grande ville de Rokugan. L'ensemble du scénario se déroule dans le Quartier des Plaisirs du Roc, brièvement décrit plus loin. Il est tout à fait possible de le jouer sans livrer le moindre combat et en y passant moins d'une heure mais, à l'inverse, les événements peuvent prendre un tour plus compliqué. Tout dépend ici des décisions des joueurs.

Il est utile à ce stade de rappeler que les gens ne sont pas autorisés à pénétrer dans les quartiers réservés avec leur katana et qu'on s'y montre bien plus attaché aux bonnes manières et à l'argent qu'au statut légal. Ainsi, la position sociale ou les compétences martiales développées par la majorité des PJ ne seront pas des atouts qu'ils pourront utiliser aussi aisément que d'habitude. Cela ne signifie pas qu'ils ne peuvent pas y recourir, mais simplement que ce qui coule habituellement de source demandera peut-être quelques efforts supplémentaires.

Implication des PJ

N'importe quel groupe de PJ peut a priori être impliqué dans *Petite fleur perdue* à condition que l'un des personnages ait un lien avec la fille qu'ils vont rechercher. Ce lien peut être di-

rect (la nièce d'un PJ apparenté à la mère de l'enfant par exemple) mais peut aussi être un lien de vassalité (la fille de l'ancien seigneur d'un PJ rônin de clan). Plus simplement, l'un des PJ peut être au service d'une personne intéressée par cette affaire. De même, que les PJ soient de simples rônin ou des magistrats impériaux ne fait guère de différence : il s'agit avant toute chose d'une affaire d'ordre privé.

La petite Ran (Orchidée) est la seule héritière d'un daimyo défunt, dont le clan est laissé à la discrétion du meneur, ainsi que les circonstances exactes de sa mort. Il importe cependant de conserver les faits suivants :

- La famille de Ran a été anéantie au cours d'un conflit militaire et on a longtemps cru qu'elle était morte avec ses parents, frères et sœurs. La tradition veut en effet qu'on ne s'intéresse pas trop au sort des proches d'un seigneur déchu quand ses ennemis ont pris son château... de fait, Ran est officiellement considérée comme morte et réclamer son héritage n'a rien d'évident.
- L'un des parents de Ran du côté maternel (un oncle ou cousin de sa mère par exemple) a appris récemment qu'elle fut vendue par l'ennemi de son père aux réseaux qui alimentent maisons de geisha et bordels dans tout l'Empire. Ce parent peut être en lien direct avec l'un des PJ, voire être leur supé-



rieur et les mandater pour savoir ce qu'est devenue la fillette. Si vous le désirez, il peut avoir un rôle à jouer dans votre campagne en dehors de ce scénario, l'essentiel est ici qu'il informe les PJ de ce qu'il sait et que ceux-ci s'occupent de suivre la piste.

- Ran fut vendue il y a quatre ans, juste après la mort de ses parents, à un pourvoyeur du nom de Masao. Elle doit aujourd'hui avoir douze ans. Masao se rend très régulièrement dans le Quartier des Plaisirs du Roc de Sunda Mizu Mura (ou dans tout autre endroit analogue de votre choix) qui se trouve être son principal « débouché commercial ». Il s'agit donc d'obtenir de cet homme qu'il indique à qui la petite Ran fut vendue à l'époque,

et de la retrouver ensuite. Les conséquences de toute cette affaire sont abordées en fin de scénario. Il convient de rappeler ici qu'à Rokugan le commerce de fillettes n'a rien d'illégal en lui-même. Il peut toutefois dissimuler nombre de réalités plus ou moins acceptables pour les personnages...

Le quartier des plaisirs du Roc

Sunda Mizu Mura est une ville dirigée par les Yasuki, connue comme le principal port de l'Empire non contrôlé par la Grue ou la Mante. Cela en fait un endroit peuplé de toute une faune aux origines diverses, aux intérêts pas toujours très légaux, →

tandis que les seigneurs qui dirigent la cité se montrent plus préoccupés par leurs bénéfiques et rivalités que par le bushido et la vertu. À Sunda, il existe deux quartiers réservés, délimités par des haies d'épineux qui les isolent du reste de la cité. Celui dit « des plaisirs du Roc » est le plus onéreux et le plus raffiné. Il est construit au pied d'une des falaises qui bordent la cité. Il y a d'autres « établissements de loisirs » en dehors des quartiers des plaisirs de SMM, mais il s'agit d'endroits peu recommandables, douteux dans le meilleur des cas. Le Quartier des Plaisirs du Roc n'est pas dépourvu d'établissements vulgaires ou malhonnêtes, mais il accueille plusieurs maisons qui soutiennent la comparaison avec leurs concurrentes prestigieuses des cités Grue, Lion et Scorpion.

Il n'existe qu'une seule entrée au quartier réservé, qui passe par la Place des Petits Plaisirs. La place accueille notamment un petit temple de Daikoku, le Temple des 4 Pièces d'Or, ainsi que plusieurs commerces dont l'activité est liée à celle du quartier réservé tout proche. On peut notamment citer :

- le prêteur sur gages Zunto (un homme imperturbable auquel pas mal de samurai habitués du quartier doivent de l'argent, et qui bénéficie de la protection presque officielle du conseil marchand régissant sur la cité).
- Taigo, un vendeur de paniers qui fait surtout commerce du fameux modèle converti en chapeau dissimulant le visage, largement répandu dans tout l'Empire au voisinage des quartiers de plaisir afin que, malgré tout, les gens les plus soucieux de leur réputation puissent conserver un certain anonymat.

Us et coutumes

Dans les quartiers des plaisirs, on est avant tout une personne, un individu et non un membre de la société.

Cela signifie que les histoires de clan, de statut, de caste n'ont pas grande importance. Évidemment, les gens privilégient la compagnie de ceux qui leur ressemblent, mais en dehors des questions d'argent, rien n'interdit aux visiteurs de côtoyer des membres d'autres castes, ou des représentants de clans normalement hostiles aux leurs. Une certaine vulgarité est tolérée, surtout quand elle peut être expliquée par l'alcool et l'excitation, mais les bonnes manières demeurent très appréciées et nombre de résidents du quartier y sont particulièrement sensibles. Ces résidents sont dans leur très grande majorité des hinin, mais le quartier compte également plusieurs rônin (employés comme videurs et gros bras) et une poignée d'artistes, parfois même des samurai peu soucieux de leur réputation, qui louent des chambres à des prix exorbitants dans les salons les plus réputés du quartier.

Hormis pour les résidents et artisans ou livreurs travaillant avec ses établissements, le quartier est normalement inaccessible durant la journée. L'ambiance à ce moment y est d'ailleurs industrielle voire même morose. Les lumières, la musique et les rires nocturnes n'ont pas leur place dans la journée d'un quartier des plaisirs et, si l'on peut parfois entendre un artiste répéter un numéro ou accorder son instrument, les cris des tenanciers en colère et les pleurs des apprenties courtisanes maltraitées par les *ma-ma-san* ne sont pas rares. La journée est surtout l'occasion d'assister à des scènes assez sordides et les gens du cru ne sourient pas beaucoup.

Du crépuscule à l'aube, par contre, l'ambiance est très différente. Les lampions multicolores, les jolis costumes, les sourires éclatants et les morceaux de musique endiablée rivalisent avec les conversations à bâtons rompus, les paris improvi-

sés et les éclats de rire. De fait, c'est dans cette ambiance nocturne que le scénario devrait a priori se dérouler, parce qu'il sera bien plus facile aux PJ de pénétrer dans le quartier après le coucher de Dame Soleil pour y rencontrer les gens qu'ils souhaitent voir. À la lumière du jour, les résidents se montreront plus méfiants, peu accueillants voire ouvertement hostiles.

Enfin, la tradition veut que les visiteurs laissent leurs armes visibles à l'entrée du quartier, en échange d'un jeton numéroté (figurant un animal ou une créature fantasmagorique) qui leur permet ensuite de récupérer leurs possessions en sortant. La plupart des établissements disposent de quelques gros bras hinin ou rônin qui savent y faire avec les ivrognes agressifs, les clients récalcitrants et ceux qui ont gardé un tanto dans leur manche. Les autorités de la ville ont tendance à fermer les yeux sur les plaies, bosses, yeux au beurre noir et autres membres accidentellement cassés ou tordus, même et surtout quand cela implique des personnes ayant une certaine notoriété à l'extérieur du quartier. Fréquenter de tels endroits n'a rien de répréhensible, mais s'y distinguer par un comportement vulgaire n'est pas non plus une bonne chose... Enfin, les résidents ont tendance à régler les affaires délicates en toute discrétion et ont les moyens de rétribuer des personnes aussi compétentes que compréhensives pour les y aider...

Plusieurs PNJ sont proposés en annexe, des personnalités qu'il est possible de rencontrer à tout moment dans le scénario. Pour ramener les PJ dans le droit chemin, leur fournir des indices ou, pourquoi pas, pour amorcer une autre intrigue de votre création. Aucune caractéristique n'est fournie, le scénario étant conçu pour être jouable par des PJ novices tout comme des héros très expéri-

mentés, le meneur devra ajuster les caractéristiques des PNJ aux capacités de ses PJ.

La Demeure de Dame Keiko

Masao est connu pour résider ici quand il est en ville. Le problème est évidemment d'obtenir une entrevue avec lui. La Demeure de Dame Keiko, ainsi rebaptisée en l'honneur de la geisha la plus célèbre de la cité, est l'établissement le plus select du quartier. On n'y entre que grâce au patronage d'un des habitués, ou après avoir charmé la vieille mégère acariâtre qui surveille l'entrée pour décourager les importuns, aidée par deux rônin. Devant cette porte, un costume de bonne facture, une politesse scrupuleuse et une bourse visiblement bien remplie l'emporteront toujours sur l'intimidation, la vulgarité et l'ostentation. À l'entrée, on refuse très poliment de répondre à toute question sur ce qui se passe dans l'établissement. Si les PJ veulent rencontrer Masao, ou simplement savoir s'il est bien là, il faut qu'ils parviennent à entrer. Ils peuvent passer par la porte, ou tenter une entrée en douce.

Pénétrer par les cuisines relève de l'impossible. Les livraisons ont lieu dans la journée et aucun étranger n'est accepté durant la nuit. Il est possible de faire un peu d'escalade pour entrer dans la Demeure en passant par le balcon d'un des salons privés. Malheureusement, même si celui choisi par les PJ semble de l'extérieur vide et plongé dans l'obscurité, il réserve une mauvaise surprise aux intrus, comme détaillé dans l'encart page suivante.

Entrer par la porte permet de déboucher dans un grand hall richement décoré et entouré de plusieurs salons privés. Dame Keiko est →

Les tarifs du quartier réservé

Voici quelques tarifs indicatifs (les variations correspondent généralement à la qualité de l'article ou du service demandé) :

- Bouteille de saké : 1 à 3 bu
- Bouilloire de thé : 4 à 7 zeni
- Criquet porte-bonheur : 4 bu
- Assortiment de sucreries : 1 bu
- Instrument de musique : 1 à 5 bu (selon l'instrument)
- Blague de tabac : 1 à 3 zeni
- Livre d'estampes érotiques : 10 à 35 zeni
- Portrait ou peinture : 1 à 3 bu
- Panier en osier (pour dissimuler son visage) : 1 zeni
- Ombrelle de papier ou de soie : 2 à 12 bu
- Cape de voyage : 2 à 7 bu
- Haori : 25 à 40 zeni
- Hakama : 75 à 100 zeni
- Soirée dans une maison de geisha : 1 koku minimum (mais le client mange et boit à volonté).
- Passe rapide avec une prostituée : 7 à 15 zeni
- Nuit de plaisir en chambre : 20 à 60 zeni
- Pipe d'opium : 6 zeni minimum (illégal)



Péril en la Demeure

Hida Kenpachi, yojimbo de l'un des ingénieurs des chantiers navals de Sunda Mizu Mura, vient de commettre un crime terrible dans le salon privé qu'il avait réservé. La tête remplie d'alcool et de colère, il n'a pas supporté qu'après plusieurs mois, la geisha Aoï refuse toute relation plus intime entre eux et lui signifie qu'il ne devait plus revenir chez Dame Keiko. Tous deux ont lutté un moment et Kenpachi a finalement poignardé Aoï avec le tanto dont elle le menaçait. La bougie qui éclairait la pièce est tombée sur le sol durant la lutte et, pris de panique, Kenpachi vient de l'éteindre, pour se retrouver le cœur battant dans l'obscurité, le poignard encore à la main, à quelques pas du corps de sa victime. Il va sans dire que si quelqu'un arrive à ce moment dans le salon, et en particulier s'il entre par la fenêtre, le bushi va réagir avec violence. Soit les intrus parviennent à le neutraliser sans attirer l'attention en profitant de l'animation qui règne dans les parages, puis pénètrent dans l'établissement et obtiennent les informations qu'ils recherchent pour ensuite disparaître... Soit l'affrontement avec Kenpachi attire du monde, dont Dame Keiko. Celle-ci demande alors des explications. Elle acceptera probablement de renseigner les PJ, mais leur réputation de resquilleurs (ou pire, s'ils se mêlangent les pinceaux dans leurs explications fumeuses) sera bien établie dans le quartier en l'espace de quelques heures...

généralement présente pour souhaiter la bienvenue aux nouveaux venus, et accueillir d'un bon mot et d'un charmant sourire les habitués. De belle taille, le hall accueille plusieurs tables autour desquelles la majorité de la clientèle s'installe. On mange et boit tout en discutant avec les clients des tables voisines et en admirant les geisha qui se déplacent parmi les groupes. Elles chantent, font des pantomimes ou proposent des jeux futiles pour amuser les clients. Ici, les distractions sont convenables, on ne se livre à aucun jeu d'argent. Les geisha ne sont pas des prostituées avec un vernis de bonnes manières et quelques talents musicaux mais de véritables artistes. Dame Keiko, charmante quadragénaire qui manifeste un raffinement exquis et paraît dix ans de moins que son âge, peut attester que Masao réside en ce moment à la Demeure, mais précise aussi qu'il est absent. Il est allé dépenser de l'argent dans un des tripots du quartier où il a ses habitudes. Malheureusement, elle ignore lequel. Si les PJ se sont montrés grossiers ou menaçants, il se peut qu'elle les envoie délibérément sur une fausse piste, ou qu'elle fasse rapidement prévenir quelques individus patibulaires et serviables de sa connaissance... qui attendront le bon moment pour avoir une petite « discussion » avec les PJ.

À la recherche du pourvoyeur

Il existe au bas mot une vingtaine de tripots dans le quartier. Par élimination, il est possible de réduire ce nombre de moitié en excluant les plus minables, ou ceux connus pour arnaquer les joueurs. Peu de chances en effet que Masao, qui connaît le quartier, se rende dans un endroit de ce genre.

Sans guide, les PJ seront réduits à demander leur chemin ou à persuader quelqu'un de les aider à identi-

fier les endroits les plus probables pour trouver Masao. S'ils ont pensé à demander à Dame Keiko de le décrire, ils un peu moins de difficultés pour le localiser... Sinon, ils parviendront également à leurs fins, mais pas sans avoir préalablement écumé plusieurs tripots avant de trouver par hasard le bon. Les spectateurs qui ne sont pas venus pour jouer ne sont pas les bienvenus dans ces établissements. À moins qu'un des PJ ne soit joueur lui-même, rechercher Masao à l'aveuglette risque d'amener le groupe à une dépense d'argent assez conséquente.

Rue des petites frappes

À un moment ou un autre, les PJ vont rencontrer un petit groupe de malfrats désireux de les secouer un peu. Il peut s'agir d'une bande de truands qui ont pensé, à tort gageons-le, que nos braves samurai feraient des cibles idéales. Il se peut aussi qu'ils soient envoyés par un tripot où les PJ se sont mis à dos les tenanciers. À moins que Dame Keiko n'ait promis une belle somme à ces hommes en échange d'une leçon de bonnes manières à des visiteurs indécents. Quoi qu'il en soit, il s'agit d'individus patibulaires, assez portés sur l'intimidation et les attaques en lâche, et qui n'ont guère le sens de l'honneur. Ils disposent de gourdins et d'un ou deux poignards dissimulés, à n'employer que si les choses dégénèrent. Au départ, leur objectif est seulement de malmener leurs cibles et de s'emparer de leurs bourses, rien de plus.

Secoués et interrogés, hors l'éventuelle implication de Dame Keiko, ils n'ont rien d'intéressant à cacher. Les malfrats sont aussi nombreux que les PJ (minimum trois truands) et tentent de les coincer dans une ruelle discrète. Cela leur est d'autant plus aisé que les PJ ne sont pas →

Durcir le ton

Si vous préférez une vision plus corsée de la vie dans les quartiers réservés, Ran/Koyuki peut avoir tapé dans l'œil d'un notable bien décidé à acheter son mizuage (dépuçelage) prix d'or, une situation que compte bien exploiter l'okasan de l'établissement pour faire grimper les prix.

Le notable est un membre influent de la famille Yasuki qui peut par la suite compliquer, légalement ou non, la vie des PJ s'ils restent en ville. À défaut de la racheter, il est possible de laisser Koyuki chez Haru tout en acquérant son mizuage pour une dizaine de koku – qu'un des PJ se dévoue pour « consommer » ensuite, ou pas, ne dépend que d'eux – mais si le notable pense qu'elle est toujours vierge, il tentera probablement de la faire enlever. L'homme prendra très mal le fait d'être contraint à ces frais supplémentaires, et de se voir privé de sa petite friandise...

familiers du quartier et de son dédale de ruelles, et n'ont pas forcément avec eux quelqu'un de mieux renseigné. Le truand à l'apparence la plus inoffensive pourrait même proposer au groupe ses services comme guide afin d'attirer les PJ dans une embuscade...

Aux bourses pleines

Si certains visiteurs du quartier affichent un large sourire en songeant aux connotations que peut avoir l'enseigne de cet établissement, il s'agit en fait d'une taverne doublée d'une salle de jeu où l'on mise de l'argent. Tous les jeux de dés connus des rokugani y sont pratiqués, depuis Vents et Fortunes jusqu'au Chô-Han (Pair et Impair). Quelques gros bras polis et compétents, armés de wakizashi et de gourdins, veillent sur des salles à l'ambiance feutrée. Les sommes mises en jeu sont souvent conséquentes et la maison ne fait jamais de crédit. Jamais. Les PJ peuvent rencontrer Masao dans le tripot, à moins qu'ils préfèrent attendre dehors qu'il ressorte. L'entrevue avec le « pourvoyeur de fleurs en graine » peut se dérouler de différentes manières.

- si les PJ ont déjà rencontré des difficultés pour arriver jusqu'à Masao, sa soirée aux Bourses Pleines a été plutôt fructueuse et, nanti d'un beau pécule, il est de bonne humeur. Il ne fait donc pas de difficulté particulière pour renseigner ses interlocuteurs mais il faut quand même l'inviter à prendre le thé ou à boire une coupe de saké dans la taverne qui jouxte le tripot.
- à l'inverse, si jusqu'à présent l'enquête n'a causé aucune difficulté à vos PJ, Masao se montre de mauvaise humeur après une soirée de déveine constante. Il n'a aucune envie de raconter ses petites histoires à des inconnus. À toutes fins utiles, et bien que le pourvoyeur ne soit pas

armé, il est accompagné en permanence par son yojimbo, Kazue.

La nature des informations que détient Masao dépend de vos envies. À ce stade du scénario, vous pouvez au choix impliquer plus longuement vos joueurs dans cette histoire ou amorcer la dernière ligne droite. Dans la première éventualité, Masao sait précisément où se trouve Ran. Elle a été achetée par une autre maison de geisha du quartier, l'Éventail Annonceur du Bonheur. Si vous souhaitez conclure ici cette histoire, à l'inverse, il est possible que la pauvre fille ait trouvé une mort sordide, rouée de coups pour n'avoir pas obéi à ses nouveaux propriétaires, les tenanciers d'un bordel infâme. Selon le caractère plus ou moins mesuré des PJ et de leur commanditaire, le scénario peut s'achever sur cette révélation ou connaître un dernier chapitre violent.

L'Éventail Annonceur du Bonheur

Cet établissement a perdu de son prestige depuis une génération environ. Ses décorations et les costumes de ses geisha sont passés de mode, et il a cessé de briller de tous ses feux. Les prix sont assez prohibitifs au regard des mets, alcools et amusements proposés.

La clientèle est peu nombreuse, composée d'habituez attachés à cette ambiance d'autrefois et qui méprisent les clients tapageurs des établissements plus cotés (comme la Demeure de Dame Keiko par exemple...). Malgré sa gloire passée, il s'agit toujours d'un endroit respectable et convenable. Pas du tout le genre de « rocher où les concombres de mer viennent retrouver leurs moules » pour employer un euphémisme vulgaire répandu sur les quais de Sunda Mizu Mura.

La petite Ran est le grand espoir de la vieille oka-san de l'Éventail, Haru. Les filles bien nées sont presque toujours achetées par Dame Keiko mais Haru a eu du nez avec la petite et elle n'a pas regardé à la dépense ces dernières années. Depuis quelques semaines, Ran – sous le nom de Koyuki (neige légère) – joue de la musique pour les clients les plus aimables et achève de se préparer avant ses premières prestations en solo.

Il se peut que vos PJ éprouvent une certaine méfiance envers la vieille Haru (les oka-san des quartiers réservés sont souvent aussi bonhommes et souriantes devant les clients que tyranniques et rapaces vis-à-vis de leurs « protégées ») mais en l'occurrence, l'oka-san et l'apprentie geisha s'entendent très bien.

Les PJ sont désormais libres de décider de la suite. S'ils veulent simplement offrir à la jeune fille une autre vie que celle de geisha, ou décident de s'embarquer dans une longue histoire de vengeance, sachant que Ran/Koyuki n'a plus aucun droit légal en tant que fille de daimyo, il faut qu'ils la rachètent à la tenancière de l'Éventail. Haru demandera 60 koku, plus de quatre fois la somme qu'elle a déboursé à Masao, mais elle doit compenser quatre années d'investissements ... et les négociations seront serrées. Il est évidemment toujours possible d'y aller en force. Il se trouve que les trois videurs de l'Éventail disposent de katana et savent s'en servir. Ensuite, quelles que soient leurs intentions, les PJ devront prendre en charge leur protégée pendant des mois, voire des années, avant d'atteindre leurs objectifs. Et dans les premiers temps, elle risque de leur en vouloir s'ils s'en sont pris violemment à Haru...

À l'inverse, des PJ plus réalistes ou moins soucieux de s'encombrer de fardeaux peuvent accepter le fait qu'à tout prendre, Ran a des chances de

parvenir à une vie relativement satisfaisante avec sa nouvelle position. Qui sait, il se pourrait qu'elle devienne LA geisha en vue du quartier d'ici une dizaine d'années... et avoir dans les parages, ou entretenir une correspondance régulière avec quelques amis samurai décidés à s'assurer qu'il ne lui arrive rien de fâcheux, peut jouer pour beaucoup dans son avenir... Pour tout dire, l'intéressée se fait plutôt bien à sa nouvelle vie. À vos PJ de décider.

Une voie tortueuse

Si votre groupe a la ferme intention de restituer son héritage à Ran, que ce soit sous votre impulsion ou de sa propre initiative, voici un aperçu de ce qui vous attend et des étapes difficiles qu'il vous faudra leur faire traverser.

Il est possible qu'un PJ directement impliqué dans le destin de Ran, ou le commanditaire du groupe, n'accepte pas que la fillette demeure une hinin. Dans trois ou quatre ans, elle sera en âge de passer son gempukku, mais quelle destinée lui promettre et que faire d'elle dans l'intervalle ? Peut-on la considérer comme une rônin, statut des plus ambigus et douteux pour un véritable samurai, d'autant qu'elle n'a pas de daisho ? À moins qu'un PJ ne l'adopte ? Mais peut-être que vos joueurs souhaiteront récupérer les terres de sa famille ? Un rônin autrefois au service du père de Ran pourrait même chercher ainsi sa rédemption. Malheureusement, la loi et la coutume n'ont pas de place pour des gens comme la petite Ran. Outre le travail pour l'aider à venger sa famille et tuer l'homme qui la vendit à Masao, lui trouver des alliés sera indispensable. Des gens qui pourraient appuyer de leur poids une réclamation auprès des seigneurs du clan de l'enfant, ou même de la cour impériale. Des parents jaloux, menacés par le retour de l'enfant, ainsi que l'ennemi qui a →

défait sa famille, se dresseront certainement sur la route des PJ. Avoir des alliés influents n'est jamais inutile, mais à Sunda Mizu Mura, les gens influents ne sont pas tous très honorables, loin s'en faut. Obtenir leur aide intéressée n'est pas impossible, mais leur fidélité, par contre...

APPENDICES

Protagonistes principaux

Dame Keiko

Le summum de la grâce à Sunda Mizu Mura, Keiko possède un cœur de glace à la hauteur de son charme apparent, même si cela ne se voit jamais. Souriante, belle, gracieuse, voilà le visage que montre Dame Keiko. Tout le monde sait qu'elle a de nombreux amis en ville mais rares sont ceux qui imaginent combien certaines de ses relations sont dangereuses...

Masao

Un cinquantenaire fatigué, aux traits tirés. Masao a passé trois décennies à vendre des fillettes (souvent après leur avoir régulièrement tapé dessus pour leur « faire comprendre ») dans tout l'Empire et cela fait longtemps qu'il n'a plus aucune illusion sur personne. Si on lui demande poliment quelque chose, il veut de l'argent en échange. Si on le lui demande moins poliment, il veut simplement plus d'argent et il ment gratuitement en prime. En dehors de ça, il a des vices relativement banaux : les femmes, le jeu, l'alcool. Il essaie souvent de se montrer flatteur quand il négocie, mais la plupart des oka-san voient clair dans son jeu. Masao aurait pu être architecte, comme son père, mais il a préféré une voie où il est plus facile de profiter des plaisirs de l'existence. Il n'est pas un homme méchant, mais n'a rien de bien ragoutant.

Kazue

Avec sa tête de mauvais garçon, nul n'imaginerait que Kazue fut élevé dans un monastère après la mort de ses parents durant une épidémie. Il n'a jamais su résister à une jolie fille et a fini par quitter les ordres pour une femme, laquelle l'a depuis quitté pour un autre homme. Après d'autres mésaventures du genre, il a fini par se faire embaucher par Masao. Kazue a retenu plusieurs des trucs d'arts martiaux qu'il a appris au monastère auxquels il a ajouté quelques coups tordus appris dans les combats de rue. C'est un homme plutôt souriant, presque guilleret à côté de son patron, mais quand il cogne, il ne fait pas preuve de fair-play. Il peut hésiter à frapper une femme, mais pas plus d'une seconde ou deux à moins qu'elle ne soit vraiment très belle.

Haru

Autrefois une geisha plutôt compétente, mais pas très jolie, Haru est devenue la maîtresse de l'ancien propriétaire de L'Éventail. À sa mort, il y a quelques années, elle a naturellement repris l'affaire. La cinquantaine, trop maquillée et dans un genre vulgaire, Haru ne s'en laisse pas conter en général, mais n'a pas pour autant un cœur de pierre en dépit des apparences. À vrai dire, elle est même plutôt gentille dans son genre. Un peu trop pour survivre et prospérer dans le milieu des quartiers réservés sans aide. Elle aime bien la petite Ran et, en plus, n'a pas envie de laisser passer ce qu'elle pense être (à juste titre) sa dernière chance de redresser la barre avant que l'Éventail ne sombre complètement.

Ran

Âgée de douze ans, elle semble bien partie pour devenir une jeune femme des plus avenantes. Sans être d'une beauté renversante, elle a bénéficié d'un apprentissage aussi onéreux

qu'exhaustif et a su mettre à profit les bonnes manières enseignées dans sa petite enfance. Ran n'éprouve aucune envie qu'on lui rappelle son ancienne vie. Elle n'était qu'une petite fille, ses parents sont morts et elle a entendu des choses terribles sur ce qui arrive habituellement aux filles vendues comme elle. Elle s'estime heureuse d'avoir été acquise par l'Éventail Annonceur du Bonheur et elle sait qu'elle ne sera jamais maltraitée par la vieille Haru. Ran n'est pas dépourvue de qualités ni d'honneur, mais elle n'éprouve aucun désir de vengeance et il faudra se montrer très persuasif pour faire appel à son sens du devoir. Après tout, a priori, elle n'a rien à gagner à quitter l'Éventail hormis un funeste destin... et pour quoi faire au juste ?

Figurants ou intervenants

Haranobu

Peintre réputé bien au-delà de Sunda Mizu Mura, Haranobu est un homme aimable et très apprécié, célèbre dans le coin pour ses estampes des femmes les plus en vue du quartier. Beaucoup le considèrent comme un véritable ami, et ils ont raison pour la plupart. Il ne manque jamais non plus de compagnie féminine, bien qu'il soit plus souvent à la recherche de modèles que de compagnes de couette.

Benten no Ai

Jeune nonne de Benten, Ai arpente le quartier et prodigue conseils spirituels et réconfort à qui le demande. Elle compte un grand nombre d'habitues, de geisha, d'oka-san et même de prostituées dans ses relations. Outre sa tenue monacale et son crane rasé, le fait qu'elle soit d'une beauté véritablement extraordinaire et d'une sérénité souriante à toute

épreuve rend impossible de ne pas la remarquer. Si certains la prennent pour une prostituée, ils ont intérêt à ne pas dépasser les limites de la politesse s'ils ne veulent pas découvrir à quel point Ai a pris son entraînement monastique au sérieux. Quelques échanges avec la jeune femme suffisent pour réaliser que la nonne est d'une sagesse incontestable et de bon conseil.

Saeko

Croupière indépendante, Saeko loue ses services aux patrons de tripot peu portés sur le décorum et les bonnes manières. Non seulement elle manie les dés comme personne, mais en prime, la jeune femme sait jouer à merveille de ses kimono échangés, ainsi que du tatouage de dragon sur son épaule qu'elle dévoile progressivement, au fur et à mesure que les heures passent et que les sommes d'argent mises en jeu augmentent. L'effet sur la plupart des joueurs est garanti. Saeko ne fait pas de manières et parle d'une voix rauque, assez dure, entre deux bouffées de la longue pipe qui ne la quitte jamais. Elle va droit au but et ne laisse personne se payer sa tête.

Hotaru

Rônin itinérant, Hotaru est dans le quartier pour dépenser ses gains en plaisirs futiles. S'il est généralement un yojimbo fiable et compétent, là, il a vraiment abusé du saké et il risque fort de confondre un des PJ avec un vieux rival ou ennemi qui lui ressemble beaucoup. Un quiproquo et une petite bagarre peuvent en découler, mais à jeun, ou calmé, Hotaru est un gars plutôt sympathique. Il sait se repérer dans le quartier, mais ne connaît pas grand monde en dehors d'un ou deux tenanciers.

Aldo « Pénombre » Pappacoda
Illustrations Olivier « Akae » Sanfilippo



Dame Keiko



En quelques mots...

Voici une série de douze mini-scénarios.

Piochez, lisez, et jouez !

Fiche technique

TYPE • Divers

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

MINIS-SCÉNARIOS

CHRONIQUES D'UN MASSACRE GALACTIQUE

Dans 3:16 Carnage dans les étoiles, les joueurs incarnent de vaillants soldats exilés volontaires d'une Terre devenue paradisiaque. Leur mission est simple : explorer le cosmos pour le vider de toute forme de vie intelligente pouvant menacer la quiétude de l'humanité.

Seulement voilà, après quelques planètes visitées et quelques civilisations annihilées, même le plus endurci des space troopers finit par se lasser. Pour éviter à votre campagne de subir ce triste sort, voici une liste d'accroches et de mini-scénarios qui pourront vous servir de point de départ pour des missions d'extermination. Pour les utiliser, sélectionnez un synopsis dans cet article et combinez-le à une espèce alien construite comme décrit dans le livre de règles de *3:16 Carnage dans les étoiles*. Si le synopsis ne décrit pas de décor de jeu particulier, vous pouvez créer une planète en utilisant les tables de nom et de type de planète page 28 du livre de base.

Boot camp

Au cours de ce premier scénario, les PJ sont de jeunes recrues en formation au camp d'entraînement de la Brigade installé dans le désert glacé de Pluton. Le Caporal et le Sergent du groupe viennent d'ailleurs d'être promus à ce rang pour les besoins d'un exercice et leur escouade est déposée en plein milieu d'un désert de glace grouillant de drones d'entraînement lourdement armés. La mission est simple : rentrer à la base le plus vite possible. Alors que les PJ exterminent tranquillement

des drones, une armée adverse bien réelle fait son apparition : il s'agit d'une expédition punitive menée par une civilisation alien presque décimée par une brigade humaine en maraude dans le cosmos. Comme le dit l'expression consacrée : *shit just got real*.

Pour représenter ce changement d'adversaire radical en termes de mécanique de jeu, vous pouvez commencer par une scène ou deux avec un score de Capacité Alien tiré normalement et aucun pouvoir spécial. Une fois les véritables aliens débarqués sur Pluton, lâchez-vous ! Introduisez la capacité spéciale des aliens tirée sur la table et augmentez le score de CA de deux points s'il est inférieur à 6.

Établissez une tête de pont !

La mission la plus classique qui soit pour nos soldats : les conditions climatiques de la planète à nettoyer empêchent tout débarquement de masse tant qu'une mission de reconnaissance n'a pas découvert un point suffisamment dégagé pour permettre à un transport de troupes de descendre. Manque de bol, le climat empêche également d'observer quoi que ce soit depuis l'espace. Devinez

qui va devoir ramper dans la boue pour permettre à ses petits camarades de se joindre à la fête ?

Le royaume des cendres

Alors qu'ils s'apprêtaient à monter dans leur navette pour descendre casser de l'alien, les personnages des joueurs sont renvoyés dans leurs quartiers et privés de bataille. Le Lieutenant en charge de la mission aurait apparemment décidé de se débarrasser de la planète d'un seul coup par un bombardement nucléaire orbital afin de limiter les pertes face à une civilisation alien apparemment très avancée. Les soldats peuvent donc assister à l'oblitération totale de cette civilisation depuis leur salle de pause en sirotant un cocktail et en fumant un cigare.

La bonne humeur ambiante prend un sérieux coup dans l'aile lorsque les détecteurs des vaisseaux de la brigade signalent qu'une partie de la population alien semble avoir survécu au bombardement. Les soldats vont donc devoir descendre sur place pour finir le boulot. Avec quelques verres dans le nez et en plein nuage de cendres radioactives.

Plus c'est gros, mieux ça passe

La planète des aliens est entourée d'un champ de force à l'épreuve de tout bombardement orbital et qui repousse les vaisseaux de la 3:16, l'empêchant de débarquer. Les scientifiques de la brigade ont cependant trouvé une parade amusante : ils ont placé d'énormes réacteurs sur un astéroïde qui passait par là et prévoient d'envoyer le corps céleste droit sur le monde alien, surchargeant ses boucliers de protection et éradiquant toute vie en surface.



Le plan aurait pu être parfait si les crânes d'œuf de la brigade n'avaient pas sous-estimé les aliens. Un vaisseau ennemi en a profité pour s'infiltrer sur l'astéroïde en mouvement et saboter les moteurs. Le rocher a été détourné de sa course et les aliens l'envoient droit sur la flotte de la 3:16 ! Les soldats doivent donc débarquer sur l'astéroïde, se débarrasser des commandos extra-terrestres, réactiver les réacteurs et filer en vitesse avant l'impact. Mission à faire le chrono en main pour plus de fun.

La mort venue du ciel

Ce scénario commence comme une mission de routine pour nos soldats. Après un débarquement mouvementé et un petit massacre d'aliens pour se mettre en jambe, la situation prend une tournure bien plus dangereuse : un officier de la flotte a apparemment décidé de vitrifier la zone dans laquelle se trouvent les personnages des joueurs. Le compte à rebours a commencé et il reste moins de 3 heures avant l'apocalypse. →

Pour couronner le tout, l'artillerie alien empêche les navettes d'évacuation de la brigade d'approcher du sol. *Tic toc tic toc*. L'heure tourne. Les soldats feraient mieux de bouger leurs fesses en direction du dernier point d'évacuation s'ils veulent éviter d'être transformés en poussière radioactive.

Les choses qui venaient des profondeurs

Débarqués sur un monde ravagé par des éruptions volcaniques, les soldats de la 3:16 découvrent des ruines laissées par une civilisation très avancée mais manifestement éteinte. À mesure qu'ils s'enfoncent dans les profondeurs des installations désertées, les soldats comprennent la vérité : les précédents habitants de la planète ont été éradiqués par une autre espèce venue des profondeurs du monde, des aliens étranges réveillés par les travaux d'excavation de la race disparue. Et devinez qui vient de les tirer à nouveau de leur sommeil en posant ses grosses bottes sur le sol de la planète ?

Balise de détresse

Une chose inédite vient de se produire : la passerelle du vaisseau amiral de la 3:16 a capté un signal de détresse appartenant incontestablement à une autre brigade humaine émanant d'une planète à proximité. Qu'est-ce qui a pu arriver pour qu'une flotte d'une telle puissance soit mise en échec ? Serions-nous en présence d'une menace critique pour la sécurité de la Terre ? Le signal est-il authentique ? Il n'y a qu'une seule manière de répondre à toutes ces questions : descendre sur ce maudit rocher pour retrouver la source du signal !

Hostiles à bord !

Il semble que les aliens aient été prévenus de l'arrivée de la 3:16 et qu'ils aient décidé d'agir avant que les soldats débarquent sur leur monde. Résultat des courses : la brigade se retrouve avec une bataille spatiale et un abordage en règle sur les bras alors que son équipement est essentiellement prévu pour du combat au sol. Votre mission : repousser les aliens infiltrés sur le vaisseau du Brigadier et récupérer une navette pour leur rendre la monnaie de leur pièce, avec les intérêts !

Bienvenue au paradis

Nos braves soldats sont en permission sur une lune paradisiaque en orbite autour d'une géante gazeuse. Le climat est idyllique, l'alcool coule à flot et la vue sur les eaux turquoise de l'océan et sur les anneaux de la géante gazeuse est splendide. Rien ne manque à l'appel pour la permission la plus mémorable de la brigade. Malheureusement pour nos héros, les scientifiques de la flotte ont légèrement sous-estimé les fonds marins lors du scan de la planète. Il s'avère que les lieux ne sont pas aussi déserts qu'ils le semblent, et les soldats vont devoir repousser les aliens avec les moyens du bord, en attendant que l'équipement habituel leur soit parachuté par la flotte.

Pour ce scénario, ignorez le tirage de l'apparence de la planète et considérez que les joueurs ne disposent ni de leur armure, ni de leurs drogues de combat. Donnez-leur uniquement des armes basiques (une arme de poing par soldat et un fusil de troufion pour le soldat avec la plus haute CC). Regardez-les galérer un peu sans leur équipement *high-tech* pendant une scène ou deux puis accordez-leur l'opportunité de récupérer leurs jouets.





Déserteurs

Une division de la 3:16 semble décidée à trahir les ordres et tente de retourner sur l'utopie Terrienne. Le Brigadier est formel : un tel acte constitue une Haute Trahison. D'après les rapports des éclaireurs, les traîtres auraient monté une base temporaire sur une planète isolée le temps de se réorganiser pour le voyage du retour. Retrouvez les déserteurs et abattez-les jusqu'au dernier ! Dans ce scénario, ignorez le tirage de l'apparence des aliens et considérez que la capacité alien est le reflet du type d'équipement qu'ont volé les déserteurs dans leur fuite.

Deux pour le prix d'un !

La brigade sort de l'hyperespace pour débarquer directement au mi-

lieu d'une gigantesque bataille spatiale ! Les deux civilisations extraterrestres originaires de ce coin de la galaxie sont en guerre et semblent bien décidées à s'exterminer mutuellement. Malheureusement pour eux, l'arrivée de la brigade risque de complètement déséquilibrer le combat et d'accélérer la chute de tout le monde.

Pour jouer ce scénario, tirez deux espèces aliens et deux planètes normalement puis laissez les joueurs décider de la marche à suivre. S'ils décident de s'allier à un camp pour mieux le trahir plus tard, faites jouer ce scénario comme s'il s'agissait de deux planètes différentes.

S'ils décident de charger dans le tas sans aucune finesse, les belligérants se liguent contre la 3:16. Dans ce cas, prenez la plus haute CA, combinez les deux capacités spéciales des aliens et doublez les jetons de menace de la mission. Ça leur apprendra à réfléchir avant de tirer.

Extraction

Un haut responsable scientifique de la brigade souhaitait observer le résultat d'un bombardement nucléaire de près et a donc affrété une navette légère pour se mettre en orbite autour d'un monde alien... La navette a évidemment été repérée puis abattue par l'artillerie ennemie. Nos vaillants soldats vont donc devoir débarquer au sol, massacrer les aliens retenant le scientifique et son équipe, récupérer tout ce beau monde et repartir en navette E-Vac. Tout cela en moins de 4 heures.

Petit imprévu au programme : le scientifique et son équipe ont trahi la brigade et œuvrent avec les aliens pour repousser l'attaque à venir.

Julien «Selpoivre» Rothwiller
Illustrations Gregor Hutton

Oblis

Le pays des brumes



A. GEORFFROY

3^{ème} partie
Les intrigues d'Oblis

Introduction

Tensions politiques, suite...

À ce jour, les négociations n'ont toujours pas abouti, les deux parties ayant d'autres chats à fouetter. En réalité, deux mondes s'affrontent sans se comprendre. D'un côté, Galis de Dalrune, qui vient d'un temps où les obligations vassaliques étaient moins restrictives et où les comtes d'Oblis pouvaient négocier presque d'égal à égal avec leur roi. De l'autre, Walerand IV, partisan d'un pouvoir royal fort, à la tête d'une monarchie qui a entrepris depuis quelques temps de dompter ses grands seigneurs. Minées par la suspicion, les relations diplomatiques restent tendues, et il est difficile pour l'heure de prévoir la suite des événements.

Il est temps désormais de vous révéler la « suite des événements »... Inutile de vous le cacher plus longtemps : les tensions exposées plus haut vont déboucher sur une **guerre**, cruelle et destructrice. Pourtant, il ne s'agit là que de l'aspect le plus visible de l'affrontement. En effet, loin du fracas des armes sur le champ de bataille, une autre guerre se met en place, celle des **intrigues**,

des luttes d'influence et des opérations secrètes. Une guerre de l'ombre où tous les coups sont permis...

Dans cette troisième partie très thématique d'Oblis, *le pays des brumes*, vous trouverez une description des factions qui vont s'affronter pour le contrôle du comté. La section scénarios est cette fois beaucoup plus développée que celles des parties précédentes, qui ne contenaient que de simples amorces. Les arcs narratifs sont consacrés ici à la chronologie des différents événements qui vont ébranler le pays, ainsi qu'à l'ensemble des opportunités offertes aux personnages-joueurs pour qu'ils puissent eux aussi participer aux opérations et tenter de renverser la situation !

MJ Only...

Très chers *joueurs*, nous avons le regret de vous apprendre que la majeure partie des informations contenues dans cette partie sont destinées au *meilleur de jeu*...

Sommaire

Factions et luttes d'influence	148
Les outils du MJ	158
Les Intrigues d'Oblis	165

Crédits

Conception et textes : Raphaël Bombayl
Brainstorming et idées additionnelles : David Burckle, Damien Coltice et Julien Dutel
Relecture et corrections : Stéphane Gallot
Illustrations : Anthony Geoffroy et Damien Coltice

Plans et symboles : Damien Coltice
Règles Chroniques Oubliées : Laurent « Kegron » Bernasconi, Julien Dutel

Sur le Net : Si vous souhaitez échanger avec d'autres amateurs d'Oblis, *le pays des brumes* ou poser vos questions à l'équipe, rendez-vous sur le forum de Black Book Éditions, dans la section Casus Belli : www.black-book-editions.fr

Remerciements...

...à la rédaction de CasBé, aux lecteurs (encore et toujours !), aux joueurs qui arpentent désormais les terres oblisiennes. RB.

Factions et luttes d'influences

Vers la guerre...

Rappel : le contexte politique

Ainsi qu'indiqué dans la section consacrée aux tensions politiques entre le royaume et le comté (cf. première partie d'*Oblis, le pays des brumes*, dans *CB #4*), le roi Walerand IV entend bien reprendre le contrôle de la région.

Cet objectif est d'abord lié aux ambitions politiques du roi, qui tient à affirmer son autorité face au pouvoir des grands nobles du royaume. Si le pouvoir royal – héréditaire et de droit divin – jouit depuis longtemps d'une légitimité établie et de la fidélité de ses vassaux, les comtes et ducs du royaume ont toujours été au moins aussi puissants que le roi, politiquement et militairement. Poursuivant l'œuvre de ses prédécesseurs, Walerand IV réforme petit à petit l'organisation féodale du royaume, en centralisant l'administration et en rognant les privilèges de ses grands vassaux afin de limiter leur autonomie.

Le royaume deviendra-t-il un jour une monarchie absolue ? Il est encore trop tôt pour le savoir. Pour l'instant, Walerand IV doit composer avec les règles strictes de la féodalité et se montre prudent avec ses vassaux, très logiquement rétifs au changement. Il ne peut donc se passer de l'hommage féodal, cet accord passé entre un vassal et son seigneur, qui inclut certes pour chacun des droits et des devoirs équilibrés, mais aussi une subordination hiérarchique.

Si le roi tient tant à obtenir un hommage de la part du comte d'Oblis, c'est qu'il craint que la réapparition du comté mette en péril l'équilibre des pouvoirs dans le royaume. Il ne souhaite pas voir son autorité remise en cause par un seigneur à l'esprit trop indépendant qui pourrait donner des idées aux autres grands nobles, et il entend donc faire rentrer le comte dans le rang.

La politique très autoritaire de Walerand IV à l'égard d'Oblis s'explique également par un autre élément important. Depuis dix ans déjà, le royaume est en guerre contre Theodric, roi d'Imberia. Il s'agit d'une coûteuse guerre d'usure, faite de campagnes de pillages entrecoupées par de grandes batailles peu décisives. Pourtant, lentement mais sûrement, Theodric perd du terrain. Walerand IV estime la victoire à portée de main, mais il a besoin de moyens pour lancer une opération militaire d'envergure. Le roi considère Oblis comme une ressource indispensable à l'effort de guerre, et il veut pouvoir compter sur les troupes de son vassal afin de renforcer l'armée royale.

Dominant ses vassaux ainsi que son ennemi de toujours, Walerand IV est actuellement dans une position avantageuse qui lui permet d'imposer une stratégie servant ses propres intérêts avant toute autre chose. Obnubilé par la victoire, il minimise volontairement l'ampleur du désastre qui touche Oblis, en dépit des rapports inquiétants qui lui parviennent. La situation lui est là encore favorable : affaibli, le comté apparaît comme une cible facile à soumettre. Cela représente une bonne occasion pour faire un exemple qui marquera les esprits...

Ultimatum royal

Galis de Dalrune, le comte d'Oblis, a mis du temps à accepter ce roi inconnu. Il a fallu auparavant comprendre, puis admettre, le fait que le comté soit resté bloqué dans les brumes un siècle durant. Depuis la mort du seigneur auquel le comte a juré fidélité, cinq autres rois ont occupé le trône, Walerand IV étant le dernier d'entre eux. Il n'y a toutefois pas eu de changement de dynastie, et prêter hommage à ce roi somme toute légitime n'est pas véritablement un problème pour le comte : c'est dans l'ordre des choses.

En revanche, les exigences de Walerand IV sont inacceptables aux yeux du seigneur d'Oblis. Une participation immédiate à l'ost royal ne ferait qu'affaiblir encore le pays. L'absence de soutien face aux brumes et aux orcs est vécue comme une trahison du droit féodal. Galis de Dalrune a bien compris que les rapports entre le pouvoir royal et les grands seigneurs avaient changé au fil du temps, mais il refuse de plier. Soutenus par ses partisans les plus fidèles, le comte reste sur la défensive : si le roi veut son hommage, il devra respecter les anciennes traditions.

La situation est ainsi bloquée depuis plusieurs mois (dans la campagne officielle, les premières aventures des PJ en Oblis ont lieu à la fin de cette période). Pendant ce temps, à l'est, Walerand IV remporte une série de victoires éclatantes contre les armées de Theodric, stoppant pour un temps les offensives de ce dernier. Profitant de ce répit attendu, le roi décide alors d'accroître la pression sur Oblis.

Un nouvel émissaire royal est envoyé en Oblis, à la tête d'une importante troupe armée. Par cette démonstration de force, le pouvoir royal entend montrer sa détermination et pousser le comte à négocier...

Note : dans la campagne Conquérents des brumes, les arcs narratifs consacrés à la lutte pour le contrôle d'Oblis démarrent dès que l'émissaire et sa troupe pénètrent le comté.

Les Oblisiens

GALIS DE DALRUNE, comte d'Oblis

Âgé de 59 ans, **Galis de Dalrune** a succédé à son père à la tête du comté il y a une trentaine d'années (oblisiennes !). Le comte est un homme robuste, à la démarche assurée et volontaire, encore capable de chevaucher des jours entiers malgré son âge. Derrière son visage sévère et impénétrable, il est facile de deviner le chef de guerre expérimenté, qui a su tenir fermement les rênes d'un comté autrefois puissant.

Galis a la réputation d'être un homme intransigeant, qui emploie volontiers un ton cassant lorsqu'il veut imposer ses vues. Le seigneur d'Oblis a plus d'une fois dû faire entendre raison à un vassal peu docile.

Il est facile de comprendre son attitude face aux demandes de Walerand IV : autoritaire et laissant peu de place à la négociation, le comte applique la même politique que le roi... Il garde toutefois une bonne réputation, car il sait ménager ses vassaux lorsque qu'un compromis est nécessaire.

Le comte d'Oblis s'occupe avant tout de la politique générale et des affaires militaires du comté. Il délègue fréquemment l'administration et les affaires courantes à son premier conseiller, **Sineas** (52 ans). Cet homme calculateur est un politicien habile, rompu aux intrigues courtoises, peu apprécié en dehors du cercle restreint des conseillers directs du comte. Les habitants de la cité d'Oblis l'ont surnommé le « serpent du comte », à cause de son

regard froid et inquisiteur, ainsi que pour sa voix chuintante due à une ancienne chute de cheval qui lui a brisé la mâchoire. Sineas s'en amuse, et a même intégré cet animal à ses armoiries personnelles.

Clivages internes

Le camp oblisien est loin d'être parfaitement uni. Le comte d'Oblis peut compter sur la loyauté sans



Galis de Dalrune

Les forces en présence

Vous trouverez dans les sections suivantes une présentation générale des différentes factions et de leurs dirigeants, tous amenés à jouer un rôle dans les conflits et les intrigues à venir. Ces informations sont rassemblées dans cet unique chapitre afin d'éviter qu'elles se perdent au milieu des scénarios et pour vous permettre de cerner dès à présent les spécificités propres à chaque groupe.



Cromby

faillite des régions du centre (Oblis et le domaine comtal, Mofast, Sala) et du nord (les seigneurs du vicomté de Rodesa). En revanche, la fidélité des vicomtés de Port-Falto et de Nalem apparaît beaucoup plus fragile.

Port-Falto a toujours été la rivale économique de la capitale, mais elle a récemment perdu une grande partie de ses routes commerciales à cause des brumes noires. La ville se retrouve de surcroît isolée du centre du comté, tandis que son port lui ouvre un accès sur le reste du monde. Les marchands de Port-Falto ont ainsi noué des contacts fructueux avec les guildes du royaume. La grande cité du sud est ainsi devenue particulièrement sensible aux influences extérieures, et pourrait être amenée à reconsidérer son allégeance si on lui proposait mieux...

Quant aux seigneurs du vicomté de Nalem, ils semblent s'être repliés sur eux-mêmes afin de gérer leurs propres problèmes, sans se soucier du reste du comté, alors que les frictions avec Port-Falto ne cessent de s'aggraver (voir les sections consacrées aux plaines d'Ocléane et au vicomté de Nalem, dans *CB #6*).

Malgré ces divisions, la faction oblisienne ne compte aucun félon déclaré car les grands vassaux savent ce qu'ils risquent en théorie : le bannissement, et peut-être même la mort. Les seigneurs de Port-Falto et de Nalem tempèrent ou préfèrent se concentrer sur leurs problèmes locaux, tout en se posant une question : le comte d'Oblis a-t-il toujours les moyens de se faire respecter ?

Objectifs

Le comté d'Oblis est confronté à une multitude de problèmes auxquels il faut simultanément faire face. Après le retrait des brumes, le pays a connu une petite période de panique et d'anarchie, pendant laquelle les seigneurs d'Oblis se sont lancés dans une série d'actions totalement désorganisées. Le comte a petit à petit repris les choses en main pour coordonner les efforts, et l'une de ses premières décisions a été de hiérarchiser les priorités en fonction de leur urgence.

Prendre le contrôle du comté est une des priorités majeures. Cela passe par la réorganisation du territoire, le maintien de l'autorité seigneuriale, ainsi que le rétablissement des communications et des moyens de déplacement (d'où l'importance des cartes des brumes !). Déjà complexe à cause des brumes, cette vaste entreprise a vite été ralenti

par les attaques des orcs du nord, qui focalisent l'attention des autorités et une grande partie des moyens militaires des régions centrales.

Les problèmes strictement locaux sont des priorités secondaires aux yeux du comte, qui préfère mobiliser ses moyens sur des objectifs plus stratégiques. Ainsi, la lutte contre les bandes de brigands qui pullulent actuellement est laissée aux autorités et aux milices locales. Le cas des brumes noires et des zones corrompues est similaire : après y avoir perdu quelques expéditions et une fois constaté que ces anomalies ne se déplaçaient et ne grossissaient pas, on s'est vite contenté d'une simple surveillance. Le comte a bien requis l'aide de la Guilde de magie pour étudier ces phénomènes, mais pour l'instant les mages ne savent pas par quel bout commencer...

Nul ne sait si une reconquête globale est véritablement possible. Avec un peu de temps et de ténacité, les choses vont sans doute s'améliorer. Les orcs sont une menace gérable sur le long terme, et les Oblisiens se sont vite rendus compte que les brumes grises n'étaient pas véritablement dangereuses, même si elles demeurent extrêmement gênantes. Il va falloir malgré tout compter avec la guerre contre l'armée royale, qui va amener son lot de nouveaux problèmes et enjeux : résister à l'attaque et sauvegarder l'unité du pays, ainsi que son indépendance politique.

Stratégie et moyens d'action

Politiquement, le comté est totalement isolé, et n'entretient aucun contact diplomatique avec les autres grandes seigneuries du royaume. Les anciennes alliances sont mortes avec les Brumes du néant ! Les demandes d'aide sont restées lettre morte : Oblis inspire toujours la crainte et le pouvoir royal n'a pas souhaité apporter son soutien direct, pour les raisons que l'on sait. Les grands vassaux du royaume n'ont pas osé bouger seuls et défier le pouvoir royal. Les elfes des Marches ont bien envoyé quelques compagnies d'archers en renfort contre les orcs du nord, mais il s'agit plus d'un échange de bons procédés que d'une alliance en bonne et due forme.

De plus, au sein même du comté, la contribution à l'effort de reconquête du pays reste irrégulière en raison des clivages internes. Le comte a demandé une participation militaire et financière à ses vassaux, mais seuls Mofast et Sala ont répondu, dans la mesure de leurs moyens.

Lorsqu'il a fallu faire face aux orcs descendus des Contreforts, le comte d'Oblis a rapidement été entravé par le manque de moyens militaires. La mobilisation d'une troupe assez importante pour écraser les clans orcs a été impossible en raison de la désorganisation du pays. Par ailleurs, les brumes grises compliquent énormément les stratégies d'attaque en profondeur, qui se basent sur de grands déplacements de troupes. Galis de Dalrune a dès lors décidé de recourir à la stratégie dite de la « terre déserte » : les hameaux et les villages les plus proches des Contreforts ont été abandonnés aux orcs, les hommes et les provisions ayant été préalablement regroupés dans les places fortes restantes en Rodessa, ou ramenés en arrière vers le domaine comtal*.

D'une manière générale, la stratégie oblisienne reste purement défensive. Suivant les ordres du comte, les chefs de guerre oblisiens acceptent d'avancer de façon mesurée ou de se contenter de tenir leurs positions, quitte à abandonner volontairement des objectifs jugés non-prioritaires. Certes, les bonnes opportunités d'attaque demeurent intéressantes, à condition que l'opération ne mette pas en péril ce qui a été acquis. Paradoxalement, c'est cette posture très défensive qui peut permettre à nos chers personnages-joueurs de briller en prenant des initiatives !

* « *Mieux vaut pays pillé que pays perdu* », disait le roi Charles V, qui a employé cette stratégie avec succès contre les Anglais durant la Guerre de Cent Ans.

Au service d'Oblis

Dans la campagne *Conquérants des brumes*, les personnages-joueurs sont dans le camp oblisien et ont même prêté un serment d'allégeance au comte d'Oblis, qui est donc devenu leur suzerain. Il est cependant très peu probable que les PJ puissent le rencontrer au début de leurs aventures. Il est plus facile d'obtenir une entrevue avec le premier conseiller Sineas. Si jamais les PJ doivent avoir directement affaire avec le pouvoir seigneurial pour une raison ou pour une autre, c'est en effet avec lui qu'ils traiteront en premier lieu. Il n'est néanmoins pas impossible qu'ils soient un jour invités au conseil seigneurial, si leurs exploits, leur grade et leur expertise le justifient...

En tant que conseiller politique principal du comte, Sineas est habitué à gérer les manœuvres

des intrigants, et n'hésite pas non plus à recourir à des méthodes plus troubles : espionnage, réseaux d'informateurs, corruption, interrogatoires musclés... Le premier conseiller fait ainsi parfois appel aux services douteux de Taran, le capitaine de la Garde d'Oblis. Celui-ci reste cependant une personnalité publique, donc un peu trop voyante pour des opérations vraiment secrètes. Les PJ pourraient faire des recrues de choix si le conseiller recherche des agents plus discrets, surtout s'ils lui apportent d'eux-mêmes les preuves de leurs découvertes concernant les manigances qui se trament en Oblis.

L'armée royale

GORIN DE MADÈNE, l'émissaire royal

Gorin, baron de Madène, est l'émissaire envoyé dans le comté par Walerand IV pour trouver une solution... ou plutôt pour imposer sa vision des choses. Le vieux Gorin de Madène (65 ans) est l'homme idéal pour cela. Le baron est un diplomate aguerri qui a contribué à débrouiller bon nombre de situations complexes au cours de sa longue carrière. L'émissaire passe pour être un homme raisonnable, ouvert à la discussion et adepte du consensus. Il est néanmoins connu pour être l'un des partisans les plus fidèles de la couronne et, parmi les gens bien informés, nul ne s'attend à ce que les négociations se déroulent autrement que selon les règles fixées à l'avance par le roi...

L'émissaire royal est entouré de divers lieutenants militaires et conseillers. Parmi eux se trouve le **baron Thaad de Dasis**, son bras droit et conseiller politique.

Composition de l'armée

Gorin de Madène n'arrive pas seul en Oblis, mais à la tête d'une troupe armée composée de volontaires qui ont rejoint l'émissaire à la demande du roi. On y trouve donc des seigneurs de rangs divers, accompagnés de leurs chevaliers et de leurs soldats réguliers, mais aussi de nombreux mercenaires et divers aventuriers. À l'instar du camp oblisien, l'armée royale n'est pas non plus exempte de clivages internes, dus aux motivations diverses des hommes qui la composent.

Un certain nombre de seigneurs sont là uniquement par devoir. Les plus critiques d'entre eux estiment que la querelle ne concerne que le roi, ou qu'ils n'ont rien à faire dans ce pays maudit par les

dieux. Ils sont bien décidés à ne servir que durant le temps réglementaire requis par les règles féodales (quelques semaines), avant de rentrer chez eux. Beaucoup d'aventuriers, nobles ou non, sont également là par appât du gain, car qui dit guerre dit pillage... Parmi les nobles, barons et chevaliers espèrent s'accaparer des terres, pour agrandir leur domaine ou pour fonder leur propre seigneurie. On compte parmi eux un certain **Laud de Varelles** (voir plus bas), un baron ambitieux issu de l'une des grandes familles du royaume. Et il y a comme toujours quelques excités, dont une minorité (très visible) de radicaux ayant répondu à l'appel de prêtres désirant ardemment extirper le démon des terres oblisiennes...

Ces divergences de points de vue font que l'armée royale manque un peu de cohérence, mais aussi de discipline, en raison surtout de la forte proportion d'opportunistes et de mercenaires, qui participent avant tout à l'opération pour leurs propres intérêts.

Objectifs

Le but principal de Gorin de Madène correspond évidemment aux ambitions de Walerand IV : pousser le comte d'Oblis à prêter hommage. Pour cela, son objectif à court terme est de prendre pied en Oblis de manière durable, afin de pouvoir maintenir une certaine pression sur Galis de Dalruine. Envoyer une armée à cette fin n'est pas gratuit, et constitue une manœuvre politique dangereuse, mais le roi est prêt à courir ce risque.

Walerand IV ne souhaite pas s'engager dans une guerre de conquête : il n'en a pas les moyens pour l'instant. Néanmoins, son objectif à moyen ou long terme est de soumettre Oblis. La solution a minima est de mettre un terme à l'indépendance du comté, jugée anachronique et menaçante pour le pouvoir royal, en lui imposant les règles de la féodalité actuelle. La solution parfaite serait de déposer le comte d'Oblis pour morceler ensuite ce trop puissant comté, et le redistribuer en fief à des seigneurs plus malléables...

Au sein de la « faction royale », les aventuriers opportunistes ont eux aussi leurs propres objectifs – se tailler un domaine ! –, mais cela ne va pas réellement à l'encontre de la stratégie royale, bien au contraire. Un seigneur qui parviendrait à s'emparer d'un territoire oblisien devrait de toute façon

faire légitimer sa conquête par le roi. Et tout ce qui peut fragiliser un peu plus le comté est actuellement considéré comme bénéfique à la couronne.

Stratégie générale

Derrière l'intervention royale se cache un plan mûrement préparé. Une issue diplomatique est bien entendu souhaitable, mais le roi et son émissaire ne s'attendent pas à ce que le comte cède facilement et rapidement à leurs exigences. Ils ne tiennent pas non plus à rester passifs, en attendant le bon vouloir du seigneur d'Oblis, et le recours à la force fait dès le départ partie du plan d'ensemble, afin de s'installer militairement dans le comté.

Les étapes de la stratégie d'attaque prévue sont les suivantes :

- Établir un camp de base près des tours des brumes, à la frontière d'Oblis. Le but de cette manœuvre est d'établir un point de contact direct avec le royaume, afin de faciliter le ravitaillement des troupes et l'arrivée des éventuels renforts.
- Prendre le contrôle des tours des brumes, et donc de la frontière d'Oblis.
- Prendre le contrôle de la partie orientale de la route d'Oblis (des tours des brumes à Sala) et mettre en place un blocus.
- À partir de cette position, lancer des raids sur les vicomtés de Sala et de Mofast pour piller et dévaster la région, afin de l'affaiblir et de la déstabiliser.
- Assiéger la cité de Sala est également une option envisagée, même si les chances de succès sont considérées comme minces.

Walerand IV espère faire plier le comte à chacune de ces étapes. Si ce n'est toujours pas le cas après la prise de contrôle de la route d'Oblis à l'est de Sala, le roi estime qu'il n'est pas nécessaire d'aller plus loin pour l'instant, car il ne veut pas que son armée se retrouve trop isolée de sa base arrière. Une fois bien installée, l'armée royale sera difficile à déloger et bénéficiera de renforts réguliers. La position acquise sera donc suffisamment menaçante pour servir les intérêts royaux et constituera déjà un bon point de départ pour lancer des raids efficaces, en attendant des conditions plus favorables pour pénétrer plus en profondeur dans le comté.

Le roi considère par ailleurs qu'assiéger et prendre la cité de Sala sera très vraisemblablement difficile. L'armée royale n'est en effet pas équipée pour cela (il faut des machines de guerre), et n'est pas assez nombreuse pour gagner une bataille si une importante troupe oblisienne est envoyée en renfort dans le but de délivrer la ville. Il ne s'agit donc pas d'un objectif prioritaire, mais d'une opportunité à saisir pour effrayer les Oblisiens. Un homme lui donnera néanmoins tort, et changera le cours des événements : Laud de Varelles (voir plus bas).

La stratégie de Walerand IV ne s'arrête pas aux opérations militaires, mais comporte également un volet plus insidieux : fragiliser Oblis de l'intérieur. Le roi a confié cette tâche à un véritable maître de l'intrigue : Thaad de Dasis (voir plus bas).

Tactique et moyens d'action

L'armée royale est composée d'un effectif assez restreint : quelques milliers d'hommes seulement (le chiffre exact importe peu – du point de vue des personnages-joueurs –, et peut varier au cours du temps). Cette troupe demeure toutefois redoutable, car la plupart de ses membres sont des combattants professionnels et aguerris. Si l'armée royale n'est pour l'instant pas capable de conquérir Oblis (ce n'est pas son objectif de toute façon), elle peut cependant porter un coup très rude au comté, et devenir un véritable cauchemar si elle est commandée par un bon chef de guerre (patience, nous allons bientôt vous parler de ce cher Laud de Varelles...).

Cette armée est parfaitement adaptée à une stratégie de raids en profondeur, utilisée avec succès contre Theodric. Capable de progresser rapidement, l'armée peut frapper au cœur du territoire ennemi et repartir avant même que les défenseurs n'aient pu rassembler efficacement leurs propres troupes*. Elle intègre ainsi de nombreux cavaliers lourds (chevaliers) et légers (sergents montés), organisés en unités très mobiles.

Enfin, l'armée royale mise également sur sa polyvalence tactique : dans une bataille rangée, on ne compte pas seulement sur la supériorité d'un seul type d'unité (une charge de cavalerie lourde, par exemple), mais sur un équilibre entre cavaliers, fantassins et archers ou arbalétriers*.

* Ce sont encore des emprunts à la Guerre de Cent Ans, mais côté anglais cette fois. Les raids en profondeur, c'est le principe des « chevauchées »

anglaises, d'une terrible efficacité, qui ont forcé la France à opter pour la stratégie de la « terre déserte ». Et c'est l'abandon de la cavalerie lourde au profit des archers et des combattants à pied qui a permis aux Anglais d'écraser la chevalerie française lors des batailles de Crécy et d'Azincourt...

Nouvelle donne

Lorsque Gorin de Madène entre en Oblis, l'armée royale est une faction unique, opposée aux Oblisiens. Comme vous le verrez dans la campagne, Gorin de Madène disparaît toutefois très tôt de l'échiquier politique. Laud de Varelles s'impose alors comme le nouveau chef de l'armée. Appliquant sa propre stratégie, il poursuit un objectif qui ne coïncide pas totalement avec la volonté royale, créant de fait une nouvelle faction. Pendant ce temps, Thaad de Dasis s'en tient à ses propres plans. Les manœuvres de ces deux factions forment le cœur des arcs narratifs de cette partie d'*Oblis*, *le pays des brumes*. Laud de Varelles et Thaad de Dasis sont décrits plus en détails dans les sections suivantes.

Laud, le chef de guerre

LAUD DE VARELLES

Placé sous l'autorité directe de l'émissaire Gorin de Madène, le baron Laud de Varelles est l'un des seigneurs les plus importants de l'armée royale. Son rang lui permet tout naturellement de faire partie du conseil militaire de l'émissaire, mais guère plus que le prestige acquis au cours des guerres imbériennes : Laud est l'un des artisans des récentes victoires contre Theodric.

Âgé de 32 ans, Laud de Varelles est un grand guerrier au visage dur, très reconnaissable à la cicatrice qui lui barre la joue de l'oreille à la bouche. Charismatique et très apprécié de ses compagnons d'armes, Laud est un excellent chef de guerre, tout autant qu'un bon soldat, courageux et audacieux. Ses qualités peinent néanmoins à faire oublier ses défauts : un tempérament belliqueux, des manières brusques, un comportement autoritaire et hautain... Laud aime la guerre et se montre souvent impitoyable avec ses ennemis. Malgré son caractère violent, il n'est toutefois pas dénué d'un certain sens de l'honneur et sait garder la tête froide.

Objectifs

Ce n'est pas seulement par amour du champ de bataille que Laud de Varelles a rejoint la troupe

royale. Certes, le baron est un ambitieux, désireux de conquérir de nouvelles terres, et d'accroître sa réputation acquise au cours des combats contre les armées de Theodric. Il n'agit toutefois pas seulement pour son propre intérêt.

Laud est en effet le fils aîné du comte Yoric de Varelles, l'un des grands vassaux du royaume même si le comté de Varelles ne figure pas parmi les plus puissants. Fidèles à la couronne, les comtes de Varelles n'ont pas eu d'autres choix que de se plier à l'autorité royale lors des réformes du système féodal. Ils ont choisi de ne pas faire de vagues, espérant une reconnaissance royale qui tarde à venir, malgré le succès des opérations militaires en Imberia. Laud comptait être nommé à la tête de l'armée royale, mais le roi a préféré choisir un seigneur plus puissant, l'un de ceux qui s'opposent à son autorité, par pure stratégie d'apaisement.

Oblis apparaît alors comme une nouvelle opportunité : une conquête ici peut permettre de consolider le pouvoir et le prestige des Varelles, même si la manœuvre est risquée. Laud et son père ont donc décidé cette fois de jouer leurs propres cartes, quitte à s'écarter des directives royales concernant Oblis. Ils savent que le roi n'a que peu de pouvoir sur le pays des brumes, et qu'ils ont les mains libres.

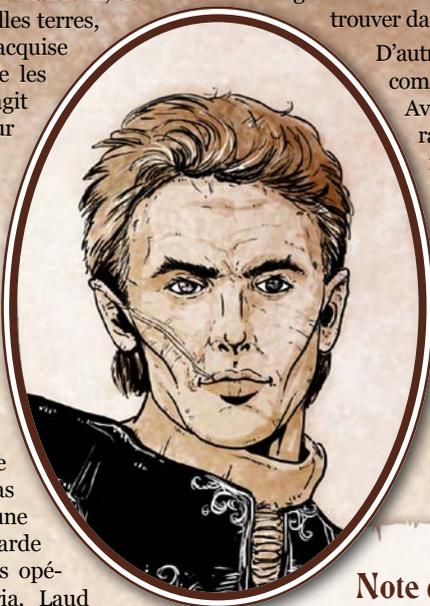
Note : *les moyens d'action de Laud de Varelles sont tout simplement ceux de l'armée royale. Ses choix stratégiques et leurs conséquences sont exposés en direct dans la partie scénarios.*

Partisans

Laud rejoint l'armée royale à la tête de sa propre troupe, composée de ses chevaliers et de ses hommes d'armes les plus fidèles, ceux qui ont combattu avec lui en Imberia. Ce noyau dur est complété par des hommes d'armes recrutés pour l'occasion. En tout, Laud commande une petite force d'environ 250 à 300 hommes. Ce n'est pas grand-chose par rapport à l'ensemble de l'armée royale, mais il s'agit probablement de l'une des troupes les plus

aguerries et les plus disciplinées qu'on puisse trouver dans l'ost royal.

D'autre part, sa réputation a déjà commencé à jouer en sa faveur. Avant même le début des opérations en Oblis, le baron ne manque pas d'admirateurs et de partisans potentiels, prêts à le suivre pour ramasser les miettes du gâteau : aventuriers, capitaines de compagnies mercenaires, guerriers issus de la petite noblesse...



Laud de
Varelles

Note de conception : Le "Grand méchant" de l'histoire ?

Au cours de la campagne, Laud de Varelles va se révéler un adversaire puissant et pugnace, un véritable rouleau compresseur sur lequel les personnages-joueurs n'auront que peu de prises, et qu'ils vont sans doute détester. Néanmoins, le **rôle scénaristique** de Laud ne correspond pas exactement à celui du « Grand méchant ».

Au début de la campagne, Laud est l'ennemi déclaré d'Oblis. Au fil du temps, sa position va toutefois évoluer vers une certaine neutralité forcée, en raison de l'équilibre qui se met en place entre les factions, mais aussi des actions des PJ, qui peuvent potentiellement jouer un grand rôle dans ces événements. Loin d'être le mal incarné, Laud peut dès lors devenir un adversaire avec lequel il est possible de négocier. Pour les joueurs et leurs personnages, l'un des enjeux de la campagne est justement de prendre en compte cette possibilité. *In fine*, il est même possible d'envisager un ultime renversement de situation : la paix entre Laud de Varelles et Oblis, voire même une alliance.

Si vous cherchez un véritable « Grand méchant », intéressez-vous plutôt à Thaad de Dasis...

Thaad, l'intrigant

THAAD DE DASIS

Les Dasis sont une petite famille qui a su depuis longtemps s'attirer les bonnes grâces de la couronne. Le père de Thaad est célèbre pour avoir fait échouer une tentative d'assassinat contre Walerand III, un complot fomenté par Harlan le Fou, le propre frère du souverain. Doté d'un tempérament instable, Harlan avait des visées sur le trône et s'était accoquiné avec une guilde d'assassin et d'empoisonneurs de sinistre réputation. Après la découverte du complot, Harlan fut emprisonné et la guilde d'assassins éradiquée au cours d'une violente chasse aux sorcières. Les Dasis ont ainsi gagné une place permanente au conseil royal et n'ont guère fait parler d'eux depuis.

Le baron Thaad de Dasis est le principal conseiller politique de Gorin de Madène, l'émissaire du roi. Âgé de 46 ans, Thaad est un homme de carrure moyenne, au visage affable et au regard un peu craintif. D'un naturel discret et peu expansif, Thaad a tout du courtisan plus habitué à l'ambiance feutrée des conseils seigneuriaux restreints qu'au tumulte des champs de bataille. Toujours enclin à la discussion, il s'exprime d'une voix douce, qui laisse transparaître une intelligence vive et une grande érudition.

Ce comportement avenant n'est cependant qu'une façade que Thaad entretient à dessein. Le baron possède en réalité une personnalité complexe, paranoïaque et sournoise. Son esprit à la logique tortueuse est cependant parfaitement adapté à ses fonctions auprès de Walerand IV : Thaad de Dasis est le maître-espion du roi, et l'une de ses meilleures armes.

Opérations noires

Les Dasis entretiennent depuis longtemps tout un réseau d'espions et d'informateurs. Au fil du

temps, leur petite entreprise familiale est devenue un service de renseignements structuré et efficace, au service de la couronne. Aujourd'hui, Thaad est à la tête d'une véritable organisation quasi secrète, qui n'a de comptes à rendre qu'au roi lui-même. Certaines personnes proches du pouvoir et bien informées sont au courant des activités du baron de Dasis, mais la plupart ignorent l'étendue exacte de ses moyens d'actions.

Le renseignement forme la part la plus importante des activités de Thaad : opérations d'espionnage ou d'infiltration, vols de documents confidentiels, surveillance de groupes ou d'individus potentiellement dangereux, tant dans le domaine militaire que politique (les affaires mystiques – hérésies, magie noire, etc. – sont plutôt du ressort des prêtres et des mages officiels). La collecte d'informations utiles peut également se faire par le biais de moyens plus violents : chantage, menace, torture...

Lorsque le comté d'Oblis est sorti des brumes, Thaad est rapidement entré en action pour en apprendre plus sur ce pays si mystérieux et si inquiétant, à la demande de Walerand IV. Le baron n'a donc pas attendu l'intervention militaire actuelle pour pousser ses premiers pions : ses agents sillonnent le pays depuis des semaines, et lui envoient des rapports réguliers en fonction de leurs découvertes. Même si les informations dont il dispose sont encore théoriques et bien incomplètes, Thaad fait partie des dignitaires étrangers qui connaissent le mieux Oblis.

Enfin, en tant qu'exécuteur des basses œuvres du roi, Thaad est susceptible d'être impliqué dans un grand nombre d'intrigues politiques, de coups montés et de manigances sordides. Oblis ne sera pas épargné...

Objectifs

Thaad de Dasis représente les intérêts royaux, sans poursuivre d'objectifs personnels (à la dif-



*Thaad de
Dasis*

férence de Laud de Varelles). S'il arrive en Oblis en compagnie de l'armée royale, il compte cependant agir en parallèle de l'opération militaire, de manière indépendante. Il est placé sous les ordres de Gorin de Madène pour les questions militaires, mais ne dépend que du roi en ce qui concerne ses objectifs spécifiques. Thaad est ainsi en mesure de poursuivre l'application de son plan même en cas d'échec de l'offensive royale.

L'une des premières préoccupations de Thaad est d'affiner ses connaissances sur Oblis, en se rendant directement sur place. Il compte notamment déterminer avec précision le niveau de menace que le comté peut représenter, au moins sur le plan politique et militaire. Par ailleurs, Gorin de Madène entend profiter des talents des espions de Thaad. Ceux-ci seront en effet bien utiles aux opérations militaires en fournissant à l'armée les renseignements stratégiques et tactiques dont elle a besoin.

Le plan de Thaad en Oblis comprend également l'application d'un principe vieux comme la politique : diviser pour mieux régner. Afin d'isoler le comte d'Oblis, Thaad et Gorin souhaitent passer des accords avec ses vassaux, en leur offrant de passer directement sous le contrôle de la couronne pour échapper à la guerre. Les cibles principales sont les vicomtes les plus accessibles : Sala, Mofast et Port-Falto (actuellement, Thaad ignore tout du vicomté de Nalem). L'issue de cette stratégie reste incertaine, car un vassal qui trahit son seigneur est coupable de félonie, une faute particulièrement grave.

La cité d'Oblis est également une cible de choix : y trouver des alliés constituerait un véritable avantage. Thaad possède déjà quelques agents infiltrés dans la cité, mais manque encore d'informations utiles sur sa situation politique interne.

Enfin, Thaad de Dasis est libre d'entreprendre n'importe quelle action de déstabilisation interne, afin d'affaiblir Oblis. Il souhaite pour cela profiter des faiblesses que ses espions pourraient découvrir dans le camp oblisien, ainsi que des opportunités que l'offensive militaire peut lui procurer. Une coordination de ses plans avec ceux de Gorin de Madène serait en effet particulièrement efficace.

Note : *les manigances de Thaad de Dasis et leurs conséquences sont exposées en direct dans la partie scénarios.*

Agents et informateurs

Pour remplir ses missions, Thaad de Dasis s'appuie sur des agents de terrain recrutés avec soin, qui exécutent ou relaient ses ordres, ainsi que sur une nébuleuse d'informateurs et de contacts issus de tous les milieux, payés en échange d'informations utiles. Pour certaines missions, Thaad ou ses subalternes n'hésitent pas non plus à engager de manière anonyme des hommes de main ou des mercenaires. Avec la prolifération des aventuriers en Oblis, les vocations ne manqueront pas...

L'un des secrets les mieux gardés de Thaad concerne ses agents spéciaux, issus... de la guilde d'assassins prétendument anéantie par son père. Après une épuration sans pitié de ses éléments les plus incontrôlables, les membres épargnés de l'ancienne guilde ont été intégrés aux agents des Dasis, en échange d'une grâce royale secrète. Les espions du roi ont ainsi gagné des subordonnés aux compétences bien spécifiques dans le domaine de l'infiltration, de l'assassinat et de la maîtrise des poisons.

Note de conception : Un "ami qui vous veut du bien" ?

Voilà donc notre « Grand méchant »... Avouons-le sans honte : Thaad de Dasis est basé sur un archétype très classique, celui de l'intrigant qui tire les ficelles dans l'ombre, en bénéficiant d'une certaine « immunité scénaristique ». Son véritable rôle ne sera en effet découvert qu'à la fin des arcs narratifs le concernant, lorsque les personnages-joueurs auront réussi à identifier leur ennemi après une longue enquête. Les PJ peuvent tout à fait le rencontrer avant ce dénouement : Thaad apparaîtra alors comme un conciliateur et un allié potentiel contre Laud de Varelles... avant de tenter de les faire assassiner.

Les personnages auront fatalement affaire avec les agents spéciaux de Thaad, issus de l'ancienne guilde d'assassins. Le **rôle scénaristique** de ces tristes sires est celui d'adversaires récurrents, que les PJ retrouveront souvent sur leur route jusqu'à leur élimination finale.

Les outils du MJ

Avantages des personnages

Les PJ font partie de l'univers !

Dans la campagne *Conquérants des brumes*, nous vous encourageons à ne pas considérer les personnages-joueurs comme de simples « aventuriers » anonymes et solitaires, qui vont de missions en missions, sans attaches, ni famille, ni amis, ni relations...

Les PJ ne sont en effet pas des éléments totalement indépendants de l'univers de jeu, mais en font naturellement partie. Ils se battent pour le comté d'Oblis, ce qui constitue pour eux une occupation stable, voire une véritable motivation. Ils appartiennent également à une organisation officielle, la Compagnie du Griffon, qui leur donne une place au sein de la société oblisienne.

Les conseils qui suivent développent une idée toute simple : **la puissance des personnages n'est pas seulement liée à leur niveau ou à leurs capacités personnelles**, mais aussi à leur statut social, leur réputation et leurs relations, qui évoluent aussi et améliorent leurs possibilités d'action. Certaines de ces informations paraîtront sans doute superflues aux plus expérimentés de nos lecteurs, mais une piqûre de rappel ne fait jamais de mal !

Statut social des compagnons

Les compagnies franches assermentées étant totalement intégrées dans le système féodal du comté, leurs membres possèdent un statut social bien défini. D'une manière générale, les compagnons assermentés occupent une place intermédiaire entre le peuple et la noblesse (voir l'encadré « Hiérarchie sociale »). Si leur réputation est

établie, les compagnons les plus gradés (lieutenants et capitaines) sont même parfois considérés comme assez respectables pour être traités avec autant d'égards que les membres de la petite noblesse, même s'ils n'en ont pas les privilèges.

Cela s'explique par le fait que ces hauts gradés peuvent être anoblis et élevés au rang de chevalier à tout moment, si leur valeur est jugée suffisante (voir « Anoblissement », plus loin). La petite noblesse hésite donc à s'en prendre à ceux qui bénéficient d'un important soutien politique et qui pourraient peut-être un jour faire partie de ses rangs. Un capitaine de compagnie assermentée est habituellement anobli au bout d'un certain temps de service, de manière presque automatique. Les plus glorieux d'entre eux obtiennent même un fief, et il n'est pas rare que leurs plus fidèles subalternes les servent alors en tant que chevaliers.

Tout cela est encore plus vrai pour la Compagnie du Griffon, qui est reconnue comme une organisation d'élite et respectée en tant que telle. Les « Griffons » possèdent une broche marquant leur grade, qu'ils peuvent porter ouvertement. Même si cet objet ne représente pas grand-chose pour la plupart des gens, tous savent ce qu'est une compagnie franche assermentée et quelle place ses membres occupent dans la société oblisienne. De nombreuses personnes sont toutefois capables d'identifier à coup sûr l'insigne du Griffon : nobles, officiers, soldats, ou toute personne assez cultivée concernant les affaires internes du comté (la grande majorité des étrangers ignore néanmoins ce genre de choses).

Note : *le statut des compagnies franches assermentées est supérieur à celui des simples compagnies de mercenaires.*

Hiérarchie sociale

La société oblisienne, tout comme celle du royaume, est en théorie strictement hiérarchisée : le peuple est dominé par la noblesse, la classe dirigeante qui est issue de l'élite guerrière et qui dispose de nombreux privilèges. Si vous le souhaitez, en fonction des spécificités de votre univers de jeu, vous pouvez considérer que les prêtres et les mages de haut rang forment un troisième groupe social, aux privilèges comparables à ceux de la noblesse.

Dans les faits, les choses ne sont pas aussi simples. Les membres de la noblesse n'ont pas tous le même rang, et on distingue ainsi la petite noblesse (celle des écuyers et chevaliers) de la noblesse seigneuriale (barons, comtes, ducs...). Si les membres de l'aristocratie seigneuriale peuvent être plus ou moins puissants, seul un lien de vassalité introduit une hiérarchie entre deux seigneurs. Les quatre vicomtes d'Obliis sont ainsi soumis au comte, mais le baron Gorin de Madène peut traiter d'égal à égal avec ce dernier.

Au sein du peuple, il existe aussi une hiérarchie sociale basée sur le niveau de richesse et/ou sur les fonctions occupées dans l'administration seigneuriale (c'est le cas des compagnons assermentés). Évidemment, un marchand peut être bien plus riche qu'un simple chevalier...

Une précision utile : la société n'est pas figée, les frontières entre les classes sociales ne sont pas verrouillées et l'ascension sociale existe. Un grand seigneur peut ainsi décider d'anoblir un roturier, et lui permettre de rejoindre les rangs de la noblesse avec le titre de chevalier (et un lien de vassalité, bien entendu).

Note : Obliis, le pays des brumes reste un univers de fantasy. N'hésitez pas à vous affranchir de ces règles si vous ne voulez pas d'une hiérarchie sociale trop réaliste (ne tenez compte que de la noblesse seigneuriale, dans ce cas). Il est par ailleurs tout à fait normal que les personnages-joueurs bénéficient d'un régime de faveur : le statut très spécifique des membres de la Compagnie du Griffon leur permet d'échapper partiellement aux strictes règles sociales !

Les avantages du grade

Les joueurs peuvent donc s'attendre à ce que le statut social de leurs personnages évolue en fonction du grade que ces derniers ont atteint dans la Compagnie du Griffon. À partir du grade de compagnon émérite, les personnages-joueurs peuvent normalement bénéficier d'une considération particulière, qui leur permet notamment de négocier plus facilement avec les membres de la noblesse, de l'administration seigneuriale ou de toute organisation officielle (guildes de marchands ou d'artisans, guilde de magie, temples...).

Plus le grade des PJ est élevé, et plus les règles de l'étiquette jouent en leur faveur. Ils pourront par exemple tenir tête à un chevalier, s'ils ont de bonnes raisons pour cela, sans être systématiquement considérés comme des inférieurs outrepassant leurs droits. Ils pourront rencontrer plus facilement des personnalités importantes, lesquelles prêteront une oreille plus attentive à ce qu'ils ont à leur dire. On acceptera peut-être même d'écouter leurs avis et leurs conseils, tout en les mettant au courant des plans à venir !

Une fois leur statut établi, même leurs ennemis pourraient être amenés à considérer les PJ avec un certain respect, et consentir à négocier avec eux. Il peut s'agir là d'un atout précieux, si jamais les PJ sont faits prisonniers ! Certains – Thaad de Dasis notamment – ne s'embarrasseront toutefois pas de règles de courtoisie...

Outre la reconnaissance sociale, un meilleur grade permet aussi aux personnages-joueurs de légitimer leurs actions et leurs initiatives. Leurs hauts faits seront ainsi valorisés, sans qu'on les considère comme des gêneurs : après tout, les personnages font exactement ce qu'on attend d'eux ! Ils seront enfin plus facilement couverts et protégés en cas de problème, et on leur pardonnera les petites entorses au règlement.

Bien entendu, tout cela doit être nuancé en fonction du grade exact des personnages, ainsi que de leur réputation et des alliances ou des soutiens dont ils bénéficient.

En direct des forums : Effectifs des compagnies franches assermentées

Une question est revenue plusieurs fois sur les forums dans les fils de discussion consacrés à *Oblis, le pays des brumes* : quel est l'effectif moyen d'une compagnie franche assermentée et de la Compagnie du Griffon en particulier ?

S'agissant des compagnies normales, composées uniquement de soldats, tout dépend de leur importance : il faut compter 100 à 150 soldats pour une petite compagnie, 200 à 250 pour une compagnie de taille moyenne, et jusqu'à 500 hommes pour une grande compagnie. Actuellement, une douzaine de compagnies franches assermentées sont actives en Oblis, et seules trois d'entre elles comptent plus de 400 hommes (toutes les trois sont actuellement positionnées au nord, vers l'ancienne Rodesa).

En tant qu'unité d'élite, la Compagnie du Griffon est un cas particulier : composée de spécialistes et non de simples soldats, elle ne compte guère plus de 50 à 60 membres permanents. La répartition par grade est à peu près la suivante : cinq lieutenants, une dizaine de compagnons émérites, une trentaine de compagnons assermentés, une dizaine de recrues. Le recrutement ponctuel de simples soldats est tout de même assez fréquent, pour renforcer les équipes, mais cela ne concerne (en général) qu'une trentaine de personnes au maximum. En cas de coup dur ou pour faire face à une mission spécifique, le capitaine Garald de Restyn est cependant capable d'engager une troupe d'une centaine de soldats supplémentaires.

Note : les compagnies franches assermentées ont une structure hiérarchique plus complexe que celle des compagnies de mercenaires classiques, où les grades de recrue, compagnon assermenté, compagnon émérite, ou même lieutenant parfois, n'existent pas.

Anoblissement

L'anoblissement des personnages-joueurs est une option parfaitement viable, à condition qu'ils aient atteint un grade suffisant et si leur renommée le justifie.

Ils sont alors gratifiés du titre de chevaliers, et leur rang de noblesse leur octroie un pouvoir social, juridique et politique plus important. Ils sont cette fois véritablement considérés comme des personnes de valeur et font dès lors clairement partie de la classe sociale dominante. Certains fâcheux pourront certes leur faire des réflexions désobligeantes au début, mais après un ou deux duel(s) d'honneur (au premier sang !), les choses devraient rentrer dans l'ordre...

Néanmoins, dans le cadre de la campagne, cela ne constituera pas une promotion extraordinaire : il y a de fortes chances que les personnages-joueurs bénéficient assez vite d'une reconnaissance sociale à peu près équivalente à celle des chevaliers. Matériellement, cela ne changera pas grand-chose non plus à leur vie quotidienne : ils obtiendront une maison (en ville ou à la campagne), une poignée de serveurs dévoués et des revenus provenant de quelques terres louées à des paysans. Même s'ils se retrouvent à l'abri du besoin, ce ne sera pas le grand luxe s'ils s'endorment sur leurs lauriers...

L'anoblissement doit toutefois être considéré comme un honneur particulier, saluant leur implication dans la guerre pour défendre Oblis. Ne vous privez donc pas de l'occasion de mettre en scène une cérémonie d'adoubement, devant le comte d'Oblis lui-même !

Réputation, contacts et alliés

N'hésitez pas à tenir une liste claire et précise des personnes, groupes et organisations avec lesquels les personnages-joueurs sont entrés en relation, surtout s'il s'agit de PNJ récurrents (personnalités influentes, guildes, temples, organisations militaires, gangs criminels, habitants d'un lieu ou d'un quartier, tavernes, commerçants d'un marché, etc.). N'oubliez pas non plus la Compagnie du Griffon et la famille des personnages d'origine oblisienne !

Indiquez la disposition de chaque groupe envers les PJ en utilisant une échelle simple : neutre, favorable, allié de circonstance, allié fidèle, ou au

contraire méfiant, hostile, très hostile, haineux... Bien entendu, cette réputation peut évoluer avec le temps, en fonction des circonstances et des actions des PJ. Par exemple, la disposition de la Compagnie du Griffon et de ses officiers évolue naturellement avec le grade des PJ : *favorable* pour les compagnons assermentés, *allié de circonstance* pour les compagnons émérites, *allié fidèle* pour les hauts gradés. Le comportement des PJ a aussi son importance : à eux de ménager leurs contacts pour éviter de baisser dans leur estime.

Au fil de la campagne, les PJ vont construire un réseau de relations et de contacts dont ils pourront tirer de nombreux avantages : informations plus ou moins sensibles, soutien politique, militaire ou matériel, accès à des ressources spéciales (bibliothèques, objets magiques...), accès à des personnalités importantes ou à des groupes inconnus des PJ par l'entremise de leurs contacts, etc. Une réputation favorable apporte aussi de nombreux petits bonus : notoriété, honneurs publics, passe-droits divers...

Impliquez vos joueurs dans le processus (quitte à garder certains éléments secrets pour vous) : cela leur permettra de ne rien oublier, d'avoir les idées claires quant à leur réseau de relations ou la réputation de leurs personnages, et de savoir quels contacts ils peuvent activer en fonction de leurs besoins.

Des combats plus dangereux



Avant-première !

Voici quelques règles issues de *Chroniques contemporaines*, le prochain univers de *Chroniques Oubliées*, à venir dans les pages de *Casus Belli*. Vous pouvez les utiliser si vous souhaitez mettre en scène des combats plus létaux, adaptés à une ambiance *low fantasy*. Attention, l'ambiance du jeu s'en trouvera largement modifiée !

Point de Vie

À chaque niveau pair après le premier niveau, le personnage gagne seulement le résultat du DV (ou la moyenne si vous ne lancez pas les dés). À chaque niveau impair, il ajoute seulement son Mod. de CON aux PV. La progression normale des PV est stoppée au niveau 10 (voire même au niveau 6 si vous préférez). Au-delà, le personnage ne gagne plus qu'un seul PV par niveau si son DV est le d6 ou le d8, et 2 PV par niveau s'il emploie le d10 ou le d12. Le d4 n'apporte plus aucun PV.



Réussite critique

Tout test d'attaque supérieur ou égal de 10 points à la DEF de l'adversaire est considéré comme une réussite critique. Les DM sont doublés comme lorsqu'un résultat naturel de 20 est obtenu au d20.

Scores d'attaque

Cette règle permet de différencier les scores d'attaque des personnages de niveau 1 selon leur profil. Les scores de base, souvent plus élevés au départ, sont en revanche soumis ensuite à une augmentation plus lente et limitée. La règle est particulièrement adaptée aux univers de *low fantasy*, car lorsque les objets magiques sont rares et peu puissants, la DEF des personnages progresse assez peu. Les hauts scores d'attaque sont dès lors inutiles, voire déséquilibrés.

Effets : à bas niveau, les PJ réussiront généralement leurs attaques un peu plus souvent, car ils seront plus spécialisés. À plus haut niveau, les grosses créatures deviendront en revanche beaucoup plus difficiles à terrasser. Paradoxalement, les PJ qui ont investis des points de capacité pour obtenir une DEF élevée garderont plus d'intérêt à haut niveau.

Scores d'attaque de base : le tableau ci-dessous indique les trois scores d'attaque de base pour chacun des 14 profils de *CO Fantasy*.

Profil	Contact	Distance	Magique
Arquebusier	+2	+3	+0
Barbare	+3	+2	+0
Barde	+1	+1	+2
Chevalier	+3	+0	+1
Druide	+2	+2	+2
Ensorcelleur	+0	+0	+3
Forgesort	+1	+0	+3
Guerrier	+3	+2	+0
Magicien	+0	+0	+3
Moine	+2	+1	+2
Nécromancien	+0	+0	+3
Prêtre	+2	+0	+2
Rôdeur	+2	+3	+1
Voleur	+2	+2	+1

Pour les profils hybrides, le score est obtenu en faisant la moyenne des scores des 2 profils utilisés (score arrondi à l'inférieur).

Progression : dès le niveau 2 et à chaque niveau pair ensuite, le personnage reçoit un point à investir dans un score d'attaque au choix du joueur. À terme, aucun score d'attaque ne peut dépasser la valeur de +6 avant l'application d'un Mod. éventuel.

Créatures : pour les créatures, le score d'attaque devient égal à [2 + Mod. de FOR] ou [2 + Mod. de DEX], le plus haut des deux. En tant que MJ, vous pouvez attribuer un bonus d'attaque différent à chaque créature selon sa nature. Par exemple, on distingue un prédateur d'une proie : un tigre est plus performant en attaque qu'un cheval...

- **Proie** (cheval) : +1
- **Nuisible** (sanglier, goblin, zombie...) : +2
- **Prédateur** (dragon, tigre, chef orc...) : +3

Il s'agit ici du score d'attaque au contact. Pour les créatures, le bonus est souvent de même niveau pour tous les types d'attaque.

Personnages non-joueurs

Des méchants, en veux-tu, en voilà...

Voici une liste de PNJ génériques, spécialement adaptés aux scénarios de cette partie. Certains de ces PNJ utilisent des voies de prestige présentées dans *CB #2*, ou des voies professionnelles issues de *CB #6*.

Attention, ces profils ne comprennent ni armes, ni armures magiques, en accord avec l'ambiance d'*Oblis, le pays des brumes*. Si vos PJ sont bardés d'objets magiques, ces PNJ utilisés tels quels pourraient ne pas faire le poids ! N'hésitez pas à équilibrer le tout en vous référant à la table des créatures (*CB #3*, p. 169) et aux règles sur les objets magiques (*CB #3*, p. 190).

Combattants

CAVALIER

NC 2

FOR +2 **DEX** +0 **CON** +2

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 18 **PV** 30 **Init** 10

Épée longue +5 (DM 1d8+4)

Lance de cavalerie +5 (DM 2d6+4)

Chemise de maille, bouclier, épée longue, destrier, lance de cavalerie.

Capacités : voie de l'armée rang 1 (vétérans), niveau de boss 1

SERGEANT MONTÉ

NC 4

FOR +2 **DEX** +0 **CON** +2

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 20 **PV** 52 **Init** 10

Épée longue +7 (DM 1d8+6)

Lance de cavalerie +7 (DM 2d6+6)

Chemise de maille, bouclier, épée longue, destrier, lance de cavalerie.

Capacités : voie de l'armée rang 2 (vétérans et sergent), niveau de boss 2

ARCHER

NC 2

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +0

INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 25 **Init** 14

Arc Long +5 (DM 1d8+4)

Épée longue +3 (DM 1d8+2)

Cuir renforcé, épée longue, arc long.

Capacités : voie de l'archer rang 1 (rôdeur), niveau de boss 1

ARCHER D'ÉLITE

NC 4

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +0

INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0

DEF 19 **PV** 45 **Init** 14

Arc Long +7 (DM 1d8+6)

Épées longue +5 (DM 1d8+4)

Cuir renforcé, épée longue, arc long.

Capacités : voie de l'archer rang 3 (rôdeur), niveau de boss 2

CHEVALIER

NC 4

Profil hybride (chevalier/guerrier) niveau 8

FOR +3 **DEX** +1 **CON** +2

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 19 **PV** 64 **Init** 12

Épée longue +12 (DM 1d8+5)

Lance de cavalerie +11 (DM 2d6+3)

Dague +11 (DM 1d4+3)

Épée longue, grand bouclier, lance de cavalerie, dague, demi-plaque, destrier.

Capacités : voie du cavalier 2, voie de la guerre 5, voie de la noblesse 2, voie du maître d'armes 3

CHEVALIER VÉTÉRAN

NC 5

Profil hybride (chevalier/guerrier) niveau 10

FOR +3 **DEX** +1 **CON** +2

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 21 **PV** 82 **Init** 12

Épées longue +14 (DM 1d8+5)

Lance de cavalerie +13 (DM 2d6+3)

Dague +13 (DM 1d4+3)

Épée longue, grand bouclier, lance de cavalerie, dague, demi-plaque, destrier.

Capacités : voie du cavalier 2, voie de la guerre 5, voie de la noblesse 3, voie du maître d'armes 3, voie de la résistance 2

CHEVALIER D'ÉLITE

NC 7

Profil hybride (chevalier/guerrier) niveau 14

FOR +3 **DEX** +1 **CON** +3

INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1

DEF 21 **PV** 132 **Init** 12

Épée longue +18 (DM 1d8+5)

Lance de cavalerie +17 (DM 2d6+3)

Dague +17 (DM 1d4+3)

Épée longue, grand bouclier, lance de cavalerie, dague, demi-plaque, destrier.

Capacités : voie du cavalier 2, voie de la guerre 5, voie de la noblesse 3, voie du maître d'armes 4, voie de la résistance 5

Espions

ESPION

NC 3

Profil hybride (barde/voleur) niveau 6

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +0

INT +1 **SAG** +1 **CHA** +3

DEF 13 (18 au contact) **PV** 23 **Init** 15

Rapier +8 (DM 1d6)

Dague +8 (DM 1d4)

Rapier, dague.

Capacités : voie de l'escrime 2, voie de la séduction 5, voie du courtisan 2 (CB #6)

ESPION EXPÉRIMENTÉ

NC 5

Profil hybride (barde/voleur) niveau 10

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +0

INT +1 **SAG** +1 **CHA** +3

DEF 13 (18 au contact) **PV** 37 **Init** 15

Rapier +12 (DM 1d6+3)

Dague +12 (DM 1d4+3)

Rapier, dague.

Capacités : voie de l'escrime 4, voie de la séduction 5, voie du roublard 2, voie du courtisan 3 (CB #6)

MAÎTRE ESPION

NC 7

Profil hybride (barde/voleur) niveau 14

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +0

INT +1 **SAG** +1 **CHA** +3

DEF 16 (21 au contact) **PV** 51 **Init** 15

Rapier +16 (DM 1d6+3)

Dague +16 (DM 1d4+3)

Rapier, dague.

Capacités : voie de l'escrime 5, voie de la séduction 5, voie du roublard 2, voie du saltimbanque 2, voie du courtisan 5 (CB #6) (capacité de rang 5 : attaque sournoise - rang 2 voie de l'assassin, profil : Voleur)

Assassins

ASSASSIN

NC 3

Voleur niveau 6

FOR +0 **DEX** +3 **CON** +0

INT +2 **SAG** +1 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 23 **Init** 16

Rapier +9 (DM 1d6+2)

Dague +9 (DM 1d4+2)

Rapier, 5 dagues, outils de crochetage, armure de cuir.

Capacités : voie de l'assassin 3, voie du déplacement 2, voie du spadassin 3, voie du roublard 2

ASSASSIN EXPÉRIMENTÉ

NC 5

Voleur niveau 10

FOR +0 **DEX** +3 **CON** +0

INT +2 **SAG** +1 **CHA** +0

DEF 16 **PV** 37 **Init** 16

Rapier +13 (DM 1d6+2)

Dague +13 (DM 1d4+2)

Rapier, 5 dagues, outils de crochetage, armure de cuir renforcé.

Capacités : voie de l'assassin 5, voie du déplacement 2, voie du spadassin 3, voie du roublard 2, voie du maître des poisons 2 (CB #2)

MAÎTRE ASSASSIN

NC 7

Voleur niveau 14

FOR +0 **DEX** +4 **CON** +0

INT +2 **SAG** +1 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 51 **Init** 18

Rapier +18 (DM 1d6+2)

Dague +18 (DM 1d4+2)

Rapier, 5 dagues, outils de crochetage, armure de cuir renforcé.

Capacités : voie de l'assassin 5, voie du déplacement 5, voie du spadassin 4, voie du roublard 2, voie du maître des poisons 2 (CB #2)



Conquérants des brumes

Une campagne pour Oblis, le pays des brumes

3^{ème} partie

Les Intrigues d'Oblis

Introduction

Mise en place

Organisation des chapitres

Dans les scénarios de cette troisième partie d'*Oblis, le pays des brumes*, les personnages vont devoir faire face à deux types de menaces : la guerre contre l'armée royale et les intrigues de Thaad de Dasis. Ces deux éléments sont toutefois imbriqués l'un dans l'autre, et sont traités par le biais d'un arc narratif unique qui retrace la chronologie générale des événements, entièrement détaillée dans le chapitre « D. Chronologie générale ». Les scénarios et les possibilités d'action des PJ sont répartis dans des chapitres thématiques. Le chapitre « Résistance », par exemple, contient tous les éléments scénaristiques liés à la guerre contre l'armée royale.

Structure scénaristique

L'arc narratif principal est présenté selon le système de séquences numérotées auquel vous êtes désormais habitués. Les séquences chronologiques s'enchaînent de manière linéaire, et correspondent généralement aux manœuvres des chefs de factions, qui mettent en place leur stratégie.

La linéarité de l'arc narratif principal ne concerne que la chronologie des événements. Les PJ jouissent d'une grande liberté d'action, qui répond à la note d'intention de la campagne, exposée dans la section « Linéarité, ouvertures et géométries variables », dans la première partie d'*Oblis, le pays des brumes* (CB #4, page 186). Pour résumer : une structure scénaristique ouverte, multidirectionnelle, dont les différents éléments sont gérés (et si possible activés) par les joueurs eux-mêmes au fil des aventures de leurs personnages.

Pour traduire ce caractère particulier, la plupart des séquences chronologiques offrent aux personnages-joueurs un certain nombre d'opportunités d'action, activées par le biais d'une mission assi-

gnée, d'une initiative personnelle, d'un problème à résoudre, d'un événement soudain auxquels les PJ doivent réagir, etc. Les diverses tâches à effectuer forment les scénarios de cette partie. Certains seront traités rapidement au cours de la séquence, d'autres peuvent lancer les PJ sur une intrigue plus importante, laquelle débordera sur les séquences suivantes et pourra parfois marquer le début d'un véritable arc narratif mineurs.

À titre d'exemple, le schéma page ci-contre illustre la structure générale des scénarios de cette partie.

Conseils au meneur de jeu

Guidez vos joueurs !

Vous aurez peut-être besoin d'aider vos joueurs à prendre conscience de l'ensemble des possibilités d'action qui s'offrent à leurs PJ, surtout si vous sentez qu'ils risquent de passer à côté de quelque chose d'important. Mettez-les alors sur la voie, par le biais d'un PNJ (demandant de l'aide, évoquant une rumeur ou donnant son avis sur une question après avoir entendu discuter les PJ) ou, de manière moins subtile, par le biais d'une mission assignée par un supérieur.

Guidez également vos joueurs si vous sentez qu'ils pataugent, ou s'ils s'engagent dans un développement inutile. N'hésitez pas à couper court avant de perdre trop de temps et de laisser des joueurs égarés dans une impasse qui n'apporte rien à l'histoire, à l'ambiance ou au plaisir de jeu.

N'oubliez pas que vos joueurs n'appréhendent l'univers de jeu que par le prisme de leurs personnages et qu'ils peuvent ainsi manquer de recul face aux événements. Usez et abusez des rappels, des résumés et des débriefings ! Aidez-les à garder une vision d'ensemble, en replaçant les choses dans un contexte plus large : la situation du comté ou d'une région en particulier, les oppositions entre les différentes factions, les forces et faiblesses manifestes de celles-ci...

Aidez-les notamment à comprendre que cette guerre cache des intrigues politiques plus profondes, qui sont toutefois parfaitement accessibles pour quiconque prend la peine de se renseigner et d'analyser calmement la situation.

Le rôle des PJ

Lors des premières phases de la guerre, qui s'enchaînent rapidement, les joueurs auront sans doute l'impression que leurs personnages ne font que subir des événements qui les dépassent et qu'ils ne sont que des pions perdus au milieu de PNJ beaucoup plus puissants qu'eux.

Pourtant, plus la campagne avance, plus les possibilités d'action des PJ augmentent. Ils auront rapidement l'occasion de se faire remarquer et de devenir les grains de sable dans les rouages fragiles des factions ennemies. Tous les outils sont entre leurs mains et nous ne pouvons que souhaiter aux joueurs de faire de leurs PJ les véritables éléments moteurs de la campagne ! À vous, MJ, de montrer aux joueurs que les actions de leurs personnages pèsent réellement sur les événements et qu'ils peuvent infléchir le cours de l'histoire. Ce n'est sans doute pas la formule la plus réaliste, mais c'est ludique et gratifiant pour les joueurs.

Le fait d'appartenir à la Compagnie du Griffon offre aux PJ l'opportunité d'effectuer de nombreuses missions valorisantes, tout en bénéficiant d'une grande indépendance. Ils ne sont pas de simples

soldats destinés à mourir sur le champ de bataille, mais jouent plutôt le rôle d'agents des forces spéciales et/ou des services secrets ayant la possibilité de s'engager dans de véritables « *black ops* ».

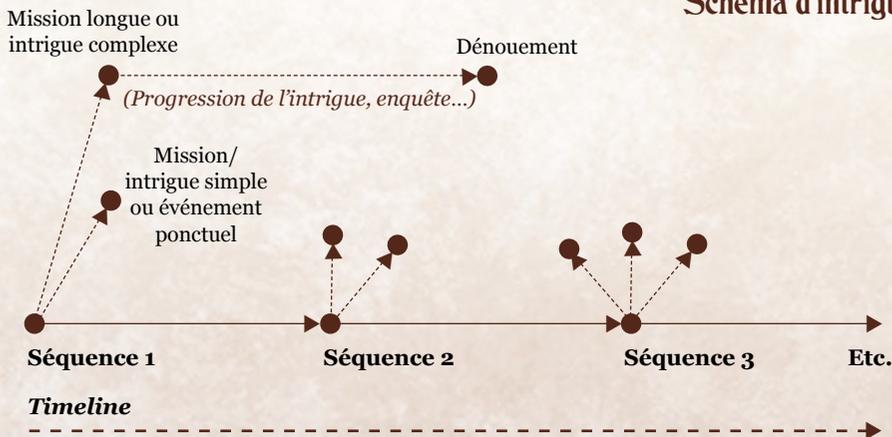
Note de conception :

L'équilibre (ludique) des pouvoirs

L'armée royale qui entre en Oblis n'est composée que de « quelques milliers » d'hommes. Ce nombre à la fois flou et limité est volontaire, car nous souhaitons proposer des enjeux à taille humaine, dans lesquels les PJ ont leur place. Pas question donc de mettre en scène des armées comptant plusieurs millions d'hommes !

Les ennemis sont puissants, mais ils ne sont pas invincibles et présentent des faiblesses structurelles sur lesquelles les PJ vont pouvoir peser. Les forces en présence sont équilibrées : les avantages offensifs et la supériorité tactique de l'armée royale sont compensés par ses effectifs relativement faibles, l'efficacité de la stratégie défensive oblisienne et les brumes grises... En raison du manque de moyens dont souffrent toutes les factions, contrer un plan ou une intrigue ennemi(e)s peut ainsi avoir de grandes conséquences.

Schéma d'intrigues



D. Chronologie générale

Introduction

Situation initiale des PJ

Avant le début des événements de cet arc narratif, les personnages-joueurs ont été engagés pour effectuer des missions de cartographie, sous la direction de Maître Thibault. Les PJ dépendent toujours de leur supérieur direct, le lieutenant Rag à Sala (ou le capitaine Garald de Restyn, s'ils retournent à Oblis).

Activation

Idéalement, l'arc narratif D peut être activé après la séquence C9 (« Les naufrageurs des brumes ») : les PJ ont déjà fait leurs preuves au cours des premières missions de cartographie à leur actif, et ils sont désormais à peu près libres de s'organiser comme ils le souhaitent (Thibault est alors installé à Mofast). Cela peut notamment leur permettre d'assister au début de l'offensive.

Déroulement et connexions narratives

Les événements de la guerre vont rapidement faire passer la cartographie des brumes au second plan. Cet arc narratif ne sera cependant jamais véritablement abandonné, car les méthodes de cartographie mises au point par Thibault permettent aux PJ d'établir des routes sûres à travers le comté (un avantage bien utile en temps de guerre !).

Le rythme de l'arc principal est assez spécifique : les événements de la guerre s'enchaînent rapidement au début, puis les choses se calment. Dans la quatrième et dernière partie d'*Oblis, le pays des brumes*, un autre arc narratif important va faire son apparition : cette accalmie lui permettra

de se superposer de manière très progressive aux événements décrits dans cet opus.

C'est à vous, MJ, de gérer le rythme des séquences : vous les déclenchez quand vous le souhaitez. Les indications sur le temps pris par chaque séquence sont volontairement floues (même si certains enchaînements sont logiques), afin de vous permettre d'accélérer ou de ralentir les événements en fonction de vos besoins ou des avancées de vos joueurs.

Chacune des séquences de l'arc narratif principal précise les diverses possibilités d'implication des PJ, et fait un renvoi vers la section spécifique correspondante. Il est possible que les PJ n'assistent pas à tous les événements : ils seront cependant mis au courant par le biais de rumeurs d'abord, confirmées ensuite par des nouvelles officielles.

Note : dans la présentation des séquences, les titres en chiffres romains (I, II, III et IV) correspondent aux grandes périodes de la guerre. C'est un découpage pratique, qui permet de plus de faire un bilan rapide de la situation à l'issue de chaque période.

Évolution des PJ

Évolution des PJ

Cet arc narratif devrait emmener les personnages-joueurs aux alentours du niveau 10 (mais, répétons-le, le niveau visé dépend en grande partie de l'ambiance plus ou moins héroïque que vous souhaitez mettre en scène, et des options de jeu que vous utilisez).

Un autre élément important dans l'évolution des PJ est leur grade au sein de la Compagnie du Griffon. Ils sont actuellement compagnons assermentés,

et peuvent être promus au grade de **compagnon émérite** au cours de la période III. À vous de voir quand cette promotion apparaîtra la plus propice, en fonction des actions des personnages-joueurs.

Le grade de **lieutenant** peut être atteint juste avant la fin de cet arc narratif. Dans ce cas, au sein de la Compagnie du Griffon, les PJ remplacent les anciens lieutenants, soit parce que ces derniers sont morts, soit parce qu'ils sont partis fonder leur propre compagnie. Notez que ce grade de lieutenant permet aussi aux PJ d'être anoblis, mais nous vous conseillons d'attendre qu'ils aient atteint le grade de capitaine pour cela, dans la dernière partie d'*Oblis, le pays des brumes*.

Note : dans la prochaine partie d'Oblis, le pays des brumes, vous trouverez des informations supplémentaires pour gérer les hauts gradés : lieutenants et capitaines.

I. L'offensive royale

D1. L'attaque des tours des brumes

L'offensive royale débute par une attaque coordonnée des tours des brumes les plus proches du début de la route d'Oblis, point d'entrée majeur du comté. Les jours précédant l'attaque, quelques groupes de soldats appartenant à l'armée royale se sont installés près des tours, en se faisant passer pour de simples mercenaires. Ils sont alors rejoints par des unités montées lourdement armées, qui attaquent en force. En une journée, trois des tours des brumes tombent aux mains des soldats royaux, qui en chassent brutalement les Oblisiens.

Située à deux jours à peine, la cité de Sala est rapidement au courant de l'événement, grâce aux Oblisiens qui ont assisté à l'attaque. Les autorités de Sala tardent cependant à réagir, car les tours des brumes ont toujours été un territoire contesté, changeant fréquemment de main. Imaginant avoir affaire à une énième attaque de ce genre, menée par un petit chef de guerre en quête de gloire, le jeune vicomte Jorel de Linas (14 ans) et ses conseillers prévoient bien d'envoyer une petite troupe mais n'agissent pas assez vite.

Implication des PJ – Les PJ n'ayant pas grand-chose à faire du côté des tours des brumes, il est peu probable qu'ils assistent à l'attaque, sauf si vous en décidez autrement (il est même préférable

qu'ils soient mis devant le fait accompli, comme tout le monde). S'ils sont toutefois présents près d'une des tours, ils seront de toute façon forcés de fuir devant une force supérieure en nombre, et ne pourront pas tirer de conclusion générale sur l'attaque. Tout au plus peuvent-ils remarquer le stratagème des soldats qui se font passer pour des mercenaires. Dans cette situation, les PJ peuvent être de ceux qui avertissent Sala.

D2. L'arrivée de l'armée royale

En quelques jours, le gros de l'armée royale (plusieurs milliers de soldats) prend position près des tours capturées et dresse plusieurs grands campements. Cette fois, Sala prend conscience du danger, mais il est déjà trop tard. La petite troupe envoyée par le vicomte est décimée, et bat en retraite. Ignorant encore tout des intentions de l'armée étrangère, la ville panique. Des messagers sont envoyés à Mofast pour réclamer de l'aide.

Au cours des jours suivants, des éclaireurs et des espions sont envoyés vers les tours. Ils en reviennent avec des nouvelles extrêmement inquiétantes : l'armée est ici sur ordre du roi, elle entend bien prendre le contrôle de l'ensemble de la frontière et ne cesse de renforcer ses effectifs, qui ont déjà augmentés de moitié. Deux autres tours au moins sont d'ores et déjà tombées. Les renforts mofastiens commencent à arriver, mais ils ne sont pas encore assez nombreux pour envisager une attaque frontale.

Implication des PJ – Si les PJ sont à Sala, une mission d'espionnage de l'armée royale est tout à fait dans leurs compétences. On leur demande alors de récolter discrètement le maximum d'informations possibles sur cette armée et les intentions de ses chefs. **Voir le chapitre « Résistance », section « Espionnage », « L'armée royale ».**

D3. L'émissaire royal

Gorin de Madène prend son temps avant de se faire connaître en tant qu'émissaire royal officiel. Il n'est d'ailleurs pas mécontent de l'effet de la prise des tours sur les Oblisiens. Sans se montrer plus précis concernant ses intentions, il demande à être logé à Sala, en compagnie d'une importante escorte, avant de poursuivre sa route vers la capitale. Le conseil seigneurial salien hésite, et préfère attendre l'avis du comte avant d'accueillir l'émissaire. Il faut néanmoins compter avec la

lenteur des voyages en Oblis, qui ralentissent les messagers envoyés à la capitale.

La situation reste figée pendant un certain temps (une ou deux semaines, à vous de voir selon le rythme que vous souhaitez donner à ces événements). Gorin de Madène s'impatiente, et exige à plusieurs reprises encore d'être reçu en ville. Le vicomte et ses conseillers tiennent néanmoins bon : les renforts venus de Mofast sont désormais assez nombreux pour que Sala puisse facilement supporter un siège, et la cité a eu le temps de se préparer en stockant des provisions.

Implication des PJ – Si, à la suite d'une mission d'espionnage, les PJ ont rapporté des informations concernant l'effectif de l'armée royale et/ou l'absence de machines de siège, n'hésitez pas à montrer à vos joueurs que ces renseignements ont joué un grand rôle dans les décisions du conseil seigneurial. Par ailleurs, les PJ disposant de cartes des brumes peuvent faire gagner un temps précieux aux messagers qui se rendent à Oblis (ils peuvent également être choisis pour acheminer le message eux-mêmes). Dans les deux cas, ils seront chaleureusement félicités par le vicomte en personne.

D4. Premiers raids

L'émissaire lance alors la phase suivante de son plan d'attaque : les troupes royales entrent dans le comté, prennent la route d'Oblis et lancent les premiers raids. Le résultat de cette action reste cependant mitigé. De nombreux soldats ont encore peur des brumes et ralentissent les conquêtes de l'armée. De plus, les raids des unités de cavalerie se révèlent en partie inefficaces : les cavaliers se perdent régulièrement dans les brumes et ne peuvent pas se déplacer aussi rapidement qu'ils le souhaitent.

Cette situation exacerbe le ressentiment des soldats de l'armée royale, qui se livrent à de véritables massacres dès qu'ils en ont l'occasion.

Le comte d'Oblis a été informé des manœuvres de l'armée royale. Il est néanmoins paralysé par le manque de moyens militaires et ne peut que conseiller à Sala d'appliquer sa stratégie de toujours : la « terre déserte ». Il sait que la cité peut soutenir un siège, et espère ainsi gagner un peu de temps pour rassembler une troupe afin de lancer une grande contre-attaque.

Constatant que tout ne se passe pas aussi bien que prévu, Gorin de Madène propose au seigneur de Sala de se soumettre au pouvoir royal, en échange d'une amnistie et de l'arrêt des raids. Par bravade, mais aussi parce que nul ne peut savoir si Gorin tiendra parole, le vicomte refuse toute négociation. Identifiés par leur bannière dans les rues de Sala, les messagers de l'émissaire royal sont lynchés par la foule.

Les attaques de l'armée royale se poursuivent donc, dans un désordre indescriptible.

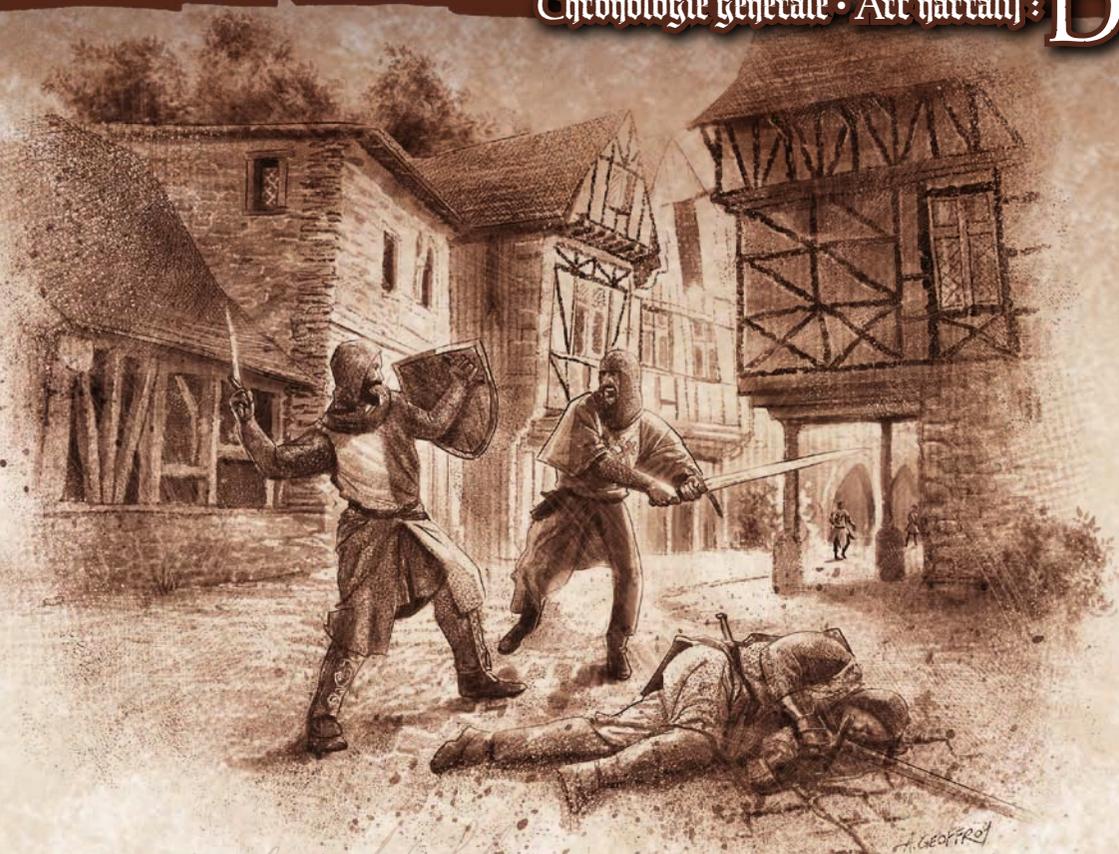
Implication des PJ – Cette fois, la guerre est bel et bien déclarée, et les opportunités d'action des PJ sont maintenant extrêmement nombreuses. Grâce aux cartes des brumes, ils peuvent toujours faire office de messagers ou de guides (pour les renforts venant de Mofast ou les réfugiés des campagnes notamment). Ils peuvent également poursuivre leurs opérations d'espionnage. Ils peuvent enfin et surtout prendre directement part aux combats contre l'armée royale (**chap.** « Résistance », sect. « Résister à la conquête » et/ou sect. « Guérilla »). Un seul mot d'ordre à partir de maintenant : laissez vos joueurs prendre des initiatives !

Conséquence (période I.)

C'est au tour des étrangers de l'armée royale de faire connaissance avec les brumes grises. Contre toute attente, ce phénomène désagréable se révèle un avantage pour les Oblisiens, handicapant fortement les manœuvres ennemies. De nombreux étrangers déchantent en découvrant Oblis, un territoire encore plus inquiétant que ce qu'ils avaient imaginé. Certains rentrent même au royaume sans demander leur reste.

L'un des effets collatéraux les plus néfastes de cette guerre est l'augmentation du brigandage dans le vicomté de Sala, dû aux bandes de soudards qui désertent l'armée pour se livrer au pillage. Les plus dangereuses de ces bandes sont menées par des chevaliers, qui se comportent comme de vulgaires hors-la-loi, ravageant les villages et rançonnant leurs occupants.

Le comté d'Oblis reste désespérément isolé. Les elfes des Marches ne bougent pas, et font savoir à l'émissaire royal qu'ils désirent rester neutres dans ce conflit, tout en continuant (heureusement) à soutenir le comté contre les orcs du nord.



II. La chute de Sala

D5. Le siège de Sala

Laud de Varelles a bien compris que la stratégie initiale de l'armée était vouée à l'échec. Puisque l'armée ne peut se déployer efficacement, il propose à Gorin de Madène de focaliser l'attention de ses troupes sur Sala et d'assiéger la ville. L'émissaire sait pertinemment qu'il n'a que peu de chance de prendre la cité, bien défendue et pourvue d'importantes réserves de nourriture et d'eau. Sans autre alternative viable, il décide néanmoins de tenter sa chance.

L'armée prend position autour de Sala, et redoute l'arrivée de nouveaux renforts. Les premières attaques contre les portes et les remparts se soldent par des échecs cuisants. Les défenseurs parviennent à repousser les assaillants par des tirs nourris d'arcs et de pierrières.

Implication des PJ – Si les PJ espionnent toujours l'armée royale avant le siège, ils apprennent à coup sûr son intention d'assiéger la ville, et peuvent être les premiers à informer les Saliens s'ils se dépêchent. Alors que l'armée ennemie se met en marche, il est plus que probable qu'on leur demande de participer à la défense de la ville (**chap. « Résistance », sect. « Défendre Sala », « Le siège »**), sauf s'ils ont une bonne raison de rester à l'extérieur (se porter volontaire pour aller chercher du secours à Mofast, par exemple, même si ça ne servira pas à grand-chose : le vicomte n'a pas encore reçu assez de renforts pour venir au secours de Sala).

Si les PJ ne sont pas présents à Sala, l'information concernant le siège de la ville leur parvient vite. Ils peuvent reprendre leurs missions d'espion-

nage ou de harcèlement, sans grand succès. Passez donc rapidement à la séquence suivante. Notez que les PJ n'auront normalement aucun problème pour entrer en ville à la faveur de la nuit, car les gardes les reconnaîtront. Sortir, en revanche, est une autre affaire (**chap. « Résistance », sect. « Défendre Sala », « Entrer et sortir »**).

D6. L'attaque surprise

Alors que l'armée royale lance ses premières attaques contre les remparts de Sala, les messagers de Gorin de Madène (guidés par les agents de Thaad de Dasis) font parvenir au vicomte de Mofast la même proposition d'alliance que celle faite au vicomte de Sala. L'offre a été refusée, de manière assez prévisible : Mofast est dans la sphère d'influence directe de la capitale.

Les messagers reviennent alors avec une autre mauvaise nouvelle pour l'ost royal : des troupes supplémentaires envoyées par le comte d'Oblis se regroupent à Mofast. Gorin de Madène craint une contre-attaque et se prépare à lever le siège si les renforts deviennent trop menaçants. Laud de Varelles entre alors en scène...

Cela fait un moment déjà que Laud a compris que la clé du succès résidait dans la prise de Sala. Avec l'aide de sa propre troupe, habituée à ses tactiques audacieuses, il tente une dernière attaque, plus subtile que les précédentes, avec l'assentiment sceptique de Gorin de Madène. Juste avant l'aube, ses hommes profitent d'un épais banc de brumes pour se rapprocher discrètement des remparts et placer des échelles d'assaut. Efficacement guidés par des mercenaires connaissant bien la ville, la petite troupe se rend maître de la porte la moins bien défendue, en éliminant rapidement les soldats saliens.

Avertie par le bruit du combat, la garnison de Sala arrive sur place et se prépare à défendre chèrement le lieu. Au même moment, Laud et ses partisans lancent l'attaque sur la porte désormais ouverte. Après un combat extrêmement violent et malgré des pertes énormes, la troupe royale avance, galvanisée par Laud et ses lieutenants. L'ennemi entre en ville...

Implication des PJ – Cet événement se déroule très rapidement, et malheureusement les PJ ne peuvent pas faire grand-chose, même s'ils accourent sur les lieux. Les soldats royaux ont déjà

commencé à envahir la cité. Il est très probable que les PJ n'assistent pas directement à cette attaque. Dans ce cas, ne laissez pas vos *joueurs* en dehors de l'action : décrivez-leur l'événement au moyen d'une *scène cinématique*. C'est bon pour l'ambiance !

D7. La prise de la ville

L'armée royale prend petit à petit le contrôle des rues de la cité, en éliminant les dernières poches de résistance. Les groupes de soldats qui tentent de résister sont massacrés sans pitié, et la plupart finissent par se rendre. Terrifiés, la plupart des habitants restent terrés chez eux.

Même si Gorin de Madène avait ordonné d'épargner les habitants de la ville, les soudards de l'armée royale pillent les maisons et massacrent leurs occupants. L'émissaire royal ne réagit pas, mais Laud de Varelles, ulcéré, fait chasser les fauteurs de troubles avec l'aide des barons acquis à sa cause. À midi, les rues de la ville sont pacifiées.

Le château comtal résiste un temps, puis le vicomte et le conseil seigneurial se rendent à Gorin de Madène. Vers le milieu de l'après-midi, l'étendard du vicomtal ne flotte plus sur les tours du château. À ce signal, qui marque symboliquement la chute de Sala, certains habitants décident de fuir la cité.

Implication des PJ – Lors de l'attaque, les PJ peuvent participer aux combats dans les rues de la cité (**chap. « Résistance », sect. « Défendre Sala », « Combats urbains »**). Nous vous proposons par ailleurs de les impliquer dans un événement qui leur permettra de croiser pour la première fois le chemin de Laud de Varelles : **chap. « Résistance », sect. « Défendre Sala », « Le dernier carré »**.

D8. Après la chute

Sala est désormais passée sous le contrôle de Gorin de Madène, qui prend des mesures sévères dès le lendemain de l'attaque. Les nobles et les gens d'armes sont chassés de la ville. Le vicomte et sa famille sont toutefois gardés en otage. Les représentants des habitants de la cité sont obligés de prêter hommage et de reconnaître Gorin de Madène comme leur seigneur légitime. Un couvre-feu est imposé aux Oblisiens.

Gorin de Madène entend faire un exemple, mais aussi faire preuve de clémence, sans user de vio-

lence excessive. Il veut montrer à ses adversaires qu'une reddition est préférable à un massacre. Il y a pourtant de nombreux abus : beaucoup de Saliens sont chassés au hasard, et quelques riches marchands voient leur demeure pillée...

La nouvelle de la chute de Sala arrive rapidement à Mofast, qui accueille une grande partie des réfugiés saliens. Pris de court, le vicomte de Mofast ne cherche même pas à contre-attaquer.

Implication des PJ – En tant que membre d'une compagnie assermentée, les PJ font probablement partie des gens qui sont expulsés de la ville (sauf s'ils trouvent un subterfuge convaincant). Mettez donc en scène cet événement humiliant au possible sous la forme d'un triste cortège qui quitte la cité sous les quolibets et les jets d'ordures des soldats de l'armée royale. Rag, le lieutenant des PJ à Sala, décide de s'installer à Mofast pour attendre de nouveaux ordres. Les PJ devraient normalement faire de même, sauf s'ils proposent une meilleure idée (Thibault, le cartographe, est toujours à Mofast).

D9. L'acclamation de Laud de Varelles

Quelques temps plus tard (sans doute à peine une semaine), Gorin de Madène est assassiné par un jeune chevalier oblisien désireux de se venger. Ayant réussi à se faire passer pour un simple serviteur, il a pu approcher l'émissaire d'assez près pour lui porter un coup mortel, avant d'être tué à son tour par les gardes.

Les barons et les conseillers de l'armée royale se réunissent pour élire un chef temporaire à la tête de la troupe. Deux hommes sont pressentis : Thaad de Dasis, conseiller principal de Gorin de Madène, et Laud de Varelles, devenu extrêmement populaire auprès des barons de l'armée après la prise de la ville. Effacé et discret, Thaad n'obtient pas assez de soutiens, et Laud est élu avec une majorité confortable. Les soldats de l'armée acclament ce nouveau chef qui a prouvé sa valeur sur le champ de bataille, balayant ainsi toute possibilité de contestation.

Implication des PJ – Lors de cet événement, les PJ ne sont probablement plus en ville. La nouvelle de l'élection de Laud se répand cependant rapidement. Ce nouveau chef étant un parfait inconnu, les PJ pourraient être chargés de recueillir des informations sur lui (**chapitre « Résis-**

tance », **section « Espionnage** », « **Laud de Varelles** »).

Conséquences (périodes II)

Averti de la mort de son émissaire officiel et de l'élection spontanée de Laud de Varelles, Walerand IV ne peut guère que confirmer le statut du nouveau chef de guerre. Après tout, Laud a su s'adapter aux conditions de ce pays maudit et remporter une victoire éclatante. Confortablement installé à la tête de l'armée royale (au grand dam de Thaad), disposant désormais d'une véritable place forte, Laud s'accorde un peu de temps pour élaborer sa nouvelle stratégie...

Oblis doit désormais faire face à deux fronts de guerre. Une évidence s'impose : le comté va devoir accepter la perte de Sala, car les Oblisiens ne disposent pas d'une armée suffisante pour reprendre la ville. Le bilan est catastrophique : le vicomté est en partie dévasté, de nombreux habitants sont en fuite vers Mofast ou vers le territoire neutre des Marches elfiques.

Des PJ qui voyagent dans la région croiseront de nombreux réfugiés sur les routes, et traverseront beaucoup de villages pillés ou abandonnés précipitamment, certains ayant été réduits à l'état de cendres. Quelques baronnies saliennes résistent encore, mais pour combien de temps ? Les routes majeures sont devenues extrêmement dangereuses, à cause des nombreuses patrouilles ennemies et des bandes de pillards, même si la différence entre les deux n'est plus très claire...

À Sala, les combats, les pillages et les massacres ont laissé des traces : un bon quart des habitants d'origine ont disparu, tués, expulsés ou en fuite. Les tensions entre les Oblisiens et les étrangers sont extrêmement vives. Les exactions des soldats royaux sont réprimées sur ordre de Laud de Varelles, mais ses partisans ne peuvent pas être partout à la fois.

Chez les Oblisiens, le ressentiment est très fort, en particulier parmi les nobles chassés de leurs terres ou de leurs propriétés. Les plus revanchards sont prêts à tout pour reprendre la ville malgré le manque de moyens. Une chose est sûre : les PJ ne manqueront pas de soutiens potentiels parmi les Saliens, ivres de vengeance. Les plus riches d'entre eux constituent des employeurs de premier choix pour les missions de guérilla du chapitre « Résistance ».

III. Laud le conquérant

DIO (1/2). La conquête du vicomté de Sala

La guerre entre dans une nouvelle phase, un peu plus calme, et le rythme des événements ralentit (ce qui permet aux PJ de regagner un peu de liberté d'action). Cette séquence peut durer un certain temps : de quelques semaines à un mois et demi selon votre préférence.

Comme les Saliens avant eux, **les Mofastiens** rapatrient hommes et réserves, et se retranchent dans leur cité de crainte d'un éventuel siège. Le comte d'Oblis veut faire de Mofast un véritable bastion à opposer à l'armée royale et il y concentre les renforts, quitte à dégarnir quelques-unes des places fortes de Rodesa. La Compagnie du Griffon fait partie de ce dispositif, et Garald de Restyn envoie une partie de ses hommes dans la ville, sous la direction du lieutenant Rag.

Au sein de **l'armée royale**, de nombreux opportunistes grisés par la victoire n'ont qu'une idée en tête : marcher sur Oblis et prendre le comté ! **Laud de Varelles** adopte au contraire une stratégie plus raisonnée. Après avoir installé son quartier-général à Sala, Laud prend son temps pour consolider sa position, réorganiser « son » armée, demander des renforts et en apprendre plus sur les moyens de ses ennemis. Les va-t-en-guerre grondent, mais le nouveau chef de l'armée royale impose son point de vue sans ménagement.

Laud abandonne temporairement les opérations militaires d'envergure et se lance dans une conquête méthodique, ciblant ses objectifs l'un après l'autre. Afin de s'assurer un meilleur contrôle sur le territoire, il vise en priorité les châteaux dominant les routes majeures et les bourgs importants. Négligées car d'un intérêt stratégique moindre, les seigneuries les plus excentrées du vicomté sont moins touchées, et peuvent constituer de bonnes bases arrière pour les PJ.

À cause des brumes grises, la conquête est lente. Les étrangers avancent en terrain inconnu, et l'armée royale est obligée de faire appel à des guides recrutés parmi les rares aventuriers étrangers connaissant la région, les Oblisiens opportunistes et les « naufrageurs des brumes » (voir *CB #6*).

Malgré ces difficultés, beaucoup de baronnies tombent, certaines acceptant même de se rendre sans combattre. Le sort réservé aux habitants des lieux conquis est extrêmement variable. La plupart doivent prêter hommage aux conquérants, mais beaucoup sont chassés ou massacrés. De nombreux petits chefs de guerre s'installent comme roitelets à la place des barons oblisiens (en quelques occasions, certains en viennent même à se battre entre eux pour le contrôle d'un château...). Laud préfère installer ses propres partisans, et libérer les seigneurs capturés en échange d'une rançon : c'est plus profitable !

Implication des PJ – Si les PJ sont actifs dans le vicomté, ils sont témoins des opérations militaires et de leurs conséquences. Dans cette séquence, relativement étendue dans le temps, les possibilités d'action sont extrêmement nombreuses. Les opérations de défense sont plus que jamais nécessaires tandis que les opérations de contre-attaque et d'espionnage se multiplient (**chap. « Résistance », sect. « Résister à la conquête » et « Espionnage »**)*.

Au cours de ces événements, les PJ ont maintes fois l'occasion de prouver leur valeur. C'est une bonne occasion de les récompenser en les élevant au grade de compagnons émérites. Ils obtiennent ce titre et leur nouvelle broche du capitaine Garald de Restyn lui-même, à Oblis. Cette promotion peut également intervenir plus tard si vous le souhaitez.

* Ces actions étant nécessaires à toutes les étapes de la guerre, nous ne les citerons plus systématiquement par la suite. Vous pouvez vous y référer à chaque fois que les PJ se lancent dans de telles opérations.

DIO (1/2). Dans l'ombre de Laud...

Même si Thaad de Dasis a été pris de court par l'élection de Laud de Varelles, il ne change rien à ses plans. La présence d'un chef de guerre compétent à la tête de l'armée lui permet en effet de se concentrer sur ses propres objectifs. Les relations entre Laud et Thaad restent froides, chacun voyant en l'autre un rival potentiel. Ce que Laud ne sait pas, c'est que Thaad conserve la faveur du roi et a été chargé de garder un œil sur lui.

Profitant de l'accalmie et du fait que Laud est occupé à d'autres tâches, Thaad prend discrètement

contact avec le seigneur de Port-Falto afin de conclure une alliance secrète. Le vicomte hésite et se garde bien de choisir son camp trop vite. Il exige des garanties mais se déclare prêt à examiner toute proposition intéressante.

Enfin, Thaad découvre l'existence des cartes des brumes, et commence à s'y intéresser de très près...

Implication des PJ – Pour l'instant, les PJ ne sont pas concernés par les tractations secrètes entre le seigneur de Port-Falto et Thaad de Dasis. En revanche, ils sont amenés à contrer ses agents, qui cherchent à en savoir plus sur les cartes des brumes (**chap. « Le ver dans le fruit », sect. « Les cartes des brumes »**).

DII. Le blocus de Mofast

La conquête du vicomté de Sala est un succès. Au nord et au sud de la région, quelques seigneuries saliennes ont réussi à échapper à l'armée, mais pour combien de temps encore ? Malgré ce terrible revers, le comte d'Oblis refuse encore et toujours toute négociation. Laud obtient alors l'autorisation de poursuivre la stratégie royale, en assiégeant Mofast. Le chef de guerre profite de sa victoire pour demander sa nomination officielle au titre de seigneur de Sala (un élément qui aura son importance dans la suite des événements).

L'armée royale se heurte toutefois à un problème de taille, car la cité bénéficie de renforts exceptionnels et est bien déterminée à ne pas reproduire les erreurs de Sala. Les Mofastiens ont eu le temps d'améliorer leurs défenses : la garnison compte de très nombreux archers, de nombreux hordes en encorbellement ont été ajoutés aux chemins de ronde sur les remparts les plus vulnérables, les portes ont été renforcées, et quelques catapultes puissantes secondent maintenant les petites pierrières, accroissant la portée des défenses actives.

Qu'à cela ne tienne : comme dans le cas de Sala, avant l'intervention de Laud, l'objectif de Walerand IV n'est pas de prendre la ville, mais de faire pression sur le comte d'Oblis pour le forcer à négocier. L'armée organise donc un blocus à bonne distance des remparts, dans le but d'affamer la cité. Le roi a certes promis d'envoyer des renforts, mais tout le monde s'attend à ce que le siège dure.

Cette séquence peut s'étendre sur une période assez longue (deux ou trois semaines par exemple). N'hésitez pas à attendre avant de passer à la suite, surtout si les PJ sont occupés ailleurs.

Implication des PJ – Les PJ ne vont pas avoir l'occasion de participer à la défense des remparts de Mofast, car il n'y a pas d'attaque directe. Contrairement à ce qu'ils ont connu lors du siège de Sala, il est ici bien plus facile d'entrer et de sortir discrètement de la ville car le dispositif ennemi est plus lâche (la difficulté des tests de discrétion est de 5 seulement).

Cet avantage se révèle intéressant à deux reprises au moins. Dès la mise en place du blocus, les PJ sont mis à contribution par le vicomte de Mofast lui-même, qui espère un soutien de la part de Port-Falto (**chap. « Le ver dans le fruit », sect. « Intrigues à Port-Falto », « Appel à l'aide »**). Un peu plus tard, s'ils n'ont pas déjà eu cette idée par eux-mêmes, Maître Thibault demande aux PJ de mettre ses travaux à l'abri à Oblis (**chap. « Le ver dans le fruit », sect. « Les cartes des brumes », « Rien à déclarer ? »**).

D12. Chiens de faïence

Cette séquence est la conséquence directe de la précédente, et peut s'étendre sur un bon mois si vous le souhaitez (pour que la durée du siège reste crédible, D11 et D12 ne devraient pas s'étendre sur plus de deux mois). La transition se fait donc en douceur dès que vous le jugez utile.

L'armée royale et les Oblisiens ont atteint un point d'équilibre, même s'il n'est sans doute que temporaire. Mofast ne tombera pas facilement, et Laud doit compter avec des forces réduites car il faut aussi tenir le vicomté de Sala. Il attend donc les renforts royaux avec impatience. Pour la première fois, la détermination du comte d'Oblis vacille, car il ne peut plus lever de troupes supplémentaires pour venir en aide à Mofast. Quant à la mauvaise volonté de Nalem et Port-Falto, elle devient de plus en plus inquiétante.

Walerand IV s'estime d'ores et déjà satisfait : son armée contrôle le point d'accès terrestre d'Oblis, et les manigances de Thaad semblent porter leurs fruits à Port-Falto. Au diable Mofast pour l'instant : si l'alliance avec Port-Falto est conclue, le roi disposera d'un avantage stratégique déterminant

sur Oblis. Il ne donne donc pas suite à la demande de renforts. Il ne souhaite pas non plus donner Sala en fief à Laud : ce serait lui offrir Oblis sur un plateau, car il parviendra bien un jour ou l'autre à prendre Mofast, et plus encore, grâce au soutien de quelques chefs de guerre ambitieux.

Dans l'armée royale, certains barons ont l'impression que le blocus s'enlise. Quelques-uns enragent devant cet immobilisme forcé, tandis que d'autres parlent déjà de rentrer au royaume, leur temps de service obligatoire dans l'ost royal étant terminé. Laud comprend petit à petit que le roi se satisfait de l'équilibre en place et qu'on l'utilise comme un simple épouvantail. Il n'est toutefois pas prêt à baisser les bras, et fait appel à son père, Yoric de Varelles.

La fin de cette séquence est marquée par l'arrivée de renforts en provenance du comté de Varelles : plusieurs centaines de soldats rejoignent les campements de l'armée royale.

Implication des PJ – Avant toute autre chose, les PJ seraient bien avisés de se tenir au courant des dernières nouvelles relatives à l'armée royale (tensions internes qui commencent à apparaître, arrivée des renforts de Laud...). Leur capitaine a également une mission importante à leur confier : ils vont devoir retourner à Port-Falto (**chap. « Le ver dans le fruit », sect. « Intrigues à Port-Falto », « Nouvelle mission »**).

D3. Machines de guerre

Laud de Varelles n'a pas renoncé à faire tomber Mofast, mais pour cela, il a besoin de moyens supplémentaires, et notamment d'engins de siège. Parmi les renforts envoyés par son père se trouve un maître de siège capable de construire des machines assez puissantes pour attaquer les fortifications de Mofast, tout en restant hors de portée des tirs des défenseurs. Laud espère ainsi être en mesure de détruire une porte ou d'envoyer des projectiles enflammés par dessus les murailles.

Comme il se méfie de la réaction du roi et de ses partisans, il décide de mener ses premières expériences en secret.

Implication des PJ – Il serait dommage que nos chers PJ ne mettent pas leur grain de sel dans ce plan... Voir **chap. « Résistance », sect. « Machines de guerre »**.

Conséquences (période III)

L'armée royale contrôle désormais l'ensemble de la région centrale du vicomté de Sala, ainsi que la route d'Oblis à l'est de Mofast. Quelques baronnies continuent la lutte mais, sans véritable coordination, leur champ d'action est limité. Le siège de Mofast commence à porter ses fruits, car les habitants sont rationnés dès la fin de cette période. Les PJ peuvent apprendre ces informations dès qu'ils retournent en ville ou approchent de ses environs.

Pour sa part, le camp royal n'est plus un bloc parfaitement uni. À la tête de l'armée, les intérêts de Laud de Varelles et Thaad de Dasis divergent de plus en plus, tandis qu'à la base, les premiers barons commencent à quitter Oblis pour rentrer chez eux. Malgré l'arrivée de ses propres renforts, cela met Laud de Varelles dans une position délicate.

Les actions des PJ ont eu un impact important sur les plans des deux factions ennemies, même si pour l'instant les conséquences demeurent imperceptibles. La guerre entre Oblis et le royaume est sur le point d'entrer dans une nouvelle phase, que vous découvrirez dans la dernière partie d'*Oblis, le pays des brumes*.



Résistance

Ce chapitre regroupe l'ensemble des actions possibles pour les personnages-joueurs durant la guerre contre l'armée royale. Ici, « l'action » ne se limite pas aux combats, même si les affrontements restent nombreux. De nombreuses missions réclament a contrario discrétion et planification. Vous trouverez deux types de sections dans ce chapitre :

- **Des aides de jeu génériques** concernant les opérations militaires : lorsqu'un renvoi dans l'arc narratif principal vous emmène vers une des sections de ce chapitre, n'hésitez à pas à la parcourir en entier afin d'avoir une bonne vision d'ensemble des possibilités. Ces sections restent volontairement synthétiques, pour des raisons de place.
- **Des scènes spécifiques** développant certaines missions de manière plus précise : « Défendre Sala », « Machines de guerre ».

Espionnage

Par « espionnage », nous entendons en fait toute action destinée à récolter des informations intéressantes. Les personnages-joueurs ont l'occasion de monter de véritables opérations noires, menées dans la plus grande discrétion, mais ils passeront aussi beaucoup de temps à se tenir au courant des dernières nouvelles, à écouter les rumeurs de la rue et à se renseigner auprès de leurs contacts.

De nombreuses missions obligent les PJ à évoluer dans les territoires contrôlés par l'ennemi, voire jusque dans les camps de l'armée royale. Ne considérez pas cela comme un obstacle systématique et insurmontable : il y a beaucoup de monde dans ces lieux, les contrôles d'identité n'existent pas,

et les PJ peuvent facilement passer inaperçus. Ils courent toujours le risque de tomber sur des gens en mesure de les reconnaître, mais les chances sont tout de même minimes. Considérez qu'il s'agit d'une possible complication, sans en abuser.

Les PJ obliens sont toutefois reconnaissables à leur accent et leur langage. Pour contourner le problème, ils peuvent se faire passer pour des mercenaires obliens ou des aventuriers venant d'un autre pays que le royaume voisin, à condition de feindre un accent bizarre. Cela ne marchera pas à tous les coups, et sûrement pas avec des gens méfiants et/ou intelligents, mais c'est toujours mieux que rien. Relisez aussi l'encadré « Se faire passer pour un Oblisien... ou un étranger », dans *CB #4*, page 164.

Toutes les informations que les personnages-joueurs pourraient vouloir découvrir se trouvent dans les chapitres « Factions et luttes d'influence » (informations de base ou invariables) et dans les séquences de l'arc narratif principal (informations circonstancielles, événements, évolution de la situation). Pour gérer au mieux les questions des PJ, et les réponses que vous pouvez leur fournir, demandez tout d'abord à vos joueurs de préciser le plus possible le sujet de leurs recherches (soyez indulgents, ce n'est pas toujours facile !). Classez ensuite les informations en fonction de leur niveau de confidentialité :

- **Public** : ce sont les informations générales, les rumeurs et les nouvelles librement accessibles à tous.
- **Réservé** : ce sont des informations plus précises, sans être secrètes pour autant, qui sont disponibles auprès de personnes un peu mieux informées (et qui vont peut-être se montrer méfiantes). On classe dans cette catégorie toutes

les informations qui peuvent être découvertes par le biais de compétences ou de connaissances particulières (un combattant qui étudie la tactique d'une armée ennemie, par exemple).

- **Confidentiel** : ces informations ne sont disponibles qu'auprès de personnes bien informées, et elles concernent souvent des sujets sensibles (dans ce cas, l'interlocuteur se montre très réticent à dire ce qu'il sait). Accéder à ce type d'informations nécessite toujours de bons contacts, et des méthodes parfois plus efficaces qu'une simple discussion de taverne (corruption, chantage, menace, usage de la force, interception d'un messenger...). Si les PJ veulent interroger un personnage puissant, il faudra de plus compter avec son entourage et ses gardes du corps.
- **Secret** : ces informations – toujours sensibles – ne sont disponibles qu'auprès d'un nombre très restreint de personnes, qu'il faut d'abord identifier et qui refuseront de parler à moins d'y être véritablement contraintes. Il peut aussi s'agir de documents secrets, gardés en lieu sûr. Dans cette campagne, la découverte de ce type d'informations fait la plupart du temps l'objet d'un scénario.
- **Inaccessible** : bien entendu, certaines informations restent totalement inaccessibles aux PJ, soient parce que ceux-ci n'ont pas les moyens ou les contacts nécessaires pour les obtenir, soit pour des raisons scénaristiques (par exemple la véritable fonction de Thaad de Dasis).

Ce classement vous aidera à déterminer plus aisément les efforts que les personnages-joueurs devront déployer pour trouver ce qu'ils cherchent. N'oubliez pas que certaines recherches d'information demandent du temps : il faut interroger plusieurs personnes, visiter plusieurs lieux, etc. À vous de décider si les PJ obtiennent directement l'information, ou si un test est nécessaire pour cela. Les PJ peuvent également utiliser leur réseau de contacts, à condition que celui-ci soit suffisamment développé (et fiable).

Résister à la conquête

Cette section couvre les opérations militaires qui s'imposent dès l'instant où l'armée ennemie entre en Oblis. Si les possibilités d'actions sont

nombreuses, elles ne donnent généralement pas lieu à des intrigues particulièrement développées. Nous vous proposons donc de mettre tout cela en scène sous la forme de missions de courte durée, ou d'événements ponctuels que les PJ rencontrent sur leur route. Vous trouverez ici quelques-unes des situations auxquelles les personnages peuvent être confrontés. N'hésitez pas à combiner ces éléments entre eux !

Reconnaissance

Lorsque l'armée royale lance ses premiers raids sur le vicomté de Sala (et, plus tard, sur le vicomté de Mofast), les missions de reconnaissance font sans doute partie des premières tâches que l'on confie aux PJ, dans l'urgence. En tant qu'éclaireurs, ils doivent repérer les positions des groupes ennemis (ainsi que leurs effectifs) et déterminer les cibles des forces adverses, afin d'avertir les barons et les habitants du secteur. Les PJ ont un avantage sur l'ennemi, qui progresse lentement, se perd souvent dans les brumes, et se retrouve contraint à rester sur les routes principales.

L'enjeu de ces missions est de faire des observations précises et de prévenir les seigneurs locaux assez rapidement pour que les mesures adéquates soient prises à temps : attaque préventive (contre un groupe ennemi de faible envergure), organisation de la défense (si une attaque directe est trop risquée), ou fuite (si l'adversité est trop importante).

Défense d'un village/bourg

Les opérations de défense ont surtout lieu lors des premiers raids. Elles se font plus rares ensuite, parce que les bourgs et villages ont pour la plupart été abandonnés ou conquis. Une communauté isolée – ou cachée dans les brumes – peut toutefois échapper aux attaques pendant un certain temps, même si elle finira sans doute par susciter la convoitise un jour ou l'autre.

Chaque cas est unique, car de nombreuses variables peuvent jouer. Les paragraphes qui suivent présentent les principaux éléments à prendre en compte. Vous pouvez ainsi bâtir des situations sur mesure, en fonction du niveau des PJ et des enjeux ludiques que vous souhaitez mettre en place. Pour simplifier, trois types de communautés sont présentés : les villages, les petits bourgs et les gros bourgs (probablement des chefs-lieux de baronnie).

Moyens de défense – Un village ne peut normalement compter que sur une troupe composée de paysans armés de leurs outils et d'une efficacité très limitée. Les PJ y sont donc sans doute les seuls combattants dignes de ce nom. Un petit bourg peut lever une petite milice, et dispose parfois de quelques soldats. Un gros bourg compte une garnison d'hommes d'armes, renforcée par les chevaliers du baron s'il s'agit d'un chef-lieu. En ce qui concerne les structures défensives, voir l'encadré « Fortifications » dans *CB #4*, page 166. Dans nombre de cas, il faut se contenter de structures légères ou de simples barricades ! Le chef-lieu d'une baronnie possède un petit château, dans lequel les habitants peuvent venir se réfugier.

Temps disponible avant l'attaque – Tout dépend ici des informations dont les défenseurs disposent, ou du résultat des opérations de reconnaissance. Parfois, la communauté a le temps de se préparer à recevoir une attaque, mais dans bien des cas, le temps est compté (une scène classique : la construction d'une palissade, de barricades ou de pièges, pour défendre un lieu non protégé ou pour se ménager un avantage tactique). La situation la plus dramatique est celle dans laquelle une troupe ennemie lance un assaut à la surprise générale.

Rôle des PJ – Dans les gros bourgs, les PJ sont normalement intégrés dans le dispositif défensif, sous les ordres du seigneur du lieu ou d'un de ses représentants. Dans le cas d'une action purement défensive, leur rôle est de tenir une position : une rue, les abords d'une « maison forte » (ou de réserves de nourritures), une barricade, la porte principale du château, une section sur un mur d'enceinte, etc. Ce rôle de subalternes ne les empêche toutefois pas de briller, en brisant une attaque particulièrement dangereuse (menée par le chef ennemi ?) ou en donnant l'exemple aux troupes.

En revanche, dans une petite communauté, les PJ peuvent avoir un rôle de leaders. Tout repose sur eux, car les habitants du lieu ne sont pas d'une grande utilité et manquent d'expérience du combat, même s'ils peuvent toujours effectuer quelques petites actions préparées à l'avance (harcèlement, activation de pièges, etc.). Aux PJ de prévoir un plan, d'organiser les défenses et de motiver leurs « troupes » pendant le combat ! Une source d'inspiration indispensable : *Les Sept*

Samourais de Kurosawa... (Note : pour donner un ordre ou motiver un groupe, considérez qu'un PJ doit consacrer l'intégralité de son tour de combat à cette action, et éventuellement réussir un test de CHA.)

Adversité – Le niveau d'adversité est généralement en rapport avec le lieu à défendre. Si un simple village constitue une cible adaptée pour une petite bande de pillards, seule une troupe importante menée par un chef de guerre compétent peut espérer prendre un château. Voir aussi la section « Adversité », plus bas.

Complications – Bien entendu, de nombreux imprévus peuvent venir compliquer la vie des PJ : un banc de brumes grises spontanée qui apparaît, des suivants effrayés ou en déroute, un groupe ennemi qui trouve un point faible dans les défenses ou qui jette des torches sur les maisons pour provoquer un incendie, une prise d'otage, etc.

Après le combat – Remporter la victoire n'est souvent qu'un début. Face à une armée ennemie décidée à prendre le contrôle de la région, venir à bout d'un groupe d'assaillants ne fait que repousser le problème. Ainsi, à la fin du combat, certains des adversaires vont sans doute s'enfuir : s'ils font partie d'une unité régulière, ils reviendront tôt ou tard en compagnie d'une troupe plus importante. Les défenseurs ont donc tout intérêt à poursuivre les fuyards pour les capturer ou pour les réduire au silence. À moins qu'ils ne préfèrent évacuer les lieux et se réfugier dans un endroit plus sûr...

Adversité

Les listes de PNJ présentes dans *CB #3* (page 185) et dans le chapitre « Les outils du meneur de jeu » de cette partie d'*Oblis, le pays des brumes* vous aideront à construire des groupes d'adversaires équilibrés, en fonction de la puissance des personnages-joueurs. Le nombre d'adversaires devrait être à peu près équivalent à celui des PJ, ou légèrement supérieur, afin que les combats ne s'éternisent pas trop.

Vous pouvez également créer des groupes d'adversaires d'un niveau de puissance bien inférieur à celui des PJ. Cela vous permettra de lancer plusieurs vagues d'assaut dans un combat d'attrition : aucun des groupes n'est réellement en mesure de venir à bout des PJ, mais point de vie après point de vie, les conséquences du combat vont commen-

cer à se faire sentir. Cette méthode est particulièrement adaptée pour les combats défensifs de longue durée, lorsque les PJ doivent protéger un lieu ou un bout de rempart, ou dans les batailles rangées. Gardez néanmoins à l'esprit le fait que résoudre de tels combats prend du temps.

N'oubliez pas non plus que les PJ sont pris au milieu d'une véritable guerre. Si, pour eux, on privilégie les rencontres équilibrées et définies sur mesure (pour des raisons ludiques !), les pertes parmi leurs alliés peuvent être très lourdes. Même si leur camp est victorieux, les PJ peuvent très bien se retrouver au milieu des ruines fumantes d'un village détruit, jonché de cadavres et de blessés graves.

Il y a enfin les situations véritablement désespérées, dans lesquelles les PJ et leurs alliés ne peuvent strictement rien faire face à un ennemi supérieur en nombre. Les seules solutions envisageables sont alors la fuite... et la reddition. N'hésitez pas par exemple à mettre en scène un village ou un bourg menacé par une telle troupe, pour obliger les PJ à négocier une reddition. Le lieu sera dévasté et pillé, mais peut-être que les personnages parviendront à faire en sorte que les habitants soient au moins épargnés.

Ordre d'évacuation

Oblis a opté pour une stratégie défensive radicale, la « terre déserte », qui consiste à abandonner les lieux trop difficiles à tenir. Cette politique est mise en œuvre dès les premiers raids de l'armée royale sur le vicomté de Sala, puis plus tard lorsque Mofast est assiégée. Les barons locaux sont alors invités à faire évacuer les villages les plus vulnérables.

Les PJ peuvent être mis à contribution pour relayer cet ordre, surtout s'ils connaissent bien la région. Leur rôle est alors de protéger les réfugiés, et de les conduire via des routes sûres vers les bourgs les mieux protégés, les châteaux ou les cités de Sala et Mofast. La mission en elle-même ne présente que peu de risques, même si une bande de brigands se laissera sans doute tenter par un assaut sur le groupe de réfugiés que protègent les PJ.

Le véritable intérêt de ce genre d'action se trouve dans les complications qui peuvent survenir... L'ordre d'évacuation peut par exemple créer la panique dans un petit village, obligeant les PJ

à s'imposer face aux villageois qui partent dans tous les sens, à couper court aux discussions et à reprendre les choses en main.

Au contraire, les PJ peuvent également être confrontés à des villageois qui refusent d'abandonner leurs terres, dont ils sont devenus propriétaires suite à une charte de franchise octroyée par leur seigneur. Ils demandent aux PJ de les aider à se défendre, alors que l'attaque ennemie est imminente. Une variante plus dramatique : les PJ savent que toute défense est inutile, et que le village est condamné... Effectivement, s'ils reviennent sur les lieux, la communauté a été massacrée.

Plus tard, alors que l'armée ennemie progresse, les villageois jetés sur les routes se font de plus en plus nombreux, et tentent de gagner les grandes cités, les seigneuries les plus excentrées du nord-ouest (vers les Bois d'Oblis) ou les parties sud des vicomtés de Sala et Mofast, ou encore les territoires neutres des Marches elfiques. Les PJ peuvent dès lors se retrouver à gérer un groupe de plusieurs centaines de réfugiés !

Guérilla

Pris de court par l'attaque de l'armée royale, les Oblisiens ont été obligés de recourir à une stratégie défensive. Cela ne signifie pas pour autant que les actions offensives sont impossibles et inexistantes, bien au contraire. Les forces oblisiennes ne peuvent pas se permettre d'engager l'ennemi dans une bataille rangée traditionnelle, mais il reste les tactiques de la guérilla, particulièrement bien adaptées aux conditions « naturelles » d'Oblis : la connaissance des brumes grises est un atout pour les assaillants, qui peuvent s'y cacher et éviter les guetteurs. Parmi les possibilités :

- le harcèlement des unités ennemies, surtout lorsqu'elles sont vulnérables (en faible effectif, isolées ou perdues dans les brumes, en bivouac la nuit...),
- les embuscades contre les patrouilles ou les messagers,
- la destruction ou le pillage des caravanes de ravitaillement,
- la libération de prisonniers,
- la capture ou l'assassinat d'un chef de guerre ennemi (ou d'un collaborateur qui travaille avec l'armée royale)...

Tout cela nécessite de connaître les routes empruntées par les ennemis. Peu à l'aise avec les brumes, ceux-ci ont cependant tendance à suivre des chemins connus. Des PJ ayant bien appris leurs leçons peuvent également tromper l'adversaire en utilisant les techniques des « naufrageurs des brumes » !

À bas niveau (et avec un grade de simple compagnon, même émérite), les moyens d'actions des PJ sont malheureusement relativement limités. Ils peuvent néanmoins travailler de concert avec un chef de guerre obliésien qui loue leurs services. Les seigneurs obliésiens ne sont en effet pas forcément habitués à de telles opérations, et l'expertise des PJ est une réelle opportunité.

Défendre Sala

Le siège

Le quotidien d'une ville assiégée, c'est une attente interminable et angoissante. La cité fonctionne au ralenti et la nervosité de la population est palpable. Toutes les conversations tournent autour du rationnement de la nourriture, de l'eau qui pourrait venir à manquer, du comportement qu'adoptera l'armée ennemie si la ville venait à tomber...

La cité est totalement encerclée par les camps ennemis, qui se trouvent à un peu plus de 200 mètres. Du haut des murailles, on en perçoit les bruits et les lumières la nuit. Les volées d'insultes sont fréquentes, de part et d'autre. Au pied du mur d'enceinte, les maisons des faubourgs ont été vidées de leurs habitants (la plupart d'entre eux se sont réfugiés en ville et beaucoup dorment dans les rues). La zone située entre les faubourgs et l'ennemi (des champs), d'ordinaire si animée, est devenu un *no man's land* étrangement calme... Nul ne s'y risque à découvert, sous peine d'être immédiatement pris pour cible par les archers.

En ville, les personnages-joueurs sont intégrés aux forces militaires régulières (ils dépendent de leur lieutenant, Rag, qui est lui-même placé sous le commandement du vicomte). Ils sont alors très régulièrement chargés de la mission la plus ennuyeuse qui soit : le guet sur les remparts. La tâche n'est pas particulièrement compliquée mais les guetteurs peuvent toujours prévoir la prochaine attaque, en observant les préparatifs et les mouvements des troupes ennemies. La présence

persistante de bancs de brumes grises n'est même pas un problème : l'ennemi ne lancera pas un assaut d'envergure sans une bonne visibilité.

Un petit événement pour réveiller vos joueurs, alors que leurs personnages sont de garde la nuit : torches en main, quelques archers ennemis s'approchent à une centaine de mètres des remparts, pour tirer des flèches enflammées dans le but de provoquer un incendie en ville. Pour contrer ce plan, les PJ doivent agir rapidement après avoir repéré l'ennemi : réveiller les soldats qui somnoient au pied du chemin de ronde, faire tirer les archers et les pierrières pour chasser les indésirables. Il faut aussi faire prévenir les habitants pour qu'ils éteignent les débuts d'incendies, alors que les premiers traits de feu s'abattent sur la ville...

Assaut contre les remparts (D5)

Les attaques massives ont surtout lieu pendant les premiers jours du siège. Ne manquez pas l'occasion de faire participer les PJ à la défense des remparts ! Vous pouvez organiser cet événement en plusieurs étapes :

- Alors que l'ennemi se prépare, **les guetteurs donnent l'alerte** en soufflant dans leurs cornes de guerre. Tous les combattants se rendent alors à leur poste sur les remparts. Les PJ ayant été assignés à l'avance à une portion de remparts, dérangez-les alors qu'ils sont en train de discuter entre eux d'un point important. L'attaque n'aura pas lieu avant une bonne heure, mais tout le monde doit être prêt !
- Les PJ peuvent assister à **la manœuvre d'attaque de l'armée ennemie**, qui avance rapidement et en hurlant vers les remparts, sous une pluie de flèches et de projectiles lancés par les pierrières. De nombreux soldats se protègent à l'aide de leur bouclier, mais beaucoup tombent. Un PJ archer peut tirer sur l'ennemi (quatre ou cinq fois), mais s'il rate trop souvent sa cible, il se fait tancer vertement par un chevalier, qui lui rappelle qu'il faut économiser ses munitions...
- **Les assaillants placent des échelles d'assauts contre les remparts**, et tentent de prendre pied sur le chemin de ronde. Les PJ peuvent aider à repousser les échelles avec de longues perches munies de fourches (test de FOR), ou s'en prendre directement aux soldats ennemis qui empruntent les échelles et essaient

d'enjamber le mur. Dans ce dernier cas, utilisez le principe des « vagues d'assaut » (voir « Adversité », plus haut), contre des adversaires de moindre niveau (profil du Soldat, dans *CB #3* page 185).

- Sur leur secteur, les PJ devraient être largement à leur avantage, mais ils sont appelés en renfort sur un secteur voisin, car **l'ennemi y réussit à déborder les défenseurs !** Mettez en scène un combat contre des adversaires de leur niveau (un Sergent, assisté de plusieurs Soldats, toujours issus des profils de *CB #3*, page 185), sur un chemin de ronde étroit.

Infructueuses, les attaques contre les remparts se font ensuite plus rares, et s'arrêtent même un temps... avant l'action décisive de Laud de Varelles (voir « Combats urbains » et « Dernier carré », plus bas).

Entrer et sortir

Pouvoir entrer et sortir d'une ville assiégée est absolument nécessaire, pour communiquer avec l'extérieur et pour espionner l'ennemi. Ce n'est pas une opération impossible, à condition d'agir en finesse, c'est-à-dire **de nuit et avec discrétion**.

Les PJ peuvent sortir de la cité en empruntant une poterne ou en utilisant une échelle pour descendre le long des remparts. Ils doivent ensuite traverser les faubourgs abandonnés. C'est l'étape la plus facile, bien qu'ils puissent toujours tomber nez à nez avec un groupe ennemi, venus espionner la ville ou pour voler dans les maisons à la recherche de nourriture. Il faut ensuite traverser l'espace dégagé situé entre les faubourgs et les positions ennemis, puis passer les campements eux-mêmes, en évitant de se faire repérer par les patrouilles et les sentinelles. Même si la référence est anachronique, pensez aux opérations nocturnes entre les tranchées de la Première guerre mondiale !

Pour chacune des deux étapes précédentes, demandez un test de SAG aux PJ, avec une difficulté de 10 (ou plus, pour les personnages en armure lourde ou particulièrement encombrés). Les personnages les plus discrets peuvent partir en éclaireurs pour trouver un chemin sûr ou éliminer les sentinelles à l'avance (la difficulté du test des autres personnages passe alors à 5). Si la moitié du groupe au moins réussit (et qu'il

n'y pas d'échec critique), les PJ peuvent continuer à progresser. Sinon, ils attirent l'attention d'1D4 guetteur(s), intrigué(s) par un bruit ou par un mouvement suspect. Il faut alors se cacher, s'éloigner discrètement ou réduire l'ennemi au silence avant qu'il ne puisse donner l'alerte (ce sont de simples soldats).

Si l'alerte est donnée, l'adversité tourne rapidement au désavantage des PJ. Ils peuvent alors se replier vers les maisons abandonnées des faubourgs pour retenter leur chance plus tard... ou tenter un passage en force (une action risquée, et absolument pas discrète !). Attention, en cas d'échecs successifs, l'ennemi peut tout à fait relever son niveau d'alerte : les tests deviendront alors de plus en plus difficiles.

Pour entrer en ville, les PJ doivent traverser les lignes ennemies dans l'autre sens : vous pouvez donc appliquer la même procédure que pour la sortie. Être découvert a généralement moins de conséquences, car les adversaires ne poursuivront pas les PJ jusqu'au pied des murailles. Un simple système de mot de passe défini à l'avance permettra aux PJ de se faire accepter par les gardes (de plus, ces derniers les connaissent sans doute, maintenant).

***Note** : inutile de penser à emmener des chevaux, car dans la plupart des cas ces animaux se révèlent beaucoup trop bruyants. Les PJ peuvent cependant tenter d'en « emprunter » à l'ennemi !*

Combats urbains (D7)

Ça y est, l'ennemi a forcé les portes de la cité. C'est l'aube, les PJ n'ont pas assisté à l'attaque, mais ils sont rapidement mis au courant par les cornes d'alerte des soldats, le bruit des combats et les cris des habitants.

Si les PJ se dirigent vers la porte prise par l'ennemi, ils se rendent vite compte que la situation est perdue : la garnison de Sala recule et certains soldats fuient le combat, alors que des unités ennemies contournent le point de résistance et commencent à envahir la ville. Les personnages peuvent participer aux affrontements, mais l'avancée des troupes adverses est inexorable, et ils seront obligés à battre en retraite.

Les PJ vont sans doute tenter de gagner un lieu où ils seront en sécurité : le château du vicomte,

une maison où ils pourront se barricader ou toute autre cachette (ils peuvent également essayer de fuir la cité). Leur progression dans les rues de la ville livrée au chaos n'est pas aisée : les soldats ennemis attaquent tout groupe pris les armes à la main, et ils semblent sortir de tous les coins. Impuissants, les PJ assistent au saccage des maisons et aux premiers massacres.

Dans tous les combats dans lesquels les PJ sont impliqués, utilisez des adversaires de niveau inférieur (profil des Soldats, *CB #3* page 185), mais n'hésitez pas à faire intervenir des ennemis supplémentaires si les PJ s'attardent trop au même endroit ! Forcez-les à bouger tout le temps, à passer d'une rue à l'autre, à se cacher dans les recoins pour éviter les maraudeurs, organisez des courses-poursuites lorsqu'ils sont repérés. Les habitants, terrés dans leurs maisons, refusent d'ouvrir leurs portes pour les abriter.

Faites attention tout de même à ne pas trop affaiblir les PJ lors de cet épisode, ils risqueraient sinon de ne pas faire le poids lors de la scène suivante. Après deux ou trois confrontations, ou quand les personnages sont sur le point d'atteindre l'objectif qu'ils s'étaient fixés, passez à la section « Le dernier carré ».

Le dernier carré (D7)

Alors que les PJ tentent d'échapper aux soldats ennemis, ils se retrouvent sur une petite place où Arel, un chevalier salien, tente de défendre un groupe de maisons, avec l'aide de quelques citadins. Les personnages connaissent l'homme, pour l'avoir croisé plusieurs fois sur les remparts de la ville.

Ayant remarqué les PJ, le chevalier les appelle à l'aide. Les personnages n'ont guère le choix, car bien vite la place se retrouve cernée de toute part... Soumettez-les cette fois à des adversaires plus coriaces que ceux qu'ils ont rencontrés dans les rues (plusieurs Soldats menés par un Sergent – *CB #3* page 185 –, répartis en plusieurs vagues d'assaut), et n'hésitez pas à faire descendre les points de vie des PJ, voire à amener l'un d'eux au seuil de la mort. Pendant l'affrontement, les Saliens tombent les uns après les autres. Seul le chevalier résiste (il peut même venir en aide à un PJ en difficulté et s'interposer alors que l'adversaire s'apprête à délivrer un coup fatal).

Cette scène n'a cependant pas pour but de tuer les PJ. Il s'agit d'une conclusion un peu amère aux événements ayant conduit à la chute de Sala. La fin de cet épisode permet également une première rencontre avec Laud de Varelles. Celui-ci progresse actuellement vers le château du vicomte, avec ses partisans, tandis qu'une grande partie des soldats de l'armée royale se livre au pillage au lieu d'obéir aux ordres.

L'arrivée de Laud et de ses cavaliers sur la place où les PJ se battent fait déguerpier la plupart de leurs adversaires, qui ne souhaitent pas affronter la colère du chef de guerre. En hurlant, Laud rassemble les soldats, en promettant une mort rapide pour les traînants et les pillards. Pressé d'atteindre le château, il jette un regard froid sur les personnages avant de les abandonner à leur sort.

Les PJ se retrouvent seuls, mais n'ont pas non plus intérêt à s'attarder. Alors que l'armée ennemie prend petit à petit le contrôle de la ville, ils peuvent profiter du chaos ambiant pour quitter discrètement la cité.

Note : *un peu plus tard, le chevalier Arel est chassé de la ville, comme tous les hommes d'armes. Il se réfugie à Mofast, pour continuer la lutte contre l'armée royale. Il n'oubliera pas l'aide des PJ, qui gagnent ainsi un allié important pour leurs prochaines aventures.*

Suite (et fin) des arcs narratifs et des intrigues d'Oblis dans le prochain numéro !



CHRONIQUES OUBLIÉES™

Bonus : 7 voies de prestige !

Prestige : qualité qui frappe l'imagination et inspire l'admiration.

Après les profils de base (du barde au voleur), voici 7 nouvelles voies de prestige pour compléter notre tour d'horizon et les possibilités offertes aux joueurs de *Chroniques Oubliées - Fantasy*.

Voie du flibustier (Arquebusier)

Pirate, corsaire ou bandit des mers, le flibustier est un combattant impitoyable qui sait faire parler la poudre autant que le sabre.

Autres profils possibles : cette voie peut aussi convenir à un voleur ou un guerrier.

1. Pied marin : le personnage gagne un bonus de +5 sur tous les tests de DEX réalisés sur un bateau ou sur d'autres supports mobiles (ce qui comprend les chariots, les cordages, les ponts de corde). Il gagne un bonus de +5 sur les tous les tests relatifs à la natation et à la navigation.

2. Coup de crosse : une fois par tour, le personnage peut, au moment de son choix, accomplir une attaque gratuite avec la crosse d'une pétoire qu'il a utilisée précédemment lors du

tour pour une attaque à distance. Il utilise un d12 pour le test d'attaque et inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM.

3. À l'abordage ! : le personnage sait s'élaner vers ses ennemis et mettre du cœur dans sa première attaque au contact lors d'un combat. Lors de cette première attaque, il obtient un bonus de +5 en attaque et de +1d6 aux DM.

4. Sabre au poing (L) : à ce tour, le personnage peut tirer avec une arme à poudre d'une main et porter une attaque de contact sans pénalité avec une seconde arme (tenue dans son autre main).

5. Pas de quartier : pour le flibustier, il s'agit de vaincre ou mourir. Sa férocité est légendaire : il peut tenter une action d'attaque gratuite contre toute créature à son contact qui utilise une action de mouvement dans le but de s'éloigner de lui. Pour cette attaque, il obtient un bonus de +5 en attaque et de +1d6 aux DM.

Voie du béornide (barbare)

Les berserkers sont littéralement des guerriers-ours et il arrive que les plus puissants d'entre eux se rapprochent de leur animal-totem jusqu'à en adopter la philosophie, les techniques de combat et parfois même la forme.

Bonus minimoi !

Ce fut un crève-cœur, mais nous dûmes couper le familier (délirant) créé par kegron dans CB#5. Que tous les fans des films *Austin Powers* se rassurent, nous vous l'avons mis en bonus en marge à la fin de cet article ! À vos petits doigts !

Requis : tuer seul un grand mâle (voir grizzly, *CB#3* p.177) et boire son sang. Capacité à entrer en rage.

1. Caractère d'ours : le personnage gagne un bonus de +5 à tous les tests d'intimidation et, s'il possède la capacité Cri de guerre, il peut ajouter ce bonus à sa FOR lors de l'estimation des ennemis affectés par le cri. Désormais, il peut également utiliser la capacité Cri de guerre avec une action de mouvement.

2. Hibernation : le personnage peut dormir sans interruption jusqu'à 2 jours par rang. Durant cette période, il n'a besoin ni d'eau, ni de nourriture et ne souffre ni du froid ni de la chaleur ; il récupère normalement de ses blessures. Après avoir dormi plusieurs jours de suite, le barbare est capable de rester ce même nombre de jours sans dormir.

3. Métamorphose (L) : une fois par jour, le barbare peut dorénavant prendre la forme de son totem pendant $[1d6 + \text{Mod. de CON}]$ minutes. Une action limitée lui est nécessaire pour passer de la forme humaine à celle d'ours et réciproquement mais

s'il sombre dans l'inconscience, il reprend forme humaine immédiatement. Les caractéristiques du personnage deviennent celles de l'ours grizzly dont le profil est détaillé p.177 de *CB#3*. Le personnage conserve toutefois ses propres PV et son score d'INT. Sous sa forme d'ours, le personnage a tendance à réagir comme l'animal qu'il est devenu et il ne peut plus utiliser ses capacités de profil.

4. Étreinte de l'ours (L) : une fois par combat, le personnage peut se saisir d'un adversaire au score de FOR inférieur et l'écraser entre ses bras puissants. Sur un test d'attaque au contact réussi, le barbare inflige $[2d6 + \text{Mod. de FOR}]$ DM à sa cible (plus son éventuel bonus de rage) et l'immobilise entre ses bras, causant pour son adversaire une pénalité de -5 en DEF. À son tour, la victime peut tenter de se libérer avec un test de FOR en opposition ; en cas d'échec, elle ne peut faire aucune action. À chacun des tours suivants, tant que l'étreinte est maintenue, le barbare inflige à nouveau des DM sans avoir à réaliser son test d'attaque. Cette capacité peut être utilisée sous forme d'ours.



Cheaté !

La capacité Monture épique telle qu'elle est décrite dans CB#4 rend un peu ridicule les capacités de certains profils tels qu'ils étaient présentés (dont le drake de notre chevalier dragon). C'est une impardonnable faute de goût. En conséquence, le texte original de la capacité doit être remplacé par celui-ci : le personnage reçoit une monture de NC 4. À partir du niveau 16, le NC de la monture passe à 5.

5. Métamorphose supérieure (L) : les plus puissants guerriers-ours peuvent prendre la forme de leur totem jusqu'à 3 fois par jour. Ces métamorphoses durent jusqu'à [1d6 + Mod. de CON] heures à chaque fois. De plus, lorsqu'ils combattent sous cette forme, les barbares peuvent utiliser toutes les capacités de la voie de la rage.

Voie du Chevalier dragon

L'ordre des chevaliers dragons est une unité mythique et grandiose réservée à l'élite de la chevalerie d'un puissant empire. La voie présentée ci-dessous a été conçue à partir des symboles liés au dragon rouge mais elle peut évidemment être déclinée pour d'autres couleurs.

Requis : voie du cavalier et avoir choisi un drake au rang 5

1. Ordre du chevalier dragon : le chevalier rejoint l'ordre des chevaliers dragons avec le grade d'apprenti. Il reçoit des vêtements associés à son ordre (un énorme dragon rouge peint sur son armure et sur son bouclier) et il obtient une garde d'épée prenant la forme d'une gueule de dragon. Aussi longtemps qu'il porte ces vêtements, il gagne un bonus de +5 pour tous les tests de persuasion et d'intimidation. Ce bonus passe à +10 s'il chevauche son drake.

2. Épée de feu (L) : le chevalier peut enflammer son épée pour [5 + Mod. de CHA] tours. Elle inflige dès lors +1d6 DM de feu.

3. Résistance au feu : le chevalier est désormais un membre à part entière de l'ordre des chevaliers dragons. Il a appris à résister aux flammes les plus féroces et il retranche 5 points à tous les DM de feu subis (RD (feu) 5). Cette réduction passe à 10 une fois atteint le rang 5.

4. Monture puissante : le drake monté par le chevalier atteint sa pleine maturité, il augmente ses ca-

pacités offensives : Init 15, DEF 18, PV 20 + [4 x niveau], Att +12, DM 2d6+7 (FOR et CON +7).

5. Souffle enflammé : le drake du Chevalier est désormais capable de cracher du feu au prix d'une action d'attaque. S'il réussit un test d'attaque, il inflige 4d6 DM de feu à sa cible, ainsi que 2d6 DM de feu à toutes les cibles à moins de 3 mètres de sa cible initiale. En cas d'échec, l'ensemble des cibles subit seulement 1d6 DM. Ce crachat enflammé a une portée de 40 m.

Voie des éléments (druide)

S'il le druide est surtout connu comme protecteur des étendues sauvages, il faut aussi se rappeler qu'il est un maître des éléments capable de résister à la furie des environnements naturels.

Autres profils possibles : cette voie est également adaptée pour un magicien spécialiste de la magie élémentaire ou pour un moine. Toutefois, dans ce dernier cas, le personnage ne peut pas appliquer les capacités décrites à autrui et ne peut en faire usage que sur lui-même.

1. Terre : le druide ne fait qu'un avec la terre. Il ne peut plus être renversé et détecte automatiquement tous les pièges creusés dans le sol (trappes, fosses). Il gagne un bonus de +5 à tous les tests pour détecter des pièges ou des passages secrets dissimulés dans les murs de pierre ou au sol.

2. Eau : le druide peut marcher sur l'eau à sa guise (comme s'il s'agissait d'un sol stable). Il peut utiliser cette capacité pour en faire profiter autrui au prix d'une action limitée en touchant sa cible. Il peut ainsi affecter un nombre maximum de cibles égal au rang atteint dans la voie pour une durée de [1d6 + Mod. de SAG] minutes.

3. Air : le druide peut respirer dans n'importe quel milieu hostile, sous

l'eau comme dans un milieu empoisonné ou dénué d'air. Il peut utiliser cette capacité sur autrui au prix d'une action limitée en touchant sa cible. Il peut ainsi affecter un nombre maximum de cibles égal au rang atteint dans la voie pour une durée de [1d6 + Mod. de SAG] minutes.

4. Feu : le druide devient immunisé aux DM de feu et il ne reçoit plus que la moitié des DM de froid.

5. Forme élémentaire : le druide peut transformer son corps en chacun des différents éléments une fois par jour pendant [5 + Mod. de SAG] minutes. Chaque forme élémentaire lui permet de retrancher 5 points à tous les DM subis (RD 5) et lui octroie les capacités suivantes.

Feu : le personnage ajoute +2d6 DM de feu à toutes ses attaques au contact. Une créature qui s'attaque à lui avec des armes naturelles subit 1d6 DM pour chaque attaque réussie.

Eau : le personnage guérit toutes ses blessures au rythme de 3 PV par tour et il peut déformer son corps pour passer dans le moindre interstice.

Terre : le personnage obtient un bonus de +6 en FOR (+3 attaque, DM et tests de FOR) et en DEF.

Air : le personnage peut voler (à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement) et tous les DM physiques qui lui sont infligés ou qu'il inflige sont divisés par 2 (retranchez les 5 points de RD ensuite).

Voie du sang-dragon (ensorceleur)

Certains ensorceleurs tirent leurs pouvoirs d'une ascendance magique, un des héritages les plus fréquents est celui du sang de dragon.

Autre profil possible : la voie du dragon n'est pas réservée au sorcier, tous les profils sont a priori

éligibles. Toutefois, un moine pourrait plus particulièrement profiter de cette voie.

1. Ascendance draconique : choisissez une couleur de dragon pour l'ascendance de votre personnage. L'ensorceleur obtient une réduction des DM de 5 points correspondant au type d'énergie utilisé par le souffle du dragon. Cette résistance passe à 10 au rang 4 de la voie.

2. Férocité (L) : l'ensorceleur voit ses muscles se développer de façon spectaculaire pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours tandis que d'énormes griffes poussent subitement au bout de ses doigts. Pendant toute la durée de la transformation, il ne peut plus lancer de sort. Par contre, son score de FOR passe à 18 (+4) et il obtient une attaque de contact de griffes infligeant [1d6+4] DM.

3. Souffle du dragon : une fois par combat, par une action d'attaque, l'ensorceleur peut produire un souffle léthal correspondant à son ascendance. Ce souffle couvre une zone conique de 5 mètres de long sur 5 mètres de large à son extrémité et inflige 2d6 DM par rang atteint dans cette voie. Les victimes dans le cône d'effet peuvent diviser les DM infligés par 2 à condition de réussir un test de DEX difficulté [10 + rang].

4. Armure naturelle : le corps de l'ensorceleur se renforce et se couvre d'écailles lorsqu'il reçoit des blessures graves. Lorsque le personnage passe sous la moitié de ses PV, il gagne une réduction des DM de 5 points face à tous les types de dégâts.

5. Ailes de dragon (L) : l'ensorceleur déploie des ailes de dragon pendant [1d6 + Mod. de CHA] minutes. Ces ailes lui permettent de se déplacer en vol à une vitesse de 30 mètres par action de mouvement. Faire du surplace est une action gratuite.

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

Croc chronique !

Nous remercions Croc et Sip-pik de nous avoir proposé quelques voies de prestige supplémentaires dont la première à paraître dans *Casus Belli* (mais certainement pas la dernière) est la grandiose voie du Chevalier Dragon ci-contre.

N'oubliez pas que vous pouvez choisir la capacité épique Compagnon fidèle pour améliorer les performances de votre drake (+20 PV, +3 Att, DM et DEF) à partir du niveau 12.

Bonus familial !

Le Minimoï. À partir d'un petit morceau de sa chair, le personnage se dote d'une réplique miniature de sa personne. Cette réplique peut être créée à la suite d'une péripétie jouée/subie par le personnage. Le familier est l'exacte copie de son maître mais mesure environ 30 cm. Son caractère et son attitude tendent à caricaturer les défauts et les qualités du personnage (en les accentuant ou au contraire en prenant le contre-pied).

Caractéristiques : le Mod. de FOR du Minimoï est de -3, son Mod. de DEX est égal à celui du personnage +2 et tous ses autres Mod. sont égaux à ceux du personnage -1.

Un Minimoï se déplace de 10 m par action de mouvement ; il peut toutefois se téléporter au contact de son maître par une action gratuite une fois par tour.

Pouvoir mineur. Égocentrisme : par une action de mouvement, le personnage peut se téléporter au contact de son Minimoï.

Pouvoir supérieur. Clone : une fois par jour, par une action limitée, le Minimoï peut grandir jusqu'à prendre une taille normale et devenir le double exacte du personnage pendant [3+Mod. de CHA] tour. Les deux personnages ont exactement les mêmes caractéristiques, le joueur les fait agir une fois par tour de façon indépendante.

Le familier perd son pouvoir de réduction des DM pendant toute la durée de cet effet.

Voie de l'enchanteur (forgesort)

Le forgesort est le profil qui permet normalement de créer les objets magiques. Toutefois, il existait jusqu'ici des artefacts dont la création ne correspondait à aucune capacité décrite dans les règles de CO. La voie de l'enchanteur comble cette lacune.

1. Parchemins : le forgesort devient capable de créer des parchemins et peut inscrire un sort au prix d'un jour de travail et de 5 pa par rang du sort. S'il ne connaît pas lui-même le sort, il doit se faire aider par un personnage capable de le lancer puis doit réussir un test d'INT difficulté [10 + 2 x rang du sort]. En cas d'échec, le parchemin est inutilisable. En cas de réussite ou d'échec critique, le MJ est libre de préparer une petite surprise de son cru...

2. Grimoires : le personnage peut créer des grimoires (cf. objets magiques). Il peut y inscrire un nombre de rangs de sort maximum égal à son niveau pour un coût de 50 po et au prix d'une semaine de travail par rang. S'il ne connaît pas lui-même un des sorts à inscrire, il doit se faire aider par un personnage qui sait le lancer. À la fin du processus, il doit réussir un test d'INT difficulté [10 + 2 x rang du sort le plus puissant inscrit]. En cas de succès, le forgesort doit insuffler un peu d'énergie vitale dans l'objet : il sacrifie à cette fin 1 PV qu'il perd définitivement.

3. Propriétés étranges : le forgesort est dorénavant capable d'apporter une propriété spéciale (comme celles décrites au chapitre des objets magiques dans CB#3) à un objet de sa création. Cet apport lui demande un mois de travail et la dépense de 100 po (qui s'ajoutent au coût de fabrication de l'objet) par niveau de magie. Il doit de plus utiliser un composant rare et précieux en rapport avec l'objet

(de l'ichor de dragon rouge pour une épée de feu par exemple). À partir du rang 5, il peut ajouter 2 propriétés spéciales à un objet.

4. Objet de puissance : le forgesort est capable de créer des objets qui octroient des bonus aux Mod. de Carac. au prix de 2 mois de travail et de 200 po par point de bonus. Un tel objet nécessite le sacrifice de 1 PV (permanent). Le bonus maximum que peut obtenir le forgesort est égal à son niveau divisé par 5 (arrondi à l'inférieur).

5. Artefacts d'exception : les voies de forgesort ne permettent pas de créer d'objets avec un niveau de magie supérieur à 5. Désormais, le personnage peut cumuler sur un même objet les effets des capacités Artefact majeur, Rune de pouvoir ou encore Propriétés étranges pour un niveau de magie total égal au maximum à son niveau divisé par 2.

Voie de la magie primitive (nécromancien)

Un nécromancien n'est pas forcément un magicien avide de pouvoir qui tente des expériences interdites au fond des cimetières en consultant des ouvrages impies. Le shaman d'une tribu primitive pour qui la puissance de la mort et du sang est une simple tradition culturelle est un autre exemple d'interprétation de ce profil.

Autres profils : tous les lanceurs de sort ainsi que le prêtre et le druide.

1. Gri-gri (L) : le nécromancien utilise un petit fétiche (crâne d'oiseau, petite pierre, statuette) sur lequel il fait couler un peu de son sang afin de lui conférer du pouvoir. Ce rituel se traduit par le sacrifice de 1 PV. Le fétiche permet ensuite au joueur du personnage portant le gri-gri la relance de 1d20 au moment de son choix dans un laps de temps de 12h.

Le gri-gri perd son pouvoir au terme de ce délai. En rendant la perte du PV permanente (maximum de PV réduit de 1), le gri-gri permet de relancer 1d20 une fois par jour tous les jours. S'il est détruit, le nécromancien récupère son PV. Le nécromancien peut créer ainsi plusieurs gris-gris.

2. Rituel primitif (L) : après avoir consacré 10 minutes à psalmodier, danser et préparer des ingrédients occultes, le nécromancien choisit un sort parmi ceux de sa connaissance. Lors de sa prochaine utilisation de ce sort, il double un paramètre : la portée, les DM ou le nombre de cibles affectées. Au rang 2, le Nécromancien ne peut préparer qu'un seul sort à la fois par ce biais ; à partir du rang 4, il peut préparer jusqu'à 2 sorts différents (par deux rituels distincts) en utilisant cette capacité.

3. Magie du sang : en sacrifiant 1d4 PV, le nécromancien obtient la possibilité de lancer un sort en une action d'attaque à ce tour au lieu de le faire en une action limitée. En sacrifiant 2d4 PV, le nécromancien obtient la possibilité de lancer un sort en action de mouvement lors de ce tour. Il lui est donc possible de lancer un sort en une action d'attaque et un autre en une action de mouvement durant le même tour en sacrifiant un total de 3d4 PV. Les sorts affectés par cette capacité sont limités au rang 3.

4. Vents des âmes (L) : le nécromancien invoque des esprits torturés qui hurlent et tourmentent un ennemi pendant un nombre de tours égal à son Mod. d'INT. Pendant la durée du sort, la cible peine à se concentrer et elle ne peut réaliser aucune action limitée à moins de réussir un test de SAG difficulté 12 à chaque tour. De plus, cette tempête nécrotique bloque tout effet de soins dont la cible pourrait bénéficier (elle ne peut pas se régénérer ou être soignée).



5. Mauvais œil : tant que le nécromancien regarde sa cible avec le mauvais œil, celle-ci est accablée de malchance. En plus de ses actions normales, le personnage peut poser le mauvais œil sur la cible de son choix à chaque tour (avec une portée de 20 mètres). La victime choisie subit une pénalité de -2 à tous les tests. Si elle obtient un résultat de 1 ou 2 au d20 alors qu'elle est sous l'effet du mauvais œil, le joueur peut décider en accord avec le MJ des conséquences extrêmement désagréables que cet échec critique a pour la cible. S'il s'agit d'une créature ou d'un PNJ mineur, un résultat de 1 conduit généralement à sa mort d'une façon grotesque et/ou atroce.

Laurent Bernasconi, *Croc et Sippik*
Illustrations Anne Rouvin

CHRONIQUES OUBLIÉES CONTEMPORAIN BETA

Dans le prochain numéro, nous laisserons de côté la *Fantasy* pour vous proposer une adaptation du système CO au genre « contemporain ».

Nous vous donnons rendez-vous dès maintenant sur le site et le forum de *Casus/BBE* pour télécharger gratuitement notre BETA et nous faire part de vos retours ! Aidez-nous à publier dans CB#8 la meilleure version possible de *CO Contemporain* !

BÂTISSSES & ARTIFICES

Bâtisses & Artifices n°7

Le Pont médiéval

Le Pont aux Renoilles

Pont au Change, pont aux Meuniers, Old London Bridge... Ces noms deviennent vite familiers quand on s'intéresse à l'architecture des villes médiévales. L'aspect de ces ponts bordés de maisons et grouillants de vie a de quoi frapper bien des imaginations. Mais paradoxalement, si les villes médiévales-fantastiques sont légion en JdR, personne n'a véritablement proposé quelque chose de concret sur ce thème, hormis Flying Buffalo et son très moyen City Book VII : King's River Bridge. C'est pourquoi nous avons demandé à notre cartographe fou, Fred Lipari, de se pencher sur le sujet.

Théritage, refuge, opportunité, maintes âmes ont leur demeure ici, et la place manque pour en décrire tout le détail. Un plan, des échoppes et les principales figures, pour le reste c'est à vous de jouer; Bienvenue sur le pont aux Renoilles...

Qu'il soit situé au cœur de votre ville ou serve de point d'entrée secondaire pour une cité, le Pont aux Renoilles est un très vieil édifice maintes fois détruit et reconstruit au cours des siècles. Lassés des incendies, le commanditaire et son architecte ont opté pour la pierre. Les maisons, initialement louées pour amortir l'édifice, ont été rachetées au fil du temps par leurs habitants. L'opération est intéressante, puisqu'habiter sur un pont dispense de payer les taxes de sol.

Peu à peu s'est constituée une communauté plus ou moins autonome ayant ses propres revendications. Un édile représentant les « renoilliens », les habitants du pont, siège au Conseil des Quartiers de la Ville. En échange de la dispense de taxes, les renoilliens doivent assurer eux-mêmes l'entretien, la solidité² et la protection du pont.

1 **Armand Delatierre dit « Capt'ain Dragon »**

Kobold aux écailles rougeâtres, ridicule dans son armure trop grande pour lui.

Compétent malgré les moqueries permanentes, il dirige d'une main de fer une dizaine de gardes.

- **Rumeur** : Polymorphisation permanente pour des raisons variables.

- **Réalité** : Kartnostok est un kobold mythomane ayant usurpé l'identité du défunt Armand.

2 **Le temple du Père Agrippin**

Ventripotent et gras, un visage rond et mou, portant tunique blanche et scapulaire noir.

Le Père Agrippin accueille les voyageurs souhaitant se recueillir et tente d'instruire les gamins du pont.

- **Rumeurs** : Le temple est en pitoyable état, ce qui est étonnant compte tenu des offrandes. Il servirait en réalité un culte mystérieux.

- **Réalité** : C'est un prêtre-guerrier capable d'animer et de contrôler les statues ornant le châtelet. Les offrandes vont avant tout à ces « œuvres personnelles ».

1 « Grenouilles » en vieux français.

2 Voir encadré



Armand Delatierre, dit « Capt'ain Dragon » (1)



3 **Vespiel, facilitateur**

La cinquantaine, sec et musclé, yeux bleus, crâne rasé, vêtements bien coupés.

Z'êtes nouveau en ville ? Moyennant finance, Vespiel vous trouve un guide, des contacts utiles, une auberge ou un hôtel particulier à louer, etc. Poli et efficace, mais légèrement distant, avec un côté militaire.

- **Rumeur** : Vespiel facilite l'entrée à des personnes douteuses en échange de services.

- **Réalité** : Vespiel sert d'espion aux autorités de la ville. L'idée de travailler à son compte commence à le titiller...

4 **Ymeline, boyante**

Ymeline : brunette, les yeux globuleux, unijambiste. Quinquin : petit homme discret mais charismatique,

en habits stricts mais élégants, chapeau, gants et canne.

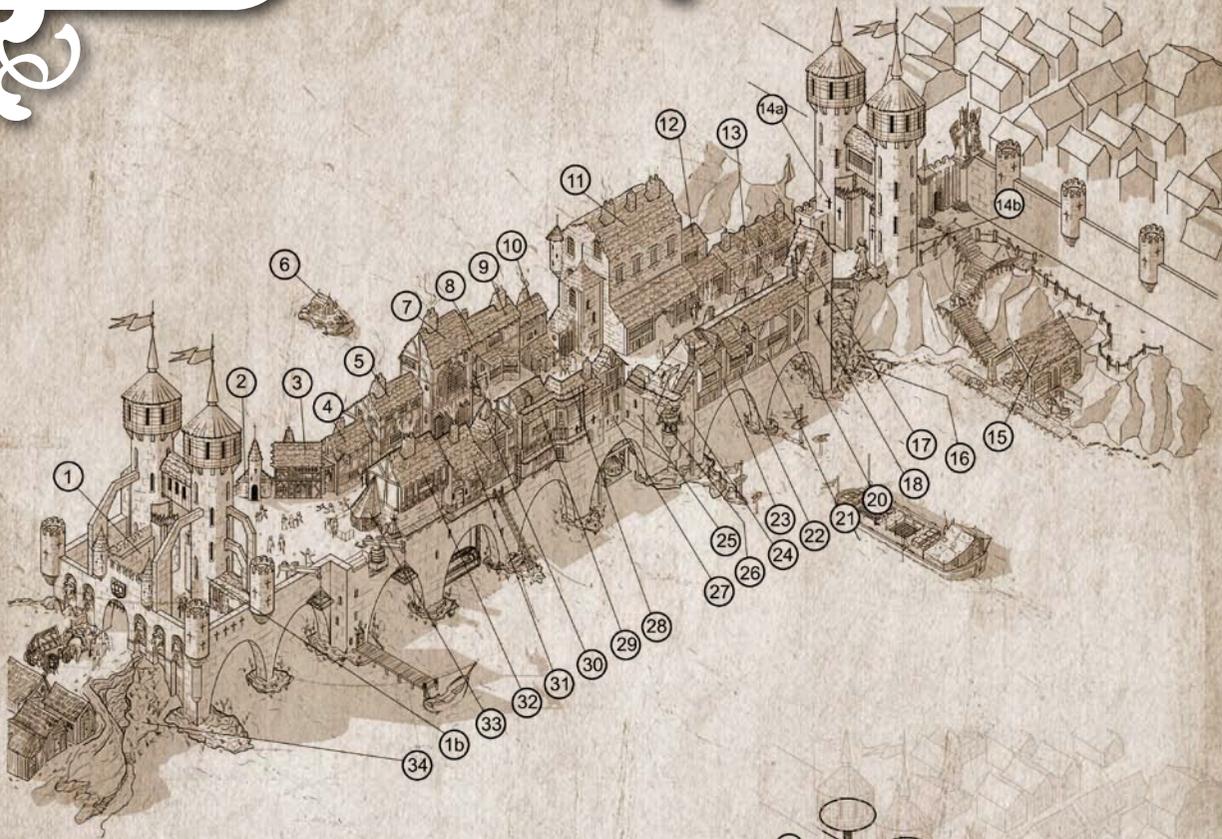
Ancienne rainne (29) victime d'un accident lui ayant coûté une jambe, elle est une fine psychologue dotée d'un vrai don de voyance (5 % des prédictions). Ymeline vend des talismans et des minéraux (ses crapaudines, à usage unique, sont très efficaces contre les poisons communs). Son mari, Quinquin, part vers 8h pour ne rentrer que vers 17h et est très amoureux de sa femme.

- **Rumeur** : Elle serait capable de lancer le mauvais œil et de transformer ses ennemis en crapaud. Lui serait un employé aux écritures du Duc.

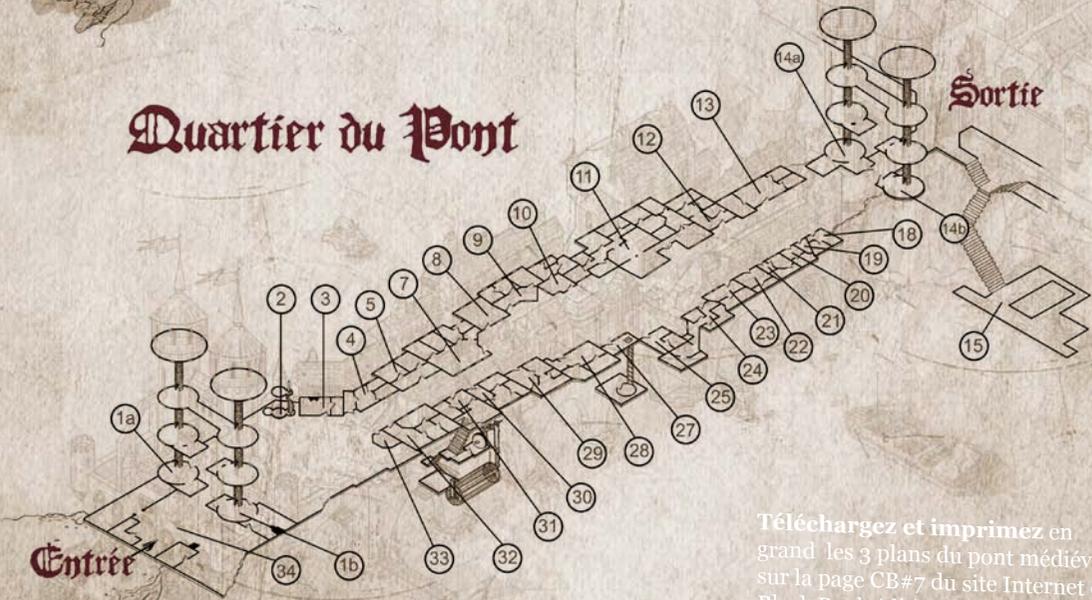
- **Réalité** : Ymeline est effrayée par un don qu'elle ne comprend pas. Quinquin est un tueur à gage ducal, redoutablement efficace, aux horaires de fonctionnaire. →

Où est passé le numéro IV ?

Ce bâtiment vous appartient. Faites-en ce que bon vous semble en accord avec votre scénario ou votre campagne. Par ailleurs, n'hésitez pas à poster vos créations et suggestions dans la partie du forum Black Book dédiée à *Casus Belli* (<http://www.black-book-editions.fr/forum/index.php?board=11.0>). La meilleure proposition pour ce bâtiment pourrait bien se retrouver prochainement dans les pages de votre mag préféré...



Quartier du Pont



Téléchargez et imprimez en grand les 3 plans du pont médiéval sur la page CB#7 du site Internet de Black Book éditions !

6 Anachor, ermite

Sale et pouilleux, uniquement habillé d'un pagne et d'un turban.

Anachor a fait le vœu de se consacrer à la méditation. Parfois consulté pour d'épineux problèmes, ses conseils sont plein de sagesse quoiqu'obscurs. Son seul contact régulier est Gus (26) qui le ravitaille.

• **Rumeur** : C'est un envoyé des Dieux. Ne pas le voir le matin est un signe de catastrophe.

• **Réalité** : Ce puissant mage blanc dissimule un portail dimensionnel donnant dans un petit territoire de poche de sa création.

7 Igzelle, esthéticienne

La trentaine, petite et gironde, yeux verts, longs cheveux blonds, robe de lin la mettant en valeur.

Avec son époux Reynardo, un homme jeune, taciturne et musclé, elle dirige la Douceur, un établissement de bains et de « soins » du corps.

• **Rumeur** : Reynardo serait le fils d'un client de marque.

• **Réalité** : Initiée d'Eros, ses filles subjugent parfois un client influent s'il est potentiellement utile.

8 Le Beignet doré [Pentic]

Pentic, taille moyenne, nez cassé.

Taverne assez quelconque servant toutes sortes de mets frits ou rissolés. On sent l'échoppe bien avant de la voir mais ce n'est pas cher et plutôt bon.

• **Rumeur** : On trouve de tout dans les plats : chat, chien, pigeon et même du rat !

• **Réalité** : Pentic est le cousin de Guiselle (18). La concurrence est rude, tous les coups sont permis.

9 Au blaireau moussu [Julius, barbier]

Julius, bel homme, la trentaine, distingué et maniéré, moustache cirée.

Établissement florissant connu pour sa propreté immaculée, ses prix modérés et le geste quasi-surnaturel du propriétaire.

• **Rumeur** : Un si bel homme insensible aux charmes féminins, ce n'est pas normal !

• **Réalité** : Sœur violée puis assassinée sur le pont il y a quelques années. Seul indice : quelques cheveux arrachés à son agresseur. Julius a passé un pacte avec les forces obscures pour retrouver le propriétaire. Dispose désormais d'un rasoir-démon capable de lui indiquer si les cheveux qu'il coupe appartiennent au propriétaire de la preuve capillaire. Tôt ou tard, l'entité exigera son dû...

10 Sigisbaud, écrivain public

La trentaine, longs cheveux gras autour d'une calvitie précoce, yeux plissés en permanence, début de bedaine, vêtements tachés d'encre.

« Maître Sigisbaud » ne quitte jamais le pont. Du matin au soir, il offre ses services aux illettrés moyennant finance : lecture des lettres, rédaction du courrier, réponses, papiers officiels, etc. Rigoureusement honnête, il est aussi consulté pour des actes notariés ou commerciaux.

• **Rumeur** : Reçoit beaucoup de visites d'individus bizarres. On entend parfois d'étranges bribes de conversation dans l'arrière-boutique...

• **Réalité** : Écrit des pièces de théâtre satirique. Sigisbaud s'est réfugié sur le pont pour éviter de se faire bastonner par l'une de ses cibles. Ses visiteurs sont des acteurs, qui rêpent parfois sous sa direction.

11 La Fabrique

Institution municipale dont la tâche est de trouver du travail aux nombreux campagnards désireux de s'établir en ville. Il suffit de passer la porte et d'expliquer ce que l'on →

Piles du pont et tunnels

- Au fil des années, les piles du pont ont été évidées par des habitants peu scrupuleux. C'est désormais interdit et étroitement surveillé. La structure a été renforcée et le pont est à nouveau solide. On trouve dans les anciennes structures creusées des entrepôts, des ateliers, des caves et quelques logements.
- De la même façon, creuser des tunnels sous la rivière à partir des piles a été très tentant. Il y a de cela vingt ans environ, sous la pression du Duc, Harpagnot a fait boucher les passages existants. Tous sauf celui qui part de chez lui évidemment. Des vérifications ont lieu régulièrement mais des tronçons en cul-de-sac existent toujours.

sait faire. On peut y loger pendant quelques jours avant d'être dirigé vers une guilde ou un entrepreneur. Quand il y a plus de bras que d'emplois, les « déportés » sont reconduits au château par les employés.

Maître Heydien (*la cinquantaine replète, robe et chaperon fourré, long nez, bésicles, se déplace avec une canne*) dirige d'autres institutions municipales en plus de la Fabrique. Il passe quelques jours par mois pour présider deux à trois réunions, donner des directives et serrer des mains. Ismal (*la trentaine, cheveux blonds clairsemés, vêtements usés et tachés d'encre, aucun humour*) est un clerc comme les autres, qui remplit des dossiers et fait de son mieux pour écœurer les malheureux.

Dame Sitonia (*vingt-cinq ans, accent châtié, tenue stricte vaguement monastique, compatissante mais ferme*) est une bourgeoise de la ville qui gère la distribution des repas chauds aux « appointés » en attente.

- **Rumeur** : Il entre beaucoup plus de gens qu'il n'en ressort. Que deviennent les autres ?

- **Réalité** : Quelques pièces glissées à Ismal peuvent faire la différence entre une expulsion et un poste en ville. Moyennant une somme plus importante, la place octroyée ne sera pas trop désagréable.

12 **Tiegan, pathologiste humorale**
Grand, élancé, le visage émacié, ample tenue blanche en lin.

Spécialiste en lecture des humeurs du corps, il est capable de reconnaître toute maladie à la seule observation de la couleur de la peau et des matières excrétées (plus une saignée éventuelle). Charlatan pour beaucoup, il n'accepte toutefois aucun paiement sans guérison.

- **Rumeurs** : Facile de soigner quand on a provoqué la maladie !

Un grand médecin ayant eu des problèmes...

- **Réalité** : Se sert honnêtement de compétences acquises auprès d'un druide médecin. Les bons remèdes et la méthode Coué font le reste.

13 **Dame Hilde, matériel pour aventuriers et pour chats**

Brune, yeux verts, la quarantaine opulente, vêtements élégants, sourire à fossettes. Jan a une quinzaine d'années, les cheveux châtain et l'air éveillé.

Dame Hilde et son fils Jan vendent des vêtements chauds, des tentes, de la viande séchée, du répulsif à gobelins, etc. Mariée à un aventurier disparu depuis quelques années, elle a reporté son affection sur ses chats. Sa douzaine de félins plus ou moins pelés considèrent le pont comme leur terrain de jeux privé, chaperdent dans les cuisines, se battent, miaulent, etc. Les voisins râlent mais reconnaissent qu'il y a moins de rats.

- **Rumeur** : Son mari aurait servi de pâte pour chats.

- **Réalité** : En se concentrant, elle peut « voir » à travers les yeux de ses chats. Dame Hilde est donc très bien informée sur ses voisins.

14 **[a et b] Déron et Déran, frères jumeaux ennemis**

La trentaine, petits, rondouillards, chauves avant l'heure.

Les jumeaux sont tous les deux fonctionnaires à l'octroi de la ville. Bien que se détestant cordialement, le hasard des affectations administratives les forcent à travailler ensemble. Aujourd'hui, c'est à celui qui récoltera le plus d'argent !

- **Rumeurs** : Leur rivalité nuit aux affaires mais certains, dont des contrebandiers, en jouent et en profitent largement.



Dame Hilde (13)

• **Réalité** : Le meilleur des deux pourrait bien devenir le Percepteur de la Ville, à la grande fierté d'une famille qui les a toujours poussés à la compétition.

15 **Taboir**

Source précieuse pour qui cherche des renseignements, voici une petite communauté de lavandières dirigée par Gerveline, une grosse matrone moustachue au parler franc et au geste leste. De sévères empoignades ont lieu avec les « étrangers ».

• **Rumeurs** : Gerveline est membre de la pègre. Les lavandières forment une sorte de gang qu'il n'est pas bon de contrarier.

• **Réalité** : Harpagnol a décidé que l'endroit serait idéal pour un petit quai de fret et est sur le point d'en obtenir l'exploitation exclusive...

16 et 34 **Les élevages de Silur**

À la demande des autorités de la ville, Silur a aménagé ces zones (plus deux autres non visibles sur le plan) afin de permettre la présence permanente de huit grenouilles géantes (deux par emplacement) lesquelles sont enchaînées le jour et lâchées en semi-liberté dans la rivière à la nuit tombée. Les batraciens servent à la fois « d'oies du Capitole » et de nettoyeurs pour les abords du pont. Bien que dangereuses, les bestioles sont relativement domestiquées et restent tranquilles tant qu'on ne les ennuie pas (même les gamins les laissent de marbre).

17 **Gillo, funambule météorologue**

Sans âge, sec comme un coup de trique, la foulée tonique, crinière blanche et épaisse. Affable bien que peu disert.

Gillo passe le plus clair de son temps sur le pas de sa porte, juché en équilibre sur un tabouret. Le jour du marché, il tend une corde à travers

la rue et se livre à un impressionnant numéro de fildefériste. Il annonce ensuite infailliblement le temps pour la semaine à venir.

• **Rumeurs** : Gillo posséderait une bardée d'anneaux merveilleux dont il tirerait ses pouvoirs. C'est un monte-en-l'air renommé à la retraite.

• **Réalité** : Gillo est possédé par un élémentaire d'air qui a souhaité expérimenter une enveloppe corporelle.

17 **À la grande Grenouille**

Silur : grand sourire permanent, la cinquantaine, chauve et les yeux globuleux. Guiselle : froide, la peau lisse et le visage inexpressif.

Silur élève diverses variétés de grenouilles (voir 16 et 34). En période de basses eaux, il intervient avec ses bestioles géantes pour libérer les navires échoués ou enlisés. Guiselle tient un petit restaurant très couru où l'on sert de la grenouille sous toutes ses formes.

• **Rumeurs** : La Guilde des Assassins se fournit ici en poisons toxiques. Le petit Pierric, jamais retrouvé, aurait été dévoré...

• **Réalité** : Les grenouilles sont un élément de la défense de la Ville. Silur est donc « protégé » en haut lieu. Pathologiquement raciste, il suspecte, à raison, Guiselle d'être sous le charme du beau Khalam (28)

19 **Monsieur Croquemitaine**

La soixantaine, grand, sec, sale, les cheveux blancs, longs et filandreux.

Toujours habillé d'un costume jadis chic, Monsieur Croquemitaine, comme les enfants l'appellent, ne sort que rarement de chez lui et toujours de nuit pour se rendre sur les berges de la rivière qu'il contemple jusqu'à l'aube.

• **Rumeurs** : Il enlève les enfants et les noie avant de les manger. D'autres prétendent que c'est un vampire. →



Silur et Guiselle (17)

Ragotrs & démons

Des problèmes qui planent sur le pont, celui de Julius pourrait avoir les plus graves conséquences...

Fou de douleur, Julius (9) a passé un pacte avec un démon, espérant retrouver l'assassin de sa soeur sans réaliser qu'il se faisait rouler.

Ses chances de trouver le coupable sur le pont sont infinitésimales. Le démon entretient l'espoir en utilisant quelques rumeurs sur un "prédateur" agissant parfois dans la Ville ou sa région.

Lentement, il prend l'ascendant sur son "maître". Dans peu de temps, ce dernier deviendra un redoutable Jack l'événreur totalementement inconscient de ses actes.

Seul détail ignoré du démon : l'assassin, Robb (28), est de retour sur le pont. Et il finira bien par se faire couper les cheveux par Julius, obligeant ainsi le démon à aider son maître à accomplir sa vengeance et par la-même à retourner aux Enfers avec une seule âme (celle de Julius) comme le stipule le pacte.

A moins que... Robb a trouvé des indices liés aux crimes du prédateur... chez lui. Découvrira-t-il qu'il est lui-même manipulé depuis le début par Siphia, une belle sorcière qu'il a naguère larguée, et qui l'utilise pour éliminer ses rivales actuelles?

Assassin et vengeurs pourraient-ils s'allier pour mener le démon à rompre le pacte, quitte à lui offrir Siphia en échange? Cela se pourrait, si des aventuriers s'en mêlent...

• **Réalité** : Tristan de Firande est un riche noble devenu misanthrope à la mort de son épouse Isolt, noyée non loin du pont il y a de cela trente ans.

20 *À la Cisière du Pont* [confection, broderie et oriflammes]

Aalot : taille moyenne, queue-de-cheval noire, tiré à quatre épingles, profil d'aigle, léger accent indéfinissable.

Acabat : rondelette, vêtements simples et fonctionnels avec un je-ne-sais-quoi de distingué, vive et enjouée.

Le plus grand atelier de confection de la ville. On y trouve tout type de tissus et des vêtements pour toutes les couches de la société. Le couple est également fournisseur officiel des uniformes et des oriflammes de la cité. De nombreuses « petites mains » et brodeuses à domicile travaillent sous ses ordres.

• **Rumeurs** : L'obtention des « marchés publics » est douteuse. Aalot et Acabat seraient des rapiats despotiques envers leurs prestataires.

• **Réalité** : La disparition d'une cargaison de tissus payée d'avance a plombé les comptes. Aalot est sur le point de contracter un très gros prêt hypothécaire. Le prêteur, concurrent d'Harpagnol, en salive déjà...

21 *Maître Harpagnol*

De Funès dans L'Avare. Son valet tient de Montand dans La Folie des grandeurs.

Harpagnol est l'édile de la communauté et un homme d'affaires redoutable. Il est l'individu le plus riche du pont mais aussi le plus radin. Son valet, Frigoulin, est un charmeur invétéré.

• **Rumeur** : Serait le propriétaire de toutes les maisons du pont. C'est un bon édile mais il agit surtout en fonction de ses intérêts.

• **Réalité** : Frigoulin gère indirectement les basses besognes d'Harpa-

gnol, qui est le plus gros usurier de la Ville. Sa « danseuse » est le pont en lui-même. Un redoutable concurrent est néanmoins arrivé récemment dans la cité et la guerre va être totale.

22 *Au beau d'Or*

Chramm est une brute musclée portant tabard et tablier de cuir. Cou-teau de boucher à la ceinture.

Chramm est boucher et chaircuitier. Il connaît son métier, forme deux apprentis, se montre affable avec la clientèle. Il ne boit jamais. Sa femme, Mélisandre, tient la caisse en philosopant sur les événements du moment (pensez à la bouchère d'Anne Roumanoff...).

• **Rumeurs** : Certains auraient trouvé du cochon dans sa terrine de sanglier.

• **Réalité** : Rêve de devenir maître de guilde. Illettré, il prend discrètement des cours avec Sigisbaud. Mélisandre est une grenouille de bénitier collée aux basques d'Agrippin.

23 *À la belle Beau*

Belzum : grand, moustachu, vérolé, légère odeur.

Belzum, le maroquinier-tanneur, travaille toutes sortes de cuirs de fort belle façon. Ses bottes, ses gilets et ses pantalons en renouille géante sont très prisés, tout comme ses sacs parfaitement étanches.

• **Rumeur** : Belzum est un obsédé libidineux et vicieux sans cesse en recherche de nouvelles proies.

• **Réalité** : Ce pauvre gars, qui n'a guère de succès quand il ne paye pas, est un vrai Jean-Claude Dusse.

24 *Tibértius, récupérateur mal luné*

La trentaine, toujours impeccablement vêtu, les cheveux et les yeux noirs. Mathilda : grande perche osseuse et revêche, toujours habillée de noir.

Police, armée et octroi

Si une milice payée par les renoilliens assure bien l'ordre quotidien, les affaires de meurtres, d'espionnage et de contrebande restent du ressort des forces de police du Duc. Deux châtelets occupés chacun par une petite garnison ducale renforcent en outre la protection globale de la cité. Très régulièrement, la garde fluviale patrouille également dans la zone, s'occupant du contrôle des navires et de la surveillance de la rivière.

Un octroi ducal est prélevé sur les personnes et les marchandises dans les bâtisses qui bordent chaque rive du pont (1 pour ce qui entre en ville et en 14a-14b pour ce qui en sort). Dans le cas d'un pont au cœur de la cité, il s'agit juste d'un droit de passage modique et d'une rapide vérification de ce qui transite entre les deux rives.

Jours de fête

- Un petit marché se tient près du châtelet (14) chaque semaine. Les denrées sont exemptes de taxes puisque vendues sur le pont.
- La foire de la Ville (biennale) est l'occasion de pavoiser le pont qui devient quasiment impraticable pendant quatre jours.
- Chaque été, le pont organise des joutes nautiques très prisées en l'honneur des divinités des Eaux. Des quais flottants temporaires sont construits.
- Une grande procession aboutissant au temple à lieu une fois par an. Les châtelets sont fermés à la nuit tombée et les habitants festoient tous ensemble dans la rue jusqu'au petit matin. Le Duc y est systématiquement convié mais n'est venu qu'une seule fois.

Tibérius est dans la récupération et la revente (après réparation) d'objets trouvés dans la rivière. Épaulé de sa femme, Mathilda, il voudrait mettre un terme à l'élevage de grenouilles qui, selon lui, « nuit à son chiffre d'affaires ». Cette obsession joue sur son caractère.

• **Rumeurs** : Mathilda aurait eu une liaison avec Silur. Tibérius cherche à se venger.

• **Réalité** : Il est amoureux de Guiselle depuis qu'ils sont enfants. Mathilda le sait et cherche aussi à faire périr le commerce de sa rivale... pour se l'approprier. Après, on verra !

25 Le Guet

Guiart : ordinaire et faisant tout pour le rester. As du grimage (80 %).

Simonet : sac d'os à la puissance musculaire et à l'agilité insoupçonnée. 25 % de détection des mensonges.

Miliciens disposant de compétences de police municipale sur l'ensemble et les abords de l'édifice. Affables mais pas stupides, ils sont compétents et savent se faire respecter sans états d'âme.

• **Rumeurs** : Les habituelles rumeurs de corruption. Feraient des « ménages » sans trop de scrupules.

• **Réalité** : Guiart attend la grosse affaire pour enfin quitter ce trou à rats. Simonet rédige un traité de physiologie anthropométrique.

26 Gus, homme à tout faire abîmé

La soixantaine, maigrichon et rougeaud.

Gus habite dans le grenier de Tibérius. Il a trois activités : boire, canoter sur la rivière (pour pêcher, revendre à Tibérius ce qu'il trouve et approvisionner Anachor) et boire. Sinon, il cuve sur le pont ou les berges. On le voit même parfois parler aux grenouilles.

• **Rumeurs** : C'est un noble, un héros de guerre, un courtisan ou un riche marchand à qui il est arrivé des malheurs.

• **Réalité** : Fils de bourgeois bien éduqué ayant le don de parler aux animaux. Enfant, il a vu une « sorcière » périr sur le bûcher. Depuis, il vit dans l'angoisse permanente de subir le →



Guiart et Simonet (25)

Quelques PNJ de plus pour la route

Locataires ou hôtes, visiteurs quotidiens ou occasionnels, appréciés ou subis, ils sont aussi des figures familières du lieu :

- **Helvide**, vendeuse ambulante de quatre-saisons.
- **Gil**, jongleur de torches les jours de marché.
- **Garcende**, orpheline vendeuse d'allumettes qui vient d'arriver.
- **Sorin**, gaillard de 14 ans, chef des gamins du pont.
- **Eufémie**, mendiante indic' de la milice.
- **Nicolette**, tapineuse indépendante.
 - **Brunon**, portefaix.
 - **Richouard et sa bande**, voleurs « patentés » ne volant que les « touristes ».
 - Jeanette, brodeuse enceinte.
- **Sibille et Hagrold**, amoureux contrariés.
- **Les Baudoin et les Poncet**, famille et serveurs énervés des précédents.
 - **Eustache**, crieur public.
 - **Doat**, balayeur.
 - **Le Jacques et le Gilles**, paysans bien comme il faut.
 - **Burchard**, capitaine de *La Grosse* (péniche).
 - **Rodolphe et Aénor**, bourgeois arrogants.
 - **Philibert**, éradicateur de nuisibles.
 - **Guillot**, ramoneur.
 - **Renoul**, vendeur de marché.
 - **Durandet**, journalier.

même sort. Seul Anachor est au courant. Gus ne parle jamais aux chats !

27 *Ascelin, inventeur*

Le Père Fourasse avec la tête et le phrasé de Darry Cowl.

Touche-à-tout génial et ingénieur hors pair, il adore conceptualiser et se désintéresse de ses inventions une fois la théorie posée et les plans achevés. Il travaille actuellement sur une « machine à se mouvoir sous l'eau » à la demande des gamins du pont à qui il ne peut rien refuser. Un prototype est en cours d'assemblage sur une plateforme située sous l'arche de sa demeure. Les mots « magie » et « divinités » le font sortir de ses gonds.

• **Rumeur** : Si naïf qu'on pourrait lui demander d'inventer de quoi détruire l'univers...

• **Réalité** : Surveillé discrètement et en permanence par beaucoup de monde.

28 *La Rainette enjouée*

Almar : Omar Sharif à sa grande époque.

Robb le Jaloux : la cinquantaine, cultive une allure d'artiste maudit.

Il y a cinq ans, Almar Khalam vint du Sud lointain et ouvrit une petite auberge. Sa cuisine exotique délicieusement épicée et ses chambres confortables commencent à faire du tort aux autres établissements. Il loue une chambre à Robb le Jaloux, frère de Frigoulin, et musicien irascible dès lors que quelqu'un loue l'art de ses confrères. Il désespère de ne pouvoir se livrer à son art à cause des croassements incessants et, sans le sou, espère convaincre Harpagnol de devenir son mécène. Ce dernier rechigne à payer, surtout depuis qu'il l'a entendu jouer...

• **Rumeurs** : Almar : Affairiste redoutable. *La Rainette* abrite des amours interdites. Robb : un confrère outragé aurait mis sa tête à prix.

• **Réalité** : Almar est sur le point de faire une proposition commerciale honnête à Silur. Robb est l'assassin de la sœur de Julius, un excès de dévotion dont il ne se souvient absolument pas. Il est amoureux de Julius, mais trop timide pour lui déclarer sa flamme. Au point d'aller se faire couper les cheveux en ville...

Grouillant on tous dit !

Historiquement, le Pont Notre-Dame (Paris) comptait 61 à 70 maisons s'élevant pour la plupart sur six niveaux dès le début du XVI^{ème} siècle. Outre un rez-de-chaussée abritant des boutiques, chacune d'elle disposait de deux étages, d'un grenier-comble et de caves ou de celliers.

En considérant ces étages comme des logements desservis par des escaliers avec entrées individuelles à côté des boutiques, en ajoutant une grande galerie donnant sur la rue et de nombreuses passerelles côté rivière, vous aurez de quoi organiser quelques courses-poursuites endiablées. Pour de plus amples informations sur la réalité historique, M. Youri Carbonnier a écrit une très intéressante étude sur *Les maisons des ponts parisiens à la fin du XVIII^{ème} siècle*. Elle est disponible sur le net à l'adresse suivante :

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/hes_0752-5702_1998_num_17_4_2009

29 Le Ballet des raines, troupe de ballet fluvial

Rymia : la quarantaine, longues tresses, justaucorps noir, courbes parfaites. Dynamique, autoritaire.

Les raines : brunes, yeux globuleux, athlétiques, musclées.

Rymia organise des dîners-ballets aquatiques sur la rivière une fois par semaine. Le restaurant panoramique du premier étage offre une vue privilégiée sur le spectacle grâce à des murs amovibles. La danse funèbre avec les grenouilles de Silur est le clou du spectacle. Le reste de la semaine est consacré à l'entraînement ou à des déplacements pour des fêtes privées.

- **Rumeur** : Plusieurs raines ont été sacrifiées aux divinités des Eaux.

- **Réalité** : Une « malédiction » pèse sur le fleuve. Ceux qui passent plus de quelques heures par jour dans l'eau changent progressivement.

30 Lono, cadavreur merdoyeur

Grand brun massif joyeux et amateur d'humour noir.

Le très apprécié Lono convoie les cadavres jusqu'au cimetière, à l'extérieur de la ville. La mort nourrissant mal son homme, il loue aussi sa charrette à qui le souhaite et pratique un commerce saisonnier de fertilisant naturel : quelques établissements de la ville lui cèdent leurs tonneaux d'aisance qu'il revend ensuite aux paysans désireux de fumer leurs champs.

- **Rumeur** : Personne n'a vraiment envie de regarder ce que contient la charrette quand elle quitte la Ville...

- **Réalité** : Pas le temps de s'inquiéter de quelques glaviots sanglants et de ces vilaines veines marbrées apparues dernièrement...

31 A l'Épi Doré

Beato et Beatus sont des jumeaux ayant épousé des jumelles. L'un est meunier, l'autre boulanger. L'affaire

tourne plutôt bien et les couples, sans histoires, élèvent tranquillement leurs jumeaux et jumelles.

- **Rumeurs** : Des spéculations sur la farine et quelques petites tricheries concernant les taxes.

- **Réalité** : Les rumeurs sont vraies mais rien de bien méchant.

32 Magasin général

Anastase, Agata et leurs deux enfants : Richilde et Clodomir.

Les Olson de la Petite Maison dans la Prairie dans toute leur splendeur ! On y trouve de tout, du sucre aux bougies en passant par les clous et quelques objets magiques très mineurs. Agata est très (trop) impliquée dans la vie sociale du pont.

- **Rumeurs** : Clodomir fréquente la racaille et Richilde est une garce allumeuse.

- **Réalité** : Agata pousse Anastase (qui n'en a pas envie) à se présenter aux élections face à Harpagnol. Elle organise régulièrement des réunions entre dames à cet effet.

33 Les docks

Korsalic, colosse barbu.

Korsalic gère l'accostage des péniches et le déchargement des marchandises. Tous les matins, des journaliers se présentent pour du travail.

- **Rumeur** : À traiter aussi durement ses gars, Korsalic va finir par fréquenter les grenouilles géantes.

- **Réalité** : Korsalic est schizoïde. Il en souffre terriblement au point de songer au suicide.

La CasbéTeam : Pierre Balandier, Tom Berjoan, Laurent « Kermit » Bernasconi, Laurent Devernay, Julien Dutel, Géraud « Myvyrrian » G, Didier Guiserix, Jérôme « Brand » Larré, Tristan Lhomme, Philippe Rat, Marc Sautriot

Contremaître Philippe Rat
Illustrateur Didier Guiserix
Cartographe génial Fred Lipari



Korsalic (33)



MJ ONLY

28 MINUTES PLUS TARD

Vos joueurs débarquent dans moins d'une demi-heure. Peu importe que vous ayez oublié la date de la partie, qu'un créneau se soit libéré au dernier moment ou que vous ne sachiez pas dire non : c'est tout le temps dont vous disposez. Inutile de dire qu'il va falloir être efficace pour éviter que la partie ne tourne en eau de boudin. Chaque minute compte...

LES QUESTIONS FONDAMENTALES

Aspects ludiques :

- + Savez-vous à quel jeu vous allez jouer ?
- + One-shot ou suite d'une campagne ?
- + Qu'est-ce qui a déjà été décidé ?
- + Faut-il créer des PJ ? Combien de temps pouvez-vous passer sur cette tâche ?
- + Combien de temps doit durer la partie ?

Aspects logistiques :

- + Les joueurs attendus ont-ils tous été avertis ?
- + Le lieu dans lequel vous allez jouer est-il prêt à être utilisé ?
- + Avez-vous assez de provisions (manger, boire, pépitos, café, sucre, gobelets plastiques, etc.) ?

À moins d'être un meneur débutant, cela a déjà dû vous arriver de devoir animer une partie dans l'urgence. Même dans une situation assez confortable, comme la suite d'une campagne en cours, il est facile de paniquer et de gaspiller le peu de temps dont on dispose. Voici quelques astuces qui, même si elles ne feront pas le travail à votre place, devraient vous permettre d'aborder les choses plus sereinement.

LES PREMIÈRES QUESTIONS À SE POSER

Pour commencer, assurez-vous de bien avoir toutes les données nécessaires. Préparer une partie est loin de se limiter à pondre une intrigue ou à réviser les règles. Pour gagner du temps, il est souvent utile d'en dépenser au départ pour répondre aux questions de la marge ci-contre :

Autant faire simple : **délégez toute la logistique aux autres joueurs**. S'ils veulent jouer, le temps que vous terminiez, c'est à eux d'appeler leurs petits camarades, de faire la conversation, les courses, un brin de vaisselle si nécessaire, ou d'aller chercher les clés de la MJC. N'oubliez pas toutefois de le leur dire. La plupart des joueurs ne savent pas lire dans les pensées et il est plus sûr de demander les choses clairement si vous attendez d'eux qu'ils accomplissent certaines tâches.

Débarrassé des contraintes d'ordre pratique, vous serez plus en mesure de vous concentrer sur les aspects ludiques, beaucoup plus difficiles à déléguer. Après avoir rapidement déterminé à quoi vous allez jouer et pendant combien de temps, listez les contraintes relatives au jeu, aux PJ, à la campagne, etc. Évitez de stresser. Non seulement, cela ne vous aidera pas, mais vous n'avez aucune raison de le faire. En effet, il n'y a pas de meilleure ou de pire situation. La seule question que vous avez à vous poser désormais est : comment tourner tout cela à mon avantage ? Toutes ces contraintes sont autant de choses sur lesquelles vous pouvez vous appuyer pour imaginer votre scénario et, en dehors de celles-ci, vous pouvez faire ce que vous voulez et imposer tout ce qui vous facilite la vie...

Cette phase indispensable vous permet de dresser le « cahier des charges » du scénario que vous allez proposer. Les critères à remplir étant posé, considérant le temps à disposition, vous avez ensuite deux options principales : recycler un matériau que vous connaissez déjà ou vous créer un support pour improviser durant la partie.

SOLUTION 1 : LE RECYCLAGE

Écartons d'emblée le cas favorable où vous avez un scénario tout prêt pour



le jeu choisi et où une simple relecture suffit. En l'absence de scénario prêt-à-emploi, la solution de facilité est de **faire appel à ce que vous connaissez déjà**. À moins de disposer d'une aventure aussi courte que simple, vous n'aurez pas le temps de la lire plusieurs fois, ni de vous l'approprier. Privilégiez donc un scénario connu et adaptez-le à votre groupe (implication, rebondissements, etc.). Le pire serait de leur donner le sentiment d'être face à une situation qui aurait pu arriver à n'importe qui d'autre et qu'ils ne résoudront que par politesse.

Pour recycler une intrigue, n'hésitez pas à piocher dans :

+ **les scénarios pour les autres jeux**. Cela ne marche pas pour tous, mais certains genres se prêtent tout naturellement à la conversion : le

médiéval-fantastique et le space opera, l'antique et le super-héroïque ou l'urban fantasy, le genre « cape et épée » et les wu xia pian et autres shōnen, le chambara et le western, le post-apo et la science-fiction oppressante, le noir et le cyberpunk, etc.

+ **les autres œuvres de fiction** (cinéma, littérature, BD, jeux vidéo, etc.). Évitez simplement de reprendre une œuvre avec laquelle vous bassinez vos amis à longueur de journée ou vous risquez de ne pas faire illusion très longtemps. Pire, vous risquez de vous retrouver à citer *Robin des bois*, *La Guerre des étoiles* et *Battlestar Galactica* dans tous vos *MJ Only*.

Voici quelques conseils pour adapter efficacement une intrigue « empruntée » :



+ **cachez-en l'origine.** N'insultez pas vos joueurs en ménageant vos efforts pour maquiller l'intrigue (mais donnez leur des clés pour comprendre l'ambiance ou le décor s'ils ne viennent pas de la même source) ;

+ si la source de votre intrigue est évidente, pensez au premier twist qui vous vient en tête. **Ne l'utilisez pas et trouvez-en un second ;**

+ **liez les événements du scénario à ce qui rend l'univers de votre jeu unique.** Ne vous contentez pas de repeindre Port-Réal aux couleurs du Clan du Scorpion, ou de remplacer le Mur par la muraille Kaiu, créez des liens avec la chronologie et les PNJ les plus emblématiques de Rokugan ;

+ **liez-les également aux particularités de vos PJ** ou à ce que vous en devinez. Servez-vous autant que possible de ce qu'il s'est produit lors des sessions précédentes pour établir votre point de départ. Dans la suite du scénario, utilisez leurs ennemis récurrents comme adversaires, ou mieux, comme alliés ;

+ **ajoutez des scènes exploitant les règles emblématiques de votre jeu,** ces dernières donneront une autre saveur au scénario. Si vous transposez l'intrigue d'un *Cyberpunk* dans *James Bond 007*, remplacez la virée dans la matrice par une scène de drague ou de course-poursuite. La partie sera ainsi instantanément typée dans le genre approprié ;

+ **sautez l'introduction.** Commencez fort, par l'action ou le premier choix important. Cela dynamise la partie, camoufle un peu le scénario, et les joueurs ont autre chose à faire que chercher des similitudes ;

+ **fusionnez votre trame de base avec une autre intrigue.** Croisez *Avatar* et *Le Parrain*, *L'Odyssée* et *Chute libre* ;

+ **inversez des éléments-clés de l'intrigue.** Et si le shérif de Nottingham essayait juste de faire son boulot ?

+ **changez le sexe de quelques PNJ et ajoutez-leur des traits de caractère inédits.** Et si Obi Wan Kenobi avait été non seulement le maître, mais surtout la maîtresse d'Anakin et de Luke Skywalker ? Il y a fort à parier que personne ne reconnaîtrait la trame de *La Guerre des étoiles...* en tous cas pas au premier coup d'œil.

SOLUTION 2 : SE PRÉPARER À IMPROVISER

Quand rien ne veut correspondre et qu'une adaptation semble impossible ou trop difficile à réaliser dans les temps, il reste la possibilité de se construire des bases à partir desquelles improviser durant la partie. Cela reste une solution par défaut, mais de tels outils sont éminemment pratiques et peuvent même resservir pour compléter la préparation de parties de JdR plus conventionnelles. À tel point que l'on ne saurait trop vous conseiller la mise en place d'un « kit de survie du meneur » pour votre propre usage, urgence ou non (cf. marge ci-contre).

De fait, il est important de se souvenir que l'improvisation préparée est le meilleur moyen de concilier trois objectifs antagonistes :

+ laisser une liberté réelle aux joueurs sans chercher à les faire revenir dans les clous ;

+ proposer des intrigues riches, reposant sur une colonne vertébrale narrative travaillée ;

+ améliorer le ratio temps de préparation/impact en jeu.

Les méthodes ci-après devraient vous permettre d'improviser plus facilement. Elles se répartissent en

deux grands groupes : celles qui aident à trouver une idée initiale ou à donner une direction générale à la partie, et celles qui servent essentiellement pendant le jeu. Bien sûr, vous pouvez combiner ces outils et conseils comme vous le souhaitez. Lorsque vos joueurs seront là, les résultats compteront bien plus que l'orthodoxie.

TROUVER UNE IDÉE

En général, trouver une bonne idée directrice dans l'urgence est une tâche difficile. Avec les bons outils et un peu de pratique, on peut néanmoins obtenir de bons résultats assez rapidement. Essayez de n'y passer que 5 à 10 minutes afin d'avoir quelque chose de solide tout en gardant assez de temps pour développer cette base de travail.

Pour vous aider, voici quelques outils qui ont déjà fait leurs preuves.

LE PITCH

Cette méthode part du principe qu'une **idée peut être suffisamment forte pour générer à elle seule toute une partie**. Soit parce qu'elle amène à se poser des questions complémentaires dont vont découler les divers éléments du scénario. Soit parce qu'une fois les PJ impliqués, elle créera assez de jeu pour que vous n'ayez ensuite qu'à dérouler les conséquences des décisions prises par les joueurs. Dans tous les cas, cela fait un excellent point de départ pour vous faire une idée ce que vous allez faire jouer.

Rédiger un pitch

Pour créer un pitch intéressant, il faut s'assurer qu'il :

- + porte **son propre conflit**, problème, difficulté, etc. ;

- + **intrigue** suffisamment pour que les joueurs aient envie de découvrir ce qui peut se passer ;

- + pousse les PJ à agir.

D'expérience, les deux cadres suivants sont extrêmement efficaces :

- + [**quelqu'un**] veut [**quelque chose**] et [**quelqu'un ou quelque chose**] l'en empêche ;

- + un groupe de [**PJ**] doit [**accomplir la dernière chose qu'ils voudraient faire en temps normal**], sinon [**trucs pas bien**].

Il suffit ensuite compléter le tableau avec des **circonstances** (lieu, temps, élément déclencheur) et/ou des **enjeux**.

Voici, par exemple, des propositions issues de ces deux cadres :

(1) Dans *une auberge perdue au milieu du Japon*, juste après le *massacre des occupants d'un temple*, des *individus ayant tous des choses à cacher* veulent *poursuivre leur route avant l'arrivée des autorités*. Mais *des brigands* veulent *qu'ils livrent celui ou celle qui a assassiné l'un des leurs* et ne les laisseront pas partir avant.

(2) Sur un *astéroïde de la bordure extérieure*, un *groupe de rebelles* est obligé de *livrer un des plus grands dignitaires de l'alliance à une garnison impériale*, faute de quoi *la bataille de Yavin n'aura pas lieu*.

Détailler un pitch

Il vous reste ensuite à détailler le pitch obtenu afin d'obtenir des pistes pour son développement. Généralement, cela consiste à vous demander :

- + comment amener les PJ dans la situation donnée (à moins que vous ne débutiez *in media res*, ce qui est presque toujours une bonne option) ;

- + pourquoi les choses en sont venues à se dérouler ainsi. Dans les exemples ci-dessus, cela pourrait être : définir les secrets des PJ et pourquoi les brigands disent qu'un meurtrier se cache parmi →

KIT DE SURVIE DU MENEUR

En plus de votre jeu et de son écran, voici quelques outils toujours utiles à garder sous la main quand vous menez une partie de votre JdR favori :

- + un synoptique des règles ;
- + un recueil de noms et prénoms ;
- + un générateur de scénarios ou d'accroches ;
- + un trombinoscope ;
- + un ou deux PJ de secours, ou de quoi en créer rapidement ;
- + une liste de complications, péripéties, rebondissements, etc. ;
- + des diversions : poursuites, combats spectaculaires, etc. ;
- + des saynètes insérables à tout moment ;
- + des dés, feuilles de perso, de brouillons, post-it, etc. ;
- + les outils créés lors des sessions précédentes.

eux (1) ; déterminer en quoi ce digne-taire peut compromettre la bataille de Yavin (2) ;

+ quels vont être les principaux challenges. Dans les exemples ci-dessus, il peut s'agir de : résoudre le meurtre dans le temps imparti (1), ne pas se faire emprisonner par les soldats de l'Empire (2) ;

+ comment relancer l'aventure si les PJ cessent d'être les moteurs de l'action, tardent à agir, ou ne prennent pas de décision.

VOULOIR - SAVOIR - POUVOIR

Cette seconde méthode produit en général des idées initiales moins percutantes, mais a l'avantage d'être rapide à mettre en place ce qui permet de consacrer plus de temps à son développement. Elle est aussi plus facile à prendre en main, surtout dans le cas d'une campagne en cours. Elle consiste à déterminer simplement ce que les PJ veulent, ce qu'ils peuvent savoir (c-à-d ce qu'ils pourraient apprendre au cours de la séance) et ce qu'ils pourraient être en mesure de faire au final.

En voici deux variantes éprouvées :

+ les PJ veulent et peuvent faire [**quelque chose**], mais [**ce qu'ils vont apprendre**] va très probablement les motiver à faire [**quelque chose de totalement différent**].

+ les PJ veulent résoudre [**un problème**], mais ceci leur est impossible pour l'instant pour [**une raison particulière**]. Ils vont devoir apprendre [**un secret spécifique ou un moyen de s'adapter**] pour [**arriver à leur objectif**].

Voici deux exemples issus de ces deux variantes :

(3) Les joueurs incarnent des COPS et veulent *coffrer le meurtrier d'un jeune homme*. Ils apprennent au cours de l'enquête que *la victime*

est à la tête d'un réseau de drogue et que son meurtrier est une femme qu'il a battue et violée à de multiples reprises. Dès lors, leur intention peut changer et ils pourraient préférer *prétendre ne pas avoir résolu l'enquête* et ainsi *laisser la coupable impunie*.

(4) Dans le scénario suivant, les COPS veulent *arrêter un tueur en série* qui s'en prend aux membres d'un gang. Ils comprennent rapidement *qu'il s'agit de la jeune femme qu'ils ont laissée libre et que cela risque de les incriminer*. Il va falloir qu'ils apprennent *où trouver des preuves permettant de la faire tomber sans se compromettre* pour pouvoir l'arrêter.

LE THÈME

Cette troisième méthode néglige la recherche d'une direction, et vise à isoler une problématique qui sera illustrée par la partie. Il s'agit d'opposer deux valeurs ou deux concepts abstraits (oui, comme au bac de philo) pour obtenir un résultat ressemblant à *La violence est-elle un moyen acceptable d'obtenir justice ?* ou *Peut-on sauver quelqu'un contre sa volonté ?* L'essentiel du travail est ensuite accompli lors du développement. Il s'agit de mettre en avant des PNJ, des lieux et des scènes qui défendent l'une ou l'autre des valeurs et de projeter les PJ au milieu de tout cela pour les forcer à prendre position.

RAJOUTER DE LA VIANDE...

Maintenant que vous avez une ligne directrice, il vous reste à produire du matériel à utiliser au cours de la partie. Vous avez grosso modo deux options : préparer une intrigue ou une situation. Cet article présente également une troisième méthode, hybride des deux premières et très

efficace, mais qui exige un peu d'entraînement. Chacune a ses avantages et ses inconvénients mais, à moins d'avoir du temps à perdre, vous pourrez difficilement en suivre deux. Concentrez-vous sur celle qui paraît la plus opportune et profitez de chaque minute qu'il vous reste.

AU TRAVERS D'UNE INTRIGUE

Si vous développez une intrigue, vous serez mieux armé pour gérer l'avancée de votre partie et pour vous situer quant à son déroulement mais, à moins de céder aux sirènes du dirigisme, vous devrez avancer sans filet dès que vos joueurs s'éloigneront du parcours prévu. Second problème : vous risquez de manquer de contenu si vous n'avez pas le nécessaire dans votre kit de survie (liste de noms, etc.). Pour pallier à cet écueil, notez sur deux post-it les noms de tous les PNJ et lieux auxquels vous pensez pendant que vous préparez votre intrigue.

Partir d'une envie spécifique

Vous avez peut-être une scène forte en tête, un élément que vous aimeriez absolument placer dans la partie : une course-poursuite, un combat contre une armée, un choix difficile, etc. Concentrez-vous un moment sur cette scène et faites-en le paroxysme de la soirée. Sans être trop rigide, déduisez ensuite l'enchaînement de rencontres, mésaventures et conflits qui peut amener les PJ de leur situation initiale à cette scène. Toute votre partie va dépendre de ce moment, mettez-le en valeur !

Par exemple, avec l'idée directrice n°2, vous avez envie d'une scène de combat spatial. Dans votre idée, les PJ vont essayer d'arrêter le dignitaire souhaitant rejoindre l'Étoile de la mort et leurs vaisseaux sont aux couleurs impériales. Ceci se passe au début de la bataille de Yavin, et les forces rebelles les prennent pour des

ennemis. Vous imaginez que le scénario tourne autour des grandes étapes suivantes : 1. les PJ doivent faire enfermer le dignitaire sans être repérés. 2. Trahis, ils doivent s'évader. 3. Dehors, il leur faut retrouver le dignitaire. 4. Celui-ci parvient à s'échapper et file vers l'Étoile de la mort : il doit être arrêté coûte que coûte.

Reprendre une structure classique

Une autre approche efficace est de reprendre une grande structure de la dramaturgie classique et de remplir les trous. Pas la peine de ressortir Joseph Campbell et son voyage du héros, vous n'avez pas le temps. Restez simple et optez plutôt pour une bête structure en trois actes. Concrètement, cela veut dire que vous devez prévoir un début, où on apprend les enjeux et où les PJ se font une idée de la menace, un milieu qui représente l'essentiel du scénario et où les choses se compliquent, et enfin un dénouement, où tout se règle. Occupez-vous principalement des transitions entre les différents actes - cela vous aidera à être moins dirigiste en jeu - et accordez un soin particulier à bien différencier ces trois grandes parties.

Il existe évidemment d'autres options. Voici par exemple la structure suggérée pour la destinée des PJ dans *Tenga*, inspirée de Blake Snyder :

1. **l'incident déclencheur**, où les PJ sont sensibilisés une première fois au thème ;
2. **l'alternative**, où ils règlent leurs premiers problèmes et choisissent un camp ;
3. **le bon temps**, où tout se passe pour le mieux grâce au choix précédent ;
4. **la fausse victoire**, où ils affrontent leur pire adversaire et remportent un franc succès ; →

PARTAGE DE LA NARRATION

Pour faciliter votre préparation, n'hésitez pas à laisser vos joueurs faire une partie de la mise en place, soit au travers d'une création collective, soit via des techniques de narration partagée telles que celles décrites dans le *MJ Only* de *Casus Belli* #3.

► **5. le désespoir**, où la victoire laisse la place à des problèmes jusqu'alors invisibles et où l'adversaire reprend du poil de la bête ;

6. l'instant de vérité, où les PJ peuvent tout réussir ou complètement échouer.

Quelle que soit la structure choisie, il est beaucoup plus facile de commencer par la fin et d'en déduire les étapes intermédiaires, surtout si vous avez déjà une scène paroxysmique en tête (cf. ci-dessus).

Rajouter des scènes faciles

Vu le temps imparti, ne cherchez pas à monter la partie du siècle, mais simplement à assurer. Restez dans votre zone de confort¹ et insérez des scènes avec lesquelles vous êtes à l'aise ou dont vous savez qu'elles vous feront gagner du temps sans que les joueurs aient l'impression d'en perdre : horreur, combat, négociations, plan, etc.

PAR UNE SITUATION

Si vous optez pour la mise en place d'une situation, vous devriez être en

mesure de gérer la plupart des actions des PJ dans un cadre bien spécifique (préférez un huis clos, même à ciel ouvert), mais vous serez livré à vous même pour tous les éléments liés à l'avancée des PJ, au rythme et à la gestion de la tension. Pour pallier à cet écueil, si vous n'avez pas le matériel nécessaire dans votre kit de survie (diversions, saynètes, etc.), notez sur un post-it toutes les scènes auxquelles vous pensez pendant votre préparation.

Pour créer une situation rapidement, le plus simple est de passer par quelques étapes balisées ou de vous servir d'un modèle tiré de votre jeu fétiche. Si vous n'avez rien sous la main, commencez par **l'ambiance générale** et/ou **les lieux**. Et pas uniquement pour le côté cosmétique. Partez de quelque chose que vous connaissez déjà via une œuvre de fiction et ne précisez que les détails qui en diffèrent. Vos notes pourraient ainsi ressembler à ceci : village viking (*Le 13^{ème} guerrier*), mais avec environ le double de population, des réfugiés d'un village



voisin et une communauté divisée en deux.

Passez ensuite aux **PNJ**. Marquez sur une liste environ deux noms par **PJ**. Concentrez vous d'abord sur la moitié d'entre eux, ils seront les PNJ principaux. Les autres, vous les finirez quand vous pourrez, soit au fur et à mesure de vos besoins, soit durant un temps mort.

Pour chaque PNJ, définissez :

- + un **concept** ou une occupation ;
- + deux ou trois **traits distinctifs** ;
- + ce qu'il **sait faire** ;
- + ce qu'il **sait** ;
- + ce qu'**on dit** de lui ;
- + ce qu'il **veut** faire.

Pour parachever ce personnage, pensez à le lier à un autre PNJ (idéalement deux si vous en avez le temps) et expliquez en quoi l'autre personnage l'aide ou l'empêche, volontairement ou non, d'atteindre ses objectifs. À moins qu'ils ne débarquent de nulle part au début du scénario, créez également une relation entre chaque PJ et deux PNJ, et favorisez les relations croisées.

Si vous avez des groupes à gérer, traitez les **factions** comme des PNJ en les dotant également d'un concept, de traits distinctifs, etc.

Ceci n'est qu'une façon parmi d'autres de créer une situation propice au jeu. À vous de l'adapter aux spécificités de votre JdR. Si vous souhaitez en découvrir d'autres, en dehors des grands classiques, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à ***Apocalypse World, Dogs in the vineyard***, et surtout ***Fiasco*** et ***Stars without number***.

GRÂCE À LA MÉTHODE 5X5

Adaptée d'un outil visant à créer une campagne ni totalement linéaire, ni réellement bac à sable, la troisième méthode, intitulée 5x5, consiste à créer 3 ou 5 accroches rapides de quête, puis à les diviser en cinq scènes. Chacune peut proposer un lien vers les scènes d'une autre quête, par exemple parce qu'elles ont lieu au même endroit, ou parce qu'elles impliquent un même PNJ ou une même faction.

Ainsi, pour l'idée directrice (3), on peut imaginer différentes accroches autour :

- a. d'un appel pour meurtre dans South Central ;
- b. d'un accident de la route ;
- c. de rumeurs sur la prochaine offensive d'un gang contre un autre.

Les liens deviennent ensuite relativement intuitifs dès qu'on décompose les développements de ces trois accroches. Les investigations des PJ peuvent les amener à apprendre, par exemple, que le gang pris pour cible évoqué dans la troisième accroche est en fait vulnérable suite à la mort de son chef, qui n'est autre que le cadavre de la première enquête, etc.

L'essentiel est que les joueurs restent relativement libres d'avancer comme ils le souhaitent, disposent systématiquement de plusieurs façons d'aborder les problèmes, tout en ayant une progression suffisamment claire pour le MJ.

Jérôme « Brand » Larré
Illustrations Gotto

5X5

Cet outil méritant un plus ample développement que nous ne pouvons donner dans ces pages, nous vous encourageons très vivement à suivre les liens suivants :

<http://goo.gl/m1z8H> :

pour une présentation en français

<http://goo.gl/6zBrk> : pour la méthode originale

<http://goo.gl/re84q> : une compilation de variantes

- 1 Profitez-en, ce sera sans doute la seule fois où vous lirez ce conseil dans un MJ Only ;-)



DEVOIRS PERSONNELS

TENIR UN JOURNAL DE BORD

Le jeu de rôle est un exercice de diffusion d'informations. Hélas, l'information est une denrée périssable. Comment la pérenniser en se faisant plaisir ? En tenant un journal de bord !

COMBINER LES BRIQUES

Cet article est modulable.

Vous pouvez opter pour n'importe quelle combinaison de modèle, d'auteur(s), de destinataire(s), et ainsi de suite. L'essentiel est de trouver une formule qui vous convienne !

L'ANCÊTRE : LA PRISE DE NOTES EN JEU

Tous les jeux de rôle le serinent depuis l'aube des temps dans leur introduction : « pour jouer, il vous faut des dés, ainsi que du papier et un crayon pour prendre des notes ». En pratique, ce n'est pas toujours vrai. Un scénario *one shot* joué en une après-midi ne nécessite pas beaucoup d'efforts de prise de notes, par exemple. En revanche, dès que vous vous lancez dans une campagne, savoir ce qui s'est passé « avant » devient un besoin vital, surtout si vous ne pouvez pas faire avancer vos aventures tous les week-ends.

Les notes manuscrites jetées à la volée en cours de partie sont précieuses... mais pas toujours claires. Cinq mois après les faits, la mise au jour d'un bout de papier où est écrit « auberge – groin – assurance – gros bouffon » risque d'être énigmatique plus qu'autre chose, surtout s'il y a une tache de café sur le dernier mot. Sur le moment, tout cela avait un sens, sinon vous ne l'auriez pas noté. Vos potes ont tous des souvenirs de l'incident où apparaissait ce groin, mais ils sont contradictoires. Quant au meneur de jeu, il ricane et vous laisse vous dépêtrer. Ou pire, il ne s'en souvient pas non plus.

L'ÉVOLUTION : LE COMPTE RENDU

Beaucoup de groupes optent donc pour la création de véritables comptes rendus de partie générés après coup à partir des notes ou rédigés directement sur place. Ils prennent des formes très diverses, mais l'idée est toujours de savoir ce qui s'est passé au cours de la séance du 12 juin de l'année dernière, qui a fait quoi, quels PNJ ont été rencontrés, et ainsi de suite.

QUI PARLE ?

La première question que vous devez vous poser est celle de la *voix*. Allez-vous vous en tenir à un outil pour les joueurs, ou créer un texte qui pourrait exister en jeu ? Dans le premier cas, le journal est rédigé de manière impersonnelle. C'est le *joueur* qui parle. Dans le second, vous vous engagez dans la réalisation du journal de bord de votre *personnage* ou du groupe. Dans ce cas, il faut davantage réfléchir à la présentation, à la narration, etc. Les deux formules sont intéressantes, mais il faut impérativement éviter les mélanges !

SOUS QUELLE FORME ?

Il existe autant de manières de mettre ses notes au propre qu'il y a



de joueurs... et c'est très bien comme ça, le jeu de rôle est un loisir *créatif*. Voici quelques idées, afin de vous aider à structurer les vôtres :

pas forcément plus lisible que les notes initiales.

MODÈLE 1 : LES NOTES

Il s'agit souvent d'un recopiage direct de ce qui s'est dit en cours de partie, réalisé à partir de notes manuscrites. Elles sont parfois télégraphiques, parfois un peu plus élaborées quand une scène mérite un développement plus consistant.

« *Lundi : parents victime (RAS), chambre (carte de visite Dr Johnson, à suivre), meilleure amie (vers bar clandestin).* »

Mardi : Clandé (dangereux). Filature : qui ?

Mercredi : Baston. Perso Patrick coma. »

- **Avantage :** Vite fait, et les souvenirs sont plus frais quand on reprend ses notes le lendemain du jeu.
- **Inconvénient :** Les taches de café mises à part, le résultat n'est

MODÈLE 2 : LE JOURNAL DE BORD

Plus élaboré que les notes, mais sans prétention littéraire, c'est juste une remise à plat de ce que les personnages ont vécu « au jour le jour ». Par rapport aux notes brutes, il s'y glisse souvent des petites notations d'ambiance.

« *Lundi, nous avons discuté avec les parents de la victime (éplorés, rien à dire), visité sa chambre (carte de visite d'un médecin officiant dans un quartier douteux) et parlé à sa meilleure amie (qui nous a donné l'adresse d'un bar clandestin qu'il fréquentait).* »

Mardi, nous avons visité le clandé (miteux, dangereux) et découvert que nous étions suivis.

Mercredi, deux gros durs nous attendaient à la sortie de l'hôtel, →

LA PYRAMIDE

NARRATIVE

Une narration, quelle qu'elle soit, doit répondre à sept questions fondamentales : « qui ? quoi ? où ? quand ? comment ? pourquoi ? conséquences ? »

Si le MJ a bien fait son travail, son scénario répond à toutes ces questions. Vous les poser à votre tour simplifie votre travail... et le sien.

La même chose vaut pour le compte rendu. Il doit répondre à ces questions, même si l'ordre de traitement peut varier au gré des événements.

fusillade, Callaghan a pris une balle dans le buffet. »

Un tel journal de bord peut également servir à compiler les aides de jeu en collant des coupures de presse à la main sur un cahier, à l'ancienne, ou en insérant leur texte dans le fichier informatique. Si la campagne est complexe, il est également possible d'y glisser des « blocs d'information » thématique sur une page (ou dans un fichier) à part. Je suis prêt à parier qu'il y a des centaines de « *Ce que nous savons de l'expédition Carlyle* » qui traînent dans les notes des joueurs d'une certaine campagne de *L'Appel de Cthulhu*.

- **Avantage** : Relativement rapide à faire, aucun effort littéraire demandé.
- **Inconvénient** : Sec.

MODÈLE 3 : LA

NARRATION SUBJECTIVE

Comme le modèle précédent, mais vous faites l'effort d'écrire « avec la voix de votre personnage ». On quitte les rivages du compte rendu pur pour s'aventurer vers ceux du récit, du journalisme « gonzo », voire de la nouvelle si vous êtes doué.

« Lundi. Le ciel est gris au-dessus de Boston. Ça tombe bien, nous allons déranger des parents en deuil. La maison est cossue, mais sinistre. Le majordome semble sincèrement affecté. Nous patientons dans un salon qui sent le moisi. Lorsque les parents arrivent, j'essaye de faire baisser les yeux à la tête d'élan empaillée au-dessus de la cheminée, sans succès. »

- **Avantage** : Permet de créer de très jolies choses à condition de faire un effort d'écriture.
- **Inconvénient** : bavard et gourmand en temps. Si les informations pertinentes sont noyées sous un déluge de « souve-

nirs d'enfance » du personnage ou de considérations sur les relations entre elfes et nains, vous avez forcé la dose.

MODÈLE 4 : LA

DÉCONSTRUCTION

Le MJ a un scénario ? Très bien, vous allez identifier les « briques » qui le composent. Un journal de bord de ce genre ressemble aux tableaux blancs qui fleurissent dans les séries policières, avec les portraits des personnages secondaires, des lignes chronologiques, des flèches et ainsi de suite. Vous pouvez multiplier les pages ou vous contenter d'une feuille de notes divisée en plusieurs espaces. L'idée est d'avoir d'un côté la liste des PNJ et de leurs faits et gestes, ailleurs un récapitulatif des événements qui se sont produits avant que les PJ entrent en scène, dans un autre endroit la chronologie complète de ce que les PJ ont vécu, plus loin une liste de pistes renvoyant à des entrées résumant les recherches, etc.

- **Avantage** : Pratique pour les scénarios d'enquête et les campagnes compliquées.
- **Inconvénient** : Lourd à mettre en place et risque de noyer le groupe sous les informations si tout est mis sur le même plan.

QUEL SUPPORT ?

Certains joueurs aiment rédiger leurs comptes rendus au fil de la plume sur des cahiers. La calligraphie sur (faux) parchemin est également envisageable pour créer des documents vraiment mémorables, à condition de se cantonner à des textes courts. Voici en quelques mots les avantages et défauts des différents supports qui s'offrent à vous :

PAPIER ET STYLO

- **Avantage** : Basse technologie. Si vous avez une écriture lisible, le résultat sera plus joli et plus vivant qu'un fichier informatique.
- **Inconvénient** : Limite l'accessibilité du compte rendu, même si les photocopieuses et les scans aident à le diffuser auprès des autres joueurs.

INFORMATIQUE

Le couple « traitement de texte et imprimante » représente une solution rapide et efficace. La prise de notes pendant la partie est facilitée si vous avez un portable ou une tablette.

- **Avantage** : Diffusion simplifiée, vous n'avez qu'à envoyer le fichier aux autres membres du groupe après la partie. Les options de mise en forme permettent de faire ressortir les noms des PNJ, les dates et autres points-clés.
- **Inconvénient** : Pas forcément très glamour si vous jouez médiéval ou victorien. Même avec des polices « d'époque », on ne peut pas faire de miracles.

BLOG

Si vous êtes technophile, rien ne vous empêche de mettre en place un blog de campagne. Il vous faut un hébergeur, veiller aux accès et aux autorisations d'écriture, mais c'est à la portée de beaucoup de rôlistes.

- **Avantage** : Tout le monde peut accéder à vos notes en temps réel.
- **Inconvénient** : C'est une charge de travail supplémentaire.

QUI TIEN LA PLUME ?

Que ce soit le joueur ou le personnage qui parle, dans le monde réel, qui se met derrière le clavier ?

UN SEUL AUTEUR

Si ça se trouve, vous êtes le seul joueur du groupe que cette idée séduit. Allez, au boulot !

- **Avantage** : Une voix unique, cohérente.
- **Inconvénient** : Ce que vous n'avez pas vu ou pas compris n'apparaît pas dans le compte rendu.

UN AUTEUR... ET DEMI

En temps normal, vous êtes le seul rédacteur, mais vous avez un « second » qui prend la main pour les séances où vous êtes absent (et pour couvrir les moments où le groupe est séparé). Si vous avez opté pour une rédaction subjective, vous pouvez aisément trouver une solution pour justifier ces changements de point de vue : « je prends la plume à place de mon ami Smith, immobilisé par une crise de malaria ».

- **Avantage** : Vous n'êtes plus tout seul, et vos absences sont couvertes.
- **Inconvénient** : Rien de majeur.

PLUSIEURS AUTEURS

Si vous êtes plusieurs à rédiger chacun votre journal de bord, vous aurez une multiplicité de points de vue qui peut être intéressante... à condition que les journaux des uns et des autres soient accessibles à tous. À chaque joueur de voir s'il apporte sa pierre à l'édifice ou préfère garder ses notes pour lui – par exemple parce qu'il souhaite que la liste de ses coups tordus reste inaccessible à ses petits camarades.

- **Avantage** : Normalement, toutes les informations sont ramassées.
- **Inconvénient** : Beaucoup de redondances. Si vous êtes en vue « subjective », beaucoup de texte. →

FORMULE BONUS

Si vous êtes content de votre journal de bord, vous pouvez tout à fait le transformer en un « objet souvenir ». En fin de campagne, lorsque vous aurez tapé le compte rendu de la toute dernière séance, vous pouvez en faire une édition « limitée » sous forme reliée, avec couverture personnalisée pour chacun des personnages. Les autres joueurs et le MJ seront sûrement ravis du cadeau (ou trop polis pour protester). Une photocopieuse et un magasin de reprographie suffisent, mais vous pouvez aussi vous risquer sur des sites spécialisés dans la microédition...

ET LA POSTÉRITÉ !

Les journaux de bord sont particulièrement utiles dans les campagnes ouvertes, dont les participants changent au gré des décès des personnages, des déménagements des joueurs, etc. Offrir à un nouveau joueur un joli petit bouquin relié en lui disant « voilà, c'est l'histoire de notre compagnie de mercenaires depuis cinq ans, bonne lecture », c'est classe !

TOUS LES JOUEURS

Si tout le monde tient un journal de bord, si possible du même type, il est possible de désigner un *compilateur*, qui se chargera de fusionner les journaux de tout le monde pour en tirer un récit cohérent. On s'éloigne sensiblement du bon vieux compte rendu pour s'approcher d'une expérience littéraire. Pensez à la structure de *Dracula*, qui se présente comme une compilation de lettres et de journaux intimes.

- **Avantage** : Si vous vous en tirez bien, vous allez vous retrouver avec un vrai mini-roman que vous pourrez relire avec nostalgie dans une vingtaine d'années.
- **Inconvénient** : Chronophage pour tous les joueurs, exige énormément de travail pour le compilateur, ainsi que du doigté pour qu'aucun des différents rédacteurs ne se sente frustré.

QUI VOUS LIRA ?

La réponse à cette question conditionne en partie le contenu de votre journal de bord.

VOUS SEUL

Au moins, vous êtes sûr de ne jamais être contredit.

- **Avantage** : Vous pouvez confier vos pensées, arrière-pensées et plans secrets à votre journal de bord. Si vous êtes le seul à faire l'effort, vous finirez par devenir la « mémoire » du groupe.
- **Inconvénient** : À la longue, parler tout seul devient frustrant.

VOUS ET LE MJ

Vous partagez votre journal avec le MJ.

- **Avantage** : Vous avez un lecteur, et donc une vraie motivation pour

rédigier ce compte rendu, plutôt que de vous promettre pendant un mois que vous allez vous y mettre demain.

- **Inconvénient** : Les autres joueurs risquent de s'agacer de vos échanges privés.

VOUS ET LES AUTRES JOUEURS

Vous faites circuler votre journal parmi les joueurs, mais estimez que le MJ n'a pas à y fourrer son nez.

- **Avantage** : Vous pouvez vous en servir pour discuter de plans que vous ne mettez en forme que dans une ou deux séances, sans que le MJ soit au courant.
- **Inconvénient** : Vous façonnez une « réalité » dont le MJ n'a pas la clé, au risque de la voir diverger de la sienne.

VOUS, LES AUTRES JOUEURS

ET LE MJ

Tout le monde est dans la boucle, tout le temps.

- **Avantage** : L'information circule.
- **Inconvénient** : Si vous avez des plans secrets, mieux vaut les mettre ailleurs. Certains joueurs n'ont pas le recul nécessaire pour apprécier vos commentaires spirituels sur la coiffure de leur guerrier nain.

SCRIBE OFFICIEL, OU PAS ?

Noircir du papier, c'est très bien, mais qu'en pense le MJ ? Certains sont jaloux de leur savoir et détestent l'idée qu'on puisse les contredire. D'autres sont d'indécrottables flemmards qui ont horreur de prendre des notes pendant la partie – ils ont déjà tellement à faire, les pauvres lapins – et ils sont ravis d'avoir un coup de pouce.



LE COMPTE RENDU

COMME OUTIL POUR LE MJ

Dans certains jeux où le Destin joue un rôle particulier et où les PJ disposent de la faculté d'influer sur son cours (comme *Scion*, typiquement, ou comme le récent *Eleusis*), il peut être intéressant de traiter le compte rendu de partie comme un outil de méta-jeu.

Il suffit pour cela de poser deux ou trois règles très simples. Le MJ peut, par exemple, demander aux joueurs de faire à l'oral un rapide « résumé des épisodes précédents » au début de chaque nouvelle partie ou de chaque scénario. Peu à peu, des « erreurs » vont apparaître : noms de PNJ déformés, mauvaise perception d'un lieu ou d'un événement, soupçons injustement portés... Il reviendra au MJ d'en prendre bonne note sans les signaler à ses joueurs. Il est également possible de demander au groupe de donner un titre à chacun des chapitres de leur saga (c'est-à-dire à la fin de chaque aventure). Ces titres seront curieusement repris par les journaux, voire par certains PNJ, et affecteront la perception que le monde aura de ces événements.

Dans tous les cas, le jeu consiste ensuite à intégrer subtilement ces éléments, ces ajouts, ces « erreurs », tels que perçus et modifiés par les PJ, dans les aventures suivantes, comme si les personnages déformaient légèrement et inconsciemment le tissu de la réalité.

Si vous jouez cette carte sans trop en faire, les joueurs mettront probablement bien longtemps avant de réaliser qu'ils altèrent peu à peu la réalité, et ils profiteront d'une belle épiphanie... avant de tenter par tous les moyens d'user de ce nouveau pouvoir à leur avantage. Soyez assuré que chacun tiendra absolument à prendre des notes lors des parties suivantes.

Stéphane Gallot

Avant de vous lancer, parlez-en à l'excité qui trône en bout de table. La principale question que vous devez résoudre avec lui est d'ordre philosophique : qu'est-ce que la vérité ? Ou, plus précisément, ce qui se trouve dans le journal représente-t-il « la » vérité de ce qui s'est passé autour de la table ou juste la vérité subjective du personnage ? Que se passe-t-il en cas de conflit entre un journal de bord et les notes du MJ ? Le MJ a-t-il automatiquement raison ? Automatiquement tort ? Ou est-ce qu'on discute pour déterminer ce qui s'est réellement passé ?

Exemple : lors d'une discussion avec un contact, vous l'avez trouvé nerveux, furtif, et vous vous êtes persuadé qu'il vous cachait quelque chose. Lorsque le MJ lit ça dans votre compte rendu, il tique. Il était persuadé d'avoir joué un type ouvert et sympathique. Vaut-il mieux considérer que le contact était vraiment sympa (et donc modifier le compte rendu) ou est-ce que la manière dont vous l'avez perçu va donner des idées au MJ ? Le contact cachait-il vraiment quelque chose ?

Ah, et une autre question importante à discuter avec le MJ : « *su-sucré, ou pas ?* »

Certains jeux comme *Ambre* préconisent de récompenser en jeu l'effort que représente la tenue d'un journal de bord par un bonus en points d'expérience. Certains MJ sont prêts à faire le geste, d'autres non. Mais n'oubliez pas que si vous signez en échange d'une récompense matérielle, vous vous engagez à faire le boulot et à le faire bien, alors que si vous faites vos comptes rendus sur une base purement volontaire, vous pouvez toujours vous défilier...

Tristan Lhomme

Illustrations Didier Guiserix

SI VOUS JOUEZ ENTRE MECS
DANS LE STYLE « LES IRRÉCUPÉRABLES »,
(TUE, PELLE, VIOLE),
IL EST DÉCONSEILLÉ DE LAISSER
TRAÎNER VOS NOTES...



* VOIR QUELQUES ÉCHANTILLONS DE
CETTE BD CASUSIENNE SUR LE NET...

LES GRAFFITIS DE PARIS

Pour L'Appel de Cthulhu, Nephilim, etc.

Proposée dans le cadre du concours « Créez votre Livre du Mythe » organisé dans CB#1, l'aide de jeu intitulée Les Graffitis de Paris n'a pas obtenu le titre suprême mais a définitivement retenu notre attention. Aujourd'hui, un an après la parution du dernier Livre du Mythe dans nos pages, nous vous présentons cet ouvrage particulier comme une aide de jeu pour L'Appel de Cthulhu qui peut aisément s'adapter pour tout univers moderne ou contemporain, comme Le Monde des Ténèbres et Nephilim, et plus encore si affinités.

Introduction

Les Graffitis de Paris forment un poème décomposé en six vers, chacun écrit sur un mur dans une rue différente de Paris, à un numéro bien particulier.

L'auteur du poème et des graffitis est un artiste fou, Pierre-André Dulac, qui a caché derrière son art un moyen d'entrer en contact avec « l'âme de la ville ».

Cet Ouvrage peut servir à la fois d'intrigue secondaire dans le cadre d'un scénario se déroulant dans Paris, de moyen pour résoudre une enquête ou une énigme (qu'il soit découvert par hasard ou indiqué par un allié) et enfin de trame de départ pour une véritable aventure.

Historique

Pierre-André Dulac a toujours eu une relation particulière à sa ville. Il rêve régulièrement sa cité à des époques différentes, avec une futilité de détails et une tonalité réaliste qui lui ôtent tout repos. À force d'arpenter la métropole à des époques différentes, sa Santé Mentale s'est effritée.

Il aurait pu faire un romancier formidable, devenant par exemple le

romancier de nouveaux *Mystères de Paris*, mais il s'est concentré sur de courts poèmes. L'un d'eux, *La Cité*, est en réalité une « formule » qui lui permet, en étant concentré, de « dialoguer » avec la ville et son passé. Craignant de se faire voler son secret ou de l'oublier, il l'a écrit par morceaux dans les rues qu'il traverse régulièrement.

Lorsque les PJ découvrent ses premiers graffitis, son état mental est déjà proche de la folie pure : Pierre-André Dulac parcourt les rues de la ville, la nuit, en s'imaginant chaque soir à une nouvelle époque pour en « revivre » les événements majeurs (la Commune, la Révolution, etc.). Il commence chaque soir son errance par un parcours qui le conduit aux différents graffitis.

Pierre-André Dulac, Rêveur Temporel de Paris

Profil AdC

Points de vie 13

Santé Mentale 15%

Compétences

Culture Artistique 60%

Histoire de Paris 90%

Pratique Artistique/Poésie 80%



Habitant une chambre de bonne dans le centre de Paris, Pierre-André Dulac passe pour un original auprès de ses voisins. Il se présente tantôt comme poète, tantôt comme historien.

Intrigue

En passant dans une rue du centre de Paris, un Investigateur est surpris de découvrir une phrase écrite sur un mur. Les graffitis, ou graffiti, ne sont pas très commun dans les années 20. Si vous jouez à notre époque, le texte se détache clairement des autres tags, rédigé avec soin d'une écriture d'instituteur. D'autres moyens d'attirer l'attention des PJ sont possibles selon le jeu pratiqué : symbole ésotérique à côté de la phrase, texte écrit en miroir, faible rémanence de Ka-Soleil, etc.

Quoiqu'isolée, la phrase évoque un vers de poésie (« Mais j'ai trouvé bien plus »). Un test de *Vigilance* réussi (difficulté *normale*) permet au personnage de se rappeler qu'il a déjà aperçu dans une rue proche un graffiti semblable. Une réussite *critique* lui permet de se rappeler où exactement. En se rendant sur les lieux, il dispose de deux vers.

En se promenant dans la ville quelques heures/jours plus tard, l'Investigateur découvre ensuite un troisième vers. S'il se déplace volontairement en ville, à pied, dans le but de mettre au jour d'autres vers, le personnage peut tenter un test de TOC ou de *Vigilance* (selon les JdR) toutes les heures passées dans les rues du centre de Paris. Ce même test est possible toutes les 30 minutes si le PJ se déplace à vélo, →

et toutes les 15 minutes s'il est en voiture ; ces jets subissent cependant des malus.

En cas de réussite lors du test, un vers est découvert.

Assez rapidement, le curieux pourra disposer de cinq vers (à ne surtout pas remettre dans l'ordre aux joueurs) :

- Pour avoir parcouru en tous sens, (trouvé 1 rue Coquillière)
- En toute rue, en toute place, (2 rue Saint Honoré)
- En toute époque, (3 rue de la Perle)
- Cette cité. (4 rue Saint Martin)
- Mais j'ai trouvé bien plus (6 rue du Temple)

Un test de Pratique Artistique, de Littérature ou de Poésie permet aisément de réaliser qu'il manque un vers au poème.

Des recherches superficielles dans la ville ne permettent pas de le trouver. Si un PJ a eu la bonne intuition de noter les numéros de rue où ont été découverts chacun des vers, il trouvera facilement leur ordre de lecture et se rendra compte par la même occasion qu'il manque à l'évidence le cinquième vers.

En cherchant autour des numéros 5 des rues du centre de Paris, avec un test de TOC ou de Vigilance réussi, un PJ peut repérer sans mal une affiche collée récemment au 5 rue des Lombards et couvrant la quasi-totalité du vers manquant :

- J'ai peut-être perdu la raison (5 rue des Lombards, derrière une affiche)

Si le MJ souhaite compliquer la situation, l'affiche peut parfaitement être une affiche politique. Lorsqu'un PJ tentera de la déchirer pour lire le vers masqué, un groupe de partisans véhéments ne manquera pas de le surprendre et de demander des explications.

Une fois le poème reconstitué, s'il est lu avec sincérité et que le personnage se pose une question sur un fait passé, un test (1d100 sous son POU pour *LAdC*) réussi éveille l'intuition du personnage qui se dirige spontanément sur les lieux de l'événement en question. Si le dit événement n'a jamais eu lieu, l'enquêteur curieux n'est guidé nulle part (comme s'il avait raté son jet).

Statistiques des Graffitis de Paris

Complexité : Délicat (30%)

Durée : Jours

Occultisme : 2

SAN : 1

Sortilèges : Interroger la ville sur le lieu d'un événement passé

Pistes d'adaptation

Cette idée de départ peut aisément être transposée dans d'autres univers. En voici quelques exemples :

Les Flash Codes de New York

Pour Delta Green ou un JdR Occulte-Contemporain

Dans l'univers de *Delta Green*, les graffitis peuvent être remplacés par des « QR Codes » peints en street-art par un artiste fou. Chacun des codes, lu avec un smartphone, permet d'atteindre une simple page web contenant un vers. Si les PJ reconstituent le poème dans son intégralité, ils bénéficient du « pouvoir » du poème.

Le « pouvoir » peut également être rationalisé, faisant du poème un code d'accès vers un site type Google Map, privé et centré sur New-York, qui indique le lieu de tous les événements après une question de l'utilisateur, que ces données aient

été acquises par un moyen rationnel (concentration des données des caméras, des fichiers de police, d'un blog alimenté par les utilisateurs du service et recensant des événements spécifiques...) ou inexplicable.

Les PJ peuvent également essayer de retrouver la trace du poète en question, Marcus O'Ryan II, en remontant la piste des pages web (adresses IP, etc.).

Les Graffitis de Londres 1890

Dans l'univers du « Gaslight », c'est un poème de Emily Dickson qui sert de clé pour « interroger » le cœur de Londres. Le pouvoir du poème est particulièrement utile pour enquêter sur des meurtres.

**« So give me back to Death
The Death I never feared
Except that it deprived of thee
And now, by Life deprived,
In my own Grave I breathe
And estimate its size
Its size is all that Hell can guess
And all that Heaven was »**

Les partitions de la Nouvelle-Orléans

Le poème peut aussi prendre la forme de bouts de partition peints sur les murs de la Nouvelle-Orléans. Les PJ repèrent alors ces bouts de partition, œuvres du révérend Motes, dans le quartier français (voir le supplément *Secrets de la Nouvelle Orléans*, pour *L'AdC*, pages 25 à 27).

Un musicien disposant de l'ensemble des partitions peut aisément ensuite les arranger dans le bon

ordre. En écoutant une interprétation correcte, et toujours au prix d'un test, un auditeur peut « interroger » la Nouvelle-Orléans sur un événement de son passé.

Inscriptions antiques

Les graffitis ne datent pas d'hier et ceux qui ont été conservés à Pompéi en sont le vivant témoignage. Aussi, rien ne vous empêche d'employer cette aide de jeu dans un contexte antique, fantastique ou non, avec quelques vers en grec, en latin vulgaire ou dans une autre langue de votre choix, laissés par un poète en maraude dans les rues d'une capitale.

Les tags RA de Seattle

Dissimulés au sein de spam-zones, des tags RA représentant différentes pièces d'un puzzle 3D peuvent être découverts un peu partout dans un quartier défini de la conurb (comme un bloc de Loveland ou de Tarislar) ou, par exemple, dans l'ex-Arcologie Renraku. Collectés et réunis en un puzzle cohérent, ces tags forment une clé qui donne accès à un système de surveillance privé mis en place il y a des années... et qui a gardé trace de tout dans le secteur, du Crash 2.0 à ce jour.

Qui a mis en place cette surveillance ? Dans quel but ? Pourquoi les archives-vidéos n'ont-elles jamais été consultées ?

Si vous êtes un MJ ambitieux, de manière alternative, ces tags pourraient conduire à une IA émergente nommée *City...*

Sylvain Plagne et Stéphane Gallot
Illustration Willy Favre



Wastburg

Règles alternatives de création de personnage

Les règles de Wastburg sont un petit bijou de simplicité et d'efficacité. Toutefois, de l'aveu même de Cédric Ferrand, l'aspect très narratif des règles de création et de progression des personnages peut dérouter les plus traditionnalistes d'entre nous. La variante proposée ici présente une alternative validée par l'auteur : un système de création de personnage un peu plus classique et des règles d'expérience qui permettront aux plus perfectionnistes de construire et faire évoluer un personnage sur mesure.

Avec cette méthode alternative, en fonction des choix du joueur, un personnage débute avec 4 à 7 Traits et 1 à 5 points d'Aubaine. Le procédé de création mêle les tirages aléatoires et les choix offerts au joueur. Quatre Traits (numérotés de 1 à 4) sont « obligatoires ». Des Traits Innés et de Compétence supplémentaires peuvent être pris pour compléter le personnage et s'accompagnent de Défauts, que le joueur peut accepter s'il le souhaite.

1. Trait d'Origine

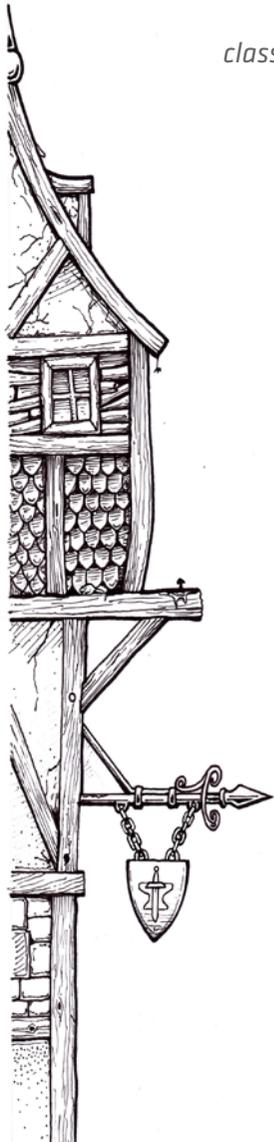
Lancez 1d6 à deux reprises et choisissez un Trait parmi les 2 que désignent potentiellement les dés.

Exemple : Jérôme obtient 6 et 2, il a donc le choix entre « Campagnard (6) – Élevé à la dure dans les bois (2) » et « Citadin (2) – Fils de... célébrité locale (6) ».

Dé	1-3 Citadin	Dé	4-6 Campagnard
1	Étudiant sans le sou	1	Une vie de chien à la ferme
2	Apprenti artisan viré	2	Élevé à la dure dans les bois
3	Orphelin des rues	3	Marin dès la naissance
4	Gosse de riche ayant mal tourné	4	Noblaillon n'ayant manqué de rien
5	Cadet de famille nombreuse	5	Rude montagnard
6	Fils de... célébrité locale.	6	Enfant du voyage

2. Trait Inné

Lancez 1d6 puis choisissez votre résultat dans la colonne « Physique » ou dans la colonne « Mental ».



Exemple : Jérôme obtient 4, il peut donc choisir entre « Beau comme un dieu » ou « Une autorité naturelle ».

Dé	Physique	Dé	Mental
1	Fort comme un bœuf	1	Une volonté de fer
2	Vif comme l'éclair	2	Une mémoire d'éléphant
3	Une santé de fer	3	Le cul bordé de nouilles
4	Beau comme un dieu	4	Une autorité naturelle
5	Les sens en éveil	5	Une sensibilité à fleur de peau
6	Des doigts de fée	6	Malin comme un singe

Défaut inné : tout le monde n'a pas que des qualités. En option, un joueur peut choisir pour son personnage le Trait opposé à son tirage. Ce Défaut inné lui rapporte 1 point d'Aubaine supplémentaire et le joueur doit alors faire un nouveau tirage pour obtenir un second Trait inné.

Exemple : n'ayant envie de choisir aucun des Traits désignés par les dés, Jérôme choisit de remplacer « Beau comme un dieu » par le défaut opposé : « Moche comme un pou » (4 sur le tableau des Défauts innés ci-dessous). Il gagne 1 point d'Aubaine supplémentaire et tire un nouveau Trait inné. Il obtient 3 et choisit « Le cul bordé de nouilles ».

Dé	Défaut Physique	Dé	Défaut Mental
1	Gros comme une ablette	1	Jette vite l'éponge
2	Mou du genou	2	Mémoire de poisson rouge
3	Une santé fragile	3	Né sous une mauvaise étoile
4	Moche comme un pou	4	Un charisme d'huître
5	Toujours dans la lune	5	Un manque de tact flagrant
6	Deux mains gauches	6	Con comme un balai

3. Trait de Compétence

Lancez 1d6 à deux reprises et choisissez un Trait parmi les 2 que désignent les dés (voir Origine).

Dé 1-2	Dé 3-4	Dé 5-6
1 À l'aise dans la haute	1 Les lois sur le bout des doigts	1 A même lu des livres...
2 Des relations dans le milieu	2 L'art de passer inaperçu	2 Comme un poisson dans l'eau
3 Le sens des affaires	3 Bagarreur chevronné	3 Sprinter hors pair
4 Du bagou à revendre	4 Expert en intimidation	4 Fin tacticien
5 Dur à cuir	5 Acrobate à ses heures	5 Des notions de médecine
6 Fine lame reconnue	6 Le sens du détail	6 Cavalier émérite

Défaut de formation : s'il le souhaite, le joueur peut décider que son personnage présente une faiblesse flagrante dans un domaine particulier. En option, un joueur peut choisir le Trait opposé à son tirage dans la liste ci-dessous. Ce Défaut lui rapporte 1 point d'Aubaine supplémentaire et le joueur doit alors faire un nouveau tirage pour obtenir un second Trait de compétence.

Dé 1- 2		Dé 3-4		Dé 5-6	
1	Des manières de rustre	1	Article combien du code de quoi ?	1	Signe d'une croix...
2	Des ennemis dans le milieu	2	Pas discret pour un sou	2	La phobie de l'eau
3	Les poches trouées	3	Non, pas le nez !	3	Un genou douloureux
4	Muet comme une carpe	4	Ne ferait pas peur à une mouche	4	Agit avant de réfléchir
5	Une vraie fillette	5	Sujet au vertige, entre autres...	5	Une vraie infection !
6	Piètre combattant	6	Raterait le nez au milieu de la figure	6	Déteste les bestioles

4. Trait de défaut

Lancez 1d6 puis choisissez une colonne parmi les trois (voir Trait Inné).

Dé	Dé	Dé			
1	Têtu comme une mule	1	Une vraie girouette	1	Éternel insatisfait
2	Obsédé par la propreté	2	Les chocottes dans le noir	2	J'dis ce que je pense, moi
3	Trop bon, trop con	3	La tête près du bonnet	3	Tire-au-flanc
4	Complètement mytho	4	Un penchant pour l'argent facile	4	Superstitieux au possible
5	Prend tout au premier degré	5	Ne sait pas dire non aux femmes	5	Fait toujours le contraire
6	Voit le mal partout	6	Alcoolique notoire	6	Pas étouffé par la modestie

5. Personnalisation et Aubaines

Chaque joueur a ensuite le choix entre 3 possibilités : débiter avec un score de 3 en Aubaine (score qui reviendra à 3 lors de chaque début d'aventure) ; un score de 2 en Aubaine et un Trait supplémentaire à déterminer aléatoirement dans les Traits de Compétences ; un score de 1 en Aubaine et un Trait supplémentaire à déterminer aléatoirement dans les Traits Innés.

Exemple : Jérôme possède un total de 5 Traits : « Élevé à la dure dans les bois, Moche comme un pou, Le cul bordé de nouilles, Du bagou à revendre, Ne sait pas dire non aux femmes ». Il décide de choisir un Trait supplémentaire de Compétence et obtient « L'art de passer inaperçu ». Son score final d'Aubaine est de 3 (2 + 1 pour son Défaut inné).

Score d'Aubaine

Le score d'Aubaine est le nombre initial de points d'Aubaine obtenu par le personnage au début de chaque scénario. C'est aussi le nombre maximum d'Aubaines personnelles qu'un personnage peut cumuler. S'il en gagne d'autres pendant la partie, il doit obligatoirement les faire passer en Aubaines de Groupe.

Au début du scénario, chaque joueur peut transférer tout ou partie de ses Aubaines dans la réserve d'Aubaine de groupe.

Utiliser des points d'Aubaine

Lorsqu'une Aubaine personnelle est utilisée, le joueur relance un dé de son choix mais garde obligatoirement le nouveau résultat.

Lorsque 2 Aubaines personnelles sont dépensées, il augmente automatiquement le résultat d'un cran.

Lorsqu'une Aubaine de groupe est utilisée, le personnage relance tous les dés et garde le meilleur résultat.

Enfin, les personnages ne perdent plus de points d'Aubaine lors du tirage d'un 6 « Oui et » ! (C'est un tue l'amour)

Utilisation des Défauts

Lorsque le meneur de jeu demande un test pour une action correspondant à un défaut du personnage, celui-ci perd un cran de réussite. Il peut dépenser une Aubaine pour ne pas subir cette pénalité. À l'inverse, lorsqu'un joueur interprète un défaut de son personnage avec panache, le PJ gagne une Aubaine.

Expérience

À la fin de chaque scénario (ou pour chaque scénario réussi, au choix du MJ), le personnage gagne 1 point d'Expérience. Lorsqu'il a cumulé au moins 3 points d'Expérience, demandez au joueur de lancer 1d6. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au score d'Expérience, le personnage augmente son score maximum d'Aubaine de 1 point et le score d'Expérience retombe à 0.

Dans le cas contraire (si le résultat obtenu avec le d6 est supérieur au score d'Expérience), le score d'Expérience reste inchangé et un nouveau test est réalisé au prochain point gagné...

Aucun personnage ne peut augmenter son score d'Aubaine de plus de 3 points au-delà de son score de départ (de 4 à 8).

Sacrifier des Points d'Aubaine

Un joueur peut sacrifier de manière définitive 2 points d'Aubaine pour se déterminer aléatoirement (à moins que le MJ et le joueur soient d'accord sur un Trait qui semble logique au vu des péripéties en jeu) un nouveau Trait de Compétence.

Un joueur peut sacrifier 2 points d'Aubaine pour faire passer un Trait de Compétence au rang d'Expert. Pour le signifier, il souligne ou encercle ce Trait sur sa fiche de personnage. Désormais, lorsqu'un test en rapport avec le Trait est demandé, il peut relancer un dé (et un seul) dont le résultat est de 1 sans avoir à dépenser de point d'Aubaine.

Exemple : le personnage de Jérôme possède le Trait de Compétence « L'art de passer inaperçu » au rang d'Expert et il réalise une action très difficile (- -). Jérôme lance 3 dés. Il obtient 1, 4 et 5. Il relance donc le 1 sans dépenser de point d'Aubaine. S'il avait obtenu 1, 4 et 1 ou encore 2, 3 et 5, son expertise ne lui aurait été d'aucune utilité.

Un joueur peut sacrifier 2 points d'Aubaine pour faire passer un Trait Inné au rang d'Expert. Pour le signifier, il souligne ou encercle ce trait sur sa fiche de personnage. Désormais, lorsqu'il réalise un test en rapport avec ce Trait, il peut relancer un dé dont le résultat est de 1 sans avoir à dépenser de point d'Aubaine.

Enfin, un joueur peut racheter (c'est-à-dire supprimer) un Défaut (de base ou de Compétence mais pas Inné) au prix de 2 points d'Aubaine.

Laurent Bernasconi

Illustrations Gary Chalk et

Laurent Bernasconi





Les conseils de
PAPY DONJON

L'ARCHER

Pour Pathfinder JdR, OGL3.5, d20 System, etc.

Eh oui c'est encore Papy donjon ! La rubrique plaît tellement qu'on va faire appel à moi régulièrement désormais, le charme du old school sans doute. Non pas que le JdR moderne me rebute, loin de là, mais quand on me parle de différences et d'évolutions entre le donj' à l'ancienne et le mouvement narrativiste, j'ai l'impression d'entendre les Inconnus parler des différences entre le bon et le mauvais chasseur...

D'ailleurs, à propos de chasseur, vous vous êtes sans doute déjà demandé qui est le plus fort entre le guerrier et le ranger (pardon, le rôdeur). Peut-être même que cette question de haute volée a suscité le débat dans votre communauté rôliste. Heureusement, Papy donj' est là pour répondre à cette question existentielle. Vous allez enfin pouvoir briller en société.

AVANT-PROPOS : CE QU'IL EST INDISPENSABLE DE SAVOIR

Si vous vous imaginez en Orlando Bloom version Legolas dans le *Seigneur des Anneaux*, sachez que vous faites erreur. Pensez plutôt à sa version de Pâris dans *Troie* (un mauvais film, certes, mais un bon exemple !). Votre personnage est un lâche. Être archer, c'est rester derrière pendant que les autres prennent les coups. C'est cribler son adversaire de flèches de loin, et si possible dans le dos. C'est récupérer toute la gloire quand le barbare est enfin tombé et qu'il ne reste plus qu'à porter le coup fatal à la némésis du groupe, s'attirant les bonnes grâces de ses compagnons tandis que la brute se relève sous les quolibets. Vous n'êtes pas aussi vaillant ou courageux qu'un paladin, mais vous, vous serez vivant à la fin du scénario. Et à la fin de la campagne aussi, si vos amis vous protègent.

RACES ET CARACTÉRISTIQUES

Avec leur bonus de dextérité, les elfes, demi-orques et humains sont les plus aptes pour faire d'excellents archers. Les « petites » races, quoique sympathiques à jouer et même si le Halfelin profite d'un bonus de dextérité, restent handicapées par les faibles dégâts de leurs arcs. Bien sûr, vous devez arrêter de déconner avec votre idée de nain équipé d'une arbalète ; on fait du JdR, c'est sérieux. Vous aurez aussi besoin de force pour adapter la tension de votre corde à votre arc composite, et donc les dégâts occasionnés. Les rôdeurs auront également besoin d'un peu de sagesse pour lancer leurs sorts. En règle générale, un score de 14 suffit.

CHOIX DE CLASSE

L'archer zen, l'archer-mage et le roublard à l'arc peuvent, dans certains cas, être utiles au groupe. Mais il n'y a que deux classes qui font de bons archers en toutes circonstances et à tous les niveaux : le rôdeur et le guerrier.

Si vous voulez incarner une bête de combat monomaniacque, qui touche sa cible systématiquement et qui inflige de gros dégâts, le guerrier est fait pour vous. Il existe une variante du guerrier spécialisé à l'arc

qui obtient d'ailleurs des dons assez intéressants en se débarrassant de ses bonus d'armure*. Si vous voulez lancer quelques sorts, avoir un animal de compagnie, être plus discret, ne pas avoir à rougir quand le MD demande un test de perception, et si vous êtes prêt pour cela à sacrifier une bonne part de vos dégâts, vous choisirez le rôdeur.

CHOIX DES DONS

Voici une petite liste des *must have* des deux classes. Libre à vous de prendre ensuite des dons de mobilité, d'esquive, de coups critiques.

Le guerrier a bien sûr un net avantage en terme de dons. En plus des classiques Tir à bout portant, Tir rapide et Viser, le guerrier devra prendre l'arc long composite en Arme de prédilection ainsi que Spécialisation martiale (les deux niveaux), des dons qui lui sont réservés.

Le rôdeur, moins gâté, prendra Tir à bout portant au niveau 1, puis Tir rapide en don de classe et enfin Feu nourri, qui lui fait rattraper un peu son handicap côté dégâts par rapport au guerrier. Viser est un don à prendre dès que possible. Votre compagnon animal, que vous aurez pris soin de choisir en suivant les conseils de Papy Donj* dans notre numéro 5, pourra aussi se joindre à la fête en apportant son lot de Renversements ou d'Éventrations.

CHOIX DES SORTS

Ici encore, le guerrier se montre plutôt limité...

En revanche, le rôdeur prendra soin d'avoir toujours cette liste de sorts en mémoire :

Niveau 1 : *arc de gravité* pour les dégâts supplémentaires, et *enchevêtrement* pour le contrôle du terrain

Niveau 2 : *grâce féline* octroie un bonus de +2 aux jets de toucher,



Soja

CHOIX DES COMPÉTENCES

Pour le guerrier, c'est facile, il n'y a rien d'utile dans les compétences de classe. Pour le rôdeur, c'est différent, vous avez la possibilité d'être discret, d'obtenir une perception correcte, de ne pas perdre le groupe dans les bois grâce à vos connaissances de Survie et vous pouvez même décider d'apprendre des tours à votre animal favori avec Dressage.

à la classe d'armure et aux jets de réflexes. Le beurre et l'argent du beurre !

Niveau 3 : *ennemi du moment*. Avec celui-ci, tous vos ennemis deviennent vos ennemis favoris, ça se passe de commentaires.

Niveau 4 : *Communion avec la nature*. Je vous laisse le soin de lire la description du sort, c'est assez obscène pour être interdit par tout MD qui espère surprendre ses joueurs.

Papy Donjon
Illustrations Rolland Barthélémy pour
Papy Donjon Inc. et
Paizo Publishing. Tous droits réservés.

* voir dans la gamme *Pathfinder* le *Manuel des joueurs* - Règles avancées.

Dessine-moi un monstre n° 2

LE CONSEILLER TENTACULAIRE

PAR NICOLAS FRUCTUS

Le témoignage

« Si je m'en rappelle ? Impossible d'oublier ! Je n'en ai croisé qu'une fois. Je venais présenter au Duc la dernière version du traité des taxes du nouveau gué pour le compte du Baron de Treuil. Sa Seigneurie m'avait reçu dans son bureau privé, une petite pièce capitonnée, très peu éclairée. Il n'avait même pas pris la peine de nous présenter. Le... enfin, il... se trouvait là, dans un coin, juché sur un étrange fauteuil de bois, les mains croisées sous son... masque grotesque. Il semblait figé, comme un trophée d'andouillers fixé au mur. Seuls ses longs doigts abominables frétilaient, comme les mandibules d'un crustacé. J'étais terrifié. La bonne éducation du Duc et sa conversation plaisante n'y changeaient rien. Les encens allumés dans la pièce tentaient sans grande réussite de masquer une odeur subtilement nauséabonde évoquant le bois mouillé et quelque chose d'organique. La créature n'a pas lâché un mot mais ses yeux ne m'ont pas quitté une seconde. L'entretien et la signature se sont suivis sans encombre. En rentrant auprès de mon Seigneur, il m'a renvoyé à la lecture des clauses inacceptables que j'avais acceptées en son nom. Je n'arrive toujours pas à savoir comment cela s'est joué, mais à l'évidence, j'ai été abusé. »

La vérité

Les conseillers tentaculaires développent d'étranges compétences psychiques ayant pour effet secondaire de faire pousser leurs apophyses de façon extravagante jusqu'à dessiner, à force de ramifications, de véritables symboles ou écritures vivantes. Le visage des conseillers se distend progressivement en une sorte de masque, d'expression pétrifiée que les créatures mobilisent comme amplificateur de leurs facultés, mais également comme champ de protection contre toute forme d'intrusion mentale. Leur puissance de manipulation mentale peut atteindre des niveaux remarquables.

Les conseillers ne sont pas uniquement dangereux lors des discussions et autres tractations. Leur pouvoir vient au prix de sacrifices inavouables. Pour alimenter leur cerveau et ses extensions perpétuellement en manque, il n'existe qu'une méthode. Le conseiller doit plonger ses métacarpes cauchemardesques au cœur du cerveau d'une victime, nécrosant puis absorbant la précieuse matière grise. Si ce n'est le poids anormalement léger de la tête, cette ignoble mise à mort ne laisse quasiment aucune trace quand elle est pratiquée sur une personne chevelue. Après avoir scrupuleusement pesé le pour et le contre, bien des princes s'avouent prêts à assumer ce prix répugnant pour s'attacher les services d'un de ces conseillers. Parfois cependant, les employeurs ignorent cette particularité. La plupart des conseillers sont capables de chasser seuls, leurs facultés mentales les rendant redoutables même dans les situations de combat.

Synopsis

Les PJ ont pour mission d'escorter le conseiller de leur bon seigneur et ses deux serviteurs lors d'une visite diplomatique chez un voisin. Ils ignorent tout de la nature réelle de ce mystérieux conseiller qui voyage dans un chariot sans jamais en sortir. Pour plus de discrétion, il est acté dès le départ que la mission se fondera au sein d'une caravane de voyageurs. Puis débute les meurtres étranges. Le conseiller se montre gourmand et se « nourrit » régulièrement. Comment réagiront les PJ en découvrant la face cachée de la diplomatie d'un seigneur qu'ils tiennent pourtant en haute estime ?

Pour amener de la complexité à votre affaire, la mission diplomatique du conseiller devrait être fort louable et aller dans le sens de la moralité des PJ (forcer un seigneur local à arrêter des pratiques esclavagistes de grande ampleur, par exemple). Comment les PJ vont se débiter de cette situation ? Vont-ils désobéir aux ordres de leur seigneur ? Abandonner une mission pourtant capitale ? Comment gérer le conseiller et son appétit insatiable, celui-ci étant indispensable à l'entretien de ses précieuses facultés ? Comment lui résister ? Comment éviter que la situation ne dégénère avec les membres de la caravane ? Faut-il accepter de tels sacrifices ?

Thomas Berjoan, à partir de l'illustration et des premières idées de Nicolas Fructus

SUITE ET FIN DE NOTRE GRAND DOSSIER
COMMENCÉ DANS CB#6 !

DOSSIER COLLECTIONS (PARTIE 2)

COLLECTIONS

Et si on ajoutait des étagères dans la cuisine ?

Adorée, envahissante, couteuse, impressionnante, insolite, chronophage, belle et convoitée, mais rarement raisonnable, la collection se décrit comme un être qui nous est cher. Entassement inutile aux yeux des profanes, elle assure pourtant, en attendant que d'éventuels musées reprennent la main, un devoir de mémoire, une étape nécessaire pour préserver les œuvres qui ont jalonné la jeune histoire du JdR.

Enquête sur ces trésors qui se déguisent en bibliothèques.

Les collections numériques

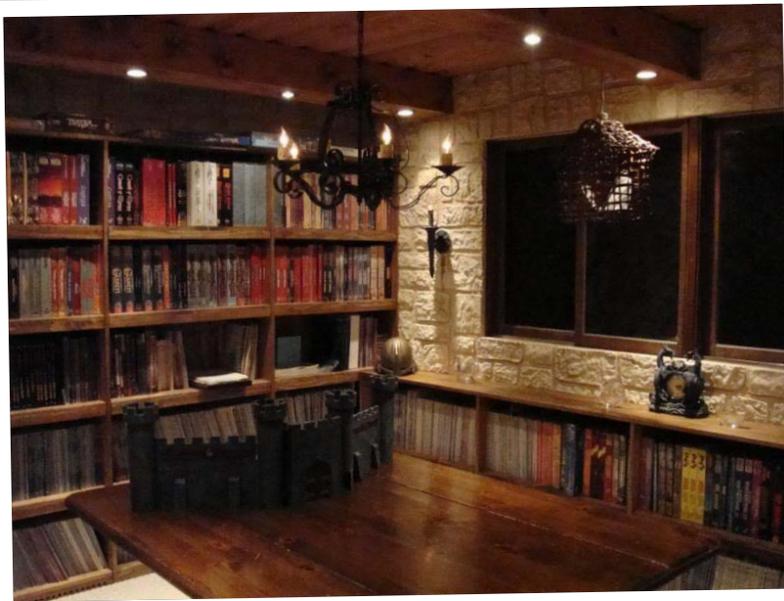
La collection c'est bien, mais ça prend de la place. Certains ont choisi de la dématérialiser et collectionnent maintenant les PDF de leurs jeux favoris. Avec l'évolution des technologies, ce mode de collection s'est énormément développé ces dernières années. Il existe plusieurs sites proposant légalement et parfois gratuitement des collections de PDF de jeux et/ou des scénarios comme [Rêves d'ailleurs](#) (gratuit), [la scénariorthèque](#) (gratuit) ou encore [RPGNow](#) (gratuit et payant).

La première partie de ce dossier a surtout laissé la part belle aux collectionneurs et à leur passion sans aborder réellement la « collection » elle-même et la place qu'elle occupe physiquement. Nous avons également passé en revue les divers types de collectionneurs tout en omettant le fait qu'il leur a bien fallu débiter un jour. Dans cette seconde partie,

nous allons donc nous intéresser aux aspects physiques de la collection, sa gestion, son stockage, sa conservation. Nous essaierons ensuite de fournir des bases solides pour les ~~in~~conscients novices qui voudraient s'y noyer afin de vérifier s'il est vrai que des sirènes en boîte édition limitée existent bel et bien dans l'océan des rôlistes collectionneurs.

Ci-contre et page suivante : salle de jeu accueillante, jour et nuit (par Devon Hibbs)





Évitons d'être débordé !

Le collectionneur est un insatisfait à la passion à jamais inassouvie, toujours en quête d'un ouvrage de plus. Seulement, avec un livre par ci, un lot immanquable sur un site d'occasion par là et le déstockage d'une gamme complète pour quelques euros ou des projets pour lesquels il avait cotisé avec plus d'un an d'avance, le voilà envahi par sa collection, et contraint de monter des étagères au dessus des WC. Alors, comment stocker et gérer sa collection ?

Le stockage des collections

En regardant autour de soi, on s'aperçoit que les collections de JdR sont rarement exposées et mises en valeur par leur propriétaire. Cela est d'autant plus vrai que les collections sont imposantes. Elles se retrouvent le plus souvent stockées dans de vulgaires cartons ou dans des boîtes en plastiques étanches au fond d'une cave ou d'un grenier poussiéreux. Certes, vous

ne pourrez pas la contempler le cœur empli de fierté, mais ce mode de stockage offre un gain de place substantiel et présente l'avantage de protéger la collection des ravages de la lumière (mais peut-être moins de l'humidité). En effet, la lumière du jour, même indirecte, peut causer de réels dommages sur les tranches, même dans les régions peu ensoleillées.

Si toutefois vous penchez du côté exhibitionniste, voici quelques conseils de base :

- évitez l'exposition directe au soleil et mettez vos volets en cabane les jours de grand ensoleillement (ou placez du vitrage anti-UV, mais le coût ne sera pas le même...) ;
- tournez régulièrement les boîtes afin que la tranche exposée ne soit pas toujours la même ;
- ajoutez du papier-bulle dans vos boîtes pour les « remplir ». Cela leur évite de se déformer ou de s'aplatir et empêche que les livres à l'intérieur se déforment sous l'effet de la gravité ; →

Un rôle de mémoire

Walter Benjamin disait que le collectionneur est celui qui « accepte d'engager le combat contre la dispersion. » Les collectionneurs jouent en cela un rôle social et historique fondamental. D'une part, ils détournent nombre d'ouvrages d'une fin tragique qui devait les mener au fond de greniers humides ou dans une benne à ordures, jetés par des personnes ignorant le patrimoine ludique qu'ils possèdent. Ils évitent ainsi à des œuvres clés ou méconnues de disparaître totalement de la scène ludique ou de la circulation en leur offrant un foyer sain et/ou en les rendant disponibles au public. Certains manuscrits originaux permettent également d'en apprendre plus sur les origines et l'émergence de notre hobby dans sa forme actuelle (voir photo page 237 du *Portfolio rétro*).

D'autre part, certains ouvrages rares tombés dans l'oubli peuvent être exhumés par des archéologues qui les réhabilitent, permettant parfois la découverte de jeux/scénarios de qualité dont personne ne connaissait l'existence.

Les agrafes de Schrödinger

Les collectionneurs fétichistes du plastique recherchent des exemplaires « shrinkwrapped » (sous cello), compulsion étrange et pour le moins répandue. Évidemment, ils ne déchireront jamais le cello de leur vivant et ne sauront jamais si les agrafes sont impeccables ou rouillées, en train de souiller irrémédiablement le module (cas des agrafes dites « de Schrödinger »), ou si une colonie de spores a élu domicile au fin fond de la boîte tant aimée.

- utilisez des sachets plastiques (acid-free et si vous avez les moyens, anti-UV) : le fait de sortir et ranger un ouvrage use systématiquement la couverture à terme. Si possible, ajoutez un carton fin derrière le livre pour éviter qu'il se corne. La taille pour les livres format US est « magazine size », soit de $8^{3/4} \times 11$ ". Prenez des sachets plus grands pour le format A4 ;
- évitez les zones humides (et/ou placez un déshumidificateur) ainsi que les alcôves où la condensation peut entraîner l'apparition de tâches d'humidité sur les livres ou sur les agrafes ;
- retournez vous étagères en mélaminé régulièrement pour éviter leur déformation, laquelle risque ensuite de déformer vos ouvrages. Mettez les ouvrages les plus lourds sur les côtés ou tout en bas, les boîtes au centre ;
- évitez de fumer dans la pièce de stockage, l'odeur de cigarette est particulièrement tenace.

La gestion des collections

Lorsqu'une collection comprend des centaines voire des milliers d'ouvrages, il est difficile de se rappeler en détail de tout ce qui la compose. Plusieurs solutions existent heureusement pour gérer sa collection en local ou en ligne.

En local :

- le tableur : modulable, il vous permet de créer un fichier complet comprenant l'ensemble de vos ouvrages avec des notes relatives à chacun. Il existe des listings complets pour certains jeux comme *L'Appel de Cthulhu* ou *(A)D&D*. Renseignez-vous sur les forums.
- les logiciels de gestion : gratuits ou payants, ils permettent de référencer les ouvrages à partir des ISBN ou en créant vous-même les

entrées. Vous pouvez par exemple essayer le logiciel gratuit GCstar.

En ligne :

- via des sites internet : la seule limite est la présence de l'ouvrage dans la base de données. Les plus connus sont le Grog et RPGeek. Pour les jeux de sociétés, rendez-vous sur TricTrac et Boardgamegeek.
- sur smartphone : de nombreuses applications permettent de garder sa collection sur soi et d'être geek jusqu'au bout des doigts. GCstar fonctionne également sur smartphone.

De la cote des ouvrages

Faisons fi du sempiternel « les JdR ne sont pas une marchandise mais un produit culturel » et plaçons-nous du côté du marché. Quels sont les critères affectant la cote d'un ouvrage ?

- **l'offre et la demande/rareté** : comme pour tout produit, plus il y a de demande ou plus le tirage de l'ouvrage est limité, et plus le prix est élevé. De fait, certains suppléments tirés à des centaines d'exemplaires vont se vendre à des sommes folles si la demande se chiffre en milliers d'acheteurs (*AD&D*, *CoC*, etc.), et d'autres, tirés à 50 exemplaires, ne dépasseront pas les quelques euros parce que seuls 10 collectionneurs s'y intéressent. Il faut souligner que la construction des prix ou des cotes, notamment sur les sites d'enchères, se fait en fonction de la réputation (fondée ou pas d'ailleurs) de rareté de l'ouvrage, et absolument pas en fonction de l'intérêt de l'œuvre. Le fameux *ST1 Up the Garden Path* qui fut vendu pour 2,50 £ ou parfois donné lors de conventions en Angleterre à la réputation d'être l'un des plus rares modules édités pour *D&D* (il en resterait une cinquantaine

COLLECTORS, ÉDITIONS LIMITÉES, DELUXE ÉDITION, TROP C'EST TROP !



Bien que quelques « collectors » sortis ces dernières années nous aient mis une vraie claque par la qualité et l'abondance du matériel (*Les Montagnes Hallucinées* de Sans-Détour par exemple), d'autres sont clairement destinés à faire de l'argent à moindre coût de production : finition approximative, matériaux pauvres, goodies inconséquents... Nos chers Sorciers de la Côte sont passés maîtres dans cet art : une couverture à peine retouchée en simili-cuir de vache folle et hop, un collector ! Des fois, une simple signature leur suffit à justifier un prix 20 ou 50% plus élevé. Le concept de collector/limité/deluxe est complètement dévoyé et n'est plus qu'un argument de vente à l'inverse d'un argument de qualité. Le nombre d'exemplaires est parfois tellement élevé par rapport au marché (500 exemplaires d'*Au cœur des Années 20*) que l'on ne peut plus vraiment parler de Collector. Trop c'est trop messieurs les éditeurs ! Arrêtez de prendre les collectionneurs pour des vaches à lait et d'utiliser les mots « limités » et « collectors » si vous ne vous montrez pas à la hauteur des attentes.

d'exemplaires, se vendant à plus de 2 000 €) mais aussi... l'un des plus mauvais ! La légende veut aussi qu'un anglais en ait conservé une dizaine d'exemplaires pour ses vieux jours...

- **L'impression** : un critère objectif. Les premières impressions des ouvrages se vendent en général beaucoup plus cher (jusqu'à 10 fois plus cher pour du « donj »). Si une impression possède une histoire particulière derrière elle, les prix peuvent alors exploser. C'est le cas d'impressions envoyées à la destruction et desquelles seule une poignée d'exemplaires auraient survécu : tel le célèbre *Orange B3 (D&D)*, que des illustrations jugées choquantes ont conduit à une disparition presque totale.
- **L'état** : si certains se contentent d'un livre en état moyen, la majorité des collectionneurs cherche des livres en parfait état. Le parfait état d'un collectionneur est très différent du parfait état tel que l'entend un rôliste joueur. Un coin corné, un peu de rouille sur les agrafes, une odeur suspecte, un nom au stylo, du stabilo, une tache, une rayure sur la couverture, une tranche insolée... et l'ouvrage peut perdre la moitié de sa valeur. La



Ci-dessus : collectors et éditions limitées.

rouille fait partie des atteintes qui dévaluent le plus l'ouvrage car elle va petit à petit se répandre sur les pages. La perforation est la mutilation ultime, rendant l'ouvrage sans valeur (sauf pour les Déviants bien entendu).

- **le cello** : il est à considérer séparément de l'état, car un ouvrage « sous cello » n'est pas forcément en excellent état ou neuf : possibilité de « remballé » (il existe des spécialistes ca- →

pables de reconnaître les différents types de cello TSR aux différentes époques !), stockage dans une zone humide (entraînant la rouille des agrafes), cello déchiré (angles abîmés ou râpés), etc. Néanmoins, si le livre se révèle emballé ET neuf, les prix peuvent atteindre des sommes indécentes...

- **les erreurs d'impression** : ces erreurs amènent en général une baisse de la valeur de l'ouvrage car seuls les complétistes peuvent

s'y intéresser. Ce fut le cas récemment de *Delta Green* (Sans-Détour) dont la première impression boguée se vend difficilement. Dans le cas exceptionnel où quelques rares exemplaires des livres rappelés pour être détruits survivent à l'autodafé, la cote peut décoller pour les rares jeux dotés d'une importante communauté de collectionneurs (cas du *Dungeon Master Guide* de AD&D incluant des pages du *Monster Manual*).

Quelques anecdotes pour complétistes

- *France* (supplément pour *Le Monde des Ténèbres*) : la première version limitée était non censurée et la jolie demoiselle y posait sans sa nuisette.
- *Orange B3* (module D&D) : ce module a été retiré de la vente à cause de dessins considérés comme choquants.
- *In Nomine Satanis* (livre de base) : la 1^{ère} édition est parue dans une édition limitée qui se différencie par une boîte plus petite et le dos des livrets en blanc.
- *Scriptarium Veritas* (pour *INS*) : deux versions coexistent avec pour seule différence le remplacement de « Nisroch prince des drogues » par « Nog prince de la paresse », question d'époque...
- *Tarot d'Ambre* : deux versions circulent, avec et sans code barre.
- 1^{ère} *Boîte rouge D&D version Mentzer* : truffée de fautes d'orthographe, elle est restée peu de temps en vente.
- La boîte *L'Appel de Cthulhu* en VF : il en existe plusieurs impressions se distinguant par une police d'écriture différente sur les légendes de certaines cartes.
- *Wurm* (3^{ème} tirage) : suite à un cafouillage de l'imprimeur, la 3^{ème} impression fut tirée à l'identique de la 1^{ère} impression, coquilles incluses. Impossible de les différencier si ce n'est par la dédicace sur feuille volante et en conséquence un must-have !
- *La Compagnie des glaces* : le folio inclus dans la boîte a été redimensionné pour y rentrer, laissant les livrets de règles dépasser de celui-ci.
- *Trauma* : devant être livré pour l'ouverture du Salon du Jeu de la porte de Versailles en 1988, la reliure n'avait pas été « finie » et était dépourvue de son « vernis » sur les premiers exemplaires. Le reste du tirage fut normal.
- *Les Cahiers Gris (Agone)* : un ouvrage largement bogué, dont Multisim avait organisé le retour en boutique pour échange. Son premier tirage est devenu rare.
- *Frankenstein factoria* : apparemment livré – au moins en Espagne – avec des boulons. Selon la manière dont ils sont enfoncés dans la feuille de personnage, ce dernier (un monstre du Dr Frankenstein) est plus ou moins capable de réfléchir ou d'agir.
- *Binary RPG (Les Silmarils)* : jeu minimaliste (une feuille A5 pliée en 2 avec les règles en p4) livré dans un sachet avec un joint de plomberie pour simuler un D2 (faces de couleurs différentes).

QUELQUES TOPS !

12 OBJETS INESTIMABLES

(et prix des dernières ventes observées)

- *Chainmail*, première impression
- *D&D*, boîte « Woodgrain », première impression (7.500 \$ en parfait état)
- *Rahasia*, Daystar West, première impression
- *Character Archaic*, première impression
- *Ghost Tower of Inverness*, Complimentary copy
- *ST1 Up the Garden Path*
- 10th anniversary collector's set
- *Orange B3 (OB3) : Palace of the silver Princess* (3.000 \$ sous cello et avec carton original TSR)
- *Lost Tamoachan*, Complimentary copy (propriétaire original G.Gygax : 9.100 \$)
- *Lost caverns of Tsojconth* (propriétaire original G.Gygax : 5.665 \$)
- *R7-10 Rod of the Seven Parts* (propriétaire original F.Mentzer : 3.000 \$)
- *Sketchbook Planescape* (2.050 \$)

Dédicaces et dessins

Contrairement aux idées reçues, une dédicace ou un dessin n'augmente pas nécessairement la valeur d'un ouvrage. Dans la plupart des cas, un collectionneur préfère une version propre et sans signature plutôt qu'une version dédicacée (je ne parle pas des versions limitées signées mais des dédicaces personnelles). À plus forte raison si la dédicace est du style « à Phil, mon gros didou poilu, smack partout, Tristan ». Bien sûr, si la dédicace se veut générique et qu'elle est réalisée par une des figures sacrées du JdR, c'est autre chose. Les dédicaces de feu Gary Gygax ou de M.A.R. Barker augmentent substantiellement la valeur du livre, en particulier dans le cas de premières impressions.



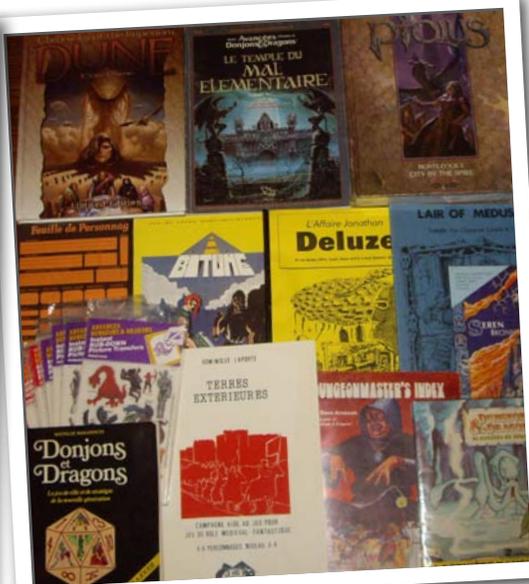
Ci-contre : les modules de tournois D&D des temps anciens.

12 OBJETS COMPLÈTEMENT (IN) DISPENSABLES

- le nounours en peluche *Casus Belli*
- la serviette de plage *D&D*, version purple worm ou blue dragon
- les décalcomanies *D&D*
- les pins *James Bond*, *Maléfices*, *Space Hulk* ou *Blood Bowl*
- les bonbons *D&D*
- le crayon à papier *Miskatonic University*
- la nappe *D&D* et le kit anniversaire
- un vieux carton avec l'adresse personnelle de Gary Gygax
- le frisbee *D&D*
- l'autocollant *Tunnels & Trolls* « Nyaaa ! Missed all my vital spots ! »
- une boîte à cigares dans laquelle Gary Gygax aurait rangé ses dés (vendue plusieurs centaines de dollars)
- la BD « *Le Sourire du dragon* » (*D&D*)

12 RARETÉS FRANÇAISES PRÉ-2000

- *Rêve de Dragon* édition de luxe cachetée à la cire
- *La chute d'Arwoor* (*Thoan*)
- *L'Affaire Jonathan Deluze* (*L'Appel de Cthulhu*)
- Les modules génériques français (*Schizoïde*, *Étoile du Sud*, *Épopée FM*, *AMJ...*)
- *Bitume* 1^{ère} éd. et *Les Cavaliers de l'Apocalypse*
- *Légende des Cités* (*Légendes*)
- *Questions pour un Empire* 1^{ère} éd. (pour *Empires* et *Dynasties*)
- *Donjons & Dragons* de Maraninchi
- *Labyrinthe* et *Les Souterrains de tonton l'Affreux* (*Hocus Pocus* pour *Tunnels & Trolls*)
- *Yurl'h*
- *Dragon Radieux* spécial Vaisseau Monde
- *Chroniques d'Outre-Monde* n°17 (et n°o)



Rêve de dragon édition luxe cachetée à la cire (à gauche) et une sélection de « must-have » (ci-dessus).

12 RARETÉS POST-2000

- *Dune* (Last Unicorn Games)
- *Dark Ages Fae* (White Wolf)
- *Ptolus City by the Spire* (Sword & Sorcery Studio)
- *Gary Gygax's Castle Zagyg Upper Works* (Troll Lord Games)
- *Rappan Athuk Reloaded* (Necromancer games)
- *Nobilis 1^{ère} éd.* (Pharos Press)
- *Vermine 1^{ère} éd.* (7^{ème} Cercle)
- Coffret des *Codex Agone* (Multisim)
- *Le Sac d'Imrryr* (Elric)
- *Traveller Hero* (Comstar Games)
- Les *Codex* (*Nephilim 2*)
- Les *Dossiers de la Résistance* (*Rétrofutur*)

12 « GÉNÉRIQUES » À RÉCUPÉRER DE TOUTE URGENCE

- *Lair of Medusa* (Delf)
- *Starstone* (Northern Sages)
- *Seren Ironhand* (Challenges)
- *Furioso* (Dimension Six)
- *Booty & the Beasts* (Fantasy Art Enterprises)
- *Caverns of Thracia, Dark Tower, City State of the Invincible Overlord* (Judges Guild)
- *Cities, Carse, Tulan the Isle, The Black Tower...* (Midkemia/Chaosium)
- *City Books* (Flying Buffalo Inc)
- *Carcosa* (Mc Kinney Geoffrey)
- *The Lost Abbey of Calthowey* (Phoenix Games)
- *Beastmaker Mountain, Kobold Hall, Fez I: Valley of the Trees, Blasted Lands, Nanorien Stone* (Role Aids)
- *The Complete Dungeon Master Series* (Beast Enterprises)
- *The Islandia Series : Gems for Death, Street of Gems, Curse on Hareth, Plague of Terror, Brotherhood of the Bolt* (The Companions)

5 MUST-HAVE TSR FRANCE

- la toute première boîte *D&D* (face logo) illustrée par Erol Otus, avec les dés et le crayon
- le *Temple du Mal Élémentaire*
- le Pad de feuilles bilingues de personnages (Edition Descartes par François Marcela-Froideval)
- la traduction distribuée par certains magasins à l'achat de la boîte *D&D* violette
- le *Manuel des joueurs* version Transecom (*AD&D2*) mentionnant « *Règles Avancées de Donjons et Dragons* »



Complete Dungeon Master series, incluant le CDM5 inédit dont seuls 3 manuscrits existent. Le CDM2 a été publié également sans la boîte. Cette campagne sera reprise par GW pour Warhammer: Doomstones.

Les forums et les sites pour collectionneurs

Les forums sont des lieux incontournables pour le collectionneur. Il en existe des spécialisés pour divers jeux et des plus génériques. Si vous collectionnez du TSR, il vous faut impérativement vous rendre sur le site et les forums d'*Acaeam* qui regroupent la plus grosse communauté de collectionneurs au monde. *Dragon-foot* vous permettra aussi de rencontrer des joueurs de toutes les éditions. La communauté française n'est pas en reste avec le *Donjon du Dragon*. Si c'est *L'Appel de Cthulhu* qui vous intéresse, les lieux à visiter sont le *Toc* (en français) et *Yog-Sothoth* (en anglais). Pour le smallpress ou les jeux méconnus, rendez-vous sur les forums de *Tome of Treasures*. En fonction du sujet de votre collection, nombre de sites encyclopédiques vous seront également utiles. En vrac, citons le *Grog*, *l'ABCDaire*, *RPG encyclopedia*, *TSR archive*, *ICE webring*, *Traveller bibliography*, *Solelegends*, *Ralpartha*, *Diccollector*, *National Museum of Play*, ou encore *dndcollection*.

Les premiers pas dans la collection

Avant de vous lancer, il est important de bien définir vos préférences et de vous y tenir, du moins au début. Si vous vous dispersez, vous allez passer à côté d'occasions en or par manque de budget. Priorité donc à vos « indispensables ». Si vous en avez la possibilité, mettez éventuellement de côté un petit pécule « aubaine » pour ne pas être pris au dépourvu.

Prévoyez ensuite un espace adapté à votre collection en devenir. Réfléchissez à son agencement et à sa gestion, cela vous évitera d'avoir à le faire par la suite. Soyez rigoureux.

Documentez-vous correctement afin de vous créer une liste d'ouvrages et de sites de référence (voir encadré). *Heroic Worlds* (par Lawrence Schick) référence la majeure partie des publications pré-1993 et est considéré par beaucoup comme LA bible du collectionneur (même si le complétiste restera sur sa faim).

Enfin, créez-vous un réseau : c'est la clé du succès. N'hésitez pas à demander l'avis de collectionneurs avertis sur les forums et à suivre les discussions pour parfaire vos connaissances (voir encadré). Comparez également plusieurs avis car tous les collectionneurs ne sont pas spécialisés dans les mêmes jeux. Ce réseau vous sera fortement utile pour dénicher ce que vous recherchez à des prix corrects. Privilégiez les tractations au sein de ce réseau afin d'éviter les mauvaises surprises.

Quelques écueils à éviter pour bien démarrer

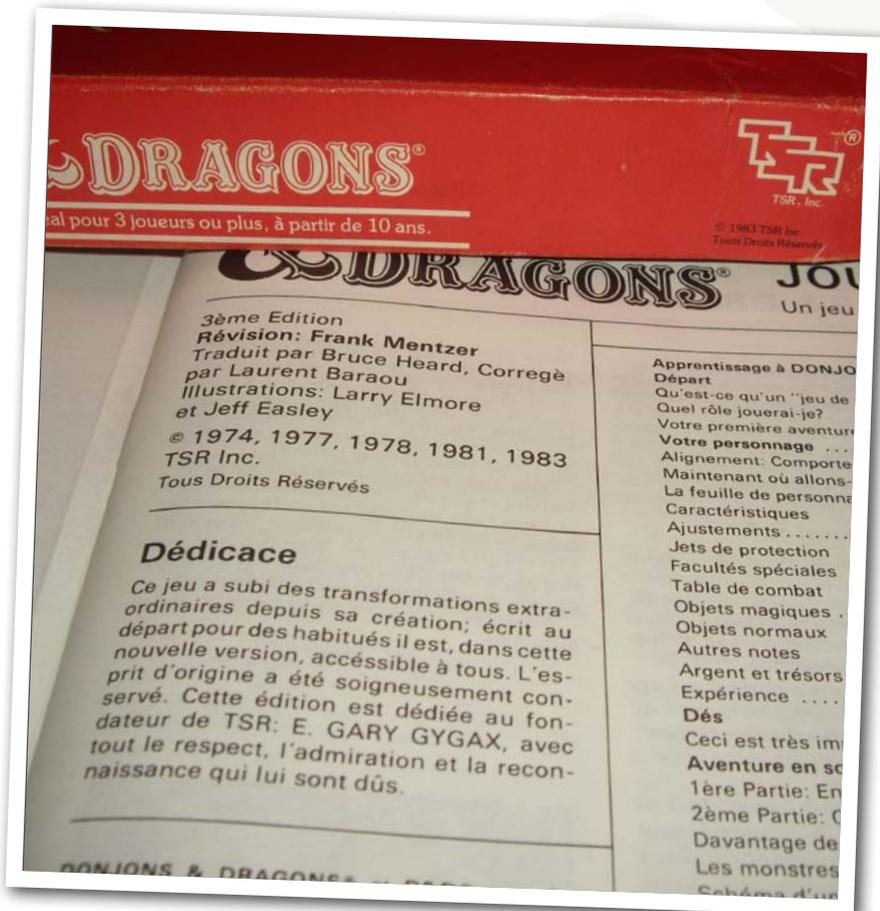
- **La « fausse cote »** : souvent utilisée par un vendeur pour tenter de soutirer le maximum d'argent

aux collectionneurs débutants. À grand renfort de liens, elle s'appuie sur les prix aberrants retrouvés sur les sites de vente à prix fixe tels qu'Amazon ou Priceminister ou sur un prix de vente observé sur un site d'enchère juste après une lutte entre deux enchérisseurs. Une règle d'or : si l'objet est en vente depuis longtemps, c'est qu'il est surévalué. Regardez exclusivement les ventes terminées et conclues pour vous décider.

- **l'achat impulsif** : quand on débute, on est facilement tenté par la première occasion. Il est important de se rappeler que, hormis quelques raretés, tous les ouvrages que vous désirez seront de nouveau en vente et à un prix abordable plus tard. Réfléchissez à votre niveau d'exigence. Si vous êtes maniaque, n'achetez pas de boîtes incomplètes (renseignez-vous bien à ce propos) ou abîmées car tôt ou tard, vous voudrez la changer et ce sera de l'argent perdu. Faites preuve de patience. Ce n'est qu'un petit jet de SAG après tout.
- **disséminer ses achats** : les frais de port représentent jusqu'à la moitié du coût d'un jeu, en particulier quand vous achetez à l'étranger. Essayez de grouper au maximum vos achats chez un seul vendeur afin de limiter ces frais. Pour débiter, commencez par chercher des lots. Pour l'envoi depuis l'étranger, insistez pour l'emploi de moyens de transport moins onéreux tel que le « M-Bag » depuis les États-Unis.

Géraud « myvyrrian » G.

Photos Géraud et tous les collectionneurs qui nous ont autorisés à publier leurs photos, merci !



Ci-contre : un festival de fautes avec la « Boîte rouge » boguée

Ont également contribué (idées, textes ou photos) par ordre alphabétique :

- la rédaction de Casus Belli
- les membres de CasusNO et en particulier : Fabrice « Kahlong » Brabon (Belgique), « Lobo », Jérôme Darmont, Nicolas Delzenne, Jean « Alahel » Fridrici, Fred Joly, « Chaviro », Patrice Mermoud, « Paiji », Antoine Pressard, « Silenttime ».
- les membres d'AcaeuM et en particulier : Axel « aia » Boucher (Italie), « Bracton » (USA), Ant « Echohawk » Brooks (Afrique du Sud), David « Thun-

- derdave ! » Caldwell (Canada), « dwarf » (France), Brett « beasterbrook » Easterbrook (Australie), Frank Farris (USA), Devon « burntwire brothers » Hibbs (USA), Allan « grodog » Grohe (USA), Ralph « xRalphx » Kelleners (Belgique), William « stratochamp » Meinhart (USA), Mark « mars » Petrick (Canada), Chris de Putron (UK), Steve « TheHistorian » Rubin (USA), Ciro Alessandro Sacco (Italie), Ronald « rhyne » Tang (Hong-Kong), David « faro » Witts (UK) ;
- et Kevin Cook (dicecollector)

Erratum CB #6

Pour le fanzine Apsara (p233), il existe bien 17 numéros, mais la numérotation ayant commencé au 0, le dernier numéro, impressionnant par son contenu, est le 16. Enfin, nous avons oublié de numéroter les photos du Portfolio : 1 (page de gauche en haut), 2 (double page en bas), 3 (page de droite en haut à gauche) et 4 (page de droite en haut à droite).



Photo ci-dessus (du fond gauche vers la droite) :

- le premier "DM's screen" de Bill Owen (fondateur de Judges Guild) 1974?/75
- *Blackmoor Gazette* et *Rumormonger* (les deux premiers numéros, gazettes contemporaines de de l'époque où l'on passa du jeu de rôle compétitif au jeu de rôle coopératif) 1972
- *El Raja Key* (ensuite inclus dans *Castle Greyhawk*) où Gary Gygax a joué pour la première fois Mordenkainen, 1973
- *Kalibruhn* (le tout premier monde conçu pour D&D), 1973 avec le *Supplement V, Kalibruhn*, 1975 (jamais publié)
- documents originaux de M.A.R. Barker's utilisés pour la création de *Tékumel* dans *Empire of the Petal Throne*, 1950

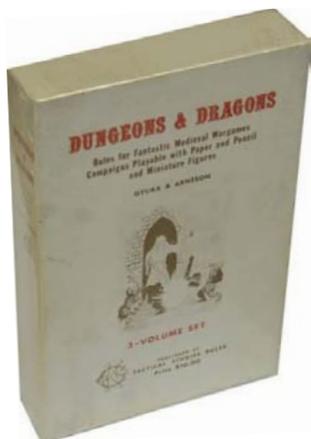
Photo ci-contre : les produits dérivés, quoi de plus indispensable?



COTES OUVRAGES VF & TSR

Halte à la spéculation ! Renseignez-vous
et achetez au bon prix !

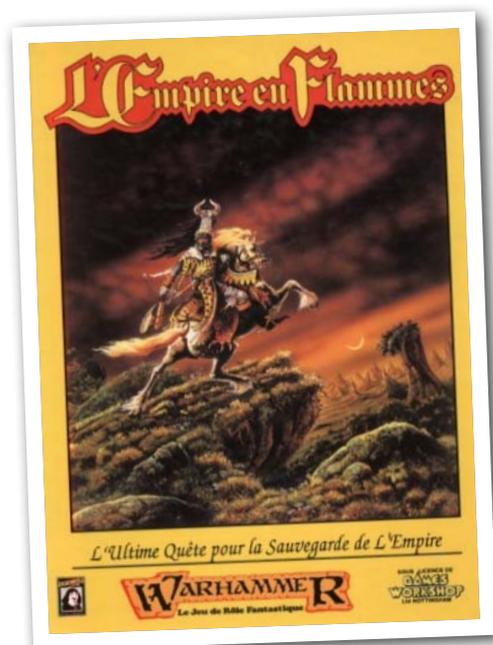
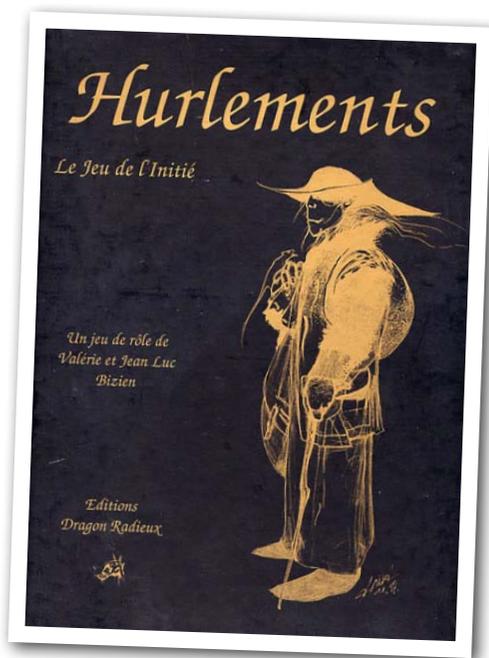
TSR	TBE	EX	Sous cello
OD&D			
Chainmail 3ème Édition	70		100
White Box Collector Edition	120		200
D&D			
Basic Set (boîte violette) avec traduction non-officielle Descartes	20	35	
Boîte rouge version Otus face logo	35	50	150
Boîte rouge version Mentzer	15	20	40
Boîte Expert	10	20	25
Boîte Compagnon	15	25	30
MYSTARA			
GAZ1 / GAZ2	15	20	35
AD&D 1^{ère} Édition			
Manuel des joueurs	20	30	
Guide du Maître	20	40	
Manuel des Monstres	25	50	
T1-4 Temple du Mal Élémentaire	40	60	100
Pad de feuilles de personnages Descartes	20	40	
Deities & Demigods '144'	15	40	
AD&D 2^{ème} Édition			
Manuel des joueurs version Transecom	15	25	
Triptyque Joueurs/Maître/Monstres (chaque)	10	20	
DARK SUN			
Dark Sun boîte de base	25	40	60
ROYAUMES OUBLIÉS			
Boîte de base 1ère Édition	15	25	50
FOR1 Draconomicon	10	15	20
ROR2 Le Monde des Elfes Noirs	15	20	25
DRAGONLANCE			
DL1 DL2 Dragons du Désespoir Dragons de Flammes	20	30	40
DL3 DL4 DL5 Dragons Espoir, Désolation, Mystère	20	30	50
DL6 DL7 Dragons de Glace, de la Lumière	20	35	60
PLANESCAPE			
Boîte de base	30	50	



TITRES	TBE/EX
Les 3 Mousquetaires	30
Agone Livre de base	35
Coffret Codex	200
Ambre livre de base	60
Chevaliers d'Ombre	40
Tarot	130
Animonde	20
L'Appel de Cthulhu 2 ^e Édition boîte VF	30
L'Appel de Cthulhu 4 ^e Édition VF	35
Les Mystères d'Arkham	25
L'Affaire Jonathan Deluze	40
Les Années Folles	80
Les Masques de Nyarlathotep	60
Ars Magica 3 ^e Édition VF	25
Athanon Boîte	25
Aux Armes Citoyens	20
Chouans et Vendéens	50
Avant Charlemagne	25
* Bitume 1 ^{ère} Édition	60
Bitume 2 ^e Édition	35
Bitume MK 5	30
Bitume 10 ^e anniversaire	20
* les Cavaliers de l'Apocalypse	70
La Compagnie de l'Ombre	15
Sur la piste des drakkars	15

TITRES	TBE/EX
Bloodlust Boîte	35
Bloodlust livre	25
5/ Les Joyaux de Pôle	50
Boucanier	30
Bushido Boîte fine	35
Bushido Boîte épaisse	25
Chimères	25
Château Falkenstein	30
L'Ère de la Vapeur	25
Chill	
Initiation au Jeu d'Épouvante	10
Extension au Jeu d'Épouvante	10
Le Rodeur de la Lande	20
La Compagnie des Glaces Boîte	50
La Compagnie des Glaces folio	40
Les Loco fantômes	15
Les Divisions de L'Ombre	10
* Donjons et Dragons Maraninchi	70
Eléckasè	15
Elfquest	15
Elric	20
Le Sac d'Imrryr	60
Poster Elric	10

TITRES	TBE/EX
Empire et Dynasties 1 ^{ère} Édition	20
Empire et Dynasties Boîte	25
* La Dernière Lutte	40
Questions pour un Empire 1 ^{ère} Édition	40
Empire Galactique version folio	25
Encyclopédie Galactique 1	45
Encyclopédie Galactique 2	45
Féerie	70
* Le Secret sous la Montagne	50
Génériques	
Modules NEF	15 à 50
Modules Dernier Cercle	10 à 35
Modules AMJ	15 à 60
Le tremblement de Terre (Dragon ludique)	10
Poursuite dans la mort blanche (Étoile du Sud)	30
Les Cinq Cerisiers (Nergal)	15
* La Foire Médiévale (Nergal)	45
Guildes la quête des origines	40
La Halte rouge	20
Heavy Metal	15
Hurlements	50
Hurlélune 3	40
In Nomine Satanis 1 ^{ère} Édition	30
In Nomine Satanis 4 ^e Édition	45
Daemonis Compendium	25
James Bond	10
JRTM Boîte de base	25
Légendes	20
Légendes celtiques	25
Légendes de la Table Ronde (coffret)	25
Magazines	
* Chroniques d'Outre Monde #0	30
* Chroniques d'Outre Monde #17	100
* Couverture limitée Dragon radieux #24	30
Casus Belli 1 à 10	10
Graal Spécial Vaisseau-Monde	40
Runes #1	20
Magikon	50



TITRES	TBE/EX
Maléfices 1^{ère} Édition	15
1/ Le Drame de la Rue des Recollets	25
2/ L'Énigmatique Carnet du Capitaine Pop...	25
4/ Délivrez nous du mal	30
MEGA	20
MEGA 2	20
MEGA III	15
Mimétis	15
Le Monde de Murphy	15
Bob Lord of Evil	10
Multimondes	10
Nephilim	20
Le Souffle du Dragon	30
Nightprowler	15
Nil le jeu du serpent	15
Œil Noir	
Initiation au jeu, les Héros de l'Œil Noir	15
Extension au jeu d'aventure	15
Les Accessoires du maître	15
Maîtres d'arme	30
Maîtres d'armes 2	15
Havena	25
Paranoïa Boîte de base	20
Prédateurs	15
Rêve de Dragon 1^{ère} Édition	40
Rêve de Dragon 2 ^e Édition coffret	50
Miroirs	15 à 50
Rolemaster Boîte VF	25
Runequest Boîte	15
Star Frontiers Alpha Dawn	15
Star Wars, le jeu de rôle 1^{ère} Édition	25
Le Guide	25
Supplément aux Règles	15
Le Guide de l'Empire	20
Star Wars 2 ^e Édition révisée	35
Stormbringer 1^{ère} Édition	35
Stormbringer 2 ^e Édition	25

TITRES	TBE/EX
Trégor	
Trégor brochure 1	20
Atlas	25
Aventures en Trégor	40
Tunnels & Trolls	15
Solo 4 (2) L'Harmonisateur de pièges	10
Solo 3 (4) Condamnés au dénuement	10
Torg	20
Trauma	15
L'Ultime Épreuve	<i>voir les cotes dans CB#5</i>
Universom	
Berlin XVIII	20
Koros	15
Koros : Thryra	15
Silrin	15
Warhammer 1^{ère} Édition	15
L'Empire en Flammes	60
Marienburg	60
Whog Shrog	25
Écran	15
Yurl'h	40
Zone 1^{ère} Édition	20
ZoneScreen + Britannicus Remake	20
Zone +	15



RÊVES DE JEUX

Échappée ludique

L'essence du jeu de rôle ne réside pas dans les livres, les dés, et moins encore dans les pixels, mais bien dans les échanges qui se créent autour d'une table ou dans des décors grandeur nature. Ce sont des joueurs se retrouvant autour d'un ou de plusieurs meneur(s) de jeu, ici pour mettre en scène des scénarios qu'ils ont parfois écrit eux-mêmes.

Au-delà des jeux, des règles, des inspis, des scénarios, il est temps de donner une place plus large à ceux qui jouent, à ceux qui font vivre le jeu de rôle à l'échelle locale voire internationale, et qui contribuent à faire découvrir notre loisir, le font vivre de manière régulière, et qui permettent aux rôlistes de se rencontrer plus facilement pour partager. Les rencontres permettent de s'enrichir, de découvrir d'autres jeux, d'autres manières de jouer, et donnent parfois naissance à de beaux projets.

Cette rubrique va donc ouvrir ses portes aux associations, aux événements communautaires, mais aussi s'efforcer de vous donner des idées pour vos associations et des conseils pour créer la vôtre. N'oubliez pas que les associations et projets se résument à une bande de joueurs qui se retrouvent toutes les semaines pour poursuivre leurs campagnes, il en existe de tous types, parfois sans local ou sans réunions régulières. Certaines se constituent autour de projets, d'événements, d'autres sont thématiques, autour d'un jeu particulier. Beaucoup ont une activité sur internet, pour échanger et réfléchir sur le JdR, pour créer collectivement, pour faire (sur)vivre la mémoire du jeu de rôle ou pour aider les rôlistes à passer de la toile au réel en trouvant joueurs et MJ près de chez eux.

Faites-nous découvrir vos expériences de rôliste. Manifestez-vous si vous avez une actualité à faire partager. Pour nous contacter, écrivez-nous à : manif@casus-belli-mag.fr

RÊVES DE JEUX

Organisateur de vacances ludiques depuis 1984

Dans la région Rhône-Alpes, une association qui a marqué plusieurs générations de joueurs en près de 30 ans tient une place particulière pour beaucoup d'entre nous. Unique en Europe, ayant notamment permis l'accès au jeu de rôle aux plus jeunes via des séjours ludiques d'été, un club et des animations diverses, elle a de quoi intéresser au premier chef ceux d'entre vous qui sont parents et qui se demandent comment occuper leurs ados l'été prochain ! De ce que l'on sait, ces vacances restent gravées dans les mémoires, et elles sont un très bon moyen pour renouveler les générations de rôlistes.

Rencontre avec Jean-Pierre Boillon, directeur et fondateur de l'association Rêves de Jeux.

Casus Belli : Rêves De jeux... c'est quoi ?

Jean-Pierre Boillon : Rêves de Jeux est une association qui crée et organise un ensemble d'activités utilisant tous les jeux et en particulier le JdR. Elle organise des séjours de vacances ludiques pour ados de 12 à 17 ans (durant les deux mois d'été dans la région lyonnaise), des séjours d'Aventures GN pour les 6-11 ans (en Ardèche, Auvergne...) et des séjours « Gamer Vidéo » avec du rétro gaming et du jeu actuel, bien sûr.

CB : Comment sont nés l'association et les séjours, pourquoi ?

Rêves de Jeux

JPB : Dès mon plus jeune âge, j'ai adoré jouer et donc faire jouer mon entourage, mes frères en particulier, aux jeux de société (*Monopoly, Long cours, Rome et Carthage, Shogun*, etc.). À la fin des années 70, alors que j'encadrerais des colonies de vacances, des potes de fac sont venus me dire qu'ils avaient ramené des USA un jeu qu'ils décrivaient comme « le jeu de société ultime ». Ils ont fait une traduction des trois livrets du jeu, sans images ni illustrations. C'était bien entendu *Donjons et Dragons*. Je suis tout de suite tombé dedans, sans avoir le temps de beaucoup pratiquer.

Après avoir participé activement, en 1983, au démarrage du club de jeux de rôle lyonnais « les Paladins des tramboules », avec son fondateur Roger Barnoud (créateur de jeux lui-même), j'ai entrepris de mettre au point un nouveau genre de centre de vacances où l'on pourrait faire à la fois des activités physiques mais aussi des jeux, beaucoup de jeux et donc du JdR, aussi et surtout ! J'en avais un peu marre d'entendre les monos de l'époque dire qu'on ne ferait du jeu de société que s'il pleuvait...

C'est comme cela qu'est né en 1984 le 1^{er} séjour de vacances ludiques en France et en Europe. Au départ, personne n'y croyait (combien de fois ai-je entendu : ah mais tu vas t'amuser avec tes jeux « d' rôles »). Nous avions une quinzaine de jeux de société (dont plusieurs venus des USA), un ordinateur Thomson T07 (8 + 8 Ko de mémoire) avec des jeux en cassettes et déjà la création d'un killer avec des bouchons en liège récupérés au café du coin ! C'était la préhistoire ludique ! Le séjour, qui était quand même un peu classique pour sa première édition, est devenu totalement livré au jeu la troisième année.

Puis, en 1992, j'ai eu envie de revenir aux plus petits (les 6/11 ans) et nous avons créé le premier séjour de vacances « Jeu d'Aventures Grandeur Nature Médiéval Fantastique », un vrai GN de 6 jours comme pour les grands,

avec tentes médiévales, feu permanent, escrime, archerie, monstres horribles et êtres merveilleux, mini-ferme, jardinet, château, grottes, costumes, FX... pour 45 à 60 enfants avec 15 encadrants, et plein de matos. Un seul objectif : sauver le monde connu !

CB : Quelles ont été les grandes étapes de la vie de l'association ?

JPB : Nous avons commencé en 1984. L'association s'appelle GAEL et regroupe des éducateurs, des étudiants, des animateurs et des passionnés de jeux de société. Elle organise ses séjours d'été pour ados et pré-ados (**Rêves De Jeux**) avec une petite ludothèque. Dans les 15 années suivantes, **RDJ** devient un centre de vacances structuré avec une équipe d'animateurs, des bénévoles et de nombreuses activités : jeux de rôle, jeux de société, wargames, jeux vidéo et grandeur nature.

Nous avons aussi mis en place le premier serveur télématique (minitel) SLT GAEL consacré aux JdR, aux jeux en générale et à la lecture fantasy et de SF.

Pendant les années 90, nous animions régulièrement des bars à jeux, des ateliers-découverte de jeux de rôle et d'escrime médiévale dans des salons et des festivals sur toute la France. Les séjours d'été s'étoffent alors de nombreux événements GN (*Space hulk, Dune, murders parties, grand GN MedFan, campagnes de JdR...*) avec un matériel conséquent, des scénarios très élaborés et des ambiances du tonnerre. En 92, l'association crée donc *Rêves d'Aventures*, le GN pour enfants. En 1998, GAEL se transforme définitivement en « *Rêves De Jeux* ».

L'association évolue et prend le virage des nouvelles technologies en incluant davantage de jeux vidéo et, un peu plus tard, une salle pour le jeu en réseau.

Dans les années 2000, *Rêves de Jeux* devient une référence en matière de pédagogie ludique innovante avec deux salariés (dont moi), des vacataires et de nombreux produits profession- →



nels. Nous participons chaque année aux salons ludiques et travaillons avec les collectivités sur des actions de prévention, de réinsertion professionnelle et des ateliers-jeux dans les écoles. L'association organise aussi des nuits du jeu sur Lyon, des week-ends jeux de société et propose des soirées jeux hebdomadaires dans le cadre de son club.

Les séjours d'été tournent à plein régime, l'organisation et la préparation sont très professionnelles avec des animateurs expérimentés et diplômés, qui sont pour la plupart d'anciens participants.

En 2010, nous organisons une nouvelle version de « Rêves d'Aventures » pour les plus jeunes ainsi qu'un séjour « Gamer-video », où les enfants de 8 à 15 ans peuvent s'amuser et s'ouvrir à plusieurs activités ludico-pédagogiques par la porte d'entrée du jeu vidéo.

En 2012, Rêves de Jeux s'est adossé à une structure qui gère de nombreux centres de vacances (LSL/Djuringa-juniors) pour résister à la crise qui touche les centres de vacances et les associations comme la nôtre. Cela nous a sauvé la vie car nous avons été durement frappés en 2011 : les deux salariés ont été licenciés et les comptes mis à zéro. L'été 2012 est heureusement une réussite et permet un renouveau et un contrat aidé.

Cette année, en 2013, les séjours d'été continuent avec des équipes de 16 personnes pour 66 ados, 60 m³ de matériel apporté sur place et 4 mois de préparation dans l'année. Toujours avec l'agrément du ministère de la jeunesse et des sports.

Aujourd'hui, Rêves de jeux c'est une équipe de bénévoles, son créateur à la barre, des vacataires, 32 animateurs et directeurs d'été ; un local de 268 m² (une caverne d'Ali baba ludique) avec des étagères remplies de JdR, JdS, wargames, consoles, PC, costumes et du matériel de GN pour beaucoup d'univers.

CB : Que fait-on chez RDJ en matière de JdR sur table et de GN ?

JPB : Au niveau JdR, c'est très large et cela dépend des connaissances des

équipes qui varient un peu chaque année. Comme nous recevons maintenant un public beaucoup plus large (certains ne jouent pas !), nous portons en début de séjour une attention très particulière à la découverte du JdR par tous les participants avec de nombreux formats facilitateurs : partie courte, avec des cartes, sans matériel, dehors en milieu urbain, le soir sous les étoiles pour l'ambiance, avec le support d'un film ou d'une BD, comme une histoire racontée, avec des interventions courtes de PNJ physiques, mini-GN avec mise en scène et événements, etc. Pour le reste du séjour, chaque animateur a ses jeux de prédilection et sa façon de faire jouer. Il n'y a pas d'interdit quant aux techniques de jeu. On évite juste la violence gratuite, tout ce qui est morbide et toutes ces sortes de choses à ne pas « partager » avec des mineurs adolescents. On aime quand même bien les JdR en bi ou tri-mastering, c'est assez cool ! Pour ma part, et avec mon expérience et mon âge, il me faut une table, des chaises, quelques dés et des joueurs avec une feuille de perso « maison » pour partir en freestyle tout simplement.

Quant au GN, nous avons mis en place un monde persistant (médiéval fantastique) dans lequel 5 ou 6 « stagiaires » vont organiser, avec l'aide de deux animateurs spécialisés et en moins de 5 jours, un scénario à intégrer dans le monde et une journée complète de GN pour 80 personnes ! Avec repas, costumes, scénographie, intrigues, etc. C'est un vrai challenge pour l'équipe « d'Orgados ».

À noter que nous apportons aussi depuis le début notre soutien indéfectible aux deux fédérations de JdR sur table et de GN, que nous avons rassemblées, en son temps et pendant deux ans, sur un même espace au salon international de la maquette à Paris. Ce furent des moments forts et cools.

CB : Qu'est-ce qu'il y a comme beaux JdR dans la ludothèque de RDJ ?



JPB : Je ne veux pas être consensuel mais je trouve que chaque JdR est un petit bijou de créativité et détient un monde en lui-même ! Certes, le bijou peut être mal taillé, le monde bancal ou mal écrit et le gameplay nul. Mais on est libre de le détester ou d'y jouer avec plaisir... ou pas ! Dans notre ludo, nous avons séparé, il y a quelques années, l'anglais du français. Le but de RDJ n'étant pas de faire apprendre l'anglais aux jeunes mais bien d'être un des ambassadeurs du JdR français et/ou traduit en France. Cela est aussi plus facile pour de jeunes animateurs et joueurs qui commencent.

Nous avons quand même plus de 1 000 JdR et scénarios dans notre collection et avec des collector's de la mort qui tue ! Mais j'ai une affection particulière pour un tout petit jeu d'aventures et de rôle « Tout Public » qui s'intitule : *Aventures en Moirans* ! Jérôme Bianquis (Le GROG) et moi-même l'avons créé pour le Musée et la Maison du Jouet à Moirans (Jura) en 1993 avec animations de tables de jeux et démonstrations en « Grandeur Nature » pour la presse et les officiels. C'était à l'occasion d'une exposition temporaire sur le JdR avec l'aide de Didier Guiserix. Un vrai et bon souvenir !

CB : Que pourraient faire des joueurs qui ont envie de rejoindre Rdj ?

JPB : Eh bien je dirais, dans le cadre de nos séjours d'été, qu'ils pourraient découvrir déjà que le JdR classique n'est pas tout et qu'il y a bien d'autres horizons ludiques. Mais aussi découvrir des vieux JdR d'antan ou des JdR de créations personnelles comme « *Seb c'est bien, Moulinex c'est mieux, Krupp c'est super chouette* » et tant d'autres ! On scrute beaucoup le web à RDJ et il y a plein de petites perles à découvrir !

On peut avoir aussi envie de rejoindre l'association pour lancer de nouveaux projets, ou pour donner des coups de main aux adhérents actifs, mais ça c'est une autre histoire !

CB : Qu'est-ce que Rdj a apporté au JdR et à ses membres ?

JPB : Aujourd'hui, on peut estimer à presque 3 000 le nombre d'enfants qui sont passés par nos différents séjours. On les appelle les Stagicipants. Et parmi eux, certains sont devenus animateurs, adjoints à la direction technique ou pédagogique voire même membre du conseil d'administration de l'association.

Parce qu'ils ont découvert un peu tout cela avec nous, certains de ces Stagicipants et animateurs sont devenus des créateurs de jeux, des responsables d'entreprises de jeux vidéo, de structures de jeux, travaillent dans le théâtre ou le cinéma, font de l'écriture de scénario pour des émissions télévisées, s'occupent d'enfants en animation ou comme éducateurs, font régulièrement du GN et/ou sont devenus organisateurs de GN (Urbicande libérée, par exemple) ; d'autres se passionnent pour l'escrime et les reconstitutions historiques, ou pour le JdR (Opale).

Quelquefois, ces anciens nous aident en faisant connaître l'association autour d'eux, nous soutiennent par des dons de matériel ou de main-d'œuvre pour entretenir notre propre matériel. Certains, s'ils le peuvent, font travailler l'association sur des projets professionnels. Et même si on ne roule pas sur l'or, c'est une sacrée reconnaissance.

Il n'y a pas longtemps, un pro du jeu me disait : « nous avons des « rdjistés » dans nos équipes et nous apprécions fortement l'esprit qu'ils véhiculent et le travail qu'ils accomplissent ». Comment ne pas être fier en entendant cela !

RDJ a été, semble-t-il, la toute première structure à utiliser le JdR comme activité « classique » vers le grand public et à le défendre auprès des ministères et des structures éducatives. Ce fût un dur combat, mais nous sommes joueurs et bons joueurs après tout ! Non, je ne regrette rien !

Propos recueillis par Olivier Guillo



Contactez les :

Rêve de Jeux
5 rue Yon Lug
69310 Pierre Bénite
Le site <http://www.reves-dejeux.com/>
Mail : contact@revesdejeux.com
04 72 50 16 39

LE JDR AVEC SONS ET MUSIQUE

ON NE BOUCE PAS PENDANT LE JINCLE

Je me rappelle d'un de mes meilleurs souvenirs de JdR en convention (ça y est, le vieux radote encore...) : c'était il y a grosso-modo 20 ans, une partie de Cyberpunk 2020 où un MJ déjanté (dans le bon sens) nous avait balancé de la techno à grosse basse, du punk vitriolé, du métal brutal et de la BO d'anime au fil de la partie !

► **P**our faire ça, il avait amené sa grosse boom-box dans son sac à dos, une pile de CD, et il passait de l'un à l'autre comme un DJ fou au fil des scènes. Cela m'avait scotché et le gars était un virtuose pour jongler avec tout ça en même temps. J'avoue ne pas avoir osé le faire et tenter ma chance pendant longtemps, puis l'âge des ordinateurs portables et abordables est advenu, et c'est devenu de plus en plus simple. Voici les confessions d'un MJ qui n'aime pas le silence.

De la musique et des bruitages dans ma partie : pourquoi diable ?

Tout d'abord pour l'immersion. Lorsque le MJ vous parle du chant des cigales et des oiseaux dans les prés, puis du vent sifflant dans les herbes : c'est bien. Lorsqu'en plus vous les entendez, accompagnés par une petite musique de film qui suggère l'humeur de la scène, on s'y croit vraiment ! Le cerveau est capable de capter de nombreux signaux sonores simultanés, et peut reconstituer des scènes entières jusqu'à peindre un tableau mental à partir de ces seuls stimuli sonores (et olfactifs aussi, mais on n'en est pas encore là. Pas encore...). Le dépaysement engendré par un choix de

musiques spécifiques à une ambiance, une époque ou une localisation géographique, peut vraiment aider les joueurs à voyager au cours d'une partie.

La sonorisation des parties permet aussi d'ajouter des « aides de jeu » ou des indices (plus ou moins) subtils au sein de vos parties. Tandis que les joueurs évoluent dans un cadre sonore bucolique, le MJ peut subitement arrêter les chants d'oiseaux, les bruits divers des animaux, et opérer la transition d'une ambiance musicale apaisante vers une autre plutôt angoissante. Ce passage subtil suggère bien mieux l'arrivée d'une créature monstrueuse dans les environs que le très traditionnel « faites-moi un jet d'écouter ». Les joueurs apprennent ensuite à prêter attention à ces changements subtils (ou pas) et ils s'immergent d'autant plus dans la partie.

Dans le cadre du JdR en ligne (voir notre article « Les JdR Virtuels » dans *CB #3*), la sonorisation des parties participe vraiment à l'immersion et à l'ambiance, que l'on joue en mode vocal ou seulement en mode texte. Qui plus est, chacun jouant déjà en face d'un ordinateur, la gestion des sons ne revient pour le MJ qu'à l'utilisation d'un ou deux outils supplémentaires, rien d'insurmontable. Puisque les joueurs écoutent généralement la partie avec un casque, il y a de surcroît moins de distractions sonores ; la musique et les bruitages peuvent ainsi

avoir un impact démultiplié. Plusieurs tutoriaux sont accessibles sur internet et expliquent de manière claire comment rediriger le son de programmes musicaux vers les logiciels de communication habituellement utilisés (Skype, Teamspeak, etc.)

Les difficultés de la sonorisation du JdR

Il est évident qu'ajouter une dimension sonore à ses parties exige un supplément de travail conséquent. Rechercher les sons sur le web, choisir les musiques pour chaque scène, préparer les programmes et suffisamment s'organiser en amont pour ne pas ralentir la partie est un défi supplémentaire que tous les MJ ne voudront pas relever.

Il faut aussi accepter l'idée d'avoir un ordinateur posé sur la table, ce que tous les meneurs n'aiment pas. Cela dit, la machine peut aussi servir au MJ pour organiser ses notes, faire des recherches rapides sur une aventure ou un livre de règle au format PDF, etc. Si la France semble encore avoir un train de retard dans ce domaine, aux États-Unis, il est fréquent de voir des MJ technophiles avec une tablette ou un netbook à leur côté, sans livre de règle ou feuilles volantes.

Attention aussi à ne pas trop en faire. La sonorisation des parties doit être au service de l'ambiance, et non une distraction supplémentaire. Les joueurs viennent participer à un JdR, ils ne sont pas venus pour assister à un show sons et lumière. Comme pour toute chose, l'objectif est d'atteindre le juste milieu et les avis de vos joueurs seront importants pour déterminer le dosage adéquat pour votre table.

Recommandations de logiciels

Il existe évidemment de nombreux logiciels, gratuits comme payants, qui

rivalisent de compétence pour accomplir ce type de tâche. Le parti-pris pour cet article a cependant été de ne vous présenter qu'un seul programme pour chaque catégorie d'effet sonore et de livrer pour celui-ci quelques recommandations sur la façon de l'employer dans le cadre d'un JdR. Vous trouverez sans mal les concurrents de ces quelques programmes en effectuant une simple recherche sur le web.

Pour l'ambiance musicale : Winamp

www.winamp.com/media-player/fr

Gratuit dans sa version légère, qui est amplement suffisante pour les JdR, Winamp a l'avantage d'être simple d'utilisation et d'employer un système de « Favoris » (Bookmarks en VO) qui correspondent à des répertoires sur le disque dur de votre PC. Ainsi, plutôt que de choisir une musique par scène lors de la préparation de sa partie, le MJ peut créer des répertoires par type d'ambiance (suspens, action, moment triste ou épique, etc.) ou par type de musique (ethnique – Japon, boîte de nuit, etc.) et regrouper ainsi efficacement ses musiques. Pendant les parties, le MJ n'a plus qu'à double-cliquer sur un de ses favoris dans Winamp pour que le programme joue les titres attendus pour poser l'ambiance de la scène (dans l'ordre ou de manière aléatoire). Cette méthode évite la monotonie, puisqu'une même musique n'est pas jouée en boucle pendant une scène donnée. Cela permet aussi au MJ de préparer en une fois des ambiances qu'il pourra utiliser pour plusieurs jeux à venir. Un gain de temps et d'effort bien appréciable.

Winamp présente enfin un autre avantage : l'accès donné à une pléthore de modules (ou plugins) pour ajouter des effets sonores en temps réel à vos musiques. Je recommande notamment l'ajout gratuit « Izotope →



Winamp



« Vinyl » qui peut très facilement « vieillir » toute musique jouée par Winamp comme si elle passait par la radio ou était jouée sur un vieux phonographe.

Pour des effets sonores « à la carte » : Scene Sound

scenesound.cyclobster.com

Ce programme gratuit a été conçu par des rôlistes pour des rôlistes et c'est, en gros, une table de mixage faite pour le JdR. Une fois la liste des répertoires contenant vos bruitages configurée dans le logiciel, l'utilisateur peut créer des scènes avec une combinaison de sons qui vont se jouer, au choix, en même temps ou successivement. Chaque son peut être configuré pour être joué en boucle, avec son propre volume, des ajustements de tempo, ou pour apparaître de façon aléatoire (idéal pour un aboiement ou un chant d'oiseau occasionnel, ou pour les hurlements de forcenés dans un asile par exemple). On enregistre ensuite la scène et on la rappelle quand on en a besoin.

Le programme permet également de créer des listes de sons qui seront accessibles depuis n'importe quelle scène, ce qui est pratique pour les sons génériques que le MJ souhaite avoir à disposition à tout moment (sonnerie de téléphone, bruits de pas, etc.). Enfin, pour les plus exigeants, Scene Sound contient un créateur de scripts qui permet d'automatiser certains changements pendant une scène (changement de volume, de tempo d'un son, etc.). C'est probablement la boîte à outils la plus complète pour gérer les sons manuellement pendant une partie. Le fait de pouvoir enregistrer une scène permet aussi de réutiliser les ambiances conçues avec amour pour sonoriser d'autres parties une fois le travail accompli. Ultime atout : Scene Sound possède

une fonction d'exportation et permet donc de partager les ambiances créées avec d'autres utilisateurs.

Pour les effets sonores d'ambiances « toutes faites »

Tous les MJ ne disposent pas forcément du temps nécessaire pour créer leurs scènes bruitage par bruitage. Qu'à cela ne tienne, plusieurs outils disposent d'une liste d'ambiances déjà préprogrammées (quoique restant modifiables). Ces ambiances comportent généralement des sons en boucles pour une trame principale, et différents sons aléatoires qui empêchent la monotonie et ajoutent du réalisme. Dans cette catégorie, deux outils sortent du peloton, l'un étant gratuit, l'autre pas.

Ambient-Mixer

www.ambient-mixer.com

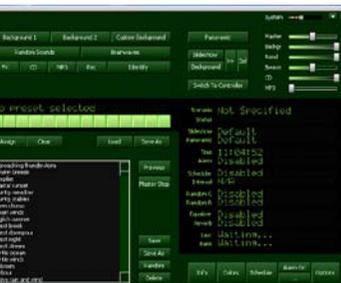
Cet outil gratuit est en fait un site internet. Son utilisation nécessite donc un accès au web pendant la partie mais il n'est pas assujéti à un ordinateur donné où le programme serait installé. Le site en question, de plus en plus populaire, contient déjà un nombre impressionnant d'ambiances créées par sa communauté (avec un compte, chacun peut créer des ambiances à sa guise et les partager). Il est possible de faire des recherches parmi les ambiances proposées et de se créer des favoris pour y accéder facilement. Chaque ambiance est limitée à 8 pistes, ce qui peut paraître un peu restrictif. On peut par contre régler le volume de chaque son individuellement, choisir s'il va être joué de manière aléatoire, etc. Les changements opérés pour chaque ambiance et les préférences diverses (arrêter un son, changer les volumes, etc.) peuvent être enregistrés pour de futures



Scene Sound



Ambient-Mixer



Atmosphere Deluxe

écoutes. C'est assez complet pour une solution gratuite, et cela permet de gagner pas mal de temps.

Atmosphere Deluxe (35 \$)

www.vectormediasoftware.com/atmdeluxehome.htm

Contrairement à Ambient-Mixer, Atmosphere Deluxe est un programme qui s'installe sur votre ordinateur et qui n'est pas gratuit. Il est par contre bien plus « musclé », puisque chaque ambiance peut cumuler un très grand nombre de sons et de pistes. À l'installation, Atmosphere Deluxe contient déjà une base d'environ soixante ambiances de type « naturel extérieur» (nuit dans les bois, bord de mer, vents dans le désert, tempête, etc.), mais il permet aussi de créer ses propres ambiances (ou de modifier celles fournies) grâce à une interface relativement claire. Pour cela, l'utilisateur peut profiter des 400 sons inclus avec le logiciel ou en importer de nouveaux. Dans une ambiance donnée, chaque son peut être joué en boucle, de façon aléatoire ou non, et avec son propre volume. Tout comme Scene Sound, le programme permet d'ajouter des listes de sons disponibles à tout moment, que l'on peut jouer « au vol » quelle que soit l'ambiance choisie. Finalement, le gros avantage d'Atmosphere Deluxe est qu'il est déjà prêt à l'emploi pour presque toutes les ambiances d'extérieur dont on pourrait rêver. Il est dépourvu d'ambiances urbaines ou d'intérieur mais fournit les outils nécessaires pour créer celles-ci. Les ambiances peuvent aussi s'importer/exporter pour le partage entre utilisateurs. Il est à noter qu'une version spécialisée pour le JdR (RPG Atmosphere) était disponible jusqu'à l'année dernière, mais n'est plus en vente. Il s'agissait fondamentalement du même programme, agrémenté de quelques ambiances toutes faites pour des donjons, tavernes, caves, etc.

Où trouver des musiques et des bruitages

Pour ce qui est de vos musiques d'ambiance, vous pouvez bien-sûr puiser dans votre collection de CD et vos playlists digitales. Au niveau musical, les morceaux instrumentaux sont préférables, une voix représentant parfois une distraction pour les joueurs, en particulier s'ils peuvent comprendre les paroles et si le morceau choisi est populaire. Les musiques de films et de jeux vidéo sont en général de bons choix. Elles correspondent déjà à une ambiance particulière et sont spécifiquement conçues pour renforcer cette ambiance.

Pour les sons et bruitages, il existe des collections entières de sonorisation conçues pour des films et jeux vidéo. Certains sites internet ont des collections impressionnantes que l'on peut télécharger gratuitement dès lors qu'elles sont libres de droit. Le plus dur est de trouver les bons sons mais, petit à petit, il n'est pas difficile de se constituer un panel efficace. Pour toutes ces recherches, n'oubliez pas que Google et les autres moteurs de recherche sur internet sont vos amis...

En Conclusion

Boris Vian avait dit lors d'une interview : « le propre de l'artiste n'est pas de faire, mais de faire autrement ». Les JdR sont en pleine évolution tant au niveau du média qui les supporte (passage au digital) que dans leur façon d'être joués. Grâce à de nouveaux outils, il est désormais possible de transformer ses productions rôlistiques en superproductions où le MJ engage non seulement l'imagination de ses joueurs, mais aussi leurs sens.

Franck Florentin

Et du côté des applications iphone et/ou ipad ?

Pour être vraiment complet, un petit tour d'horizon de ce que l'on trouve sur les smartphone et autres tablettes serait nécessaire... sauf que tester la pléthore d'applications Android et IOS n'est pas une mince affaire ! On ne vous parlera donc que d'une application iphone/ipad de qualité, Djay de Algoriddim, qui vous permettra pour quelques euros de mixer avec une facilité déconcertante vos musiques et bruitages en mp3 pour le jeu. Si vous ne voulez pas d'ordinateur à la table de jeu, c'est l'outil idéal !



Les histoires de taverne finissent mal... en général

Quoi de moins original que de commencer son scénario dans une auberge ? Ce qui est un cliché aussi vieux que le jeu de rôle lui-même est le sujet de cette série de trois courts récits jouant avec les lieux communs et les déformant pour vous surprendre...

Vous n'auriez pas une petite pièce pour un pauvre assoiffé ? Les temps sont durs pour les vieux, vous savez, depuis l'invasion d'Archaon...

Si j'étais là à l'époque ? Mais mon garçon, j'ai pratiquement construit cette taverne de mes mains ! J'ai vidé des chopines ici quand ça s'appelait encore la *Lamproie Dorée*, c'est dire !

Ça vous intéresse, pas vrai ? Je pourrais vous en raconter des choses, mais j'ai le gosier plus sec que les déserts de Zakhara...

Ah, ça fait un bien fou, chers amis ! À votre santé ! C'est autre chose que de la bouscotte, cette petite bière, pas à dire...

Comment ? Que je vous raconte des histoires du Sanglier Noir ? Mais avec plaisir, mes princes ! Tant que ce petit nectar coule à flot, le vieux Mordenkainen est votre dévoué serviteur !

Vous voyez ce petit coin sombre, où personne n'ose s'asseoir ? Y a une ombre là-bas que toutes les bougies du monde n'arriveraient pas à chasser... Certains disent que ça date du Grand Incendie, que les flammes ont noirci les poutres. Moi je peux vous dire que le feu n'a rien à voir là-dedans, en tout cas aucun feu que l'eau puisse éteindre...

Y a bien des années de ça, bien avant que mes cheveux prennent la couleur du Caradhras, ce petit recoin n'était pas plus obscur que le reste de la taverne. C'était la table préférée d'un nommé Severus, un diable d'homme toujours bien mis, à l'œil aussi pétillant que cette bière.

Il était arrivé à Tanelorn un soir d'été, et depuis ce jour, il avait pris ses quartiers au Sanglier Noir. Et s'il demeurait ici, c'était pour aborder les jeunes gens tels que vous, qui bayent aux cornelles toute la journée en rêvant d'aventure !

Chaque jour que Pelor faisait, il faisait s'asseoir ces blanc-becs à sa table. Là, à tous les coups, il leur parlait de son caveau de famille. Souvent je jouais aux dés juste à côté et j'ai tellement entendu l'histoire de Severus que je la connais aussi bien que lui-même !

N'acceptez jamais de mission d'un inconnu dans une taverne !

Le vieux renard racontait aux godelureaux qu'il était un grand seigneur du Cormyr tombé en disgrâce. Pourchassé par les hommes du roi Joffrey, il avait dû s'exiler durant des

dizaines d'années. Et à présent que l'Usurpateur était mort, il était revenu au pays et voulait récupérer son titre et ses terres.

L'épée Gram, qui prouverait à tous qu'il était bien celui qu'il prétendait être, reposait dans son caveau de famille, non loin d'ici. Son problème, à ce qu'il disait, c'était qu'un sorcier de ses ennemis, une vipère du nom de Toth-Amon, avait truffé l'endroit de sorts mortels qui avait décimé ses derniers serviteurs. Vous voyez un peu où il voulait en venir ?

Mon Severus promettait des richesses folles à ceux qui l'aideraient à récupérer son héritage familial, tout en prévenant bien les gamins qu'ils risquaient leur peau dans l'affaire... Mais pensez-tu ! Autant agiter un chiffon sous le nez d'un tau-

reau ! Le risque de mort quasi-certaine leur faisait presque plus briller les yeux que l'appât du gain...

Pour le coup, ils auraient vraiment dû se méfier, parce qu'au fil des semaines, des dizaines de mômes sont parties chercher l'épée et on ne les a jamais revues. Les gens se sont mis à jaser : pourquoi ce Severus proposait-il une mission aussi dangereuse à des jeunes gens à peine en âge de se raser ? Et pourquoi ne faisait-il pas appel à la Guilde des Guerriers, au lieu de dépeupler ainsi le quartier ? Les esprits commençaient donc à s'échauffer lorsque l'affaire tourna soudain au vinaigre.

Un jour où il pleuvait comme broo qui pisse, la porte de la taverne s'est ouverte en grand. On s'est tous arrêté de causer pour voir qui était assez fou pour braver ainsi le déluge. Et voilà que c'était un des jeunes gars du village qui étaient partis à l'aventure. Celui-là, tout le monde l'appelait Pied Enflé, vous devinez pourquoi. Sûr que personne n'avait envie de se moquer de lui ce jour-là, vu la tête qu'il faisait. On aurait dit qu'il venait d'avalé un œil de tyrannoël, et de travers encore.

Il s'est avancé dans la taverne, trempé, et c'est là que j'ai vu qu'il avait une épée à la main. Même un crétin aurait compris qu'elle était magique, vu que des flammes enrobaient sa lame. Alors j'ai suivi le regard de Pied Enflé : c'était Severus qu'il dévisageait.

Autant le gamin avait une tête à faire peur, autant le vieux semblait transfiguré, ravi au-delà des mots. J'ai même vu comme je vous vois une larme couler sur sa joue.

Pied Enflé a fini de clopiner jusqu'à la table de Severus, laissant derrière lui une traînée humide. L'autre s'est levé, tout ému, et a bredouillé :

– Tu l'as trouvée ! Viens que je te serre dans mes bras !

– Ils sont morts, a craché le jeune gars. Tous mes amis sont morts pour cette foutue épée. Tu la veux ? La voilà !

Et il l'a embroché sans crier gare. Les yeux de Severus se sont arrondis, il a ouvert la bouche plusieurs fois, comme un poisson. Les flammes de l'épée léchaient ses beaux atours, le dévoraient tout vif. Il était mort avant de s'effondrer au sol.



Il a fallu du temps pour que soit révélé à tous le fin mot de l'histoire. En deux mots, le voilà : Severus était bien un riche seigneur.

Désespérant de voir sa femme lui faire un héritier, il s'était souvenu avoir jadis engendré un bâtard dans la région. Seulement voilà, il lui fut impossible de remettre la main ni sur la mère, ni sur l'enfant. L'homme songea alors à l'épée Gram, que seuls les membres de sa famille pouvaient toucher sans encombre, les autres s'écroulant raide morts...

C'est ainsi qu'il imagina sa petite histoire d'exil pour lancer les jeunes écervelés du coin à la chasse au trésor ; le seul qui pourrait en revenir sans encombre serait son fils. Son plan était parfait, comme vous avez pu le constater, à un détail près...

Voilà pourquoi je me tue à le répéter à tous ceux qui rêvent d'aventure : n'acceptez jamais de mission d'un inconnu dans une taverne ! Ça risque de très mal finir...

Pardon ? Ce qu'il est advenu de Pied Enflé ? Mais on l'a pendu, bien sûr ! Bâtard ou non, ceux qui assassinent un noble ne vivent guère pour en profiter. À la bonne vôtre !

Alain Moya
Bellaminette Bruno Bellamy

CONCOURS

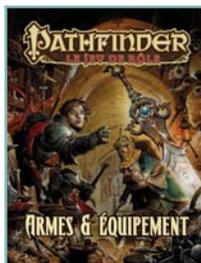
LE BAZAR DU BIZARRE !

Créer votre inventaire de rêve !

Pour fêter la sortie du recueil *Armes et équipements* de la gamme *Pathfinder*, *Casus Belli* et Black Book Éditions lancent un nouveau concours. Aidez-nous à ressusciter une rubrique légendaire qui a marqué en son temps les colonnes de *Devine qui vient dîner...* ; à savoir l'illustre et parfois délirant « Bazar du Bizarre ».

Le but : proposez-nous un article détaillant différents objets plus ou moins ordinaires, plus ou moins magiques, et liés par un thème commun. Il peut s'agir, par exemple, de la panoplie du parfait chasseur d'ogre, des vêtements et armes de ronce typique du Bériam, des neuf élixirs de maître Algort ou des Lames-Cœur des Défenseurs de l'Étoile... Peu importe. Surprenez-nous !

Comme à l'accoutumée, les textes peuvent prendre la forme de votre choix, mais ne doivent pas excéder un maximum de 9 000 signes espaces compris (les textes qui ne respecteront pas cette consignes seront éliminés d'office !). Des références pour un ou plusieurs systèmes de règles (*Pathfinder*, mais aussi *Chroniques Oubliées*, *Savage Worlds*, *d6 System* et



d'autres) sont bienvenues mais ne pas indispensables pour participer.

Le gagnant sera récompensé d'un exemplaire papier et PDF du supplément *Armes et équipement* pour *Pathfinder JdR* (cf. image ci-contre) et son texte sera publié

dans les pages du numéro 9 de *Casus Belli*.

Le choix des vainqueurs reviendra à un jury composé de membres de la rédaction de *Casus* et de l'équipe de Black Book Éditions et le gagnant sera présenté dans CB#9.

Vous avez jusqu'au **15 juillet 2013** inclus pour nous envoyer vos propositions, uniquement par mail, à l'adresse concours@casus-belli-mag.fr. Le concours est ouvert à tous sans restriction*.

À vos plumes !

La rédaction

Extrait du règlement

Consultable sur notre site :

black-book-editions.fr/casusbelli

Le concours « **Créateur de monstres !** » est ouvert à tous. Chaque candidat s'engage à fournir des textes et éléments originaux dont il affirme sur l'honneur être l'auteur.

En cas de non-respect de ce point, leur responsabilité reste entière, et le statut de gagnant sera annulé.

En cas de co-écriture, tous les co-auteurs doivent être mentionnés en signature (au-delà de trois signataires, merci de trouver un nom de collectif).

Les envois se feront uniquement sous forme de pièce jointe envoyée par mail. D'autres pièces jointes peuvent être ajoutées, dans la limite de 5 mails au total clairement identifiés comme « partie de X mails » par un titre commun (le nom de votre setting).

Le corps du mail doit contenir les coordonnées complètes du candidat (nom, prénom, adresse, code postal, ville, un numéro de téléphone valide pour être joint).

La rédaction accusera réception des mails. Il appartient au candidat de contrôler ses accusés de réception, aucune réclamation ne sera prise en compte pour des textes non reçus et non signalés après le **15 juillet 2013**.

Casus Belli et Black Book Éditions s'engagent à ne pas faire d'autre utilisation que celle prévue dans ce concours sans autorisation de l'auteur.

L'auteur est averti que de menues modifications orthographiques ou de présentation peuvent lui être suggérées pour correspondre aux contraintes de la publication.

En cas de non-conformité aux critères du jury cité plus haut, Casus Belli et Black Book Éditions se réservent le droit de ne pas publier le texte gagnant.

* Les membres de la rédaction de Casus Belli et de Black Book Éditions ne sont pas autorisés à participer.

MAMA  GÉRARDMER  CAZA  GOGOL 1^{ER}  MARGERIN

METALUNA

MAG GI NOCK'N'ROLL

n°2 AVRIL-MAI 2013

**PHIL
ANSELMO**
SUPERFAN RITUAL !

**LISA
GERRARD**
SIRÈNE D'HOLLYWOOD

**CANNIBAL
CORPSE**
LE TEST HORREUR

UN CLIP COUP DE POING À
LA FISTINIÈRE

**THRILLER,
A CRUEL
PICTURE**
LE FILM QUI A
TAPÉ DANS L'OEIL
DE TARANTINO

**JOHN
CARPENTER**

OBEY YOUR MASTER ! **ENTRETIEN EXCLUSIF**

ACTUELLEMENT en kiosque ! • 4,90 euros

FREE PRESS, BD, FANTASTIQUE, ÉROTISME, ET AUTRES FACÉTIES

DANS CASUS BELLI N°8

juillet | août 2013

Notre numéro 8 paraîtra au cœur de l'été. Il sera plein, il sera beau, sentira bon le sable chaud... Il multipliera les surprises, mais surtout, il sera l'occasion de lancer des nouveautés, à commencer par la version contemporaine de *Chroniques Oubliées* avec laquelle on tease depuis quelques mois. Petit complément de règles, aides de jeu, scénarios... Vous allez être gâté !

Dans un esprit totalement différent, nous vous proposerons un setting complet et inédit afin d'accompagner la parution de *Byzance An 800* pour le doyen des jeux poulpiques. Et que les fans d'*Oblis* se rassurent, les brumes continueront à se dissiper et révéleront de nouveaux modules pour l'univers-campagne pour *Chroniques Oubliées*.

Côté critiques, vos rédacteurs préférés se préparent à une déferlante de gros jeux et travaillent d'ores et déjà sur les sorties qui assureront le buzz ludique dans les prochains mois, de *Cobra Space Adventure* au JdR clé-en-main *Le Roi des Gobelins* en passant par l'univers *Pathfinder* compatible *Broken World*, sans oublier *Agôn*, le JdR qui permet d'incarner de vrais héros hellènes en mode épique et antique, les dernières sorties pour *Pathfinder JdR* et, on l'espère, *Les Lames du Cardinal* (si vous ne voyez pas de quoi je veux parler, un second passage dans notre section « actualités » s'impose !).

Vous pouvez également attendre, comme chaque bimestre, des scénarios de qualité pour les jeux du moment et les JdR les plus joués, des aides de jeu génériques, vos articles MJ et PJ Only, les conseils de Papy Donjon, des crapougnats, l'actu du monde ludique en France et au-delà des frontières...

À dans deux mois et n'oubliez pas d'emporter votre Casus avec vous en vacances ! Qui sait où l'aventure saura vous trouver...

Stéphane Gallot



OCTOGONES

Convention du Jeu et de l'Imaginaire



Organisée par
la F.A.J.I.R.A.



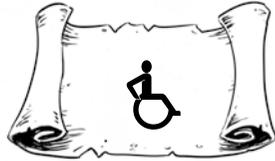
4-5-6 OCTOBRE 2013

Jeux de Société
Jeux de Cartes
Jeux de Rôles
Figurines, Murders, GN

Tournois, Animations, Conférences
Nocturnes Non-Stop
Dédicaces, Illustrateurs &
Auteurs Roman/BD/Jeu

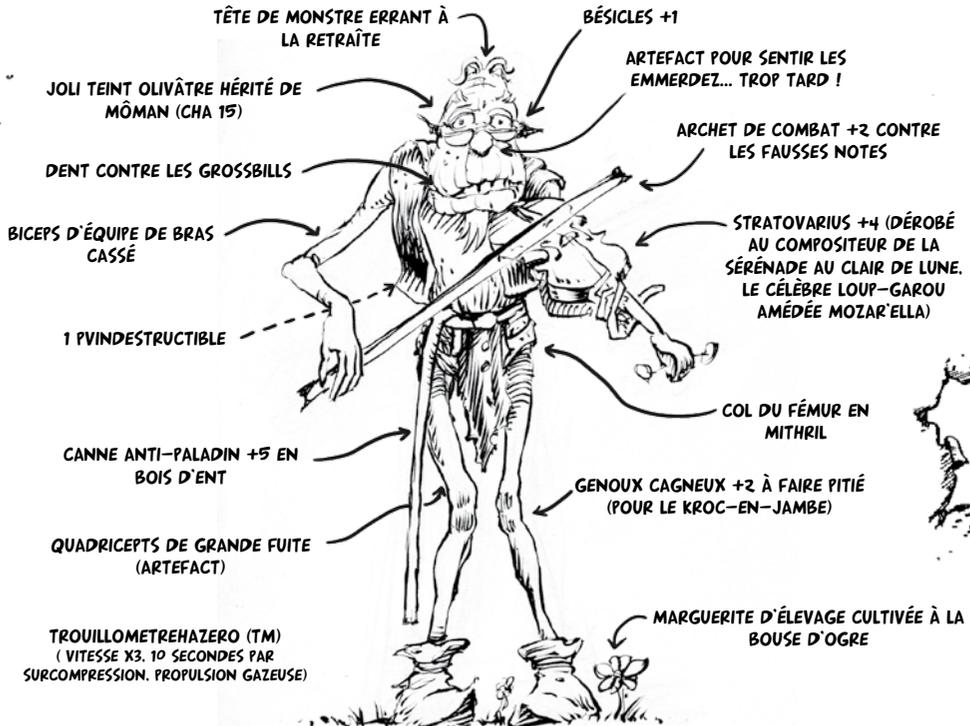
Espace Tête d'Or - 103 Bld Stalingrad - Lyon/Villeurbanne
www.octogones.org

LES IMMÉMORABLES
AVENTURES DE



WANTED ON RECHERCHE

27 000 PO (PLUS OU MOINS VIVANT)



ATTENTION : IL EST ARMÉ ET DANGEREUX !

LA GUILDE DES NÉCROMANTS

Nolife

Nom du personnage

Chaîne de télé

Classe

plein de gens
Spectateur

forces du bien
Alignement

NOLIFE

FEUILLE D'AUDIOVISUEL
6ème édition

Caractéristiques Valeur

FOR Audience	10
DEX Distribution	12
CON Richesse	6
INT Emissions	14
SAG Second degré	16
CHA Charisme	18

Jets de sauvegarde

REFLEXE Humour drôle	+4
VIGUEUR Abonnements	+11
VOLONTE Diffusion ADSL	+10

3
Points de vie

5
Niveau

Programmes

<i>101%</i>	<i>Magazine quotidien</i>
<i>Chez Marcus</i>	<i>Grosdoigtitude</i>
<i>Superplay</i>	<i>Défis & performances</i>
<i>IDG</i>	<i>Jeu de rôle papier</i>
<i>Japan in Motion</i>	<i>Voyage et découverte</i>
<i>Skill</i>	<i>Compétition</i>
<i>Rêves et Cris</i>	<i>Littérature</i>
<i>RoadStrip</i>	<i>Bandes dessinées</i>

Argent
1 pa 3 pc

Inventaire
Dague en fer
Armure de cuir en lambeaux
Boîte rouge
Sac de dés

PATHFINDER®

LE JEU DE RÔLE

400 PAGES
DE MATOS !

MON PRÉCIEUX...

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Disponible sur www.black-book-editions.fr

black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-36328-117-3

Prix : 9,50€



9 782363 281173

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Publishing, LLC.
Pathfinder © 2013, 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.



paizo.com