

RÉTRO OVNI : HYSTOIRE DE FOU



Casus Belli

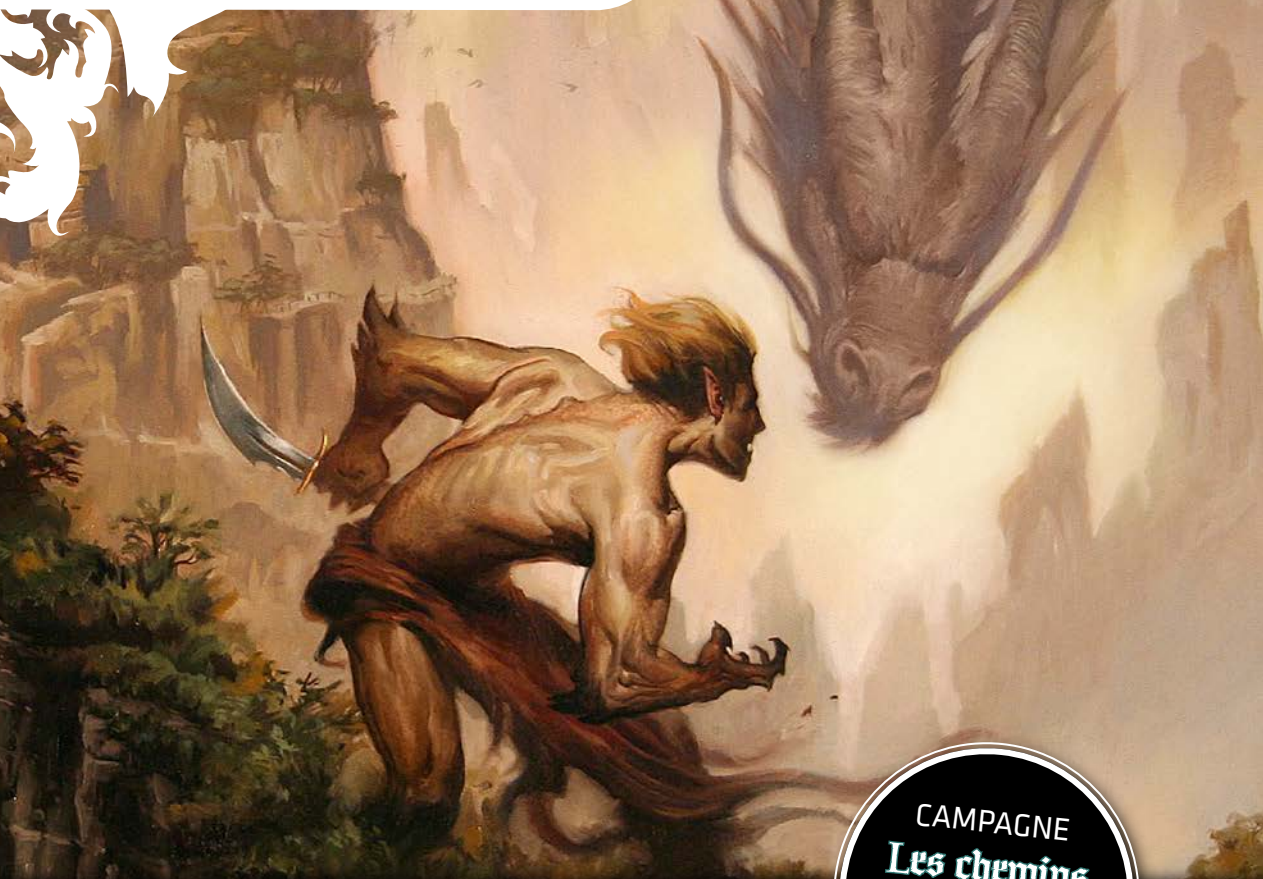
#13

Janvier | Février 2015

DMG D&D5 | Dieux ennemis | Pendragon

Interviews : D&D5 et Frédéric Henry

Le magazine de référence des jeux de rôle



CAMPAGNE
**Les chemins
de la mémoire**

DU MED-FAN À LA
FRANÇAISE !

NEW YORK GIGANT 2

LA SUITE : UNIVERS + SCÉNARIO
CO CONTEMPORAIN

SCÉNARIOS : Pathfinder, Légendes de la garde, CO, Antika et Tunnels & Trolls

PATHFINDER[®]

LE JEU DE RÔLE

DE NOUVEAUX MONSTRES
...ET DES GRANDS ANCIENS !

BESTIAIRE 4

DISPONIBLE EN PACK PRÉCO
(PRÉCOMMANDE + PDF OFFERT)



black-book-editions.fr

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Inc. Pathfinder © 2015, Paizo Inc. Paizo Inc. and the golem logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Inc. All Rights Reserved.



paizo.com

W&P 13

ÉDITO

Je suis un cas de guerre*

Comme une multitude de Français, nous avons été choqués, au sens premier du terme, par la brutalité du massacre de la rédaction de *Charlie Hebdo* (sans oublier celui des policiers et des civils de l'épicerie kasher). Passés l'émoi et l'incompréhension, ce sont les liens forts que notre rédaction a ressenti vis-à-vis de celle de *Charlie* qui se sont imposés. *Charlie* revendiquait la liberté totale d'expression, un véritable combat pour le droit au blasphème. À notre échelle et dans notre domaine d'expression, *Casus Belli* entend également revendiquer le bonheur de publier sans être inquiété par des fanatiques, quels qu'ils soient. *Charlie* et *Casus* ne sont évidemment pas la même chose, mais font partie de la même grande famille de la pensée, du débat, de l'imagination et de la créativité. D'abord, un dessinateur régulier de *Charlie*, Tignous, décédé dans la fusillade, a fait partie intégrante de la rédaction de *Casus Belli* au début du magazine, dans les années 80 (voir l'hommage qui lui ait rendu par Didier Guiserix en page 7).

Ensuite, *Casus*, à travers Didier notamment, a toujours souhaité mettre le dessin, les « crobards », au cœur du journal. Que serait *Casus* sans ses crapougnats, Kroc le-bô, Monghol & Gotha et autres Barbare déchaîné ? Bien sûr, il n'a jamais été question de dessins engagés dans le feu de l'actualité immédiate, mais une filiation perce sous le ton humoristique et caustique. Ces dessins proposent comme ceux de *Charlie* une façon de rire tout autant que réfléchir.

Enfin, à bien y regarder, *Casus Belli*, à travers tous ses passionnants univers de jeux de rôle, est par nature un blasphème. La liberté d'inventer des mondes complexes, des religions étranges, ou même de s'appuyer sur les religions existantes pour concevoir des jeux politiquement incorrects (on pense forcément à l'imminente nouvelle édition de *In Nomine Satanis/Magna Veritas*) peut facilement heurter une des nombreuses conceptions du sacré qui coexistent aujourd'hui dans un monde ouvert et connecté. Toutes ses libertés dont les rôlistes jouissent sans en être inquiétés, nous sont garanties par loi, certes, mais elles sont également fragiles et sans cesse remises en cause. La folie des assassinats du début d'année nous l'a cruellement rappelé.

*Casus est Charlie. Un cas de guerre**. Où le jeu remplace les vrais conflits, où l'on peut prendre de la distance avec nos croyances et se glisser dans la peau d'un autre. La prochaine fois que vous vous replongerez dans la description des religions de votre univers favori, pensez-y : sans les droits et la liberté permettant aux éditeurs de publier des choses considérées comme blasphématoire par certains, que resterait-il de nos univers de jeux de rôle ?

Damien Coltice et Tête brûlée

Illustration de couverture Lucas Graciano



RÉABONNEMENT
EN VUE ! ➔

Pour tous les abonnés du numéro 8 à 13, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à tourner la page et à découvrir dès maintenant notre offre et l'opération cadeau qui, nous l'espérons, vous séduiront !

* la locution latine *casus belli*, qui a donné son nom au magazine, signifie « cas de guerre ».

SOMMAIRE

EN DIRECT



En direct - Édito	1
En direct - Le courrier des lecteurs	6
En direct - Buzz mon rôliste	10
En direct - Le sondage du bimestre	12

ACTUALITÉ



Actualité - Nouvelles du front	16
Actualité - À l'ouest du nouveau	28
Actualité - Avant-première : Degenesis	38
Actualité - Portfolio : Degenesis	40
Actualité - Avant-première : Soleil Noir	44

CRITIQUES & ÉTAGÈRE



Critiques - Dungeon Master's Guide	46
Critiques - Interview : Jeremy Crawford	50
Critiques - Portrait de famille : Pendragon	56
Critiques - Le Musée de Lhomme	60
Critiques - Dieux ennemis	62
Critiques - Steamshadows	64
Critiques - Fragmentations	66
Critiques - Hoard of the Dragon...	68
Critiques - Alliance polaire	69
Critiques - Nécroculto	70
Critiques - Abstract Dungeon	71
Critiques - <i>Petites critiques...</i>	72
L'étagère du rôliste - Warlords of Draenor	78
L'étagère du rôliste - Lost Coast...	80
L'étagère du rôliste - Le coin des comics	82
L'étagère du rôliste - L'Histoire secrète	84
L'étagère du rôliste - Histoires de hobbits	86
L'étagère du rôliste - <i>Petites critiques...</i>	87

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, www.black-book-editions.fr. N°13, janvier/février 2015. **Directeur de la publication** David Burckle **Comité de direction** Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, David Burckle, Damien Coltice, Julien Dutel, Géraud Gourjon, Didier Guiserix, Tristan Lhomme, Philippe Rat, Marc Sautriot, Tête Brulée **Secrétaire de rédaction** Tête Brulée **Création graphique et maquette** Damien Coltice **Relectures** Loïs Emmanuel Meyer

Participent au magazine (le gang Casus) Pierre Balandier, Farid Ben Salem, Laurent « Kegrone » Bernasconi, Ghislain Bonnotte, Raphaël Bombayl, David Burckle, Vincent Carluet, Guillaume Clerc, Damien Coltice, Croc, Yohann Delalande, Nicolas Dessaux, Laurent Devernay, Eric Dubourg, Julien Dutel, Loïc Feitz, Fabien Fernandez, Cédric Ferrand, Franck Florentin, Stéphane Gallot, Géraud « Myvyrian » G., Loris Gianadda, Bruno Guérin, Didier Guiserix, Yannick Le Guédart, Olivier Halnais,

Olivier Hézèques, Romain d'Huissier, Alexandre Joly, Jérôme Brand Larré, Tristan Lhomme, Ghislain Morel, Philippe Rat, Thomas Robert, Damien Rocroy, Cyril Rolland, Roucaille, Marc Sautriot, Tête Brulée, Kristoff Valla, Léonidas Vespérini.

Image de couverture Lucas Graciano. Tous droits réservés Black Book Éditions sous licence Paizo Inc. 2015.

Illustrateurs, cartographes et photographes Rolland Barthélémy, Olivier Bédue, Bruno Bellamy, Jérémy Bouzerna, David Chapoulet, Guillaume Clerc, Dorian Collet, Damien Coltice, David Demaret, Didier Guiserix, Christophe Hénin, Jeex, Fred Lipari, Olivier « Akae » Sanfilippo, Thierry Ségur et Augustin, Maxime Teppe, Grégoire Veauléger.

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

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

SCENARIOS



Scénario Grand écran : Les Chemins de la mémoire, partie 1 (Pathfinder JdR)	95
Scénario : Au cœur des brumes (T&T)	127
Scénario : Perdu corps et âme (Pathfinder JdR)	138
Scénario : L'Amazonomachie (Antika)	152
Scénario : Un automne à Willowcreek (Les Légendes de la garde)	162

UNIVERS & AIDES DE JEU



Univers : New York Gigant 2	168
Univers : D3	188
Aide de jeu - Incidents insidieux (AdC)	204
Aide de jeu - L'hotel Continental	208
Aide de jeu - PJ Only : Création alternative...	212
Aide de jeu - MJ Only : De la triche sur les dés	216
Aide de jeu - Nérotokyo	220
Aide de jeu - Dessine-moi un monstre n°4	222
Aide de jeu - La mini-aventure	224
Aide de jeu - Appuie sur le chamignon (CO)	228

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 Di6dent et du Fix, Xavier et les équipes de Oh My Game, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Margaret Weis Productions, Kurt Cobain, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Le Grûmph 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, Florrent, Gary Gy-gax, Genséric Delpâtre, Jawad et le Département des

RÉTRO



Rétro - Archéo-rôlisme : Aux armes, citoyens !	232
Rétro - Portrait de famille : Hystoire de fou	236

MAGAZINE



Entretien - Frédéric Henry	240
Portfolio - Conan	246
Humeur - Le jeu de rôle total	248
Mini-nouvelle - Shadowrun	251
Nouvelle - In Nomine Satanis/Magna Veritas	252
Casus Belli - Dans CB#14...	254
Abonnements	5
Liste des boutiques-relais Casus	15
Le Club Casus	256

Sombres Projets, Sébastien Célerin et les XII Singes, Laurent Rambour, Hicham et les éditions du Matagot, Shane Ensley et Les Sorciers de la Côte.

Impression Loireoffset Titoulet. **Diffusion** boutiques Millennium.

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

Abonnements : voir page 5 de ce numéro.

Publicité : tetebrulee@casus-belli-mag.fr

Pour contacter la rédaction Tête Brulée (tetebrulee@casus-belli-mag.fr)

Imprimé en France. ISBN 978-2-36328-145-6.

Dépôt légal : février 2015.

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

POUR LE RÉABONNEMENT

SI VOUS VOUS ÊTES ABONNÉ À PARTIR DU NUMÉRO 8...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 8 à 13 inclus, voici donc venue **LA FIN DE VOTRE ABONNEMENT !**

Afin de vous remercier pour votre soutien dès le début et pour vous inciter à renouveler celui-ci, **nous vous offrons en cas de réabonnement** (outre les avantages habituels indiqués dans la pastille rouge sur la page ci-contre) **UN BON D'ACHAT DE 20€** à valoir sur l'ensemble des PDF 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 :

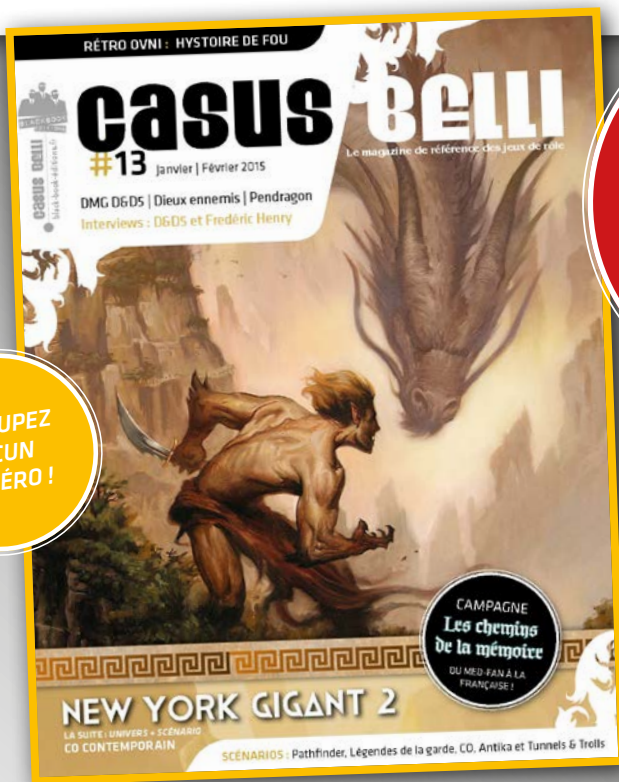
- ▶ rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à *Casus Belli* pour les numéros 14 à 19.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ
AUCUN
NUMÉRO !

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

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

* Tarif valable sur la France métropolitaine uniquement.

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

Black Book Éditions/Casus Belli
14 rue Gorge de loup
69009 Lyon

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

(offre réservée à la France métropolitaine)

NOM : **PRÉNOM :**

EMAIL* :

ADRESSE :

CODE POSTAL : **VILLE :**

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

LE COURRIER DES LECTEURS

Des retours sur Casus

C'est bien connu, quand ça va mal, la sphère Internet s'emballe et fait savoir ses points de vue. Mais quand tout va bien, il devient plus dur d'avoir des retours. Pourtant, Casus est loin d'être parfait et vos retours sont notre carburant !

Des goûts et des couleurs

L'article sur les tranchées est excellent, encore une mission réussie pour cette rubrique... Je vais m'en servir pour du Wraith/Geist.

Batronoban (forum Casus No)

Je suis en train de lire le background CO Gigant. Au début, j'avais peur qu'il ne souffre de la comparaison avec Scion. Mais je trouve qu'il passe mieux que son prédécesseur. Se recentrer sur les dieux grecs évite de côté fourre-tout de Scion. À l'opposé, je n'ai pas du tout apprécié le dossier sur les tranchées. Ce n'est pas qu'il n'était pas intéressant, mais je me demande ce que ça venait faire dans un mag' de JdR. Déjà, il y a très peu de JdR auxquels ça pouvait être applicable, à part des génériques ou semi-génériques (comme L'Appel de Cthulhu ou CO contemporain). À part les synopsis dans les dernières pages, j'ai du mal à trouver le lien avec le JdR.

Menhir (forum Casus)

Cher Menhir,

Merci de ton retour et content que New York Gigant te plaise. La suite est dans ce numéro ! Quant au Bâtisses & Artifices sur les tranchées, il s'agit de décrire le lieu type et ce qui s'y rapporte pour s'en servir en JdR. Il faut bien avouer que les auteurs se sont lâchés et, comme tu le dis, sauf MJ imaginatif qui parviendra à inclure des éléments dans ses campagnes med-fan, seuls les joueurs de jeux contemporains type Cthulhu s'en serviront. Mais gageons qu'ils sont suffi-

samment nombreux pour que Casus leur ouvre ses pages de manière régulière. Le but est de proposer un panaché d'aides de jeu dans lequel vous piochez selon vos préférences !

Annabella Belli

Ghost in the Casus

Reçu mon Casus ce jour-même à Nancy. Par contre, j'avais cru remarquer quelque chose sur le PDF qui se trouve confirmé sur la version Papier => un fantôme se révèle page 173 ! Si ! Si ! Je ne suis pas fou ! Regardez bien ce tambour veillant sur ces camarades dans la tranchée... Est-ce un message de l'au-delà ? Une âme bienveillante ?

Eins (forum Casus)

Cher Eins,

La Rédaction de Casus Belli et son éditeur Black Book Éditions nient toute implication des forces occultes dans l'impression du magazine. Nous avons interrogé l'imprimerie pour en savoir plus et les réponses peu assurées et balbutiantes de notre interlocuteur ont attiré notre attention. Deux rédacteurs sont donc partis enquêter sur les lieux et nous attendons leur rapport pour en savoir plus...

Joe Casus

Trolling mais explications

Vous pouvez pas finir Oblis avant de commencer encore quelque chose de nouveau.

Je ne suis vraiment pas du genre virulent, mais là ça commence sérieusement à ressembler à du... [NdIR : bip]

Pelon (Forum Casus No)

Hommage à Tignous

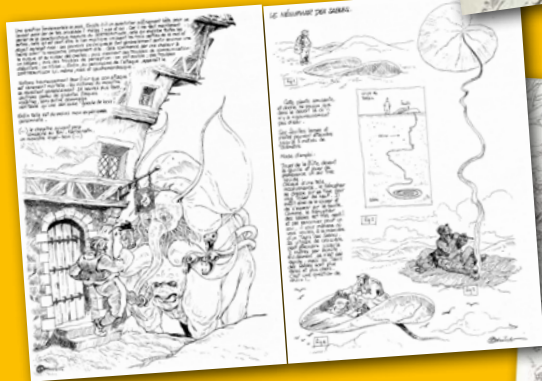
En apprenant les noms des victimes de l'attentat contre *Charlie hebdo*, il y a en un qui nous a fait encore plus mal que le autres, celui de Tignous, alias Bernard Verlhac. Tignous à été des années durant un pilier de *Casus*, un pote à la présence décapante. On s'était connus à l'époque de *Mega 1*, (le JdR en HS de *Jeux & Stratégie* paru en 1983), dont il avait fait toutes les illustrations intérieures ; un jeu tendance SF décalé, lui qui voulait illustrer du *med-fan*. Couvertures, articles, scénarios, il s'était bien rattrapé dans *Casus*, surtout dans sa mémorable collaboration avec Denis Gerfaud sur les pages encyclopédiques du Sage Zormilius. Denis Gerfaud dont, du coup, il avait illustré le premier *Rêve de Dragon*, eh oui...

Ses dessins sur le JdR étaient comme son regard et surtout comme sa voix : sur un ton mi-Gavroche, mi-d'Artagnan, elle nous disait qu'il nous aimait bien et aussi, déjà, qu'on avait bien besoin de se moquer un peu de nous-mêmes...

Toute la Rédaction lui dédie cet hommage.



Didier Guiserix



Cher Pelon,

Doit-on toujours répéter les mêmes choses ? Il semble que oui ! Donc, sachez qu'*Oblis* est l'œuvre d'un unique auteur et n'oubliez pas, d'une part, que l'inspiration ne se commande pas et, d'autre part, que quand la contrepartie financière est dérisoire comparée au travail nécessaire, il n'est pas possible de faire passer ce travail avant les contingences matérielle de la vie (travail, famille, santé).

Ainsi, *Casus* a décidé de laisser notre éminent Raphaël Bombayl prendre le temps qu'il faut pour finir *Oblis*. Quand les textes seront bouclés, nous les publierons avec joie dans les pages du magazine.

Et quoi qu'il en soit, il n'y a jamais de raison de s'énerver comme cela sur la production d'un auteur. Un auteur de JdR n'est pas une machine, il ne convient pas d'en attendre un résultat prédéfini.

Annabella Belli

Des goûts et des couleurs, bis

Bouquiner les 250 et quelques pages de Casus redevient un rituel fort plaisant. Ça me rappelle mon adolescence, snif. [...]

La rubrique Mj Only nous cause du sexe en JdR. Croustillant ? Non, parce que le sujet est traité avec suffisamment de distance (ça, c'est le pour), mais aussi tellement d'abstraction qu'on perd le focus et, qu'au final, on n'a que les encadrés bien foutus pour trouver de la matière vraiment utile pour ses parties.

Jérôme Darmont

Cher Jérôme,

Ne nous parle pas d'adolescence, où Joe et moi n'allons pas tarder à verser une larmichette !

Pour la rubrique *Mj Only*, la tentation était forte de créer des règles précises et simulationniste pour gérer ces moments particuliers dans une partie de JdR. Malheureusement, nous avons constaté que le travail préliminaire de mise en lien avec la réalité avait la fâcheuse consé-

La fin du Vieux Paris...



Au sujet de l'incroyable boutique Au vieux Paris, découverte par Olivier Garde et signalée dans CB#12: inutile de vous y presser, le proprio est mort accidentellement et le stock liquidé... RIP.

Pierre-Olivier Cervesi (facebook)

Cher Pierre-Olivier,

Effectivement, Olivier Garde a tenu la Rédaction au courant de la mort accidentelle du propriétaire de cette incroyable boutique genevoise. Nous transmettons nos plus sincères condoléances à sa famille, ses proches et ses fidèles clients et ne pouvons qu'être déçus de voir l'ensemble du stock de cette boutique partir chez les différents soldeurs du marché, qui ne manqueront pas de faire exploser les prix de certaines vieilleries introuvables.

Annabella Belli

quence de détourner complètement les participants de l'écriture de cette aide de jeu. C'est pourquoi nous nous sommes tournés vers une approche somme toute différente mais qui reste, selon nous, ludique ! ;)

Annabella Belli

Les bonnes résolutions !

Voici un petit florilège de bonnes résolutions de nos lecteurs pour l'année 2015. Rendez-vous l'année prochaine pour savoir si elles seront tenues !

Annabella Belli

Continuer à jouer encore et encore !

Enäeth Blackwood

CASUS AUTOUR DE LE MONDE !

Casus continue son fantastique tour du monde, grâce aux plus voyageurs de nos chers lecteurs et rédacteurs ! Le bras tendu devant le musée Sherlock Holmes à Londres (1), en mode « vacances au soleil » au Maroc (2) avec notre globetrotter Pascal Allochon ou à Rome (3) avec

Pierre-Olivier Cervesi, devant le sapin de Noël chez Marc Sautriot (4) et, enfin, statufié au Japon (5) avec Florian Turchet !



- Écouter aux portes dans les donjons
avant de les enfoncer,

- Réviser mes sorts **TOUS LES JOURS**,

- Ne plus boire toutes les potions de gué-
rison juste parce que c'est bon,

- Ne plus lire les parchemins mystérieux
à haute voix,

- Ne plus se séparer en 5 groupes de 1
dans les souterrains malfamés «pour aller
plus vite»,

- etc, etc, etc.

Stéphane FauvetÉcrire un univers de
campagne pour Les Chroniques Oubliées
[NdlR : ça nous intéresse ça !]

Robert Carmona

Ma bonne résolution ? Trouver un sys-
tème de jeu et y développer mon univers
et devenir le meilleur MJ du siècle en acti-
vité. [NdlR : à l'impossible, nul n'est tenu
! Bon courage !]

Moelsieur Raymond

Créer une asso avec mes joueurs pour
faire découvrir le JdR !

Sébastien Boutigny



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

*Vous sentez l'air frais du buzz envahir vos sens numériquement développés ?
Ce bimestre, le Buzz mon rôliste vous promet son lot de choses loufoques.*



Mayway !

Vu sur les réseaux sociaux. « Impossible d'améliorer la perfection ». C'est tellement vrai (ou tellement bon de le croire) ! *We are JdR !*

Rôliste cherche emploi

On ne va pas vous mentir, ce n'est pas certain que cela marche... Mais envoyer un CV sous forme de feuille de personnage, ça montre un vrai panache et juste pour ça, nous souhaitons féliciter la personne qui a osé !

CE BIMESTRE, NOTRE BULLSHIT DÉTECTEUR A SONNÉ...

...lors des justifications de Mike Mearls (Lead Game designer *D&D5*) pour expliquer la suppression du planning de l'*Adventurer's Handbook* (seul supplément de règles annoncé pour 2015).

« Nous savons maintenant que le planning de publication à fort volume de *D&D 3* et *D&D 4* s'est avéré être mauvais pour *D&D*. »

En 40 ans de JdR, on n'avait encore jamais vu qu'une gamme qui marche... doive publier moins ! Et vu le succès mondial incroyable de *D&D3*, il paraît bien hasardeux de justifier un ralentissement des publications actuelles en prétextant que cela pourrait être mauvais pour un jeu qui semble plaire et donc nécessiter un suivi. Et puis mauvais en quoi, d'ailleurs ?



Pour une déco kitsch au possible... mais rôliste !

Oui, d'accord, le gros d20 rouge, dans le salon de votre appartement témoin, c'est plus ou moins de bon goût ! Et plus encore lorsqu'il est question d'y mettre des amuse-gueules pour l'apéro. Mais pendant la partie de JdR hebdomadaire, finalement, ça ne dénote pas. C'est même parfait ! Non ?

D20 Bowl Set, disponible sur thinkgeek.com



De leurs propres mains !

Dans la catégorie travaux manuels, nous avons sélectionné la « tarte Broken World » faite maison par un fan du jeu (source : facebook), idée très sympa et rendu tout à fait honorable, et la pochette cuir cousue maison par la couturière Pistaches, très élégant ! (source : le-blog-de-pistaches.over-blog.com)



Une Bellamynette en vrai !

Bruno Bellamy vend actuellement une de ses célèbres bellamynettes en figurine sur son site Internet. Une manière de se faire plaisir, de décorer de manière originale sa salle des trophées et de soutenir ses travaux.

<http://bellamynettes.com/boutique/fr/21-figurines>



//////// Infos du monde ////////// (La vérité dans nos journaux ?)

Un hôtelier limougeaud démasque des agents des services secrets

Source : *FranceTV info*

Jeudi 20 novembre, à Limoges (Haute-Vienne), quatre agents des services secrets français (de la Direction générale de la sécurité intérieure) se rendent à Limoges pour suivre des personnes à l'occasion du match de coupe d'Europe de basket opposant le club local, le CSP Limoges (champion de France en titre), au Maccabi Electra Tel-Aviv. Les agents prennent une chambre dans un hôtel situé non loin de la gare.

Une fois installés, les hommes décident de quitter leur chambre, sauf que le règlement de l'établissement oblige chaque client à laisser sa clef à l'accueil avant de sortir. Les quatre agents conservent du matériel sensible dans leur chambre et refusent... et l'hôtelier décide alors d'enfermer les quatre hommes dans le sas de l'hôtel et d'appeler la police !

ça vous rappelle les idées formidables de vos PJ ???

Un ver dans le cerveau !

Source : *www.lepoint.fr*

Victime de maux de tête, un britannique a été opéré, révélant la présence dans son cerveau... d'un parasite ! Ce ver d'un centimètre, le *spirometra erinaceuropei*, nichait dans le cerveau de l'homme depuis 4 ans provoquant peu à peu une inflammation des tissus et des maux de tête. En atteignant le cerveau, il provoque également des pertes de mémoire.

D'après la communauté scientifique, 300 cas auraient été enregistrés dans le monde ces 60 dernières années. Le *spirometra erinaceuropei* est donc très rare, mais il apparaît que ce parasite s'attrape en consommant de petits crustacés infectés des lacs chinois, de la viande de reptile et d'amphibiens crue, ou en usant de cataplasmes de grenouille, un remède chinois pour calmer les inflammations des yeux.

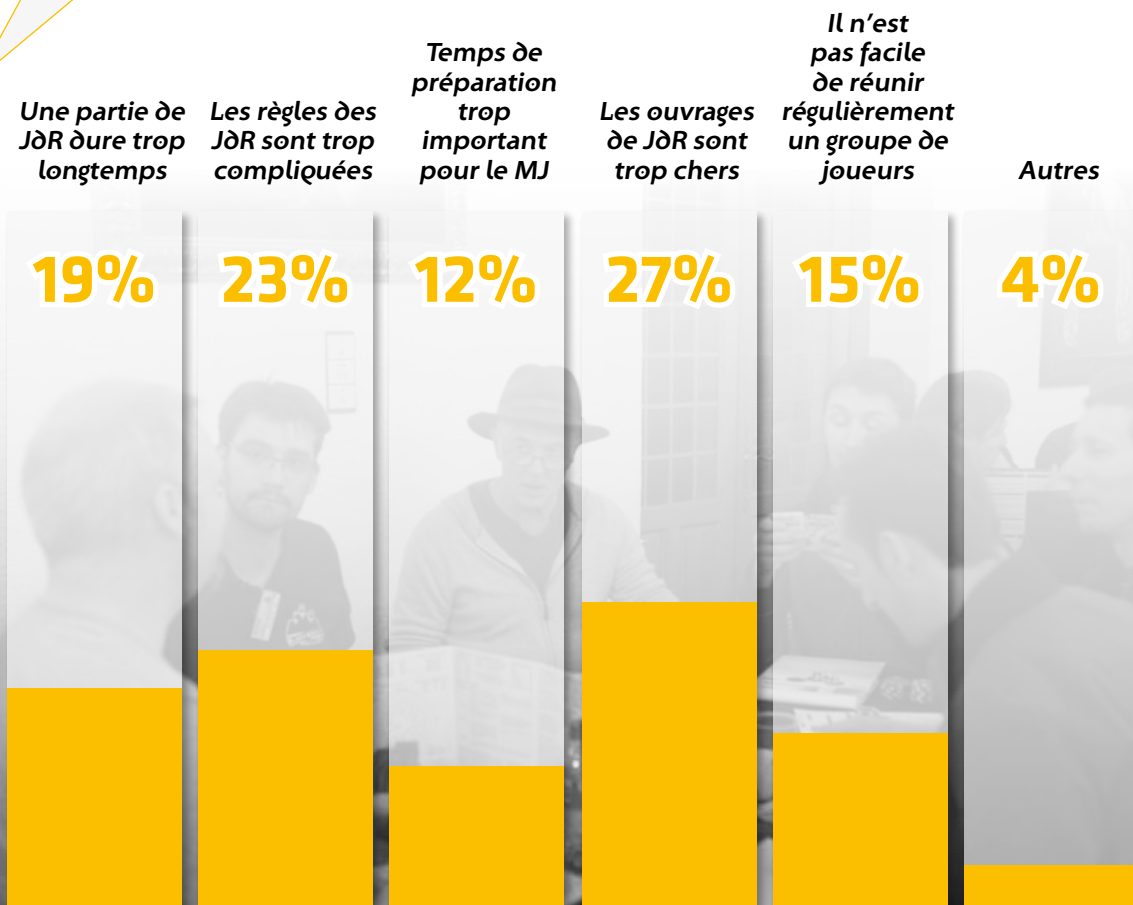
Charmant, n'est-ce pas ?

La rédaction

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 !

PARMI LES ASPECTS NÉGATIFS dont souffre l'image de la pratique du jeu de rôle, notamment en comparaison des autres loisirs de l'imaginaire (jeux de cartes, jeux vidéos, jeux de société), lesquels vous paraissent INJUSTES OU IMMÉRITÉS ?



Une partie de JdR dure trop longtemps ; Réunir un groupe

Aspects négatifs du JdR : une partie dure bien souvent plus d'une après-midi. C'était gérable quand on se revoyait la semaine suivante (ou mieux encore le lendemain), mais maintenant avec nos modes de vie, c'est une fois tous les trimestres. Autant dire que tout le monde a oublié ce qui avait été fait. En outre l'évolution des personnages devient tellement lente que cela perd de son intérêt.

— Laurent Hachet (facebook)

Le temps fait partie du plaisir de raconter une histoire. [...] Il me semble raisonnable, même en étant très occupé, de consacrer dix jours par an à son hobby. L'excuse de « je n'ai plus le temps » m'a toujours semblé signifier en fait « j'ai moins envie de faire du JdR qu'avant ». [...] J'ai fait une campagne qui au final s'est terminée les dernières années avec une session (de plusieurs jours) tous les ans. On faisait ça par choix, parce qu'on voulait préparer chaque partie de cette campagne comme une superproduction, avec un niveau de qualité élevé et, du coup, on se prenait des vacances ensemble entre MJ et joueurs. C'était il y a plus de dix ans maintenant (la campagne elle-même a duré dix ans) et, quand on se revoit, on peut raconter certaines scènes comme si c'était une expérience partagée, réelle et vivace. D'ailleurs ça l'était, c'est à mon avis ce qui fait la beauté du JdR.

— Denys Corel (facebook)

Le sport, c'est deux heures de pratique par semaine en moyenne, [sans compter] les journées passées dans les tournois et les démonstrations.

— Dragonangel (forum Casus)

Certes on peut faire de courtes parties (comme L'Auberge noyée par exemple) mais ce n'est pas ce qui m'attire dans le JdR : je préfère les histoires plus longues, plus prenantes, où chaque joueur a la place et le temps de développer la psychologie de son personnage. Hors ce genre de partie nécessite à minima 3 ou 4 heures par séance.

— LeoDanto (forum Casus)

Une partie agréable dure à mon avis 4h, pas plus, bien qu'on puisse jouer 1h30 pour une démo ou une initiation d'un jeu à univers. 4h c'est un gros jeu de plateau, une après-midi ou une soirée passée entre amis. Je trouve ça pas trop long pour l'amusement et l'expérience qui en découle.

— Batro (forum Casus)

Les commentaires de Joe Casus

Si nous avons eu l'idée de proposer ce sondage, c'est autant pour ses résultats que pour lire les commentaires des uns et des autres. En effet, la baisse des ventes du JdR due à l'arrivée du jeu de cartes à collectionner, à l'avènement du jeu vidéo et à la diabolisation médiatique (voir CB#11) a été douloureuse et les acteurs du jeu ont légitimement essayé de trouver des raisons « définitives » à ce qui a été vécu comme un échec. Casus pense que nous devons revenir sur ces raisons définitives que chaque rôliste, malgré lui, a dans la tête. Les remettre en cause, et envisager les faits autrement.

Par rapport à la durée du jeu et la difficulté de regrouper des joueurs, l'analogie avec le sport, une activité qui nécessite un engagement personnel comme le JdR, nous paraît pertinente.

Bien sûr le rôliste hardcore, celui qui pratique le JdR total par exemple (voir page 248), va vouloir pousser toujours plus loin l'expérience et préférera faire

des sessions longues pour avoir le temps de profiter de tous ce que peut procurer le JdR comme émotions. Mais reprocherait-on aux activités sportives de nécessiter deux rendez-vous dans la semaine et une après-midi de compétition alors que l'on peut aussi la pratiquer qu'une heure par mois ?

On comprend que le rôliste, comme le fervent sportif, préfère passer du temps à son activité. Cela lui procure du plaisir. Mais cela doit-il plaquer négativement dans l'esprit du grand nombre que l'activité prend trop de temps ?

C'est vrai, les acteurs du JdR ont mis trop longtemps à offrir des scénarios clef en main courts pour les joueurs qui veulent profiter de petites sessions. Heureusement, Casus en a pris conscience et se bat pour démocratiser le format court (les mini-aventures, voir page 224). Bien sûr, le jeu de plateau est plus long à mettre en place que les jeux apéros, mais dira-t-on du jeu de plateau en général que c'est trop long ? Non, car le jeu de plateau se vend bien, donc on lui trouve des raisons positives à ce succès, de la même manière que l'on a associé des raisons négatives au JdR quand ses ventes se sont effondrées.

Bien sûr, on comprend que cela soit plus difficile pour des adolescents que des adultes disposant de moins de temps libres de se retrouver, mais n'est-ce pas le cas des activités sportives (ou musicale, un internaute à aussi fait le parallèle intéressant, car regroupant un certain nombre de paramètres équivalents) ?

S'investir dans une activité régulière, à plusieurs, est le lot de tous les sports collectifs. On voit dans le sport collectif que des schémas sont mis en place pour permettre l'activité régulière (prendre une licence en club). Bien sûr, on aime à penser que le JdR n'est pas un jeu comme les autres,

mais restons pragmatique : il faut le considérer comme une autre activité, et justifier auprès de son entourage un engagement égal à celui que l'entourage tolère pour les activités sportives par exemple.

Temps de préparation ; règles de JdR trop compliquées

Argument tout à fait valable aussi. Certes on pourra parler de ces MJ qui se lancent dans de brillantes parties improvisées avec une préparation qui frise le néant. Mais ce serait oublier que pour la plupart des JdR c'est environ 300 pages minimum de règles et de background à s'ingurgiter, un scénario à travailler, des PNJ à créer et à rendre uniques, le tout pour un scénario qui durera une soirée ou deux.

— LeoDanto (forum Casus)

Il y a suffisamment de jeux d'initiation pas bien plus compliqué qu'un Monopoly.

— ukko (forum Casus)

Certains jeu ne sont absolument pas destinés aux débutants [...], alors que certains sont destinés à faire entrer les gens dans le JdR [...]. Il faut y aller progressivement et de préférence avoir quelqu'un pour guider les débutants.

Sinon, cela serait comme demander à un gamin qui fait de l'athlétisme de faire les mêmes temps que des médaillés olympiques.

— Dragonangel (forum Casus)

C'est marrant, mais j'ai toujours trouvé que le prétexte des 250 pages à lire n'était une problématique que pour :

1/ les vieux rôlistes qui sont persuadés que c'est un répulsif (quand je

vois les petits jeunes que je connais qui se mettent au JdR, il préfèrent avoir sous la main les 300 pages et plus de Pathfinder ou de L'Appel de Cthulhu avec plein de cas développés dans les règles, que les 50 pages de Dragon de Poche).

2/ Ceux qui ont simplement besoin d'un prétexte pour ne pas se lancer dans la maîtrise [...].

— Kobbold (forum Casus)

Les commentaires de Joe Casus

Si de nombreux jeux très simples et rapides à mettre en place comme *Chroniques Oubliées* existent désormais largement (pour certains gratuits sur la toile), les scénarios réellement clef en main, que l'on peut lire puis faire jouer, ne sont pas si nombreux. Il y a donc un effort à faire de la part des éditeurs et de *Casus* (cela nous ramène à nos mini-aventures) sur le sujet. Car c'est le déficit de supports professionnels permettant l'accessibilité qui rend légitime les commentaires négatifs sur le temps de préparation d'une partie pour le MJ.

Pour évoquer la complexité présumée des règles de JdR, n'oubliez jamais qu'elle est demandée et appréciée par les joueurs (et notamment par une partie importante des débutants qui se passionnent pour le hobby). Certes il faut des jeux accessibles, mais ce n'est pas pour cela qu'il ne faut pas des « gros » jeux, que le public apprécie. Comme en jeu de société en somme, où l'on trouve des jeux rapides et des jeux plus longs.

Ouvrages trop chers

Dans certains groupes de jeu, dont je fais partie, on se cotise pour acheter les livres nécessaires à la campagne en cours, histoire de ne pas vider le

seul compte de banque du MJ (qui garde les suppléments à la fin de la campagne en remerciement de son travail, et pour motiver les autres à prendre sa place l'année suivante). Et on se rend compte en faisant ça à quel point le JdR est un loisir peu onéreux : si on compare le temps joué et le prix d'un supplément [...] par le nombre de joueurs, on arrive à des sommes ridicules comparé à la plupart des loisirs.

— Denys Corel (facebook)

Le prix n'est pas injustifié pour la qualité des ouvrages actuels, surtout par rapport aux jeux des années 70/80.

— MACIIC (forum Casus)

Les commentaires de Joe Casus

Tout est relatif (un étudiant trouvera le JdR cher, alors qu'un informaticien avec un bon salaire n'aura aucune difficulté à suivre plusieurs gammes). Mais comparés à tous les autres jeux de l'imaginaire, il est totalement injuste de continuer à répandre l'idée que le JdR est cher. Son prix est normal, équivalent aux jeux vidéos ou de société le plus souvent.

Autres

J'ai voté « autres » parce que pour moi le principal obstacle est le manque de visibilité du loisir, qui n'a plus depuis longtemps accès à la grande distribution.

— Norman Ray (facebook)

Et voici mon « autre » : le ridicule.

Quand je dis que je fais du jeu de rôle, la première question qui vient (quasiment à chaque fois), c'est « Ah, et tu te déguises ? ». Avec le petit sourire en coin qui va bien. Je ne préfère pas savoir ce qui passe par la tête de mon interlocuteur dans ces cas-là...

— Aigri-man (forum Casus)

LISTE DES BOUTIQUES-RELAIS **CASUS BELLI**

Au premier appel, ces boutiques ont répondu présentes !

Elles soutiennent le magazine *Casus Belli* et le jeu de rôle en général, alors n'hésitez pas à les découvrir si vous habitez à proximité, que vous ne les connaissez pas encore ou que vous souhaitiez trouver des passionnés près de chez vous !



Les Couleurs du jeu

30 rue Jean Jacques
Rousseau
18000 BOURGES

Jeux du monde

14-16 rue Maurice Fonvieille
Passage Saint Jérôme
31000 TOULOUSE

Game-fu

2 avenue de Berlincan
Parking du GIF
33160 St MÉDARD-EN-JALLES

Association manoir du crime

6 rue Henri René
34000 Montpellier

Le temple du jeu

8 rue de l'Héronnière
44000 NANTES

Arcadia

9, rue de la Visitation
54000 NANCY

Rocambole

36 rue de la Clef
59000 LILLE

Philibert

22 rue de l'Ardèche
Emplacement Q2
67100 STRASBOURG

Le Warp

27 rue des bonnetiers
76000 ROUEN

APPEL AUX BOUTIQUES SPÉCIALISÉES !

Le magazine *Casus Belli* lance une campagne de partenariat pour les boutiques afin de soutenir le jeu de rôle et tous les acteurs professionnels qui travaillent sur le terrain !

Nous proposons à toutes les boutiques physiques de devenir une **BOUTIQUE RELAIS CASUS** moyennant un engagement modique de 50€ pour les 5 prochains numéros (soit 10€ par numéro), en contre-partie de quoi *Casus Belli* s'engage à indiquer vos coordonnées complètes sur une page **Boutique relais Casus** de la revue et sur une page Internet dédiée dans les 5 numéros encore à paraître en **2015** (du n°14 au n°18). Cette page permettra à nos lecteurs de trouver la boutique près de chez eux (ou dans la ville qu'ils visitent). Notez également que chaque boutique participant au programme recevra les PDF des numéros concernés en même temps que les abonnés en avant-première, ainsi qu'un *sticker officiel Boutique relais Casus* pour l'année **2015**, à coller sur la devanture afin de signaler que la boutique propose le magazine et soutient plus généralement le jeu de rôle.

Pour vous inscrire dès maintenant au programme **Boutique relais Casus**, rendez-vous sur la [page Internet Boutiques-relais Casus](#) du site de Black Book Éditions ou envoyez un chèque de 50€ par la poste en renseignant toutes vos coordonnées via le compte que vous créez (ce sont elles qui figureront sur les pages **Boutique relais Casus**).

Si vous avez la moindre question, n'hésitez pas à nous contacter !

Pour plus d'informations, rendez-vous sur :

www.black-book-editions.fr

NOUVELLES DU FRONT

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

THE DESIGN MECHANISM

Le retour de Runequest !?

Non, vous ne rêvez pas, *Runequest* (la sixième édition anglaise) est de retour en français dans le texte. Il s'agit - malheureusement - ici uniquement du système de jeu, puisque les droits du nom *Runequest* et ceux du monde de Glorantha sont depuis quelques années séparés. Bref, si vous voulez jouer à cette nouvelle édition et lutter contre l'empire Lunar, il faudra vous tourner vers les ouvrages en VO de l'éditeur *Moon Design*. On sait, c'est compliqué, dites merci à la gestion des droits d'auteur aux États-Unis qui donne souvent naissance à ce genre de complexité frustrante pour les fans !

Runequest 6 est donc disponible en VF en PDF et impression à la demande, et sachez que le Scriptorium devrait offrir des aides de jeu conséquentes et gratuite en VF sur leur site, avec l'accord de l'éditeur américain qui semble avoir géré cette traduction ! Critique à suivre dans le prochain numéro !



SANS-DÉTOUR & ÉCURIES D'AUGIAS

Nouvelles éditions dans l'occulte !

Vous avez sans doute suivi l'affaire, une nouvelle édition américaine a été financée sur kickstarter l'année dernière. Le livre de base du 30^{ème} anniversaire de *L'Appel de Cthulhu* étant en rupture de stock, *Sans-Détour* a logiquement annoncé la traduction de cette 7^{ème} édition.

Notons qu'elle sera accompagné d'un *Field Guide* (en VO comme en VF) réalisé en partie par l'équipe française et dont vous voyez un visuel ci-contre. Pour les anglophones, sachez qu'une kit d'introduction est dispo en anglais. Et, pour les autres, rendez-vous dans le prochain numéro pour tout savoir des changements de règles proposés par la 7^{ème} édition américaine, en attendant de voir ce que *Sans-Détour* va nous concocter !

Du côté des *Écuries d'Augias*, la deuxième édition de *Crimes* est toujours dans les tuyaux et Maxime Chattam, le rôliste auteur à succès de polars fantastiques, va en faire la préface ! Il l'a annoncé lui-même officiellement sur son compte twitter. Sympa !

Crimes 2 sera enrichie de nombreuses nouveautés et proposera un suivi inspiré par le dernier supplément, *La Chaux de Fonds 1904*, avec un nouveau scénario patrimonial, en France cette fois (mais pas à Paris). Pas de date annoncée pour le moment.



VERSION 3.5 par Syl

JE DÉCOCHE UNE FLÈCHE, MAIS JE VISE LE CEINTURON DU KOBOLD POUR QUE LE FOUREAU CONTENANT SON ÉPÉE TOMBE À TERRE!

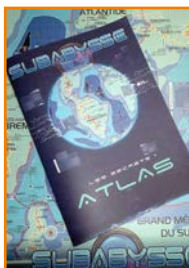


LUDOPATHES ÉDITEURS & BLACK BOOK ÉDITIONS

➤ Sous les mers

Et sous la glace du grand Nord, vit l'Alliance polaire, la nation cyber-robotisée. Après la *République du corail* et la réédition de *Créatures*, c'est donc le prochain supplément inédit pour l'univers de *Polaris* en attendant *Union Méditerranéenne*, qui devrait lui aussi être disponible en précommande prochainement.

Du côté de *Subabyss*, le clone qui n'en est pas un (si-ce-n'est-que-ça-se-passe-sous-les-mers-aussi), s'enrichit de deux sorties en boutiques. Tout d'abord, un Atlas accompagné d'une grande carte des fonds marins et, ensuite, l'Écran de jeu et son livret d'aides de jeu appelé *Plug'n'Play*. Tous deux sont donc disponibles !



JOHN DOE

➤ Bientôt de retour !

Dans le précédent numéro, nous vous avons parlé des difficultés qui avaient ralenti le rythme de publication chez *John Doe*. Nous sommes donc heureux d'apprendre que les choses semblent repartir grâce à l'arrivée d'un nouveau compère auprès du Grümph et de Emmanuel Garbi. Le résultat ? Cela devrait être la parution prochaine du *Compagnon d'Oltrée !* et d'*Americana*, le nouveau jeu/campagne de Yno, dont voici une illustration révélée par nos légisits préférés.

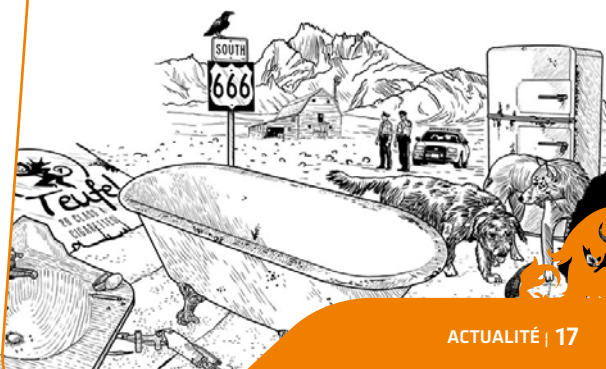
Mais la grosse nouvelle de ce début d'année, c'est le retour annoncée d'une nouvelle édition d'*Exil*, cet univers-ville baroque et onirique qui a sans doute été pour beaucoup dans la création, plus tard, des éditions *John Doe* !

GAME-FU

➤ Projet Kiô Rôle

L'éditeur bordelais recherche un ou des auteurs pour la conception d'un petit JdR d'initiation destiné aux 6-10 ans, basé sur le merveilleux et l'humour (par exemple *Shrek*). Ce nouveau jeu d'initiation bénéficiera en outre de l'assistance d'un pédopsychiatre et sera préalablement testé par des animatrices professionnelles.

On espère juste que le pédopsychiatre n'est pas une amie de Mireille Dumas, histoire de s'éviter des problèmes ! Ce n'est pas pour tout de suite donc, mais affaire à suivre...





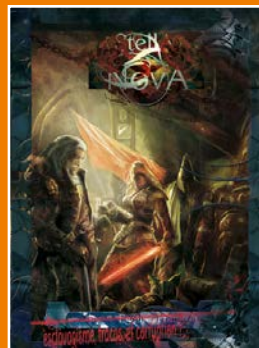
À base de guerriers !

X-corps est enfin disponible et, en attendant leur prochain jeu à base de samouraï et d'ambiance post-apo (miam), deux suppléments pour de précédents jeux devraient arriver en boutiques : *Mynydd Baddon*, pour *Keltia*, sera le premier (sans doute sorti à l'heure de lire ces lignes) puis *Hrolf Kraki*, le dernier volet de la gamme *Yggdrasill*.

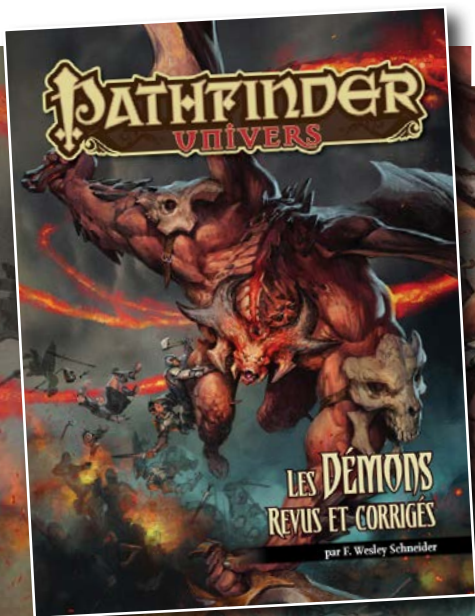
ÉDITIONS ICARE

Stella nova

Après un bouclage compliqué (mais quel bouclage ne l'est pas, je vous le demande !), le jeu *Stella Nova*, fiancé via la plateforme Ulule, est parti à l'impression. On en reparle dans le prochain numéro si tout va bien !



REVISITEZ LES CLASSIQUES !



10 DÉMONS ICONIQUES (BALOR, SUCCUBE...),
LEUR RÔLE, LEURS MÉTHODES, COMMENT LES
CRÉER ET LES MOYENS DE LES INVOQUER.

Les Démon revus et corrigés
PROCHAINEMENT



black-book-editions.fr/pathfinder



paizo.com/pathfinder



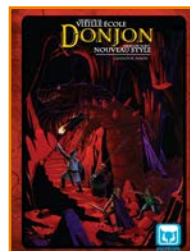
Les PDF gratuits du bimestre

500 nuances de Geek, l'ancien *Céphalopomme*, lui-même ancien éditeur associatif *Narrativiste.eu* propose depuis quelques temps 3 de ses jeux en PDF gratuit sur son site internet (500nuancesdegeek.fr).

Si vous voulez découvrir *Donjon*, de Clinton R. Nixon, (errata inclus), *Une Année de Répit* (qui est passé sous le radar *Casus*, il faut bien l'avouer) et *Dungeon World*, la boîte rouge, c'est donc possible en quelques clics.

Pour Noël, les *Ludopathes* ont eux aussi lancé une opération qui permettait de récupérer le PDF d'un livre de base d'une de leur gamme gratuitement ! L'opération a semble-t-il été suivie (ha, la gratuité...) et était l'occasion de découvrir des jeux méconnus comme *Anoë*, par exemple.

Pour finir, *Sans-Détour* et l'équipe des *Chroniques des Féals* (le JdR se passant dans l'univers des romans de Mathieu Gaborit) ont mis en ligne une aide de jeu chronologique à bases de cartes du M'Onde en PDF gratuit, *L'Atlas Chronologique - Les Sombres Sables du Néant*. À télécharger sur le site de l'éditeur.



SANS-DÉTOUR

Attention ! Attention !

Le Guide du Front Pacifique est le prochain supplément pour la sous-gamme pulp-pouplique *Achtung! Cthulhu* motorisée à la fois en AdC et en *Savage Worlds*.

Ce supplément de background vous invitera à découvrir l'histoire secrète (comprendre occulto-cthulique) de la guerre au-delà de l'Europe. Résurgence de maux archaïques sur une terre ancestrale, récits de luttes héroïques en Extrême-Orient et dans les îles du Pacifique, etc.

Ce guide aidera le MJ à maîtriser sur toute la période des années 30, jusqu'aux années 40 et dévoilera l'ampleur de la guerre secrète grâce à l'élargissement du conflit dans l'Océan Pacifique. Une bonne façon de recentrer sur la partie « américaine » de la 2nde Guerre Mondiale, la moins connue pour nous Européens.



BLACK BOOK ÉDITIONS

Des poils sous la fourrure !

Si les fans du système générique *Savage Worlds* ont pu se précipiter sur la mise à jour du PDF du livre de base, ils attendent toujours chez BBE que paraissent univers et publications dédiées ! Annoncé il y a de cela un moment, il semblerait que *Beasts & Barbarians*, un univers Conan-like, soit traduit et donc prochainement de la partie. Apparemment, plusieurs suppléments seraient compilés avec le livre de base sous une couverture originale.

Patience, amis barbares, patience...

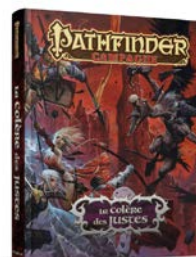
BLACK BOOK ÉDITIONS

Campagnes & aventures

Si les astres sont propices, la première *Campagne Pathfinder* publiée en un unique volume, *La Colère des Justes*, devrait être disponible un peu partout. Sa version collector étant réservée aux participants du financement participatif, il faudra se rabattre sur le *Guide du Joueur* de la campagne, le *Guide de la Plaie du Monde* et le roman *Le Gambit de la Plaie du Monde* pour dépenser votre surplus d'argent (la chance que vous avez !). Maintenant que cette campagne est sortie, on peut s'attendre à voir débarquer un nouveau financement pour *le Conseil des voleurs*, la campagne urbaine très prometteuse choisie par les fans lors d'un vote.

Il se dit dans les couloirs de l'éditeur de *Casus* qu'un nouveau changement de politique éditoriale serait envisagé pour les autres gammes *Pathfinder*. Difficile d'en dire plus, si ce n'est en parlant de la parution apparemment très prochaine du premier module de 64 pages (les modules en faisaient 32 auparavant) proposé par Paizo, à savoir le très bon *Dragon's Demand*. Wait & see.

Pour finir sur les campagnes attendues désespérément par les fans, *Stone Cold Dead* pour *Deadlands*, ne devrait plus tarder. Le *Guide du joueur* de la campagne est disponible en PDF pour les crowdfunders (tout comme les deux écrans du MJ financés par la même occasion) et les illustrations sont très belles, si bien que la Rédaction attend tout cela de pied ferme pour le prochain numéro !



XII SINGES

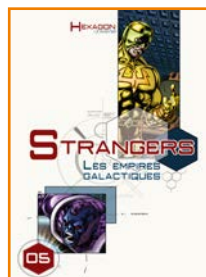
Métronomique

En attendant les critiques, voici ce que nous réservent les *XII Singes* pour les semaines à venir.

Les Testaments trahis (dispo), pour *Tenebrae*, est un supplément s'attachant à décrire Prague et proposant une campagne et des aides de jeu (dont un lot de cartes).

Vous mettez toujours votre collant sous votre pyjama ? Et bien, bonne nouvelle, un nouveau supplément *Hexagon Universe* est sur le point d'arriver sur les étals. *Strangers 2 - Les Empires Galactiques* continuera l'exploration galactique du setting de super-héros et sera accompagné d'un scénario, comme d'habitude.

L'adaptation du jeu de John Wick, *Dieux ennemis*, aura droit à son premier supplément, *Le Foyer*. Il s'attachera à décrire la déesse Manna Renay, Mère du Monde, de la maternité, des plantes et des animaux... Ce supplément contient 3 livrets, le premier fait état de l'influence de la déesse, le second décrit la région de Yerval et ses nomades (où le culte aux Déchus grandit dans l'ombre, hum hum), et le troisième constitue une campagne inspirée par la jalousie et la vengeance, intitulée *Les Fruits de la Vengeance*.



SOUSCRIVEZ À

INS

IN NOMINE SATANIS
MAGNA VERITAS

Génération perdue

Réouverture de la chasse au gibier à cornes et à plumes !

Après presque 10 ans d'absence, les anges et les démons reprennent du service. Mais ils ont tout oublié. Et leurs supérieurs ne répondent plus. Ils sont seuls, entourés d'ennemis... Si c'est pas mortel comme blague ?

Participez à la souscription.

Écrite par CROC, cette édition d'*In Nomine Satanis / Magna Veritas* revient aux origines du jeu, avec un nouveau système et un background repensé, immédiatement accessible, enrichie en humour grinçant. Sans déconner, ça ne se refuse pas !



Visuels en construction

Rendez-vous sur www.raise-dead.com et sur black-book-editions.fr
pour découvrir toutes les informations sur le jeu et participer à la souscription.

**RAISE
DEAD**
EDITIONS

GAME-FU

De la réédition, ou pas !



Le jeu de fantasy shonen inspiré de la mythologie hindoue signé Laurent Devernay et Romain d'Huissier, *Devâstra*, va profiter d'une 3^{ème} édition courant 2015. Elle sera illustrée par le duo Olivier Sanfilippo (qui a rendu une illustration typé SF - voir ci-contre - que l'éditeur a publiée sur son site avec la mention *Devâstra*... sans doute pour destabiliser la sphère rôliste comme il aime souvent à le faire !) et Santy Hoang.

Le livre de base retrouvera le format A4, sera cartonné et devrait bénéficier d'un suivi, cette fois.

Du côté de la deuxième édition de *Trauma*, nous avons appris que les beta-tests se dérouleront au magasin *Game-Fu* à Bordeaux et dans les locaux de l'association bordelaise *Troll Me Tender*. Avis aux rôlistes de la région, donc !

Enfin, l'éditeur a souhaité apporter des informations quand à la deuxième édition initialement prévue de *Manga No Densenstu*. En effet, Game-fu s'est désengagé du projet en accord avec les auteurs mais, par chance, un autre éditeur semble sur les rangs pour travailler sur ce jeu inspiré des univers du manga.

DIVERS

Du jòR en jeu de cartes (suite)

Après *Pathfinder*, *Les Ombres d'Esteren*, et en attendant *Shadowrun*, d'autres JdR sont en passe d'être adaptés en jeux de cartes. Et c'est le cas de *Metal Adventures*, que les visiteurs du Festival International des Jeux de Cannes pourront sans doute se procurer si le *Matagot* a bien reçu ses exemplaires du jeu conçu par Lionel Borg. Il va de soi que la Rédaction de Casus vous en dira plus dans l'étagère du rôliste, dès que le jeu sera arrivé entre nos mains !

En tous les cas, cela fait plaisir de voir les univers de JdR investir de plus en plus les autres loisirs ludiques qui ont pendant longtemps ignoré ce qu'il se passait dans notre hobby, faute de succès.

VERSION 3.5 par Syl



NOUVEL ÉDITEUR

→ Royaumes de légendes

Un nouvel éditeur s'apprête à lancer la traduction de *Kingdom of Legends*, un univers *Pathfinder Compatible* en VO proposant une réalité alternative et fantastique (elfes, nains, orques) à notre Europe du XV^{ème} siècle. Le pitch est intéressant, mais il faudra attendre le début de l'été pour voir arriver *Royaumes de Légendes*, sachant qu'il ne s'agit pas d'une simple traduction et que de nombreux ajouts de forme et de fond seront présents.

Autre modification, il semble que le jeu ne sera plus prévu pour le système *Pathfinder*, mais pour *Aventures Fantastiques* et... *D&D5* (avec le possible passage de *D&D5* en OGL comme c'est la rumeur actuellement, cela serait envisageable).



XPÉDITION

→ Et un nouveau jeu, un !

La toute nouvelle maison d'édition *Xpédition* vient de mettre en vente sur *drive-thrurg* pour 3 € le kit d'initiation pour son JdR *Daemon* !

Le livre de base à paraître comportera environ 150 pages et détaillera les principes de création du binôme homme-dæmon, le système de jeu, un brève section MJ ainsi qu'un scénario qui permettra de créer le groupe de joueurs. La précommande est ouverte et on espère qu'on pourra vous en dire plus prochainement !



DIVERS

→ Le point sur les foulelancements !

Parlons d'abord des campagnes de financement participatif à venir. La première, et non des moindres, est celle d'*In Nomine Satanis/Magna Veritas*, de notre Croc national. L'éditeur, *Raise Dead*, a finalement changé de fusil d'épaule et a annoncé que c'est la plateforme de *Black Book Éditions* qui



l'hébergera. À l'heure où vous lirez ces lignes, la campagne aura sans doute commencé. Le livre de base de 144 pages contiendra un scénario et 3 livrets d'aides de jeu et scénario l'accompagneront, avec un bon gros coffret pour les lier, dans les ténèbres ou la lumière ! On souhaite que tout cela aura du succès, puisque, apparemment, certains objectifs permettront de voir Croc faire des conneries dignes des Jackass. Et je sais pas pour vous mais, quelque part, ça nous donne envie !

Du côté des *Ludopathes*, la prochaine souscription *Anoë* sera également la dernière pour cette gamme puisqu'il s'agira de financer l'ultime supplément du jeu. Comme pour *INS/MV*, il y a de fortes chances que le financement Ulule ait débuté à cette heure !

Bimestrialité oblige, nous n'avons guère pu vous parler de la dernière campagne de financement des *Ombres d'Esteren*. Il s'agissait de financer deux ouvrages, *Occultisme* et le *Manuel de la Lune Noire*, le tout avec force add-on crossmedia, comme un recueil de nouvelles et surtout un nouveau CD qui a l'air beaucoup plus prenant, bien réalisé et dans le ton d'Esteren que ses deux prédécesseurs néanmoins forts sympathiques. En France, la campagne n'a pas été aussi réussie qu'aux US mais, du coup, la France va quand même pouvoir profiter de certains bonus débloqués là-bas. Ouf !

Et pour finir, sachez que malgré l'échec de la campagne du jeu de cartes *Quintus Tenebrae*, le jeu de rôle en préparation basé sur le même univers devrait quand même voir le jour. Tant mieux !



DIVERS

Objets de collection

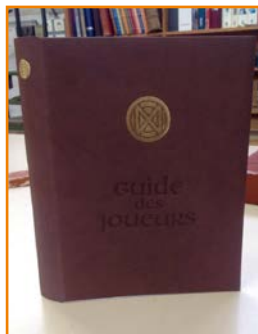
Depuis quelques années, les éditions collector ou limitée se sont multipliées (comme dans le jeu vidéo ou les DVD et autres Blu-ray), au point de proposer parfois des éditions limitées pas si limitées que ça (mais c'est un autre débat !). Toujours est-il que c'est souvent l'occasion de se payer de beaux objets et parfois des goodies aussi inutiles qu'indispensables.

Alors, certains on été un peu déçu de voir qu'il n'y avait pas de collector pour le *Musée de L'homme*, le supplément à *L'Appel de Cthulhu* critiqué en page 60, ou se sont carrément affolés en voyant l'annonce publiée par *Game-fu* (voir encart ci-contre).

Heureusement (détendez-vous !), le collectionneur complétiste qui est en nous peut actuellement se rabattre sur deux nouveautés (la collector *SteamShadows* a été épuisée lors de son financement participatif).



L'édition collector du massif *Vampire 20^{ème} anniversaire*, tout d'abord, limitée à 300 exemplaires, toute simple, mais marquée d'un bel ankh était disponible en précommande chez *Edge* et est désormais arrivée dans toutes les bonnes boutiques.



Et l'édition collector du *Guide du joueur de Broken World*, relativement simple aussi, mais de belle facture également.

GAME-FU

La fin des goodies de ouf !



Game-fu avait marqué les esprits en proposant un véritable katana en guise de contrepartie lors du financement de *Wulin*, le jeu qui n'est pas sans rappeler *Qin* et dont on espère vous parler dans le prochain numéro de *Casus*.

Aujourd'hui, l'éditeur annonce la fin du modèle économique reposant sur ce genre d'éditions spéciales. Voici leur déclaration, qui évoque aussi le sort de projets désormais identifiés comme mort-nés. Snif ! ...mais on le soupçonnait, il y avait un loup derrière de telles offres !

« Afin de revenir à un modèle économique plus simple et serein, nous ne proposerons plus aucune souscription ni même aucune édition spéciale. »

« Dans le même ordre d'idée, et après mûres réflexions, nous avons décidé d'annuler purement et simplement tous les autres projets dont il a pu être question auparavant, de manière plus ou moins formelle, et dont le développement s'annonçait par trop aléatoire, voire trop bancal. [...] Durant la période *Pulp Fever* [NdIR : le nom de l'ancienne entité devenue *Game-fu*], l'enthousiasme prenait souvent le pas sur la réalité éditoriale et les complications inhérentes à ce milieu. Aujourd'hui, sans aller jusqu'à dire que l'équipe de *Game-Fu* est constituée de gros blasés, l'expérience nous a appris à être beaucoup plus prudents et à ne miser que sur des valeurs sûres, réalisables avec un maximum de sécurité et à faisabilité bien réfléchie. Moins aux coups de cœur. »



RAVAGE REVIENT, PAR CROM !



Retrouvez l'actualité de tous les jeux de figurines et jeux de plateau avec figurines dans **Ravage**

132 pages, 9,99 euros - En vente chez votre marchand de journaux

LUDOPATHES

En latin ou en grec



Envie de réviser vos cours de latin ou le panthéon de la Grèce antique ? Les *Ludopathes* sont là pour vous et nous promettent de quoi travailler dur et rendre fiers vos parents.

Tout d'abord, la bonne nouvelle ! *Antika*, le livre de base, est enfin disponible dans toutes les bonnes crèmeries ! Avec son supplément *Mythologica*. Et pour fêter ça, *Casus* vous propose même un scénario dans ce numéro... en attendant notre critique dans le prochain !



Du côté des mages amoureux de la langue latine, après *Alliances* (disponible), *Ars Magica* va bientôt voir arriver la réédition (fortement remaniée) de la campagne *Calebais*, *L'alliance brisée*. Il s'agit de la description d'un donjon, mais dans le style *Ars Magica*, avec son histoire (l'*Alliance Calebais* est dans un triste état), ses PNJ et ses enjeux.



À suivre, *les Vraies lignées* et *Societates*, deux ouvrages qui décrivent à eux deux en profondeur 8 maisons de l'Ordre d'Hermès (Bonisagus, Guernicus, Mercere, Tremere, Flambeau, Jerbiton, Tytalus et Ex Miscellanea). Pas de date pour le moment !

BLACK BOOK ÉDITIONS & GAME-FU

De l'attente dans l'espace

Pas de nouvelle du *Guide du maître de jeu Fading Suns* chez le 7^e Cercle alors, en attendant, on se rabat sur deux ouvrages de SF à paraître chez BBE et Game-fu !

Le premier est le supplément *Cobra* qui clôturera la gamme (si on a bien compris !). Il est intitulé *Rugball* et il aura droit à l'ajout d'une campagne complète pour se faire pardonner du retard subi.

Le second, c'est *Sunward* pour *Eclipse Phase*, qui lui aussi se fait sacrément attendre, dont BBE nous dit que la maquette est pratiquement achevée et qui devrait donc voir le bout de son nez en pack précommande sur leur site sous peu.

JDR ÉDITIONS

➤ Crowdfund'ing, attente ; sortie, détente !

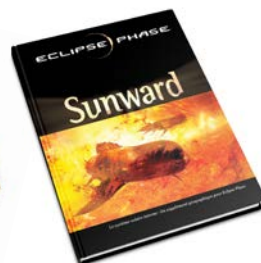
Alors voilà, *Steamshadows* est sorti (voir notre critique en page 64) et les heureux souscripteurs de l'édition collector on pu découvrir un ma foi bel objet.

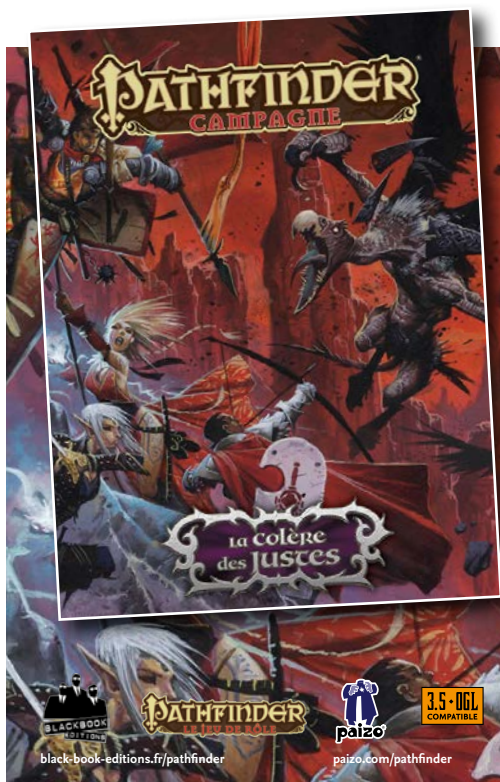


Au sujet de *Homeka*, le jeu de mecha qui n'est pas sans rappeler *Heavy Gear* ou *Mechwarrior* est toujours en cours d'écriture. Il faut donc s'armer de patience !



Quant à *XVII*, le jeu de capes et d'épées fantastique (entre les *Mousquetaires de l'ombre*, *Tous pour un ! Régime diabolique* et *Les Lames du Cardinal*) est en cours de production. Les boîtes des collectors ont été révélées, donc l'heure de la sortie se rapproche !





CAMPAGNE MYTHIQUE !

NOUVELLE FORMULE !
74,90 € LA CAMPAGNE COMPILÉE
 AU LIEU DE 137,40 €.

La Colère des justes
 600 pages - DISPONIBLE

OH MY GAME

Ça vit sur le monde brisé

Après un crowdfunding réussi, *Broken World*, le premier univers officiel français compatible *Pathfinder*, voit ses premières parutions sortir ! Le *Guide du joueur* (critiqué dans CB#9) est donc dans les bacs. Le PDF était en mode paysage, donc l'ensemble de la maquette a été changée pour s'adapter au mieux au format A4. Le résultat est vraiment beau et donne un ouvrage de très belle facture. Le *Kit du MJ* : Double écrans pour MJ et son livret de création de monstres est critiqué dans nos pages et est disponible. Le scénario *Cruelle aurore*, tout comme les dés d'entropie et la carte du monde de Siryon sont eux aussi arrivés. La première sorte de mini-aventure intitulée *Le Serment de la tour*, est également critiquée dans ce numéro et paraîtra courant février, conjointement au Livre des origines, tandis que le *Guide des Races* sur les Nains arrivera le mois suivant. Tout ça !



Histoire d'un soir,

MAGAZINE

Des articles et des zines

Comme chaque numéro, nous faisons le point de la presse rôliste ! Et, ce bimestre, en attendant le nouveau numéro du *Maraudeur*, c'est *La Saltarelle* n°6 qui est à l'honneur des zines gratuits en PDF et qui vous parlera notamment du JdRA *Mana Earth*. Bien sûr, les *Chroniques d'Altairide* de Benoît Chérel continuent leur bonhomme de chemin tandis que *Di6dent* devrait accuser un petit retard pour son prochain numéro. Le prochain *JdR Mag*, lui, devrait paraître en mars.



à l'ouest, du nouveau !

En cette période à la fois festive et pleine de bonnes résolutions, les éditeurs ne relâchent pas leur rythme de parution, avec la sortie d'un certain nombre de suppléments, et en profitent pour donner un peu plus de visibilité sur l'année 2015. Peu de nouveaux jeux à l'horizon, toutefois, mais surtout des aventures, des suppléments et des rééditions, ce qui n'empêche pas la sortie immédiate ou future de certaines nouveautés ludiques. Jugez plutôt par vous-même.



AEG

Le vent semble souffler à nouveau pour les rôlistes de Rokugan avec, tout d'abord, la réédition annoncée de tous les livres de *Legends of the Five Rings* parus à ce jour pour la 4^{ème} édition, et ce pour le début 2015. Cela permettra ainsi aux nouveaux arrivants de découvrir cette gamme légendaire dans sa dernière itération en date.

De plus, AEG vient de rendre publique la toute prochaine nouveauté pour *Legends of the Five Rings* dont la sortie est annoncée pour la GenCon 2015 et qui ravira autant les amateurs du jeu de rôle que du jeu de cartes : *Atlas of Rokugan*. Cet ouvrage rassemblera cartes et descriptions de lieux, et s'annonce comme le livre indispensable de cet été pour qui veut explorer ou redécouvrir le monde de la *Légende des Cinq Anneaux*.

Arc Dream Publishing

Cette nouvelle année 2015 s'annonce sous le signe des rééditions chez *Arc Dream Publishing*, tout d'abord avec le financement Kickstarter réussi de *Puppetland*. Ce jdr indépendant des années 1990, où l'on incarne des marionnettes résistantes qui évoluent dans un monde tyrannique, dispose d'un système à composante narrative et sans dés. Rien à ce niveau-là ne changera. En revanche, le livre lui-même subira une

cure de jouvence au niveau de sa mise en page et de la clarté de ses textes. Sortie prévue pour le début de l'été 2015.

Parallèlement, les étoiles semblent s'aligner correctement pour cette nouvelle année car une nouvelle édition du très célèbre jeu de conspiration occulte contemporaine, *Delta Green*, ne devrait plus tarder à bénéficier d'une nouvelle édition attendue depuis fort longtemps. Un accès public à la version bêta est disponible depuis le mois d'octobre dernier, et le lancement du financement par Kickstarter est prévu pour le début de l'année 2015, courant janvier probablement. Gageons que, avec le décalage entre les années 1990 et notre époque, les horreurs tapies dans l'ombre, humaines et tentaculaires, n'en seront que plus angoissantes.

Atlas Games

L'année 2014 s'est terminée en succès retentissant pour la souscription Kickstarter de *Feng Shui 2* dont le financement et le nombre de souscripteurs ont débloqué palier après palier tel un moine shaolin face à une horde d'attaquants sans nom. Cette nouvelle édition du célèbre JdR d'action à la saveur cinéma de Hong Kong promet une mise à jour de l'univers ainsi que du système de règles afin de le rendre encore plus dynamique. Début des hostilités prévu pour la fin de l'été 2015.

Et malgré des productions bien plus axées jeux de plateau, *Atlas Games* continue son flot de sorties rôlistiques pour sa gamme phare, *Ars Magica*, avec *Between Sand & Sea : Mythic Africa* en décembre 2014, un supplément de contexte qui décrit les cultures et la magie des contrées qui s'étendent à l'ouest des frontières égyptiennes, comme Carthage et Marrakech. Ce supplément constitue une ressource de choix pour tout joueur et maître de jeu qui souhaiterait baser ses parties au pied d'une dune du Sahara ou sur les flancs du mont Atlas.

Toujours pour la gamme *Ars Magica*, l'éditeur annonce aussi pour mars 2015 *Through the Aegis : Developed Covenants*, un supplément qui vous donnera une liste de cinq Alliances créées en fonction des différentes saisons et situées dans un tribunal différent. Pour les joueurs et MJ en manque de temps ou d'inspiration, ce livre représentera un atout non négligeable ainsi qu'une source d'inspiration très précieuse.

Enfin, dans la rubrique projets en cours de développement, Cam Banks a officiellement annoncé travailler sur le développement de ce qu'il surnomme « *Magic Shoe* », un jeu de rôle dans l'Europe Mythique d'*Ars Magica* et motorisé par le système Gumshoe. Les joueurs y incarneront des Questeurs qui enquêteront sur les menaces pouvant planer sur le Code d'Hermès. Ce projet, en phase alpha de son développement pour le moment, promet de donner une toute nouvelle dimension aux alliances de mages ainsi qu'à leurs activités.

Catalyst Game Labs

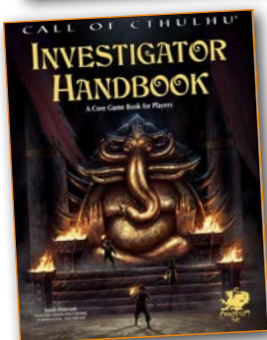
Le calendrier des sorties chez *Catalyst Game Labs* ne connaît pas de ralentissement et capitalise sur l'engouement généré par la 5^{ème} édition de *Shadowrun* pour proposer toujours plus de contenu, imprimé ou en PDF. À noter tout d'abord la sortie en décembre

dernier des deux boîtes d'initiation annoncées dans le numéro précédent, le *Beginner Box Set*, une boîte d'initiation à l'univers de *Shadowrun* avec règles simplifiées, personnages prêtirés, des PNJ, un scénario, etc. ainsi que le *Runner's Toolkit : Alphaware*, une boîte qui permet aux nouveaux MJ de disposer d'outils complémentaires à la boîte d'initiation, et qui se pose comme pont avec le livre de règles standard afin de faciliter la tâche à tous les maîtres de jeu désireux de se lancer et de proposer des aventures dans le Sixième Monde.

Du côté des suppléments récemment publiés pour *Shadowrun*, *Run Faster* étend les métatypes de personnages et donne tous les outils nécessaires à la création de personnages atypiques, tels un centaure ou un sasquatch. Ce supplément représente donc un parfait compagnon pour qui veut sortir des sentiers battus et proposer une bouffée d'air frais à ses parties. En outre, dans une toute nouvelle mission disponible en PDF, *Shadowrun : Missions : Liberation* (05-04), un mage troll égocentrique confiera aux personnages un boulot très simple, qui devrait se dérouler sans accroc. Qu'est-ce qui pourrait mal tourner après tout... ?

Au niveau des sorties récentes pour *Battletech*, *Report 2765 Periphery* décrit la situation des quatre États de la Périphérie juste avant les événements qui se déroulent dans *Historical : Liberation of Terra (Part 1)*, un supplément de contexte publié en 2012. De son côté, *Experimental Technical Readout : Primitives IV* propose une douzaine de BattleMechs de première génération et autres technologies qui prédatent l'Âge de la guerre et la Ligue des Étoiles. Et, enfin, *Operational Turning Points : Widowmaker Absorption* est une campagne qui propose de jouer les événements qui pousseront le Clan Wolf à traquer jusqu'au dernier membre du Clan Widowmaker.





Chaosium

L'éditeur américain de l'*Appel de Cthulhu* démarre l'année sur les chapeaux de roue avec la sortie de ses deux titres les plus attendus du moment. *Horror on the Orient Express*, une boîte qui propose dix-neuf scénarios ainsi que divers accessoires d'ambiance, n'est pas sans rappeler les boîtes luxueuses de l'éditeur français *Sans Détour*. À noter tout de même la sortie en janvier 2015 d'un écran adapté à cette gigantesque campagne, le *Horror on the Orient Express Keeper Screen*.

Cependant, la sortie la plus attendue chez ce légendaire éditeur est la 7^{ème} édition du livre de base, décliné en deux volumes, le *Keeper Rulebook*, où se trouvent toutes les règles de jeu, et l'*Investigator Handbook*, qui traite de la création de personnage, des compétences et de l'équipement. Cette nouvelle édition, comme ses prédécesseurs, reste entièrement compatible avec les autres suppléments de cette gamme. Avec cela, nos enquêteurs seront d'autant plus parés à débusquer cultes horribles et monstres des profondeurs.

Crafty Games

Chez *Crafty Games*, quelques nouveautés viennent étoffer la gamme *Fantasy Craft*, avec la cinquième vague de suppléments *Call to Arms*, deux ans après la vague précédente. Ces trois fichiers en PDF de 7 à 10 pages chacun proposent des règles pour trois nouvelles classes de personnage à niveau expert : *Shinobi* (un ninja), *Skirmisher* (un tacticien) et *Witch Hunter* (un chasseur de sorcières). Ces nouveaux ajouts au jdr *Fantasy Craft* signaleraient-ils un regain d'intérêt ainsi que des suppléments plus fournis ? C'est tout ce que nous pouvons souhaiter à cette formidable boîte à outils de création d'univers fantastiques.

Deux autres sorties du côté de *Spycraft*, pour la catégorie *Saturday Morning Spycraft*, plus précisément : *Spookbuster*, le nouveau supplément qui propose de jouer des chasseurs de créatures occultes ectoplasmiques, et *Stone Sentinels*, qui propose de jouer un groupe de gargouilles, ces créatures de la nuit qui recherchent le contrôle de leur propre race. Ces deux suppléments, au ton léger de type dessin animé américain des années 1990, clôturent ainsi définitivement l'immense gamme *Spycraft 2.0*. Mais l'éditeur annonce toutefois une 3^{ème} édition, sans donner plus de détails. À suivre donc.

Cubicle 7

Cette fin d'année 2014 semble bien propice à l'éditeur britannique qui enchaîne sorties et annonces pour 2015 avec, tout d'abord, la publication d'*Europe Ablaze !* pour *World War Cthulhu*, disponible en boutique, qui propose six scénarios inspirés de six missions réelles qui avaient pour but de mettre l'Europe à feu et à sang lors de la Seconde Guerre mondiale. En outre, *Cubicle 7* a aussi annoncé l'expansion de cette gamme à d'autres conflits et plus précisément lors de la Guerre de Sécession, la Guerre froide et, enfin, la Troisième Guerre mondiale. Voilà de quoi étendre l'impact du Mythe de manière fort originale et couvrir des périodes, réelles ou non, peu traitées jusque-là.

Ensuite, *Victoriana* se voit lui aussi doté d'un nouveau supplément - en précommande pour le moment, *The Concert in Flames*, un supplément de contexte qui propose une description de l'Europe à l'époque victorienne ainsi que des panthéons, de nouveaux sorts et monstres, de nouveaux personnages à jouer et un scénario en cinq parties qui permettra de voyager à travers le vieux continent. Un véritable petit guide pour qui souhaite sortir des frontières de la blanche Albion.

Très attendu suite à la nouvelle édition de *The One Ring*, *Rivendell* sort enfin en boutique et offre non seulement un panorama détaillé de Fondcombe, le territoire des elfes d'Elrond, de l'est de l'Ériador avec les monts Brumeux, mais aussi de nouvelles règles, de nouveaux monstres et deux nouveaux types de personnages. Ce supplément s'avère donc être un ajout précieux pour le MJ.

Du côté des sorties à venir pour cette même gamme, l'éditeur annonce plusieurs titres tels que *Ruins of the North*, qui mettra *Rivendell* à profit en situant ses six scénarios en Ériador. Ce nouveau supplément permettra ainsi de préciser certaines règles et de rajouter certaines descriptions de lieux, ce qui pourrait en faire un complément indispensable à *Rivendell*.

Enfin, parmi les brèves nouvelles lancées lors de la Dragonmeet de décembre dernier, *Cubicle 7* annonce ses deux prochains titres basés sur le même schéma que *Rivendell* et *Ruins of the North* (un supplément de contexte et des scénarios associés) : *The Horse-lords of Rohan*, supplément de contexte, et *Oaths of the Ridermark*, anthologie de scénarios situés dans le Rohan. L'éditeur a aussi annoncé un guide des Terres du Milieu, *Journeys & Maps*, un livre de collection qui proposera des cartes et des renseignements géographiques pour *The One Ring*.

Finalement, *Doctor Who : Adventures in Time and Space* n'est pas en reste avec la récente sortie de *The Sixth Doctor Sourcebook*, qui permettra d'interpréter l'incarnation du Docteur joué par Colin Baker ainsi que ses compagnons, et d'affronter les monstres qui peuplèrent ses trois saisons. De plus, pour patienter jusqu'à la sortie du supplément pour le septième, l'éditeur propose une précommande pour *The Eighth Doctor Sourcebook*, l'incarnation du Docteur interprété par Paul McGann sur deux épisodes uniquement, mais

qui bénéficie toutefois de nombreux livres audio lus par l'acteur en personne. Parallèlement à cela, *Cubicle 7* a aussi annoncé la sortie en 2015 d'un mystérieux supplément du nom de *The Silurian Age* ainsi qu'un dé Dalek. Voilà de quoi faire trépigner les fans d'impatience.

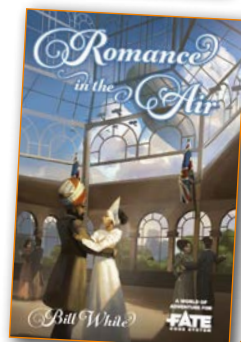
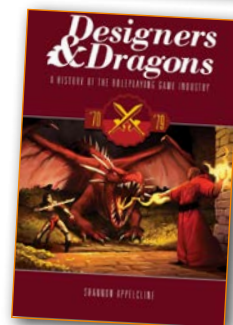
Evil Hat Productions

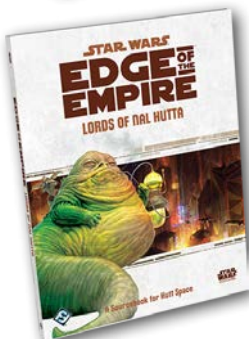
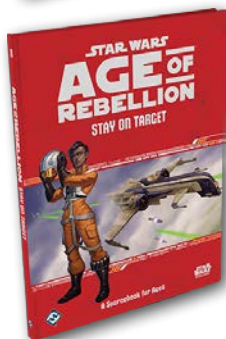
L'éditeur au chapeau maléfique, modèle indéniable d'efficacité et de transparence dans la gestion de ses financements Kickstarter, a livré en décembre dernier les quatre volumes de la seconde édition de *Designers & Dragons*, l'histoire de 40 ans de jeu de rôles réparties par décennie et éditeur. Et, bien que certains puissent regretter l'absence évidente d'éditeurs hors de la sphère anglo-saxonne, cela ne rend pas ce travail de recherche moins intéressant, bien au contraire. Un outil indispensable pour quiconque souhaiterait se pencher sur l'évolution de notre hobby préféré sur ces quatre dernières décennies.

Parallèlement, *Evil Hat* continue toujours ses sorties en PDF sur le modèle « payez ce que vous voulez » avec tout d'abord *The Aether Sea*, un monde magique où les personnages devront naviguer sur la mer d'Éther et faire face aux nombreuses menaces magiques qui les attendent. Ensuite, *Romance in the Air* propose de jouer des pilotes de l'air ou bien des aventures à bord de zeppelin dans une Europe uchronique au début du XX^{ème} siècle. Intrigues, espionnage, haute voltige et romance, voilà de quoi proposer des aventures palpitantes au ton aristocratique.

Fantasy Flight Games

Le récent rachat de *Fantasy Flight Games* par *Asmodee* n'a visiblement rien changé à leur calendrier de parutions pour le moment, avec tout d'abord la sortie de *Zombie Apocalypse*, tra- ➔





duction de la quadrilogie de jdr espagnol *The End of the World* dont nous vous avions parlé dans le numéro précédent. Ce premier volet se focalise, comme son nom l'indique, sur la survie des personnages lors d'une infestation de zombie. En outre, il fournit cinq scénarios qui contiennent tous une fin post-apocalyptique pour les personnages qui seront parvenus à survivre sans pour autant tomber dans le « *happy-ending* ».

Autre univers sombre, autre sortie avec la sortie de *Forgotten Gods*, première campagne pour *Dark Heresy* 2^{de} édition, où les acolytes auront la responsabilité de démanteler un réseau de contrebande d'artefacts proscrits à travers le secteur Askellon et, au travers de cela, débusquer une hérésie de toute autre importance. De nombreuses informations sur les différents lieux de cette campagne sont fournies au MJ, qui pourra aussi les utiliser lors de la création de personnages.

Parallèlement, l'éditeur annonce la sortie pour le premier trimestre 2015 de *Enemies Within*, un supplément qui divulguera de nombreuses informations sur les cultes et les hérésies du secteur Askellon, planète par planète. En outre, de nouvelles options de création de personnages seront proposées. Voilà de quoi ravir tout acolyte et inquisiteur au service de l'Ordo Hereticus.

Toujours dans les étoiles, en guerre cette fois-ci, les deux gammes *Star Wars* actuellement en cours bénéficient d'un flux de sorties régulières avec, tout d'abord la sortie de *Stay on Target* pour *Age of Rebellion*, supplément qui traite plus en profondeur des pilotes d'élite dans la Rebellion. De nouveaux outils, de nouveaux vaisseaux de nouvelles races jouables sont proposés afin de créer des pilotes hauts en couleur. Un indispensable pour toute table qui souhaiterait jouer un vaillant escadron.

En ce qui concerne *Edge of the Empire*, l'éditeur a mis en précommande deux

suppléments. Tout d'abord, *Lords of Nal Hutta* qui vous permettra de jouer dans les mondes Hutts, mais aussi de créer des PJ et des PNJ à la Jabba. Ensuite, *Fly Casual*, un supplément de contexte qui prodiguera toutes les règles nécessaires à la création de contrebandiers, ainsi que de nouveaux équipements, vaisseaux, mais aussi conseils aux MJ pour rendre les opérations de ces personnages en marge de la légalité bien plus passionnantes. Deux suppléments qui donneront donc tous les éléments pour jouer au choix un seigneur du crime ou ses agents, ce qui promet des aventures bien palpitantes.

Green Ronin Publishing

Plusieurs nouveautés chez *Green Ronin*, particulièrement pour *Pathfinder*, avec la sortie d'*Advanced Bestiary*. Cette réédition du bestiaire qui fit les beaux jours de l'éditeur lors de sa première publication en 2005 pour le système d20 propose une centaine de fiches de monstres utilisables pour tous types de campagnes. L'éditeur propose aussi, en précommande pour le moment, *Freeport : The City of Adventure*, un énorme cadre de campagne urbain de presque 550 pages. *Freeport*, rappelons-le, fut originellement développé pour le système d20 à l'époque de *Donjons & Dragons* 3.5 puis, tout comme *Advanced Bestiary*, a bénéficié d'un financement Kickstarter afin de subir une mise au goût du jour et se voir adapté pour *Pathfinder*. *Freeport : The City of Adventure* vous donnera ainsi tous les éléments nécessaires pour ficeler de nombreuses aventures urbaines dans une ville qui grouille de pirates, de bretteurs, de marchands malhonnêtes et autres fripouilles de ce genre. Il serait donc dommage de boudier son plaisir en refusant de sortir de son donjon pour risquer sa peau sur les quais de cette ville aux terribles secrets.

Du côté des produits en développement, l'éditeur prévoit un supplément de contexte pour *Dragon Age*, *Faces of Thedas* qui rassemblera en un seul volume les personnages importants de l'univers, avec leur description et leurs caractéristiques, qu'ils proviennent des jeux vidéos ou pas. En outre, des relations entre ces personnages seront établies afin de fournir au MJ tous les éléments pour élaborer des scénarios basés sur le complot et la romance. Aucune date de sortie n'est annoncée pour le moment.

Margaret Weis Productions

Pour ce premier trimestre 2015, Margaret Weis Productions enrichit la gamme *Firefly* de deux suppléments. Le premier, *Things Don't Go Smooth*, propose de nouveaux antagonistes, des idées de scénarios, des conseils au MJ pour gérer les Ravageurs, etc. Bref, c'est l'outil idéal pour rendre le *Verse* bien plus risqué pour vos joueurs.

Le second, dont la sortie est annoncée pour février 2015, s'intitule *Smuggler's Guide to the Rim* et offrira une douzaine de nouveaux archétypes, des règles supplémentaires sur la réputation ainsi que des descriptions de lieux et de routes commerciales secrètes afin de mettre tout cela à profit pour vos contrebandiers.

Modiphius

Quelques nouveautés chez Modiphius, avec tout d'abord la sortie très attendue de *Mutant : Year Zero* dont nous vous avons parlé dans le numéro précédent et qui se situe lors des événements précurseurs à *Mutant Chronicles*. Rappelons que ce jeu de rôle à part entière permet de jouer des mutants au lendemain de l'Apocalypse, lorsque l'humanité s'est retrouvée irrémédiablement changée. Cette nouvelle addition à la gamme *Mutant Chronicles* ravira à n'en

pas douter les amateurs de jeux post-apocalyptiques.

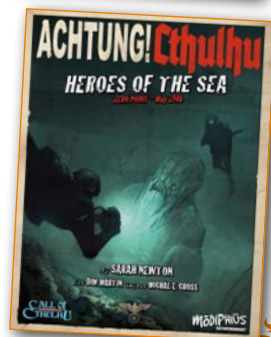
En ce qui concerne *Achtung ! Cthulhu*, l'éditeur vient de publier une édition révisée de *Heroes of the Sea*, qui met à jour ce second scénario pour la campagne Point Zero, ainsi que *Terrors of the Secret War*, un supplément indispensable qui propose des règles de bataille rangée, une description de 25 dieux et de leurs serviteurs ainsi que de leurs modes opératoires, des conseils pour la création de vos campagnes et enfin de nouveaux sorts, armes et objets magiques.

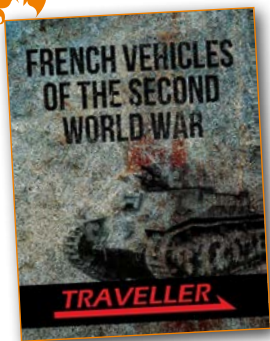
Enfin, Modiphius lance aussi sa série de cross-overs pour *Achtung ! Cthulhu* avec d'autres éditeurs, qui débute par *Achtung ! Cthulhu Interface 19.40*, en collaboration avec GunMetal Games. Cet ingénieux mélange entre *Achtung ! Cthulhu* et *Interface Zero 2.0*, le jdr cyberpunk motorisé par le système *Savage Worlds*, mettra en lumière le tout début des expériences génétiques lors de la Seconde Guerre mondiale ainsi que ses répercussions dans l'univers d'*Interface Zero* avec, en toile de fond, l'influence tentaculaire du Mythe.

Mongoose Publishing

En fin d'année 2014, Mongoose Publishing a opéré un impressionnant retour sur le devant de la scène ludique avec le succès de son financement Kickstarter pour la nouvelle édition de *Paranoia*, jeu de rôle mythique pour les vétérans où conspirations, coups en traître et dystopie délirante sont les maîtres mots. Ce reboot de l'univers sera publié sous forme de boîte et est prévu pour l'été 2015. L'Ordinateur, dans sa grande mansuétude, promet donc de nouvelles péripéties à nos clones qui auront sûrement bien du mal à gravir les échelons colorés des accréditations.

Du côté de *Traveller*, nous pouvons noter la sortie de *French Vehicles of World War II*, nouvel ajout qui assure le ➔





suivi de la série sur les véhicules de la Seconde Guerre mondiale et qui permet à la fois d'utiliser les règles du jdr pour jouer les événements de ce gigantesque conflit que de réutiliser ces véhicules sur diverses planètes explorées par les joueurs. Ensuite, *2300AD : Liberty* est un supplément de contexte qui décrit Ellis, colonie toute récente des États-Unis d'Amérique, ainsi que sa capitale, Liberty, et qui propose deux scénarios dont le premier permettra aux joueurs d'incarner des agents fédéraux sur la piste d'un gigantesque trafic de stupéfiants.

Monte Cook Games

La grosse surprise de fin d'année 2014 chez Monte Cook Games fut le financement Kickstarter du **Exclusive Numenéra Boxed Set Edition**, une édition en boîte du livre de base divisé en plusieurs livres en couverture souple, une carte, des aides de jeu et des fiches de personnage, plus de nombreux autres accessoires selon les paliers. Cette boîte, réservée aux souscripteurs et aux précommandes sur le site de l'éditeur, ne sera pas distribuée en boutique. Elle n'ajoute certes rien au livre de base déjà disponible en un seul volume, mais elle ravira sans aucun doute les fans de l'univers.

En ce qui concerne les sorties pour *Nu-menéra*, *Strange Creatures of the Ninth World* adapte la description de 80 créatures issues du bestiaire de *The Strange* au Neuvième Monde en un PDF entièrement gratuit. Parallèlement, l'éditeur met aussi à disposition en format électronique *Maps of the Ninth World*, un supplément qui contient plus d'une trentaine de cartes des lieux clés de cet univers. Un outil précieux pour tout explorateur qui se respecte.

The Strange n'est pas en reste avec la sortie de **The Strange Bestiary**, un bestiaire riche de plus de 150 créatures et personnages utilisables dans un bon

nombre de mondes différents. Entre les *blobs*, les *kaiju*, les robots assassins et les pieuvres dotées d'intelligence, votre MJ aura à sa disposition tout un arsenal de PNJ prêts à vous sauter dessus dans un monde ou dans un autre.

Toujours pour cette même gamme, *Swordbreakers* est un petit supplément en PDF qui décrit un groupe d'élite constitué pour faire face à la menace grandissante causée par la récurrence d'Ardeyn. Allié ou ennemi, ce groupe de PNJ sera toutefois une rencontre fort intéressante lors de vos campagnes.

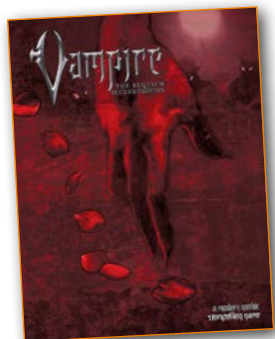
Enfin, *The Strange Creature Deck* propose 100 cartes magnifiquement illustrées des créatures les plus courantes dans l'univers de *The Strange*. Cet outil présente un intérêt non négligeable pour tout MJ, qui disposera ainsi des caractéristiques pour les créatures prévues lors de ses scénarios.

Onyx Path

Onyx Path termine l'année 2014 sur les chapeaux de roue et démarre la suivante tout aussi fort avec de nombreuses sorties.

Parlons tout d'abord de leur sortie majeure, **Vampire : the Requiem 2nd édition**, suivie de très près par son *Storyteller's Screen*, son écran et les *Condition Cards*, un paquet de 44 cartes qui rajoutent récompenses et conséquences aux actes des personnages. Cette toute nouvelle édition bénéficie des règles révisées et des corrections de *Blood and Smoke*, avec en prime la récupération des droits du nom *Vampire : the Requiem* par l'éditeur. Cette nouveauté permettra d'effacer toute confusion pour ceux qui souhaitaient se lancer dans cette gamme.

Novembre 2014 était incontestablement sous le signe de la lune avec plusieurs sorties pour *Werewolf : the Apocalypse 20th Anniversary*. Ainsi, le *White Howlers Tribebook*, un livre sur la tribu dont le sort tragique les changea à jamais en Danseurs



de la Spirale Noire, *Book of the Wyrms*, un supplément vital pour tout MJ qui souhaite utiliser les serviteurs du Ver dans ses campagnes, et enfin *Umbrax : the Velvet Shadow*, un guide de l'Umbrax, le monde des esprits, viennent enrichir la gamme.

Toujours dans la lancée des rééditions 20^{ème} anniversaire, nous pouvons annoncer le succès flamboyant du financement Kickstarter pour *Wraith : the Oblivion 20th Anniversary*, une résurrection des morts réussie pour cette gamme qui connut surtout un succès d'estime à l'époque.

Enfin, pour revenir sur le Nouveau Monde des Ténèbres, *The Book of the Deceived* pour *Mummy : the Curse* prodiguera au MJ plus de détails sur la Guilde Perdue, des règles pour jouer les Akhem-Urtu, ainsi qu'un scénario pouvant être intégré à la trilogie Avarice.

Puis, pour rester sur les revenants, *Ready-Made Characters* pour *The Geist* propose cinq personnages prêtirés avec leur historique respectif, un outil fort utile pour toute partie sur le pousse.

Paizo

Malgré l'absence d'annonce surprise, Paizo assure tout de même son flux constant de publications avec tout d'abord la mise en précommande de *Pathfinder Unchained*, une variante de règles que certains comparent déjà à *Arcana Unearthed*. Prévu pour avril 2015, ce livre donnera une toute nouvelle dimension à vos aventures sans pour autant prétendre vouloir remplacer les règles de base. Il ne s'agira donc pas d'une seconde édition mais uniquement d'une alternative.

Autre mise en précommande dans la catégorie des livres de base, *Occult Adventures*, annoncé pour juillet 2015, proposera six nouvelles classes de personnage en rapport avec l'occultisme, comme l'hypnotiseur, le médium ou, bien évidemment, l'occultiste, ainsi que leurs archétypes associés, de nouveaux

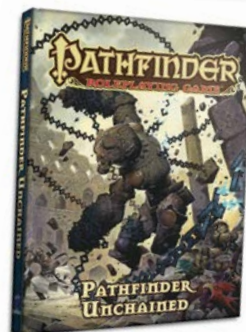
sorts et rituels, des objets magiques et bien plus encore. Ce nouveau livre, qui risque fort de devenir un indispensable, vous permettra ainsi de sortir des sentiers battus et de donner une bouffée d'air frais à la dimension magique de vos parties.

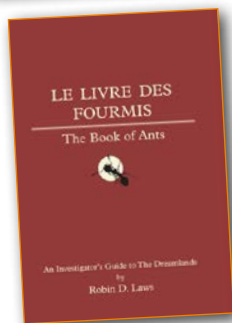
La saga *Iron Gods*, quant à elle, prend fin avec les trois derniers volets de son Adventure Path : *Valley of the Brain Collectors*, *Palace of Fallen Stars* et enfin *The Divinity Drive*. Nos héros devront vaincre des monstres récupérateurs de cerveaux et faire face à la Technic League pour enfin explorer Silver Mount, effroyable donjon qui enverra les personnages à l'intérieur de ce vaisseau déjouer les pièges de l'un des dieux d'acier de Numeria.

Des nouvelles aventures pour de nouveaux héros avec un nouvel Adventure Path en février, du nom simple et évocateur de *Giantslayer* et son premier opus, *Battle of Bloodmarch Hill*, qui révélera une conspiration fomentée par un chef de tribu géant à la recherche de la tombe perdue d'un ancien héros de son peuple. Parallèlement à ce démarrage en fanfare, Paizo sortira aussi *Giant Hunter's Handbook*, un *Player Companion* rempli d'outils et de conseils pour joueurs et MJ prêts à se lancer à la chasse aux géants.

Au niveau des prochaines sorties dans la catégorie *Player Companion*, l'éditeur prévoit *Familiar Folio*, supplément qui fournira une liste bien remplie de familiers ainsi que d'archétypes pour faciliter leur introduction en jeu. Sortie prévue fin janvier 2015. Ensuite, pour mars 2015, *Melee Tactics Toolbox* prodiguera de nombreux conseils stratégiques ainsi que de nouveaux sorts, équipement, etc. qui vous permettront de mieux affronter tous types d'ennemis.

En février prochain, un nouveau module prévu pour des personnages de niveau 3 intitulé *Daughters of Fury* mettra nos héros entre le marteau ➔





et l'enclume. Ils devront faire face à la fois à des démons et des demi-orques afin de sauver les courageux habitants d'Arwyll Stead. Un module de très grande qualité !

Finalement, la catégorie *Campaign Setting* n'est pas en reste avec la sortie récente de *Lost Treasures*, un parfait complément à *Ultimate Equipment* avec des trésors magiques à vous couper le souffle. En février prochain, *Belkzen, Hold of the Orc Hordes* fournira au MJ de nombreux renseignements sur les orques de Belkzen, leurs dieux et surtout tous les lieux propices à de dangereuses aventures. Enfin, *Tombs of Golarion*, annoncé pour mars 2015, prodiguera de nombreuses idées d'aventures situées dans des catacombes, des nécropoles, ou des pyramides.

Pelgrane Press

Chez l'éditeur britannique *Pelgrane Press*, l'actualité de la fin d'année 2014 a été dominée par le financement Kicks-tarter de la campagne *Dracula Dossier* pour *Night's Black Agents*, qui est parvenue à se hisser à la quatrième position des suppléments de jeu de rôle les mieux financés sur cette plateforme.

Cela ne signifie pas pour autant que les autres gammes soient en reste. En effet, l'éditeur a enfin publié l'une des campagnes les plus attendues par les amateurs de *Trail of Cthulhu*, *Dreamhounds of Paris*, avec un guide associé, *Le Livre des Fourmis*. *Dreamhounds of Paris* permet aux joueurs d'incarner de célèbres artistes surréalistes dans le Paris des années 30 qui ont accès - ou pas - aux Contrées du Rêve et qui peuvent y opérer des changements au travers de leur art, ce qui a pour résultat de les faire sombrer petit à petit dans la folie. Tous les fans du mythe apprécieront donc cette approche vraiment originale de la dimension onirique lovecraftienne qui manquait sincèrement de traitement rôlistique ces quelques dernières années.

L'éditeur a aussi annoncé les prochaines sorties pour *Trail of Cthulhu*, avec notamment *Fearful Symmetries* et *The Book of the New Jerusalem*, une campagne où les joueurs incarneront un groupe d'occultistes qui tenteront de combattre un mal ancien par le biais de la magie au prix de leur propre humanité. Seront-ils prêts à en faire le sacrifice ?

Les aventuriers de *13th Age* auront eux aussi de quoi faire avec la sortie toute proche de *The Eyes of the Stone Thief*, un mégadonjon sur treize niveaux qui les entraînera sur la piste d'une ancienne menace, tandis que les Icônes s'affrontent entre elles pour le contrôle de ce donjon vivant. Voilà qui promet de nombreuses soirées palpitantes.

Enfin, *Pelgrane Press* a aussi annoncé le développement par Robin D. Laws d'une toute nouvelle version des règles de GUMSHOE. Rien n'a vraiment filtré pour le moment. Espérons toutefois que cela donnera de nouveaux outils aux fans mais aussi que son créateur capitalisera sur un certain retour d'expérience pour rendre ce système générateur d'enquêtes encore plus convaincant.

Pinnacle Entertainment Group

Ces temps-ci, le célèbre éditeur du système *Savage Worlds* focalise son attention principalement sur ses deux nouvelles gammes : *East Texas University* et *The Last Parsec*, deux jdr financés par Kickstarter.

En ce qui concerne *East Texas University*, le livre de base ainsi que sa campagne, *Degrees of Horror*, seront disponibles en boutique en début d'année 2015. *ETU*, rappelons-le, est un jeu de rôle qui propose d'incarner des étudiants qui doivent littéralement survivre à leurs études universitaires dans un Texas hanté par des créatures surnaturelles. Survivrez-vous aussi bien à

vos infâmes professeurs qu'aux soirées endiablées dans votre fraternité ?

The Last Parsec, quant à lui, vient enfin de passer au stade de précommande, ainsi que les suppléments débloqués lors de son financement participatif. Ce jeu de rôle d'exploration spatiale propose déjà trois suppléments de contexte avec des pistes de scénario.

Tout d'abord, l'éditeur nous propose *Eris Beta-V*, un système planétaire riche en artefacts mystérieux mais dont les ressources sont mises en danger par des agences peu scrupuleuses. Ensuite, *Leviathan*, un monde jungle peuplé de mammoths et abritant une faune et une flore dangereuses, pain béni pour les chercheurs et les chasseurs de tout poil. Enfin, *Scientorium* décrit une bibliothèque titanesque oubliée de tous, vestige technologique d'un âge perdu et dépositaire des connaissances provenant de millions de mondes différents. Nos valeureux explorateurs arriveront-ils à déjouer son impitoyable système de sécurité pour trouver ce qu'ils cherchent ?

Privateer Press

L'éditeur *Privateer Press*, malgré la priorité accordée aux wargames, n'oublie pas pour autant le jeu de rôle. Preuve en est avec l'annonce pour mars prochain de *Iron Kingdoms Unleashed Roleplaying Game Adventure Kit*, une énorme boîte d'initiation qui contiendra un livret de règles abrégées, un livret de scénario, quatre personnages prêtirés et, surtout, des figurines, des dés et des tuiles double-face. *Privateer Press* permettra peut-être ainsi d'établir un pont entre les amateurs de jeux de figurines et les rôlistes avec, à n'en pas douter, un futur produit de grande qualité.

The Design Mechanism

L'éditeur actuel de *RuneQuest* propose quelques suppléments bien

alléchants pour cette nouvelle année, avec tout d'abord la sortie imminente de *Mythic Britain*, un énorme guide de la Grande-Bretagne celtique et arthurienne à la fin du V^{ème} siècle de notre ère. Outre les règles proposées pour jouer de manière un peu plus historique des chevaliers de la Table ronde, ce supplément de 360 pages contient aussi sept scénarios qui mettent en scène les personnages légendaires du mythe arthurien.

The Design Mechanism publiera aussi en 2015 *Classic Fantasy* et *Taskan Empire*. Bien qu'aucun autre détail n'ait été communiqué à ce jour, tout laisse à penser que, parallèlement à la sortie future d'un supplément sur Glorantha avec *Adventures in Glorantha*, *RuneQuest* veuille s'étendre aux aventures « Porte-Monstre-Trésor » classiques.

Wizards of the Coast

Tandis que le *Dungeons Master's Guide* sorti en décembre dernier semble se hisser en tête des ventes, *Wizards of the Coast* a annoncé le suivi pour la gamme *D&D 5th edition* avec tout d'abord le *Deluxe DM Screen*, un écran indispensable à tout Maître du Donjon.

L'éditeur a aussi donné plus de précisions sur sa politique de parution des suppléments à venir avec une ou deux campagnes par an, chacune associée à un supplément de contexte.

Un bon exemple paraîtra en mars prochain avec *Princes of Apocalypse*, où les personnages devront combattre un mal ancien, qui ouvrira la campagne *Elemental Evil*. Dernière minute : grosse surprise, le supplément *Adventurer's Handbook*, qui devait donner tous les outils nécessaires à la création de personnages sur mesure pour jouer cette campagne, a été annulée, tandis que l'équipe de développement a été réduite de 10 à 8 membres.

Yohann Delalande





AVANT-PREMIÈRE (VO)

DEGENERATION

La fin d'homo sapiens ?

En novembre dernier, Edge annonçait la traduction de *Degeneration*, un jeu de rôle post-apocalyptique allemand. Intrigué par ce jeu à l'esthétique travaillée et lancé outre-Rhin par une bande-annonce vidéo, Casus a voulu se faire une première idée en jetant un œil à la VO...

Créé en 2003 par Marko Djurdjevic et Christian Günther, *Degeneration* est édité pour la première fois en 2004 par l'éditeur *Sighpress*. Le jeu est vite complété par un écran et deux suppléments de background en 2005-2006 mais il se passe ensuite deux ans avant que ne sortent un autre supplément de background et une campagne. Le jeu connaît un certain succès en Allemagne et une véritable communauté se construit sur Internet. Pourtant, entre 2008 et 2014, le jeu ne connaîtra plus de publication et sera abandonné par son éditeur et ses auteurs.

Renaissance

En 2012, le dessinateur Marko Djurdjevic, qui a entre-temps fondé *Sixmore-vodka*, un studio d'illustration et de design, et qui travaille pour les différentes industries multimédia, est sollicité par son équipe pour mener une partie de son « vieux » jeu de rôle, *Degeneration*. Il accepte et se lance dans une campagne qui plaît tellement à ses joueurs que ceux-ci se mettent à dessiner leurs personnages (comme cela arrive souvent aux joueurs qui aiment tâter du crayon) et même des paysages ou des scènes que leur décrit leur MJ. Lorsqu'il constate que le jeu continue d'être pratiqué par une communauté de joueurs qui n'a pas faibli mais qui s'est au contraire développée, Marko est plus motivé que jamais pour relancer son jeu. Sauf qu'il repart de zéro, aussi bien en termes artistiques que de *gamedesign*. Il contacte son complice Christian Günther qui propose d'utiliser

le système *Katharsys* qu'il vient justement de développer.

Pendant deux ans, l'équipe de *Sixmore-vodka* travaille au développement de la nouvelle édition, baptisée *Degeneration : Re-birth Edition*. Le travail est considérable, tant au niveau du système et de l'univers qu'au niveau de l'esthétique. Marko tient à développer une identité graphique forte, une esthétique « léchée » et pense même à développer l'univers de *Degeneration* au-delà du jeu de rôle. Pour lui, le JdR est à la croisée des chemins entre la littérature (au sens large : romans, BD...), l'audiovisuel et les jeux vidéo. Pour preuve, un petit film réalisé par Tony Petersen en 2013 sert de bande-annonce et permet de tester certaines idées visuelles et, à l'automne, la newsletter du studio a annoncé deux éléments intéressants : la réalisation d'une BD avec Marko aux pinces, qui sera éditée chez *Glénat*, et l'attribution d'une licence à la société *Striker Entertainment* en vue d'une exploitation de l'univers au cinéma, à la télévision ou en jeu vidéo. Autant dire qu'il y a de l'ambition derrière tout ça !

Oui, mais c'est quoi ?

Effectivement, c'est bien beau tout ça, mais ça ne vous dit pas de quoi il en retourne. *Degeneration* est un jeu post-apocalyptique qui se déroule à la fin du XXVI^{ème} siècle, en Europe et en Afrique du Nord, seules régions où des humains semblent avoir survécu à l'Eshaton, une pluie d'astéroïdes qui s'est abattue sur Terre en



2073. Cinq siècles après la catastrophe, des petites communautés essaient de survivre dans un monde définitivement hostile, plongé dans une nouvelle ère glaciaire. On compte aujourd'hui sept cultures (Afrique, Borca, Franka...) dont le niveau technologique est plus ou moins avancé. Au sein de ces cultures se sont développés des « cultes », au nombre de treize. Ces cultes sont en fait des groupes qui exercent une influence économique, militaire ou religieuse sur la société.

Pour survivre, les humains sont comme toujours tiraillés entre deux extrêmes : s'affronter ou s'allier. Mais ils doivent aussi faire face à de nouvelles menaces issues de l'Eshaton. L'Europe et l'Afrique du Nord ont « survécu » mais elles ont été défigurées par de monstrueux cratères. Au cours des cinq siècles qui ont suivi, des nuages noirs s'en sont échappés, des spores se sont dispersées dans l'air et ont donné naissance à des sortes de champignons, qui se sont développés en vagues. Ces êtres vivants venus de l'espace ont fini par affecter l'ADN des humains qui y ont été exposés, donnant ainsi naissance à une nouvelle espèce, douée de facultés psychiques : l'*homo degenesis*. *Homo sapiens* vient de se découvrir un prédateur plus puissant et plus adapté que lui à ce nouvel environnement.

Le jeu

Les joueurs sont invités à incarner des PJ issus de l'une des sept cultures et de l'un des treize cultes, dont ils sont destinés à devenir les héros en affrontant les

psychokinétiques, les hommes-machine, les biokinétiques, les dushani ou encore les phéromanciens. Le système de jeu est relativement simple et classique : les personnages sont définis par un concept ainsi que des attributs et des compétences, qui définissent le nombre de dés à lancer pour résoudre une action. Un résultat de 4 à 6 sur un dé constitue une réussite, le degré de difficulté d'une action étant défini par un nombre de réussites à obtenir. Ajoutons que chaque 6 est aussi un *trigger*, qui permet de donner une tonalité particulière à une réussite. On se retrouve assez rapidement avec une brouette de dés à lancer mais les actions sont rapides et les combats mortels : le jeu se veut « réaliste » et sombre.

Degenesis : Rebirth edition est un jeu très complet. Les deux livres qui le composent décrivent en un peu plus de 700 pages le background et le système de jeu, le tout conclu par un scénario. L'esthétique du jeu est incomparable : le coffret est *luxueux*, les couvertures sobres, la maquette élaborée et les illustrations superbes. Tout contribue à donner une véritable identité graphique qui pourrait valoir à *Degenesis* d'être classé dans la catégorie « *beaux-livres* ». Il ne faut pourtant pas le cantonner à cette catégorie : *Degenesis* a d'ores et déjà de nombreux atouts pour donner lieu à des aventures passionnantes et l'éditeur allemand entend bien continuer de développer le jeu et son univers : le premier supplément, *Black Atlantic* vient d'être annoncé.

Marc Sautriot



Tirages limités

À noter qu'en VO, *Degenesis* est proposé en 3 versions : la *Premium Edition*, la version « normale » tirée à 4 000 exemplaires, la *Limited Edition*, tirée à 555 exemplaires numérotés et signés (contenant également un écran, une carte du monde en format A1 et un set de treize cartes sur les cultes), vendue 149 €, et enfin l'*Artist Edition*, également numérotée et signée mais contenue dans un écrin (contenant un tirage d'art de Gerald Parel et un dessin original de Marko Djurdjevic), vendue 499 €. Ces deux dernières versions seront-elles également proposées en français par Edge ?

PORTFOLIO

DECENESIS





2015. Tous droits réservés à Edge Entertainment sous licence Sixmorevodka.







Fiche technique

Éditeur •

<http://soleilnoir-jdr.blogspot.fr>

Matériel • kit de démonstration de 20 pages couleur.

Prix constaté • Gratuit

Konrad, connu dans la sphère rôliste pour son excellent *Tiamat*, s'attaque à un nouveau projet sur fond de Seconde Guerre mondiale. Prévu pour 2015, *Soleil Noir* commence à faire parler de lui avec un kit de démo plutôt prometteur.

Les héros jouent cartes sur table

Soleil Noir met les joueurs dans la peau d'agents du SOE, une branche des services spéciaux britanniques. Formés aux actions commandos, ces héros luttent sur les fronts d'Europe de l'Est et de l'Ouest, mais aussi en Afrique pour contrecarrer les plans nazis. Côté moteur, pas de dés, mais deux jeux de 54 cartes classiques (joker inclus) pour rendre l'ambiance recherchée : une part de bluff, une part de contrôle, une part de hasard et une grosse louche de coopération. Car, dans *Soleil Noir*, c'est en se serrant les coudes (en jouant par exemple une carte pour améliorer la main d'un partenaire) que la réussite d'une mission impossible devient envisageable. À l'usage, le système est bien pensé et très souple d'utilisation, réussissant remarquablement bien les objectifs fixés tout en faisant la part belle à l'aspect tactique.

Les héros ? Des personnages archétypaux : l'artificier, la brute, le radio, l'artilleur, l'aumônier, etc. Quatre caractéristiques (Sens, Corps, Esprit, Instinct), une vingtaine de compétences, trois jauges (Endurance, Moral et Santé), des capacités spéciales qui comptent vraiment (ex : Zigouiller pour la Brute = mort automatique et sans bruit de la victime), un niveau d'expérience, un paquetage et un petit objet fétiche. Des avantages/désavantages devraient étoffer quelque peu la personnalité rôlistique du personnage.

AVANT-PREMIÈRE (VF)

SOLEIL NOIR

Mon Sten Mk II vaut un carré d'as

Très gros potentiel !

Le décor se veut historique même si le surnaturel apparaîtra en filigrane à travers le mysticisme de l'occultisme nazi dans la campagne complète qui devrait être fournie, en opposant à partir de 1942 les héros aux opérations secrètes du projet « *Schwartz Sonne* » de la division SS Von Esling. Quoi qu'il en soit, les deux scénarios fournis avec le kit de démo, propres et sans fioriture, se déroulent lors de la retraite de 1940 quelque part sur la Meuse. Ils donnent le ton et surtout laissent entrevoir tout le potentiel du jeu. Juste ce qu'il faut d'action sans tomber dans le pulp. Et, surtout, une irrésistible envie de réinstaller les bons vieux Commandos sur son PC, de relire quelques mises en situation issues des scénarios d'*Advanced Squad Leader* ou de revoir pour le plaisir quelques films ou séries cultes (*Band of brothers*, *les Aigles attaquent*, *les Canons de Navarone*, etc.). Et, immédiatement après, on se dit qu'utiliser les deux tomes de la série uchronique « 1940 - Et si la France avait continué la guerre » est tout à fait envisageable (à ce propos, profitez donc de la prochaine promo *Lulu* pour vous procurer son spin-off *En Tunisie, rien de nouveau - la Geste des Joyeux*), tout comme de réutiliser le système pour s'organiser une petite campagne Nam de derrière le napalm. Pour ma part, je viens déjà de tester avec un des plus grandes opérations commando de la Première Guerre mondiale (juillet 1918) et c'est passé comme un obus de 420.

Bref, vous l'avez compris, voilà bel et bien un jeu qui, mine de rien, pourrait bien faire de l'ombre à *Achtung ! Cthulhu* et compagnie si vous êtes à la recherche d'un JdR où l'on se rase de frais avant de décharger son arme. À surveiller de très près !

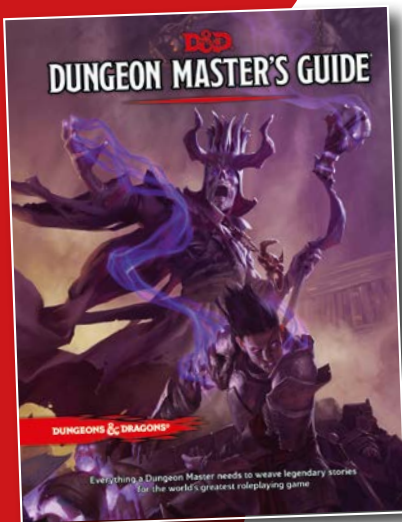
Philippe Rat

RÉVOLUTIONNEZ VOTRE TABLE DE JEU



LEGACY GAME
Home design

legacygamehd.com



DUNGEONS & DRAGONS 5 | LIVRE DE BASE (VO)

DUNGEON MASTER'S GUIDE

Un guide pour les réunir tous

Bien que Wizards of the Coast nous ait fait patienter avec le Dungeon Master's Basic Rules (DMBR) qui offrait quelques règles très succinctes sur la création des rencontres et une courte liste d'objets magiques, il aura fallu attendre trois mois pour que le dernier ouvrage du fameux triptyque de D&D sorte enfin, juste à temps pour être placé sous le sapin de Noël. Alors, ce DMG répond-il aux interrogations et attentes des MJ ?

Fiche technique

Éditeur • Wizards of the Coast

Prix constaté • \$49.95 (~41 €)

Matériel • Livre à couverture rigide de 320 pages couleur.

Chaque édition de D&D nous a habitué à ses triplettes de base que sont les *Player's Handbook* (PHB), le *Monster Manual* (MM) et le *Dungeon Master's Guide* (DMG). Ce dernier est l'ouvrage dont la structure diffère le plus d'une édition à l'autre, car il traite de tout ce qui n'a pas été vu dans les deux autres livres. Il prodigue de plus de nombreux conseils au Maître du Donjon (MD), donnant ainsi souvent la tonalité de la nouvelle édition du jeu. De ce fait, là où la troisième édition commençait en abordant l'utilisation détaillée des règles, la quatrième édition (avec 100 pages de moins) débutait quant à elle sur la façon de mener une partie et sur la gestion des rencontres sur trois chapitres. Qu'en est-il de cette cinquième mouture ?

Maître ou ne pas être...

Un rapide survol des 320 pages de ce nouveau tome permet de constater qu'il se divise en trois parties : *Master of worlds*, *Master of adventures* et *Master of rules*, chacune étant facilement repérable grâce à la tranche colorée au coin inférieur. La seconde section semble être la plus importante, faisant la part

belle aux objets magiques. Le guide est assez dense et propose de multiples tables de tirages aléatoires tout au long de ses pages. Comme pour les deux autres ouvrages, les divers chapitres dévoilent de nombreuses illustrations de grandes qualités qui rendent la lecture vraiment agréable. *Master of worlds* ? Voyons ça de plus près...

Es-tu un dieu ?

Après une brève introduction sur le rôle du MD et les différents types de joueurs que l'on peut rencontrer à une table, ce DMG entre directement dans le vif du sujet, en se consacrant à la création de votre propre univers de campagne. Il propose différentes idées sur lesquelles appuyer un univers, les formes de religion, la façon de cartographier un monde, les types de gouvernements, etc. Une mention spéciale pour la création de factions et organisations (comme le Zentharrim des *Royaumes Oubliés*) avec la règle optionnelle de renommée au sein de celles-ci. Le rôle et la présence de la magie dans un univers est également abordé soulignant certaines questions, comme l'utilisation de la résurrection ou des cercles de téléportation.





PAPY DONJON

Vient ensuite la création d'une campagne de jeu à proprement parler, agrémentée de tables d'événements aléatoires (invasion, cataclysme, découvertes, etc), ainsi que des conseils sur les styles de jeu et d'univers qu'il est possible d'imaginer, comme la *sword & sorcery*, *dark fantasy* ou le *wuxia*, pour ne citer que ceux-là. On retrouve ainsi des références aux *Royaumes Oubliés*, à *Dark Sun*, *Ravenloft* et autres... Des noms qui feront briller les yeux des vieux joueurs et qui nous laissent espérer une future renaissance de ces univers.

Le second chapitre sur le multivers est un véritable mini manuel des plans. Il présente les différents plans d'existence, chacun décrit sur une demi-page émaillée de dessins, ainsi que diverses variantes cosmologiques. On y retrouve entre autre le *Shadowfell* et *Feywild* issu de la quatrième édition. Si vous êtes familier avec les plans des précédentes éditions, vous n'y découvrirez toutefois rien de bien nouveau.

Mettre du donjon

Master of adventures détaille la création de votre propre aventure et, en quelques coups de dés, vous pourrez obtenir la structure générale de votre scénario autour de laquelle il ne vous restera plus qu'à broder et apporter votre touche personnelle. Le système de gestion des rencontres déjà présenté dans le *DMBR* donne d'avantage d'informations sur les « vagues d'ennemis », ainsi que sur les groupes plus ou moins importants ou mixtes. La quatrième édition proposait déjà un système simple, mais même sans l'avoir testé, cela semble facile et fonctionnel. À la façon du background des PJ, vous pourrez aussi créer à la volée des PNJ mémorables et, comme *D&D* ne serait pas *D&D* sans donjon, vous apprendrez comment concevoir un donjon et ses environs, et à les dessiner. Les environnements atypiques (marin, sous-marin et aérien) sont succinctement abordés, laissant la place aux pièges de ➔

Après nous avoir gratifié de Snurre, le roi des géants du feu issu du *G3 - Hall of the fire giant king*, sur la couverture du *Player's Handbook* puis du beholder Xanathar seigneur du crime d'Eauprofonde sur celle du *Monster Manual*, cette nouvelle couverture de Tyler Jacobson pour le *Dungeon Master's Guide* fait à nouveau écho avec la première édition du jeu puisqu'elle représente Acererak, la mythique liche de l'aventure *S1 - The tomb of horrors*, reprenant quasiment la posture de la liche de la couverture monochrome. Le pendentif autour de son cou est un indice complémentaire puisqu'il représente la tête de démon vert dont la bouche était létale... comme tout le reste du module d'ailleurs !



PAPY DONJON

Les références old school sont assez nombreuses et les exemples choisis pour les trois armes intelligentes bien connus des vieux joueurs : l'épée *Blackrazor*, le marteau *Whelm* et le trident *Wave*, issus de l'aventure *S2 - White Plume Mountain* pour AD&D.



toutes sortes, à en faire pâlir *Indiana Jones*. Les aventuriers ayant (parfois) une vie entre leurs aventures, on trouve aussi des conseils sur la façon de relier des intrigues entre elles, des renseignements sur les coûts récurrents de la vie comme la location d'un bien, la construction d'un édifice ou la gestion d'un commerce, mais aussi sur la fabrication d'objets magiques qui, étonnamment, est devenue optionnelle.

Mon précieux...

Puisqu'on parle de trésors... Cette seconde partie déjà très riche s'y consacre totalement, propose de nombreuses tables permettant de générer des trésors et décrit ce que beaucoup attendaient : les objets magiques...

Avec près de cent pages dédiées, vous ne serez pas déçu ! Mais, cher « gros bill », tu vas vite déchanter car la notion de rareté est la première chose qui est abordée. De plus, un nouveau concept fait son apparition, « *l'harmonisation* » (*attunement*), qui limite le nombre d'objets qu'un personnage peut porter. Trois objets magiques seulement pouvant être « *harmonisés* » en même temps, un personnage équipé de bottes, d'une cape et d'un anneau magiques ne pourra généralement pas utiliser d'autre objet du même genre. Il va falloir faire des choix !

Options amusantes : le mélange de potions ou l'échec de l'activation d'un parchemin peuvent entraîner des conséquences aléatoires. À ce sujet, il vaut mieux que le magicien du coin ne laisse pas les gamins jouer avec ses parchemins car, désormais, toute créature sachant lire peut tenter d'activer un parchemin. Tous aux abris !

Vous pourrez également personnaliser un objet magique (origine, créateur, histoire, effets secondaires, etc.), ce qui rend chaque objet unique et donne tout son sens au sort *identify*. Puis vient la description des objets sur soixante pages...

Véritable caverne d'Ali Baba, les illustrations foisonnent, superbes même si certaines font assez « pinceau numérique ». Vous y retrouverez les vieux classiques et, bien entendu, les épées et armures magiques dont le bonus d'altération ne dépassera toutefois pas +3. S'ensuit la création d'objets « intelligents » et une section sur les artefacts tels que le *bâton d'Orcus* ou la *main de Vecna* dont les pouvoirs sont déterminés aléatoirement à la façon d'AD&D. D'autres formes de récompense sont également proposées pour les personnages, qu'il s'agisse de dons surnaturels, de terres, de marques de prestige ou de bénédictions épiques au niveau 20. Alors, heureux ?

Des règles au mètre

La troisième section du guide aborde de très nombreux points sur la façon de diriger une partie. Assez peu utile dans l'ensemble pour un MD expérimenté, vous y trouverez de nombreux conseils et astuces sur la façon de gérer la table de jeu, comment régenter le méta-jeu de certains joueurs, jauger au mieux la difficulté des actions ou attribuer de l'inspiration. L'exploration est également abordée (voyages, visibilité, pistage, etc.) ainsi que les interactions sociales. Ce dernier point paraît très proche de ce qui se faisait avec la Diplomatie en troisième édition et on pouvait s'attendre à quelque chose de plus novateur. Le combat n'est bien entendu pas délaissé et les joueurs de la troisième et de la quatrième édition seront ravis d'y retrouver la possibilité d'exploiter un quadrillage ou des hexagones avec des options de règles adaptées, comme la prise en tenaille, par exemple. La gestion d'une course poursuite est détaillée avec, là encore, des tables aléatoires pour les pimenter de diverses complications et obstacles. Ce chapitre déjà riche se termine avec la description des machines de siège, des maladies, du poison et de la folie, pour finir sur l'attribution des points d'expérience et la progression en niveau. On trouve donc

beaucoup de choses, mais parfois traitées de façon un peu succincte, ce qui est un peu décevant par rapport au reste.

Maître des arcanes exhumées

Le neuvième et dernier chapitre du guide est une grosse boîte à outils débordante d'options de règles et variantes en tous genres : dés de maîtrise, points d'héroïsme (déjà proposés dans un supplément de la troisième édition), nouvelles caractéristiques (Honneur et Santé mentale), variantes sur le repos, armes à feu, explosifs et, plus intéressant encore, l'introduction de points d'intrigue (*plot points*) permet de donner une tonalité « *narrativiste* » à votre partie en autorisant les joueurs à ajouter des rebondissements au scénario. L'une de ces options permet de se passer du MD pour se partager son rôle en dépensant ces points. Les options de combat sont également nombreuses et touchent de nombreux points comme l'initiative et (oh surprise !) la réintroduction du facteur de vitesse issu d'*AD&D*, le désarmement, le renversement, les séquelles de blessures, les dégâts massifs et le moral.

Vient enfin la partie destinée aux MD créatifs souhaitant s'approprier totalement le jeu : création de monstres en vingt étapes, conception de nouveaux sorts ou objets magiques, création de nouvelles races et sous-races avec l'exemple de l'Aasimar et de l'Eladrin, modification des classes existantes, création de back-grounds et, enfin, un système de sorts à points de magie là aussi déjà proposé en troisième édition. Bref, vous l'aurez compris, avec toutes ces options et outils, il y a de quoi faire exactement le type de D&D que vous souhaitez.

Maître des appendices

Comme toujours, ce tome se termine par des appendices non négligeables,

avec notamment un générateur de donjons aléatoires à partir d'une trentaine de tables. Même si cela peut paraître superflu, un MD improvisant pourra générer un petit complexe en quelques minutes. *Wizards* a dû entendre nos réclamations concernant le *Monsters Manual* (cf. CB#12), puisque vous trouverez ici l'index des monstres par environnement et par *Challenge Rating*. Quelques plans et cartes concluent le guide, sans grand intérêt si ce n'est de dépanner, là encore, en cas d'improvisation.

À mettre sous le sapin ?

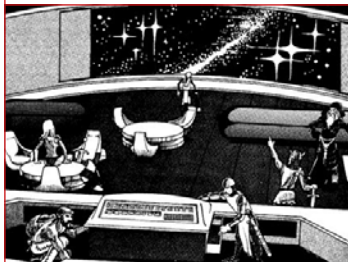
Ce *DMG* est donc dense. Il répond certainement à toutes vos interrogations et constitue un très bon ouvrage pour débiter en tant que MD (si vous lisez l'anglais pour le moment). Il conserve une approche claire, à la façon de la quatrième édition, en fournissant des conseils sur la façon de mener une campagne et de créer un univers. L'accent est mis sur les tables aléatoires qu'on trouve presque à chaque page et, bien que parfois basiques, elles sont parfaites pour stimuler l'imaginaire de jeunes MD. On pourra juste regretter qu'il n'y ait pas un index pour ces tables éparpillées dans tout le livre. Vous y trouverez des tonnes d'options et variantes intéressantes pour personnaliser le jeu et vous l'approprier. Côté illustrations, *Wizards* nous a concocté un très bel ouvrage et les dessins sont toujours nombreux et d'un très bon niveau. Sans être parfait, ce *DMG* couvre énormément de choses mais, en 320 pages, certaines sont forcément traitées parfois de manière un peu rapide. Mais une chose est sûre, vous ne serez pas déçu en découvrant la partie consacrée aux objets magiques !

Pierre Balandier



PAPY DONJON

Si la présence des armes à feu et explosifs surprend certains d'entre vous, vous serez encore plus étonnés d'y découvrir des technologies E.T. ! Si si ! Pourtant, ces éléments étaient déjà présents dans *AD&D* pour faire un lien avec d'autres jeux tel que *Boot Hill* ou *Gamma World*, et vous pourrez ainsi rejouer l'aventure *S3 - Expedition to the Barrier Peaks* et son vaisseau E.T. écrasé.



J'aime :

- + Les tables de tirage aléatoire.
- + La liberté de pouvoir s'approprier le jeu.
- + Les illustrations.

J'aime moins :

- Certains points trop succincts (comme la fabrication d'objets magiques).



Jeremy Crawford's Digest

Jeremy travaille chez Wizards of the Coast depuis 2007. Rapidement, il a été amené à travailler sur le plus célèbre des jeux de rôles, *D&D* en tant que « *game designer* ». Il a notamment travaillé sur la quatrième édition et a fait partie de l'équipe resserrée de gens qui ont développé la cinquième édition qui marque le grand retour de l'ancien.



INTERVIEW GAME DESIGNER

JEREMY CRAWFORD

« *D&D* est une part importante de l'écosystème du JdR »

Jeremy Crawford est un passionné de JdR comme vous et moi, et un des dix valeureux qui ont travaillé sur la dernière mouture de Dungeons & Dragons (D&D5). Le succès commercial de cette nouvelle édition aux États-Unis semble acquis, et Jeremy a accordé un peu de son temps à Casus Belli pour discuter de la nouvelle version de ce jeu de rôle incontournable, qui célèbre de plus son quarantième anniversaire.

Casus Belli : Depuis quand travaillez-vous pour *Wizard of the Coast (WotC)*, et sur quels produits avez-vous travaillé pour cet éditeur ?

Jeremy Crawford : J'ai commencé chez WotC en juillet 2007. Mon premier produit était un set de figurines pour le JdR *Star Wars*, puis j'ai immédiatement commencé à travailler sur le dernier ouvrage de la troisième édition de D&D (*The City of Stormreach*). J'ai ensuite enchaîné sur la quatrième édition, avec le *Keep of the Shadowfell* (pour lequel j'ai écrit la partie règles), et ai co-écrit le *Player's Handbook*, notamment la partie sur le combat. Dernièrement, j'ai bien sûr travaillé sur la cinquième édition.

CB : Comment caractériseriez-vous ce qui différencie *D&D5* des éditions précédentes ?

JC : Selon moi, *D&D5* est un amalgame des meilleurs éléments des versions précédentes. Nous avons parcouru les livres des premières éditions, noté ce qui semblait le mieux faire écho chez les fans. Nous avons ensuite synthétisé le tout, puis fait énormément de tests de jeu pour aboutir à une création à la fois moderne et classique.

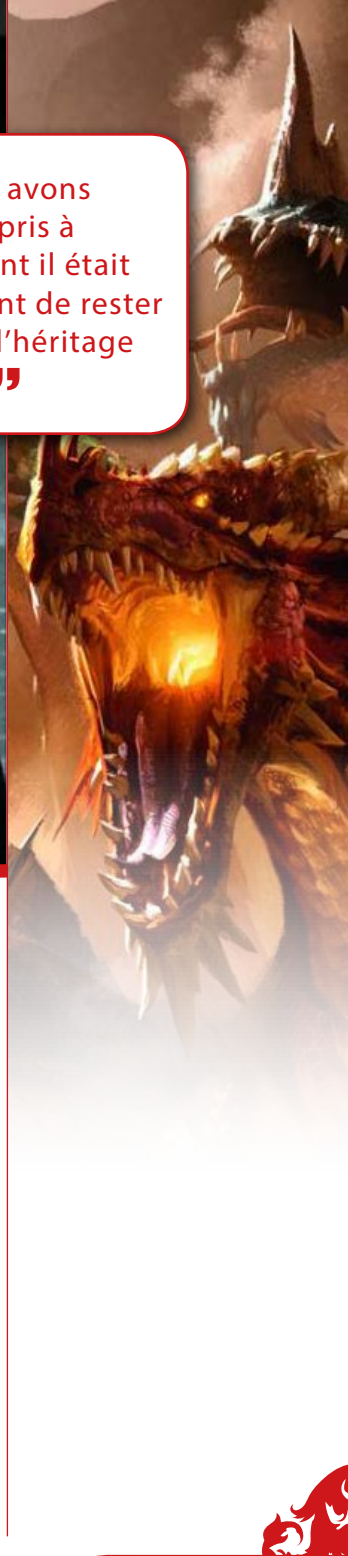
CB : La quatrième édition de *D&D* a fait couler beaucoup d'encre (on l'ado-

rait ou on la détestait). Quelles leçons avez-vous apprises de cette version ?

JC : En travaillant sur *D&D4*, nous avons appris beaucoup de choses positives sur la construction des mécaniques de jeu en général, notamment sur les aptitudes de classes et les sorts. On retrouve ainsi beaucoup d'éléments de la quatrième édition, sous une nouvelle forme. Par exemple, les lanceurs de sorts ont désormais des sorts qu'ils peuvent lancer à volonté (les *cantrips*). En effet, c'était un aspect de la quatrième édition qui parlait aux joueurs, et cela fut confirmé lors des tests de la cinquième. Nous avons aussi appris quelques choses négatives : à quel point il est primordial d'impliquer la communauté dans la création d'une nouvelle édition. Une des raisons pour laquelle la quatrième édition avait créé autant de divisions était que le jeu avait créé un choc à sa sortie. C'était un changement drastique et les joueurs n'avaient pas eu l'occasion de digérer et de se faire une opinion avant qu'il soit disponible sur le marché. Pour beaucoup de gens, le changement de *D&D4* était trop brutal. Nous avons aussi appris à quel point il était important de rester fidèle à l'héritage du jeu. Cela, en soi, n'était pas dur à appliquer car toute l'équipe derrière la cinquième édition adore *D&D*



“ Nous avons aussi appris à quel point il était important de rester fidèle à l'héritage du jeu. ”



sous toutes ses formes et c'était un vrai plaisir pour nous de nous pencher sur les éditions précédentes et de retrouver ces trésors que nous aimions, puis de trouver un moyen de les incorporer.

CB : Lorsque les troisième et quatrième versions sont sorties, elles n'étaient en compétition qu'avec les versions précédentes du même jeu car le marché était encore dominé par *Dungeons & Dragons*. Aujourd'hui, il y a désormais des compétiteurs tels que *Pathfinder*, *13^e Âge* et certains produits de la vague *Old School Revival* (OSR). Cela a-t-il altéré votre façon de créer et de lancer *D&D5* ?

JC : Je ne crois pas que l'existence de produits ait influencé le processus de création d'une façon différente d'avant. L'équipe a toujours joué à d'autres jeux, donc notre travail a toujours pris en

compte notre expérience dans d'autres jeux. La plupart des membres de notre équipe a aussi créé d'autres jeux. J'ai par exemple travaillé sur *Warhammer Fantasy Roleplay 3*, *Mutants & Masterminds* et *Blue Rose*. En tant que joueurs, nous prenons toujours en compte d'autres jeux, mais aussi le statut unique de *D&D* : le premier jeu de rôle à avoir touché le grand public, mais aussi un point d'entrée pour le hobby du JdR en général. De nombreuses personnes ont commencé avec *D&D* et y jouent depuis des décennies, d'autres découvrent qu'ils aiment les JdR après avoir essayé *Dungeons & Dragons* et adoptent d'autres jeux. *D&D* est un jeu en soi mais aussi une part importante de l'écosystème du JdR, en permettant à de nombreux joueurs de découvrir ce type de jeu. C'est très important pour notre équipe car nous voulons que →

“ Idéalement, les traductions devraient sortir quasiment en même temps que l'original. ”

le monde des jeux de rôle soit prospère : nous voulons pouvoir jouer à ces jeux !

CB : En lisant le *Player's Handbook* de *D&D*, je pouvais discerner un certain effort de revenir au feeling de *AD&D*. Essayez-vous d'inciter d'anciens joueurs de *D&D* à revenir vers ce jeu ?

JC : C'est certainement une des raisons, mais cela fait partie d'un objectif plus large. Nous voulons vraiment qu'une ambiance de médiéval-fantastique classique transparaisse à travers le *Player's Handbook*, le *Dungeon Master's Guide* et le *Monster Manual*. Nous savions que cela parlerait aux fans des anciennes éditions de *D&D*, mais aussi

aux fans de *fantasy* en général. Une des caractéristiques du médiéval-fantastique est que, lorsqu'il est bien conçu, il peut faire écho à travers les cultures. En effet, le médiéval-fantastique (et le *Sword & Sorcery* dans une certaine mesure) incorpore certains éléments tellement anciens et répandus qu'on peut aller n'importe où dans le monde et trouver quelqu'un qui reconnaîtra l'image d'un sorcier ou d'un dragon. C'est cette reconnaissance que nous essayons d'exploiter.

CB : *WotC* a publié un PDF gratuit (intitulé *Basic Set*) des règles de base de *D&D* il y a quelques mois. Quelle est la raison derrière cette publication,



n'avez-vous pas peur que les joueurs ne trouvent pas le besoin d'acheter les livres après cela ?

JC : Notre but était de faciliter autant que possible l'accès au jeu. Comme vous le savez, *D&D* est une activité de groupe. Dans chaque groupe, certains individus auront les livres (notamment les maîtres du donjon), mais d'autres ne veulent peut-être qu'essayer *D&D*. Pour ces gens-là, nous voulions rendre l'accès aussi facile que possible. Nous ne voulions pas qu'un groupe soit coincé parce que deux nouveaux joueurs n'avaient pas les moyens de se payer un *Player's Handbook* ou ne pouvaient pas les acheter à temps. Il suffit d'aller sur notre site internet, de télécharger les règles, et vous pouvez jouer à *D&D*.

CB : De quoi êtes-vous le plus fier dans la cinquième édition ?

JC : Wow, c'est une question difficile (rires) ! Personnellement, je suis fier de la façon avec laquelle nous avons adopté l'héritage monumental de *Dungeons & Dragons*, tout en concevant un jeu moderne et esthétiquement superbe. Réaliser ces livres a demandé un travail énorme et je suis fier que tous ces éléments se soient aussi bien combinés. En tant que fan de *D&D*, je suis heureux de pouvoir jouer à cette version.

CB : Le développement de *D&D Next* puis 5 a beaucoup évolué au travers d'une grande campagne de test. Pouvez-vous nous parler de l'étendue et de la méthodologie de ces tests ?

JC : À ma connaissance, c'était la plus grande campagne de test de l'histoire des jeux de table. Elle a duré deux ans et plus de 175 000 joueurs ont participé. Notre méthodologie était d'envoyer des kits de test, puis d'envoyer des sondages à propos de chaque test. Nous regroupions leurs réponses à ces sondages, ainsi que tous les commentaires. Nous parcourions aussi les forums tout le temps pour appendre les réactions

des joueurs. Nous regroupions toutes ces informations dans de multiples feuilles de calcul et un des membres de notre équipe dédiait son temps à l'organisation de ces commentaires, à déterminer si tel ou tel problème avait été pris en considération et corrigé. Une grande partie de notre travail (et c'est valide pour tout jeu) était de lire entre les lignes : les fans nous expliquent très bien ce qu'ils aiment ou n'aiment pas, mais il faut parfois aller plus en profondeur pour déterminer la cause réelle de leur mécontentement. C'est à nous de comparer ces commentaires avec ceux des autres joueurs pour trianguler la cause exacte du problème. C'est un peu comme le diagnostic d'un docteur : est-ce que la douleur dans le dos d'un patient est causée par une mauvaise posture ou par un muscle froissé, etc. Donc une partie majeure de notre travail était un travail d'enquête pour déterminer la cause derrière un symptôme. Une fois que c'était fait, nous pouvions alors essayer de trouver une solution pour améliorer l'expérience des joueurs.

CB : Quels sont les éléments du jeu qui ont été les plus influencés par les commentaires des testeurs ?

JC : Presque tous les éléments du jeu ont reçu l'influence des retours et commentaires des testeurs. Le système des avantages et désavantages est un exemple parfait. C'est une partie importante de la nouvelle édition. Au cas où vous ne connaissiez pas ce système : si un personnage a un avantage pour réaliser une tâche, son joueur lance deux d20 et garde le plus haut. Dans le cas d'un désavantage il lance deux 20 et garde le plus bas. Nous aimions beaucoup cette règle dans notre équipe, mais nous doutions que les fans l'accepteraient, car c'était vraiment nouveau pour *D&D*. Ce genre de mécanique de jeu est apparu auparavant pour certains sorts et aptitudes de classe, mais ce n'était jamais un système global. Nous voulions que cette règle très →





simple soit acceptée car elle permet de se débarrasser de plein de petits bonus et malus, mais nous nous attendions à ce que les testeurs la rejettent. À notre grande surprise, les testeurs l'ont adoré. La règle leur parlait, ils comprenaient tout de suite comment l'utiliser, à quel point elle simplifiait les choses et la trouvaient excitante : pour beaucoup de joueurs, lancer un deuxième d20 a une qualité physique qu'un simple bonus de +1 n'apporte pas.

CB : *Dungeons & Dragons 5* prend une position définitivement très ouverte par rapport aux types de joueurs et personnages (sexe, orientation sexuelle, ethnicité). Qu'est ce qui a motivé cette approche ?

JC : Cette approche va avec notre vision générale de la nouvelle édition, c'est à dire la création d'une version de *D&D* qui va inclure autant de styles de jeu que possible, autant de bons éléments des éditions précédentes que possible et autant de types de joueurs que possible. Nous ressentions qu'en prenant en compte l'évolution des jeux et de notre société en général, le jeu se devait de représenter aussi bien les femmes que les hommes, et qu'il fallait que le texte reconnaisse clairement que certains joueurs sont homosexuels ou transsexuels. Nous voulions que l'on voie aussi que tous les personnages ne sont pas forcément blancs, car nos joueurs ne le sont pas forcément non plus. Il était important pour nous que tous les aspects du jeu soient aussi inclusifs que possible. Bien que nous soyons contents de cette tournure, il y a encore beaucoup de travail à fournir dans cette direction.

CB : avez-vous trouvé que la campagne de test était aussi une bonne façon de vous informer sur les soucis rencontrés par les femmes jouant à *D&D*, et cela a-t-il influencé la création de cette édition ?

JC : Pour ce qui est des mécaniques de jeu, lorsque nous avons analysé les données, nous n'avons jamais constaté de différence d'intérêt entre les hommes et les femmes. C'était en soit une très bonne information. Nous n'avons donc pas eu dans cette campagne de test de grande révélation quant à une différence de goût entre les deux sexes pour ce qui est du système de règles. Cela va en fait à l'encontre des stéréotypes qui indiquent que les hommes veulent de règles sur le combat et que les femmes veulent des règles sur la gestion de l'histoire et du *roleplay*.

CB : Cette année marque le quarantième anniversaire de *Dungeons & Dragons*. Que pensez-vous de l'évolution du jeu sur ces quatre décennies ?

JC : Tout d'abord, je suis ravi que le jeu soit toujours populaire après aussi longtemps. Cela indique à quel point *D&D*, et les jeux de rôle en général, sont spéciaux. Aujourd'hui, nous avons des jeux vidéo incroyables avec des univers immersifs, des jeux de plateaux incroyables, de nombreux films à regarder. Il y a plus de façons de se divertir que jamais et, pourtant, les gens choisissent toujours de se regrouper, de lancer des dés et de se raconter des aventures héroïques. Pour moi, cela montre clairement qu'il y a quelque chose d'unique dans les jeux de rôle « sur table. » Je pense que cela va perdurer malgré l'évolution de ces autres divertissements.

CB : Est-il prévu de sortir une version pour *D&D5* des grands univers, tels que *Les Royaumes Oubliés*, *Eberron*, *Dark Sun* ?

JC : Cela fait un moment que nous discutons des différentes options pour sortir des ouvrages sur les différents univers. Cela n'a pas été annoncé pour l'instant, mais on peut déjà trouver dans les livres de bases déjà sortis de nombreuses références à ces univers

classiques : *Les Royaumes Oubliés*, *Dragonlance*, *Ravenloft*, *Dark Sun*, etc.

CB : Avez-vous des plans fermes pour faire publier *Do-D5* en français ?

JC : Nous sommes toujours en train d'explorer les possibilités. Il y a beaucoup de paramètres et la réalité économique est un facteur important, et nous adorerions avoir le jeu dans plusieurs autres langues, dont le français. Idéalement, les traductions devraient sortir quasiment en même temps que l'original, sinon de nombreuses personnes achètent la version originale d'abord, puis la traduction entre en compétition avec la première et les ventes s'en retrouvent grandement amoindries. Désolé de ne pas avoir de réponse plus concrète !

CB : Selon vous, quelle est la place de *Dungeons & Dragons* dans l'industrie du JdR actuel et par rapport à ses compétiteurs directs (notamment *Pathfinder*) ?

JC : *Do-D* est en ce moment dans une bonne position. La sortie de la cinquième édition s'est très bien passée commercialement. Lorsque le *Player's Handbook* est sorti, c'était le premier livre vendu par *Amazon.com* [NdIR : le plus gros revendeur en ligne aux USA, tous produits confondus] pendant plusieurs semaines, et pas seulement parmi les jeux de rôle. Tous les produits se sont très bien vendus jusqu'ici, le *Player's Handbook* a dû être réimprimé après seulement un mois. Nous nous focalisons désormais sur la façon de garder cet élan, tout en surprenant les gens. Nous savons que de nombreux fans s'attendent à ce que les gammes de *Dungeons & Dragons* s'étendent rapidement, mais nous avons remarqué que, dans le passé, des sorties mensuelles de gros volumes n'étaient pas forcément bonnes pour la qualité du jeu ou pour la communauté de joueurs. Donc nous allons essayer



d'atteindre un équilibre entre répondre à cette attente et garantir une grande qualité. Ici, je ne parle pas uniquement de réussite commerciale ! Je ne suis pas un homme d'affaire, je m'occupe de la création de règles et je m'intéresse avant tout à la qualité du jeu. Pour cela, je pense qu'il vaut mieux assurer une croissance contrôlée avec soin. Cela va être un changement pour certains joueurs qui s'attendent à un avalanche de produits. Comme notre équipe est petite, nous ne pourrions pas continuer à fournir la même qualité que dans les livres de base. C'était le fruit du travail d'un petit groupe qui a travaillé sur chaque livre, et cela a contribué à leur qualité. Les fans ont généralement la fausse idée que *Do-D* est créé par une armée mais, en fait, dix personnes ont écrit et conçu la cinquième édition (sans compter bien sûr les illustrateurs et le personnel de soutien, bien-sûr).

Propos recueillis par Franck Florentin

“ Pour beaucoup de gens, le changement de *D&D4* était trop brutal. ”

PENDRAGON

Discrètement, mais sûrement !

Déjà trois ans que Casus a chroniqué le livre de base de la cinquième édition, publiée par les p'tits gars d'Icare (voir CB#2) ! C'est qu'ils sont discrets, les bougres. Mais pas inactifs pour autant... Petit tour d'horizon !



Fiche technique

Éditeur • Icare

Matériel • *Ecran + Livre des Aventures* (couverture souple – 42 pages) : 25 €

• *Tome des Personnages* (couverture souple – 60 pages) : 15 €

• *Grande Campagne* « La Table ronde » (couverture rigide – 210 pages) : 37,50 €

• *Chroniques Saison 1* (couverture souple – 60 pages) : 25 €

• *Abonnement Saison Chroniques* : 3 €/mois (7 à 8 mensualités) sur le site de l'éditeur.

Au nom d'Arthur

Et pendant tout ce temps, honte à nous, nous n'avons pas trouvé quelques pages pour présenter une gamme qui s'étoffait tranquillement mais sûrement, soutenue par un noyau dur de fans via la plateforme de financement participative Ulule. Il est plus que temps de réparer cette injustice pour saluer le travail obstiné des Icare, certes, mais aussi et surtout parce que même si « qui aime bien châtie bien », Pendragon, c'est bien !

L'écran

Le moins que l'on puisse dire c'est qu'Icare n'a pas lésiné sur la qualité de l'objet en lui-même. Voilà bien ce que l'on attend d'un tel accessoire avec ses quatre volets au format A4 portrait en carton rigide particulièrement épais qui tiennent bien en place. Du solide, même si on le trimbale souvent. La qualité d'avant-guerre, comme diraient nos anciens. Côté joueur, l'ambiance est bien rendue avec une superbe illustration, quoiqu'un peu sombre. Cette agréable impression se doit cependant d'être quelque peu tempérée dès lors que l'on s'attarde sur le côté MJ, d'aspect plus rustique et à mon sens insuffisant. Je me permettrais donc de suggérer à Icare la création d'un livret s'attachant à résumer l'ensemble des règles sans être obligé de piocher dans les différents éléments de la gamme en cours de partie.

Le Livre des aventures

Fourni avec l'écran, ce petit livret marque clairement la volonté d'Icare de publier du matériel original et plus particulièrement ce qui fait le cœur du jeu : des aventures. Nous avons donc là quatre scénarios, les trois premiers formant une petite campagne idéale pour une initiation tout en douceur. Le quatrième est quant à lui très réussi et réserve quelques surprises de part la « légèreté » de certaines des situations mise en scène. Reste que l'ensemble du matériel proposé est franchement linéaire (mais c'est presque génétique pour Pendragon) et demandera un peu de travail aux MJ pour impliquer véritablement des joueurs ayant tendance à se laisser porter par les événements.

Le Tome des personnages

Ce livret est la traduction d'une annexe de la Grande Campagne (voir ci-dessous) présentant les feuilles de personnages des principaux « cadors » du monde arthurien à travers les 80 ans de la saga. Alors, forcément, on a droit à plusieurs versions d'Arthur ou du seigneur des Pjs, par exemple. De prime abord, il y a de quoi rester dubitatif sur la réelle utilité de ce matériel. Fondamentalement, je ne vois pas vraiment l'intérêt de savoir que Robert de Salisbury a pris un



point en compétence « Chasse » en 30 ans... La pertinence d'un tel livret aurait été de l'étendre en fournissant un véritable panel de PNJ divers et variés pouvant être utilisés lors de la conception d'aventures ou au débotté en cours de jeu. Cela dit, restons positifs, cela reste amusant à lire et l'on constatera qu'il y a quelques subtils indices permettant l'interprétation de ces personnages au fil du temps.

La grande campagne

LE gros morceau de la gamme et, n'hésitons pas à l'écrire, la colonne vertébrale de cette édition. L'idée n'est cependant pas nouvelle, elle date même de 1985 avec le supplément l'Enfant Roi. Cependant, cette nouvelle mou-

ture est sans commune mesure avec ce qui était déjà un joli morceau. De quoi s'agit-il exactement ? D'un bouquin pour le moins ambitieux de près de 500 pages en VO couvrant pas moins de 80 ans de background ! Autant dire un monument avec de quoi jouer pour un bon bout de temps.

Pour des raisons pratiques et financières, Icare a cependant choisi de découper l'animal en trois parties. La première, le Règne d'Uther, est intégrée au livre de base. La seconde, couvrant depuis la période dite de « l'Anarchie » à celle de « l'Âge des Conquêtes » (496-518) fait l'objet du volume La Table ronde qui nous intéresse ici. Sa fin, la Quête du Graal, fera l'objet d'un volume ultérieur.





D'un point de vue pratique, le livre est de bonne facture même l'on peut parfois contester certains choix de traduction. La mise en page reste sobre et finalement un peu tristounette compte tenu des volumes d'informations fournis. On y trouve un ensemble de règles amendant celles du livre de base ainsi que quelques ajouts pour le meilleur et pour le pire. Ceci dit, comme d'habitude, le MJ picorera à son gré en ne prenant que ce qui l'intéresse. On note aussi avec satisfaction des annexes intéressantes telles qu'un complément de bestiaire conséquent, quelques précisions sur la religion ou les fameuses Dames du Lac. Le reste de l'ouvrage couvre un background plutôt intéressant selon moi, le carcan « moralité et code d'honneur » si souvent décrié dans Pendragon n'étant pas encore trop omniprésent. Chaque époque est décrite de la même façon : tout d'abord un topo général avec un résumé plus ou moins géopo-

litique, quelques faits que retiendront certainement les Chroniqueurs, les grandes évolutions technoculturelles ainsi qu'un petit focus sur divers lieux importants. Chaque année est ensuite passée au crible avec plus de détails utiles directement en jeu et très riches en idées d'aventures plus ou moins développées, allant du simple synopsis à la grande aventure détaillée.

Alors qu'en penser au final ? Si la somme des informations est impressionnante et s'il se dégage une volonté évidente de donner un maximum de biscuits aux MJ, il n'en reste pas moins que le tout s'adresse à des MJ ayant l'habitude de faire non pas du « bac à sable », mais peu s'en faut. Par ailleurs, 80 ans d'histoire à adapter aux particularismes de sa table, ce n'est tout de même pas donné à tout le monde, ne serait-ce qu'en temps de préparation et de « méta-gestion ». Or, c'est ce qui fait justement tout le sel de Pendragon





dès lors que l'on aborde les domaines et les dynasties en parallèle des aventures. Bref, si vous avez de l'ambition, du temps et un groupe fidèle adorant le jeu, inutile de vous dire de foncer, c'est déjà fait. Dans le cas contraire, allez-y quand même ; après tout, rien ne vous oblige à utiliser toutes les époques.

Les Chroniques

Parallèlement à la Grande Campagne, Icare propose un abonnement mensuel pour l'acquisition en PDF de toute une série d'aventures qui s'en inspire, les Chroniques. Écrites par le très imaginaire Mahyar Shakeri, il existe actuellement 2 « saisons » de 7 scénarios. Attention cependant, il ne s'agit pas à proprement parler d'une campagne, mais bel et bien d'aventures indépendantes même si quelques éléments récurrents apparaissent régulièrement. La saison 1 est par ailleurs disponible sous la forme d'un livret de 58 pages, la seconde ne devant pas tarder à suivre.

L'ensemble des aventures proposées est de très bonne facture et tire non seulement pleinement partie du background mais propose aussi quelques cas de conscience plutôt intéressants qui devraient marquer les joueurs si le MJ s'y prend bien. Plus globalement, l'idée de cet abonnement est intéressante pour ceux qui ne disposent pas de

temps ou d'idée. Reste qu'il est impératif pour beaucoup d'entre elles de les intégrer directement dans votre canevas préparatoire, la plupart des contextes, restant tout de même clairement liés à la chronologie, sont donc difficilement adaptables sans perdre en cohérence.

Le futur annoncé

Outre la saison 2 des Chroniques, le prochain opus qui ne devrait plus tarder : La Rose et l'épée contiendra tout le nécessaire permettant d'incarner des chevaliers d'origines diverses et proposera un gros scénario indépendant de la Grande Campagne. Outre la fin de cette dernière, trois autres suppléments sont d'ores et déjà annoncés pour la suite.

Sans être oiseau de mauvais augure, force est de constater que le futur français de Pendragon dépend de deux facteurs très importants : la motivation de ses traducteurs concernant les importants pavés de la gamme et un financement entièrement réalisé via la plateforme Ulule. Tout est donc affaire de passionnés. Souhaitons donc le meilleur à Icare car Pendragon est un jeu exigeant aux qualités certaines pour qui aime le thème et jouer en campagne. La gamme de cette V5 mérite largement d'être entièrement traduite !

Philippe Rat





Fiche technique

Éditeur • Éditions Sans-Détour

Matériel • 1 boîte contenant 7 livrets format A4 (516 pages N&B au total), 1 annexe regroupant les aides de jeu (48 pages N&B format A4), et 1 Mémento de l'investigateur (4 pages N&B format A4)

Prix constaté • 59,90 €

RECUEIL DE SCÉNARIOS | L'APPEL DE CTHULHU (VF)

LE MUSÉE DE L'HOMME

Le grimoire du spécialiste français du mythe

La saison est aux coffrets, chez Sans-Détour ! Succédant à Terreur sur l'Orient Express avec trois mois de retard sur le planning, ce nouveau supplément pour L'Appel de Cthulhu se présente lui aussi sous la forme d'une très jolie boîte. Mais entrez ! Vous verrez, ce musée vous réserve quelques horreurs...

On ne présente plus Tristan L'homme : collaborateur régulier de *Casus Belli* depuis la fin des années 80 et toujours présent à la rédaction, il a commis une bonne centaine de scénarios, dont une vingtaine pour *L'Appel de Cthulhu*, qui ont été publiés dans la première incarnation du magazine. Bien qu'il ait écrit pour plusieurs autres jeux, Tristan a acquis la légitime réputation de fin connaisseur de l'univers créé par H.P. Lovecraft et ses disciples. Cela méritait bien qu'on lui consacre un musée !

Une boîte...

Dans une très belle boîte d'excellente facture, *Le Musée de L'Homme* abrite sept livrets à couverture souple, un carnet regroupant les indices des différents scénarios et deux fiches cartonnées. Intitulées « *Mémento de l'investigateur* », ces dernières laissent perplexe de prime abord car elles sous-entendent que chaque scénario est bâti de la même manière et se résout en suivant une recette unique... Ce qui casse un peu le charme ! Pourtant, il faut reconnaître que, comme les manuels de procédure de la police, elles seront fort utiles, notamment pour ceux qui effectuent leurs premiers pas avec *L'Appel de Cthulhu*.

Revenons aux livres, qui regroupent vingt scénarios et sept aides de jeu, dont

un inédit de chaque. Pour la forme, on pourra s'étonner du choix de proposer plusieurs livrets, comme dans la boîte des *Masques de Nyarlathotep*, et non les livres à couverture rigide habituels. Mais il faut souligner la volonté éditoriale de classer les différents textes par thème, à l'image des différentes sections d'un musée. Les petits livrets ont aussi l'avantage d'être plus facilement transportables individuellement.

Enfin, pour en terminer avec la forme, comme tous les ouvrages de l'AdC chez Sans-Détour, ce *Musée* est riche en iconographie, avec une majorité de photos très utiles, même si certaines illustrations en double-page sont très énigmatiques et que quelques photos de PNJ ne correspondent pas à leurs descriptions !

...7 livres

Passons sur le *Livre 1*, constitué de huit feuillets d'introduction (signalons au passage une sympathique préface signée Didier Guisérix), et entrons vite dans le *Musée*. Le *Livre 2* débute par un texte sur le Mythe de Cthulhu, ce qu'il est et comment il a été intégré dans le JdR. Très intéressant, il aurait toute sa place dans le livre de base du jeu. Suivent trois aides de jeu : l'une fournit de nouveaux « *livres maudits* » qui sortent parfois de l'ordinaire et dont certains sont utilisés dans les scénarios de la boîte. Les deux





autres aides de jeu décrivent des décors : la Guyane pour l'un, un asile pour l'autre. Rien de particulièrement Cthulhien, mais les décors sont opérationnels et ne demandent qu'à être utilisés.

Les deux livres suivants proposent des compilations de scénarios assez classiques, se déroulant sur les terres lovecraftiennes (*Livre 3*) ou sur le Vieux Continent (*Livre 4*). À noter que, pour l'essentiel, il s'agit là de scénarios courts jouables en une soirée. Ces « courts métrages » sont tous de bonne facture, accompagnés de petits conseils (comme les autres scénarios, d'ailleurs) et devraient donner lieu à d'excellentes parties. Seul *La Maison à la dérive* ne répond pas à cette description et semble plus adapté à une grandeur-nature qu'à une partie sur table (une adaptation en ce sens est d'ailleurs incluse).

Mention spéciale à deux excellentes mini-campagnes, en particulier *Le Livre des révélations*, une aventure pulp qui entraînera les investigateurs de New York à Jérusalem en passant par Berlin pour lutter contre l'éveil d'une divinité obscure...

Originalités

Les trois derniers livres de la boîte proposent des textes qui sortent des sentiers battus, que ce soit par leur thème, leur style ou leur temporalité. *Le Livre 5*, intitulé *La Dérive*, propose deux scénarios formant une véritable campagne se déroulant au début de la deuxième guerre mondiale et dans laquelle les investigateurs, confrontés au surnaturel, seront amenés à rencontrer le bureau S,

un service secret français spécialisé dans l'occulte (décrit dans une grande aide de jeu qui retrace toute son histoire et son fonctionnement). Deux scénarios pour deux ambiances (huis clos sur la Ligne Maginot pour l'un, film de guerre à travers toute l'Europe pour l'autre) qui s'inscrivent pleinement dans l'esprit de *Achtung ! Cthulhu* (en VF) et *World War Cthulhu* (en VO).

Le *Livre 6* contient un unique scénario, *Le Septième chant de Maldoror*, qui se déroule dans les années 60 et dans lequel les joueurs incarnent les acteurs retenus pour jouer dans l'adaptation cinématographique du Roi en jaune. Dans la première partie, les PJ (et les joueurs) vont être plus témoins qu'autre chose de morts violentes... Le déroulement n'est pas forcément linéaire mais, avec des joueurs potentiellement passifs, le MJ aura fort à faire pour animer l'histoire. Pour la suite, il est attendu des PJ qu'ils traversent le pays pour mener une enquête ; rappelons cependant qu'ils sont des acteurs et non des investigateurs au sens classique... Le tout se termine sur un final apocalyptique assez compliqué pour les joueurs. Un scénario qui laisse songeur et qui, en tout état de cause, sera complexe à mettre en œuvre.

Le dernier livre décrit *Félicie*, une organisation née après-guerre sur les ruines du bureau S. Cette aide de jeu sert de base à la superbe campagne qui clôt le Musée : les joueurs y incarnent des barbouzes qui, après une enquête, sont envoyés au Cambodge. Quarante ans plus tard (oui, quarante !), ils sont de retour de façon très surprenante pour une seconde partie de folie. À elle seule, cette campagne originale dans son déroulement et ses rebondissements justifie l'acquisition du Musée, sans être, bien entendu, son seul intérêt, loin de là !

Marc Sautriot

Et si j'ai tous les vieux Casus ?

Si vous faites partie des « vieux de la vieille » (non, ce n'est pas une insulte, bienvenue au club !) et que vous possédez tous les *Casus* dans lesquels ont été publiés les textes de Tristan Lhomme, vous n'êtes pas dispensés d'acquiescer le Musée pour autant ! Pour commencer, l'objet est superbe ! Vous n'êtes pas collectionneur ? OK ! Sachez alors qu'il y a deux textes inédits et, surtout, que l'auteur a repris sa copie, l'a relue et complétée au-delà du raisonnable, de sorte que les textes ont globalement doublé de volume. Plus long ne rime pas forcément avec meilleur mais, dans le cas présent, les détails qui manquaient ont été apportés et les scénarios ont réellement gagné en qualité.

J'aime :

- + De nombreux one-shots jouables en une soirée.
- + De belles mini-campagnes.
- + Un beau coffret.

J'aime moins :

- Un ou deux scénarios un peu « compliqués ».
- Des livrets souples plus fragiles que les livres habituels de la gamme.



Fiche technique

Éditeur • Les XII singes

Matériel • Quatre livrets A5 noir et blancs souples de 32 pages chacun, une carte couleur A2 et un écran trois volets souple

Prix constaté • 35 €

LIVRE DE BASE (VF)

DIEUX ENNEMIS

Aventure et coups de Trafalgar

Les XII Singes ne sont pas habitués à la traduction. Ils sont plus connus pour leurs créations originales. Mais voici que débarque, après de multiples teasings sur le net, Dieux Ennemis, un jeu de John Wick traduit et enrichi par l'éditeur français.

John Wick est un nom connu de tous les fans du Livre des Cinq Anneaux ou des Secrets de la Septième Mer, dont il est l'auteur. Mais il ne s'est pas arrêté à cela et, depuis, il a produit un certain nombre de petits jeux, plus confidentiels sous nos latitudes. Enemy Gods est l'un d'entre eux, un jeu au postulat intéressant mais dont la réalisation laissait un goût d'inachevé. Le voilà traduit chez les XII Singes, mais dans une version augmentée et améliorée.

Tu seras un héros, mon fils

Dans Dieux Ennemis, Les joueurs incarnent des héros portés par les dieux, mais aussi des dieux portés par des héros. Car ce sont bien deux entités, pas toujours en accord l'une avec l'autre, que les joueurs vont devoir interpréter.

Du côté du héros, le personnage joueur est tout ce qu'il y a de plus classique. Il est défini par quelques historiques (sortes de compétences libres), ses dévotions envers les divers dieux de l'univers et son Hubris (sa capacité à ne compter que sur sa propre volonté et sa propre vanité). Il possède aussi une faiblesse héroïque, comme tous les héros mythologiques, tel Achille et son talon. Une fois ceci déterminé, le personnage est prêt à se lancer à l'aventure.

Côté dieu, la fiche est encore plus rudimentaire : il suffit de connaître le dieu,

son domaine, son nombre de points de divinité qui lui permettront d'aider les héros et les scores de dévotion qu'affichent en retour chaque héros. Le jeu joue sur un polythéisme à la grecque et on se retrouve avec des dieux à la fois alliés et rivaux, et donc pas toujours prompts à aider le favori d'un autre. Parfois, ils sont simplement désireux de rendre la vie d'une autre divinité un peu moins facile. Les joueurs portent cette double casquette, ils passent leur temps à s'entraider quand cela est nécessaire et à s'entraîner quand cela est logique. Cet aspect « groupe allié mais antagoniste » fait tout le sel des parties, mais aussi toute la particularité du jeu qui trouve d'ailleurs bien des points communs sur ce terrain avec un autre jeu sorti en français il y a peu : Agôn.

Prendre des risques

Le jeu part d'un postulat simple : en règle générale, tout ce qu'un héros entreprend n'est pas sujet à l'aléa des dés. Les dés ne servent pas à savoir si une action sera réussie ou non, mais à déterminer la probabilité de succès lors d'une prise de risque. La prise de risque, c'est le moment où le résultat d'une action ne paraît pas, de prime abord, évident. Mais c'est aussi le moment où le fait qu'un personnage puisse échouer rend l'histoire intéressante. Si, par exemple, grimper à un arbre ne comporte aucun risque (le héros finira bien par y arriver), grimper à un arbre enflammé est une autre paire de manches. Le joueur rassemble



donc un nombre de d6 égal à l'historique approprié et à la dévotion envers le dieu dont le domaine correspond le mieux à l'action (s'il compte sur l'aide des dieux) ou à son Hubris et il lance les dés. Tous les dés obtenant 4 ou plus sont un succès et la difficulté est exprimée en nombre de succès à atteindre.

Mais souvenons-nous que les joueurs (et le MJ) jouent aussi des dieux. Par défaut, ils interprètent un dieu qui est le dieu tutélaire du héros d'un autre joueur. Quand le joueur veut que son personnage fasse appel à sa dévotion envers un dieu, c'est le joueur qui décide s'il accepte de lui octroyer des dés et combien de dés il accepte de lui octroyer. Un joueur qui fait appel à son Hubris ne compte que sur lui-même, mais cela rend le personnage plus sensible aux malédictions que les dieux pourraient prononcer contre lui.

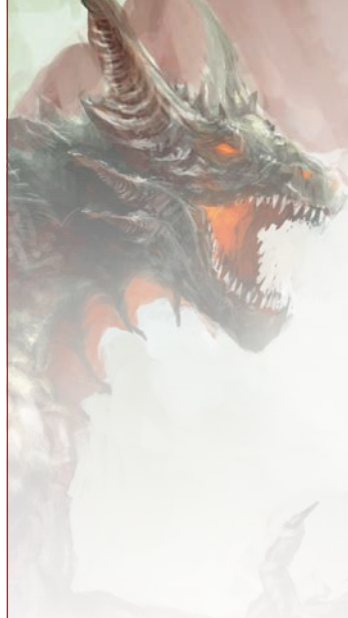
Le MJ est aussi invité à octroyer des « dés-avantages », des d6 supplémentaires à lancer en fonction des bonnes idées des joueurs et des actions appropriées des personnages. Cela permet de récompenser le personnage qui va se placer avec le soleil dans le dos pour aveugler son adversaire en combat, qui va jeter du sable dans les yeux ou simplement préparer minutieusement une embuscade pour prendre son ennemi par surprise. Ils encouragent l'imagination et le dynamisme pour que les joueurs ne comptent pas toujours sur leurs dévotions et leur Hubris. La technique est simple et légère mais l'idée que les joueurs des dieux décident des bénédictions et des malédictions envers les autres personnages pose deux niveaux de jeu qui permettent une saine compétition et quelques rebondissements sympathiques sans jamais empiéter sur la partie elle-même.

Serons-nous des héros ?

Dieux Ennemis est un jeu tout à fait atypique. Il se présente au départ comme un jeu médiéval fantastique

(ou antique fantastique) classique mais il propose un second niveau de jeu intéressant. Il faudra cependant des joueurs ayant l'envie de s'écharper amicalement entre dieux pour en tirer la substantifique moelle. Tout l'intérêt du jeu vient de la compétition entre les dieux et entre leurs héros, les dieux pouvant décider ou non d'accorder des faveurs aux héros mais devant aussi obtenir leur ferveur pour accumuler de la puissance. Même si cela reste bon enfant, l'esprit est particulier et plaira aux amateurs de petits coups bas entre amis. Un groupe totalement coopératif ne fera de la présence des Dieux qu'une aide bienvenue mais jamais la petite épine dans le pied qu'ils sont supposés être. L'univers de jeu proposé est bien moins convaincant. On peut saluer la présence d'une magnifique carte à déplier, inspirante en diable. L'univers paraît cependant très classique, rempli de noms compliqués et étranges, mais n'est au final pas si porteur que cela. Il est surtout un prétexte bienvenu à lancer rapidement des aventures, d'autant que le jeu contient plusieurs scénarios prêts à jouer. Car l'avantage de Dieux Ennemis est qu'il peut prendre pour cadre n'importe quel univers fantastique polythéiste. Et il faut saluer le travail éditorial des XII Singes, qui proposent un jeu dont les règles (parfois obscures dans leur version originale) ont été retravaillées et explicitées. Les choix éditoriaux sont mis en avant dans des encadrés, permettant aux joueurs de choisir entre la version originale et la version revue par les traducteurs. Ce travail, bienvenu, rend le jeu plus solide et plus compréhensible. Alors, si l'idée de jouer à la fois des héros et des divinités se chamaillant pour arriver à leurs fins vous tente, ou si vous cherchez simplement une manière un peu différente de jouer des aventures héroïques et que votre bon vieux D&D vous lasse, laissez-vous tenter.

Julien Dutel



J'aime :

- + Le double personnage (héros et dieux).
- + L'ambiance *Sword & Sorcery* antique.
- + La présence d'un univers original.
- + Un jeu inspirant qui donne envie de jouer.

J'aime moins :

- L'univers, trop esquissé.
- Les noms des contrées et autres, parfois pas très heureux (le Norient ?).





Fiche technique

Éditeur • JdR Éditions

Matériel • Livre couleur au format A5 et à couverture rigide de 480 pages.

Prix constaté • 39 €

Pas peur des fantômes

1851. Un ingénieur autodidacte de génie, Rupert Stockwell met au point une chaudière miniaturisée à fort rendement capable de fournir une énergie quasi-inépuisable. Cette invention fait sa gloire et sa fortune et change définitivement le cours de l'Histoire. En 1889, date où débute *Steamshadows*, le Royaume-Uni domine outrageusement le monde dans pratiquement tous les domaines. La *Pax Britannica* est la nouvelle Loi mondiale, seules quelques nations (France, Allemagne, Russie, etc.) tentent vaillamment de se maintenir dans le Grand Jeu. Quant aux États-Unis, ils ont purement et simplement réintégré l'Empire.

Au quotidien, la vaportechnologie permet évidemment des prodiges dans tous les domaines.

Fortune faite, sir Stockwell, sans doute à la recherche d'un nouveau passe-temps, s'intéresse

LIVRE DE BASE (VF)

STEAMSHADOWS

Avec la Vapeur, l'insomnie du monde a commencé

Après une souscription plutôt bien menée et pleine de promesses avec un teasing plutôt efficace, la dernière production de JdR Editions suscitait bien des espérances dans le petit monde des aficionados du JdR Steampunk. Alors ? Hammam de qualité ou moiteur de pressing ?

alors aux fantômes et autres entités surnaturelles pour découvrir que tous ne nourrissent pas de bonnes intentions envers l'Humanité. Ne faisant ni une ni deux, il se remet alors au travail et conçoit l'Antiphonaire, un appareil à tuer les fantômes. Et, tel un Croisé, part à la chasse. Rapidement, d'autres « initiés » se joignent à lui. Les steamshadows sont nés. Et devinez qui sont ces initiés ? Les PJ, bien entendu.

De prime abord, *Steamshadows* est donc une sorte de *Ghostbusters* dans un univers steampunk. Pourquoi pas, après tout, du moment que cela ne vire pas au popcorn de la saga éponyme. Fort heureusement, il ne s'agit pas que de cela. Il y a une véritable intrigue derrière cette présentation pour le moins réductrice, et c'est tant mieux. *Steam-Shadows* se catégorisant dans les jeux à secrets, ne comptez pas sur moi pour vous en dire plus. Cela dit, n'imaginez pas non plus une trame révolutionnaire, le tout reste finalement très classique mais suffisamment efficace pour justifier le jeu en lui-même.

Classique

Côté système, rien de transcendant non plus. La création d'un personnage se fait soit au moyen d'une dizaine d'archétypes customisables, soit par la répartition de 75 points (plus ou moins



quelques-uns en prenant un avantage ou un défaut) dans seize caractéristiques, une trentaine de compétences, de l'équipement et des connaissances en vaportechnologie.

La résolution d'une action est obtenue par un seuil de difficulté à atteindre au moyen d'1D6 explosif auquel on ajoute la valeur d'une caractéristique et d'une compétence. De plus, les steamshadows étant des héros, on peut aussi avoir recours à un pool de dés spécifique (individuel ou commun) pour peu que l'on entreprenne quelque chose de particulièrement périlleux. À noter que les réussites/échecs critiques sont gérés, tout comme la folie, la localisation des coups et l'influence sociale. Enfin, l'accent est mis sur l'utilisation de la vaportechnologie qui permet d'utiliser des dés différents (1d8, 1d10, 1d12 et 1d20) une fois par partie.

Au final, rien de particulièrement enthousiasmant, même si l'ensemble tourne correctement une fois les mécanismes acquis.

Vapeur tiédasse !

Rarement un JdR m'aura laissé aussi dubitatif. D'un côté, nous avons un pitch plutôt sympathique.



Le contenu permet largement d'envisager une petite campagne sans prétention de type « série télé » avec une affaire (bestiole) à résoudre (abattre) par épisode et un fil rouge mystère qui se dévoilera tranquillement et progressivement au fil de la saison. Autre bon point pour un jeu à secrets, la plupart des clés sont fournies ou, tout du moins, apparaissent en filigrane.

Ceci dit, quel dommage que ce choix de trop en dire aux joueurs dès le début ! Où est passé le plaisir d'affronter un revenant puis d'ensuite intégrer une organisation pour en découvrir tous ses mystères ? Non, définitivement, lisez aux joueurs les deux premiers paragraphes de cette chronique et basta ! Par ailleurs, il m'a fallu un effort certain pour avancer

dans la lecture de *Steamshadows*. Le format, la maquette en général et les choix graphiques restent des choix personnels de l'éditeur. Sans être une énorme catastrophe, il est clair que le résultat ne séduira pas tous les rôlistes. De même, il apparaît clairement que la structure et l'organisation des chapitres auraient mérité une réflexion plus aboutie avec une découpe marquée en *Livre des Joueurs* et *Livre du Maître*. En l'état, cela part un peu dans tous les sens, sautant allègrement d'un côté à l'autre du paravent. L'impression finale donne un sentiment de manuel fouillis, à l'usage quasi-exclusif du meneur dès

lors que l'on envisage de lever progressivement les mystères qui font tout le charme du jeu.

Philippe Rat



J'aime :

- + L'idée générale.
- + Le côté « série télé » potentiel.

J'aime moins :

- Le format.
- La maquette trop chargée.
- L'organisation générale de l'ensemble.



Fiche technique

Éditeur • Black Book éditions
Matériel • Un écran 4 volets cartonné format standard, sept fiches de référence, un livre de 72 pages couleurs à couverture cartonnée.
Prix constaté • 34,90€

ECRAN DU MJ + SCENARIO | SHADOWRUN 5 (VF)

FRAGMENTATION

L'essentiel pour bien commencer

Le premier supplément pour Shadowrun 5 est enfin arrivé. Comme de coutume, il s'agit d'un écran du MJ avec des aides de jeu mais, cette fois-ci, avec un scénario d'introduction assez conséquent. La qualité justifie-t-elle les nuyens demandés ?

Le livre de base de la cinquième édition de *Shadowrun* est sorti il y a quelques mois et un premier supplément déjà bien fourni nous est proposé par Black Book Éditions, l'éditeur français de la gamme.

Nous y retrouvons trois aides de jeu classiques mais essentielles : un écran du MJ aux couleurs de la cinquième édition, des fiches qui récapitulent les règles principales et une aventure d'introduction. Jusque-là, rien de très novateur sur le papier mais, quand on y regarde de plus près, certains formats originaux et la qualité générale du produit attirent l'œil. Petit tour d'horizon pour vous faire une idée.

au récapitulatif des seuils, des modificateurs et de quelques tests. C'est généralement une aide de jeu importante pour tout MJ de *Shadowrun* et il est difficile de se passer de ces tableaux mis à jour.

Compression des données

Nous allons nous attarder un peu à présent sur la nouvelle aide de jeu proposée. Il s'agit de sept fiches recto-verso qui résument les grands domaines de règles du jeu : la création des personnages, les actions, la matrice, le rigging, la magie, le combat, les contacts.

La fiche sur la création des personnages rappelle les étapes et les tables associées. C'est très pratique d'avoir ces informations sur une feuille volante. La liste des concepts principaux aurait peut-être pu être placée sur cette fiche car elle n'est pas si longue que cela : Face, Lanceur de sorts, Decker, Technomancien, Rigger et Samouraï des rues.

La fiche sur la table des actions est tout bonnement essentielle. C'est du classique pour *Shadowrun*, mais, ici, le travail de mise en page et de synthèse des informations est particulièrement bien réussi. On y trouve toutes les actions, leur type et leurs références dans le livre de base.

La fiche sur la matrice introduit une nouvelle table. Cette table compile les informations sur les activités matricielles, les marks nécessaires, le test

Cyber punk rock

Donner son avis sur le côté illustré d'un écran de MJ verse forcément plus dans la subjectivité que la critique d'un scénario. Le mieux est donc que vous alliez voir vous-même le visuel représentant une scène plutôt festive du club Dante's Inferno de Seattle. J'aime personnellement beaucoup ce visuel car il donne un côté décalé et cool à l'univers. Et c'est quand même assez rock'n'roll d'avoir mis un gros fuck au milieu de l'écran. La palette de couleurs est plutôt douce et agréable et de nombreux éléments peuvent attirer la curiosité du joueur ou lui donner envie d'une bière.

Le côté MJ fait dans le classique et l'efficace avec un ensemble de tables destinées



associé, la limite, le test de défense et les programmes. C'est tellement pratique qu'on peut réellement se demander comment faire sans.

La fiche sur les véhicules et le rigging est surtout une liste de références et de tables compilées. C'est simple mais comble un manque que l'on pourrait reprocher au livre de base de *Shadowrun 5* : les règles impactant le rigging sont un peu éparpillées. On en trouve au chapitre combat, matrice et rigging. Ces références sont donc les bienvenues.

Les fiches sur la magie, le combat et les soins reprennent également certaines tables standards mais elles proposent surtout une synthèse des mécaniques de jeu les plus utilisées. Cela rappelle le très bon travail réalisé dans *Le Kit du runner* pour *Shadowrun 4*.

Enfin, la fiche sur les contacts et la dissimulation reprend les tables les plus importantes.

L'école du crime

On arrive au gros morceau qui compose ce supplément fragmentation : l'aventure d'introduction.

Elle est composée de huit scènes dont deux optionnelles. Au niveau format, chaque scène est décomposée de la même façon, reprenant les derniers standards des scénarios *Shadowrun*. Ça fonctionne bien car on retrouve rapidement l'information cherchée. Cela commence avec « En bref », qui résume la scène, et « Dites-le avec des mots », qui fournit un texte d'introduction à lire. La section « Accroches » vous aidera à engager les joueurs dans la scène et « Durcir le ton » s'avérera utile si vos penchants sadiques commencent à prendre le dessus. Les « Antivirus » vous donneront des pistes en cas de dérapages ou de gros loupés de la part des joueurs. En fonction des scènes, vous aurez aussi des informations sur les lieux intéressants, les ennemis ou bien l'envers du décor.

De façon plus critique, je trouve que les scènes 0 (optionnelle) à 2 pourraient



être réunies car il s'agit en fait de l'introduction. Leur séparation est justifiée par le fait que vous pouvez durcir le ton mais il est conseillé dans le scénario d'y aller progressivement.

On part ensuite sur un scénario assez ouvert que je ne dévoilerai pas mais de nombreuses pistes sont envisagées et les joueurs ont vraiment le champ libre pour suivre leurs idées.

Ce qui est particulièrement agréable dans ce scénario d'introduction est que de nombreux acteurs, lieux et activités propres à *Shadowrun* sont évoqués et cela constitue pour les joueurs un joli tour du propriétaire. Bien sûr, ça reste du *Shadowrun* donc c'est joli, oui, mais il faut aimer le sang qui a giclé contre les parois synthétiques d'un hôtel milieu de la conurb. Le ton se durcit assez vite tout en conservant un bon mix enquête/action.

Je n'en dirais pas plus sur cette aventure qui propose également des documents pour l'enquête à fournir au joueur.

Fragmentation propose aussi une aide de jeu pour mettre à jour les caractéristiques d'un personnage *Shadowrun 4*. Les curieux pourront ainsi se faire une idée de ce qui a changé entre les deux versions.

Vincent Carlier



J'aime :

- + L'écran qui est cool.
- + De nouvelles aides de jeu.
- + Un scénario semi-ouvert.
- + Un panorama de 2075.

J'aime moins :

- Trop de scènes pour l'introduction.



D&D5 | CAMPAGNE (VO)

HOARD OF THE.. & RISE OF TIAMAT

Le retour de la revanche

Après avoir pris une fessée dans *Dragonlance* et dans *Greyhawk* (cf. la campagne *La Main Rouge du Désastre* pour *D&D3.5*), la maman de tous les dragons tente un come-back dans les *Royaumes Oubliés*.

La pauvre, ça doit faire trente ans que les aventuriers lui marchent dessus, elle qui est quand même une quasi-divinité. Cette fois, elle revient et elle n'est pas contente... mais elle a un plan !

Le masque aux 5 morceaux

On vous le dit tout de suite, il s'agit d'un scénar *D&D* plutôt classique, dans lequel les *bad guys* se livrent à une course à l'artefact pour satisfaire leur déesse pentacéphale. Pour ceux qui connaissent un peu les *Royaumes Oubliés*, certains partis-pris du scénario ont de quoi faire un peu sourire : le Culte du Dragon qui se rend compte après tout ce temps que les dragons vivants, c'est aussi cool que les dragons morts-vivants, et les Ménestrels qui s'allient au Zentharrim face au « *greater evil* », finalement, ça peut le faire aussi. Après tout, « *si j'ai changé, vous pouvez tous changer* »... comme disait Rocky Balboa dans son quatrième opus !

Époque épique

Chez *Casus*, après la lecture des règles de *D&D5*, on s'attendait vraiment à retrouver des scénarios sous forme de module à l'ancienne, où les PJ rament les pieds dans la boue face à un roi-lézard ou à

un géant des collines. Que nenni. Dès le début de l'aventure, les PJ seront plongés dans des situations dignes d'un film de Michael Bay. Le premier village dans lequel, comme par hasard, se trouvent les aventuriers niveau 1, ne se prend rien moins qu'une armée sur le coin de la tronche, dirigée par des draconiens et un gros dragon bleu. Oui, les PJ peuvent survivre, rassurez-vous. Les « *excellents* » conseils de maîtrise seront là pour vous aider à ne pas les massacrer, comme par exemple grâce à ce dragon bleu bigleux, qui préférera souffler partout ailleurs que sur les PJ qui le narguent/défient/fuient. Les scénars s'enchaînent, faisant voyager vos PJ aux quatre coins des royaumes, de Thay à Icewind Dale, en passant par Euprofonde et même par un château de géants des nuages, avec malheureusement quelques moments creux au milieu de scènes hollywoodiennes qui sont, finalement, les meilleures.

Même si les deux livres comportent leur lot d'infiltrations et d'enquêtes et de voyages, avec des combats épiques à la pelle contre des dragons et des descriptions qui valent le détour, il faudra quand même pas mal de boulot de la part du MJ pour en faire quelque chose d'aussi mémorable que les deux campagnes citées dans l'intro. Eh oui, on ne passe pas du niveau 1 au niveau 14 en cent cinquante pages sans que son MJ ait mit les doigts dans le cambouis.

Au final, il reste quand même, en particulier pour des nouveaux joueurs, une confrontation dantesque avec Tiamat elle-même, qui justifie à elle seule toute cette aventure.

David Burckle

Fiche technique

Éditeur • WOTC

Matériel • 2 livres à couverture rigide de 96 pages couleur

Prix constaté • 30 € l'unité

J'aime :

+ TIAMAT !

+ Jared Blando aux plans, toujours au top.

J'aime moins :

- Pas du tout clef en main
- Manque un poil d'illustrations.

ALLIANCE POLAIRE

La nation des cyborgs

Les ouvrages financés par le crowdfunding 2013 arrivent les uns après les autres : après la *République de Corail*, nous sommes à présent invités à visiter la charmante dictature de l'*Alliance Polaire*.

Depuis la création du jeu, cet état fait partie des plus mystérieux, avec l'intrigante Amazonia. Aussi, après avoir décrit les quatre états majeurs de *Polaris*, Philippe Tessier a judicieusement décidé de lever le voile sur ce qui se trame sous l'océan Arctique.

Who's who

Comme *République de Corail*, *Alliance polaire* est divisé en deux parties. La première moitié décrit la nation du Primarque, selon les canons habituels du jeu : éléments de contexte, société, organisation politique et militaire, description des différentes régions de la nation avec un zoom sur les lieux et personnages clé. Toute cette partie présente des éléments plus ou moins connus de tous et est donc, *a priori*, lisible par les joueurs. Sans être exhaus-

sive, elle est relativement complète, au point que la lecture est parfois rébarbative, d'autant plus que les illustrations sont peu nombreuses. Néanmoins, c'est une véritable mine d'informations qui permet enfin aux MJ d'envoyer sereinement les PJ dans cette partie du globe.

Behind the scene

La seconde partie de l'ouvrage contient des éléments réservés aux seuls yeux des MJ puisqu'elle dévoile tout sur les secrets de l'*Alliance Polaire*. La mystérieuse cité intérieure d'Arlis, le Primarque, Alpha, les cyborgs, les androïdes... Tous les éléments sur lesquels courent de nombreuses rumeurs et interrogations sont enfin expliqués pour le plus grand bonheur des MJ. Ce rise sur le gâteau, ils s'inscrivent dans un contexte historique changeant, à savoir la période « *contemporaine* » allant de la Directive Exeter jusqu'à 569, qui est particulièrement mouvementée pour l'*Alliance Polaire*.

Outre les secrets, cette partie contient une vaste section technique décrivant du matériel, des armes, des sous-marins et, surtout, les fameux cyborgs, qui font également l'objet de règles permettant aux joueurs d'incarner un PJ de ce type. Enfin, le livre se conclut sur des archétypes de personnages ainsi qu'un bestiaire dont les créatures font passer le cœlacanthe pour un poisson-clown. Mention spéciale aux magnifiques cartes en couleur figurant en page de garde.

Alliance polaire est définitivement un ouvrage majeur de *Polaris* !

Marc Sautriot



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • 1 livre de 152 pages N&B format A4 à couverture rigide, incluant un cahier couleur de 8 pages

Prix constaté • 32 €

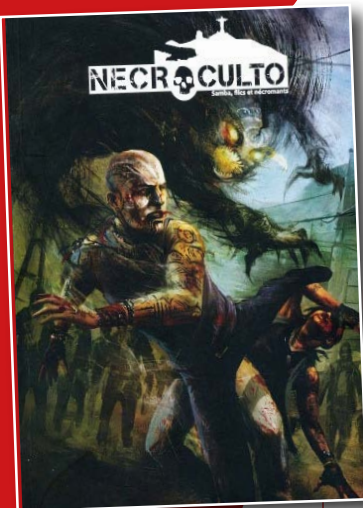
J'aime :

- + La clarté des informations.
- + Les secrets dévoilés.
- + Les cartes.

J'aime moins :

- Pas de scénario.
- Le manque d'illustrations.





Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes
Matériel • Livret A5 de 80p.
 N&B, couverture souple
Prix constaté • 19,90 €

J'aime :

- + Les secrets qui sont une mine de scénarios.
- + Presque tout est utile en jeu.

J'aime moins :

- La présence trop importante de fantômes.
- Le scénario Pétra un peu léger.

Rio n'est pas qu'une zone de guerre entre les gangs et les policiers. Les fantômes et les spectres aussi sont là pour jouer avec eux ! Mais rassurez-vous, la section Medium veille au sommeil paisible des habitants...

Who you gonna call ?

Tandis que le livre de base insistait sur les aspects humains de Rio et de la section Médium, Necroculito apporte les précisions nécessaires sur les aspects occultes du jeu. Toute une partie est consacrée aux fantômes : dans les religions (importantes à Rio, il était impératif de les détailler), leur rapport avec la technologie, ceux liés aux gangs et à la drogue et, bien évidemment, les lieux hantés. Le livre apporte son lot de nouveaux atouts et des rituels pour leurs ennemis. En revanche, l'équipement de la section Médium aurait pu tenir en une simple page.

Une deuxième partie révèle les secrets, sous forme de petits paragraphes revenant sur les personnages, les lieux ou les événements décrits en première partie et chacun constitue une idée de scénario en lui-même. Ils font la lumière sur les relations qu'entretiennent les divers personnages importants de la ville mais, surtout, sur les implications occultes qu'induisent les relations et le passé des personnes. On apprend également qu'une drogue, le verrou, est capable de fermer les portes de l'au-delà, ou encore qu'un spectre de singe tueur sévit à Salvador des Bahia (plutôt amusant). Notons enfin la partie sur la capoeira revenant sur sa dimension socioculturelle mais aussi sur ses origines et son actualité macabres à Rio.

NÉCROPOLICE | SUPPLÉMENT (VF)

NECROCULTO

Danse macabre

Des fantômes de partout

Le livre de base nous laissait sur notre faim, les scénarios mettant l'occulte un peu au second plan, ils offraient des enquêtes assez classiques. Voilà qui est réparé, ils sont ici des moteurs principaux. Les trois scénarios de la fin d'ouvrage restent donc dans la même veine ésotérique que le reste du livre et les fantômes/spectres sont très présents dans les intrigues ou les dénouements. Cependant, entre les secrets plaçant des revenants sous chaque tapis et ces scénarios, c'est à croire que tous les fantômes de la terre se sont donnés rendez-vous à Rio !

Les deux premiers scénarios, linéaires et courts, conviennent bien à des joueurs débutants et demandent peu de préparation. Le troisième, plus musclé, est très ouvert, s'appuyant exclusivement sur l'ambiance oppressante d'une prison en pleine mutinerie un soir d'orage. Si les scènes sont bien restituées et que la tension monte crescendo, le final devrait ravir les amateurs d'horreur. En conclusion, ce supplément renforce le pan macabre trop délaissé dans le livre de base et souligne l'originalité ésotérique des enquêtes de la section médium.

Géraud « myvyrrian » G.

LIVRE DE BASE (VO)

ABSTRACT DUNGEON

Donjon minimaliste et dragon hyperactif

➔ **A**bstract Dungeon, c'est un peu une nouvelle manière de jouer à un D&D. Le jeu nous promet un système moins technique, plus fluide, plus narratif, héroïque... Bref, de quoi nous faire rêver d'incarner un bon vieux héros armé de son épée magique.

Réserve-moi ton dé !

Dans *Abstract Dungeon*, le personnage est défini par quatre caractéristiques (*Toughness, Agility, Spirit et Intellect*), trois traits - sortes de courtes descriptions du personnage (par exemple, « fort comme un bœuf », « j'ai peur des araignées » ou « compagnon animal »), le niveau - dont dépend le « dé bonus » - et... c'est tout. On choisit les caractéristiques dans l'ordre d'importance, chacune se voyant attribuer un score allant de 1 à 4. Chaque trait a un score de 1 et on ne possède qu'un dé bonus. Une fois tout ceci déterminé, le personnage est construit. Chaque score correspond simplement à une réserve de d6 que le personnage garde à sa disposition pour l'aventure.

Au début de chaque partie, les joueurs lancent tous leurs d6 et conservent leurs résultats. C'est là qu'est toute l'astuce du jeu : une fois les jets effectués, il ne restera plus qu'à les dépenser pour passer les obstacles et les monstres. Ces derniers sont déterminés en nombre de d6 que le MJ jette au début de la scène. Les joueurs n'ont plus qu'à dépenser leurs dés pour annuler les dés du MJ. En dépensant un dé ayant un score de 4, on peut par exemple annuler le dé d'un goblin à 4, ou deux dés de deux autres gobelins ayant les scores de 3 et de 1... Ou on peut réduire un dé qui serait à 6, le faisant alors passer à 2.

Tout est géré avec des dés : éléments du décor, objets magiques, potions et autres aides. Une gestion simple et unifiée. Les

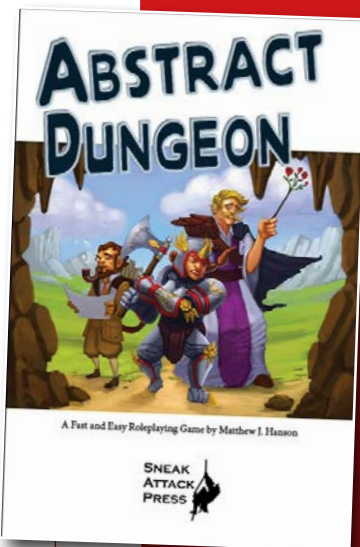
monstres sont exprimés en nombre de dés et les boss en nombre de dés par PJ présent. Ces derniers possèdent des actions spéciales permettant d'obtenir des effets spectaculaires en dépensant certains de leurs dés, comme les PJ. De fait, les dés sont donc à la fois la capacité d'agir et les points de vie des personnages.

Quant à la récupération (et la relance) des dés dépensés, elle s'effectue quand le MJ le décrète ou quand les joueurs décident de prendre du repos. Mais cette dernière option a un double prix : des points d'expérience en moins à la fin de l'aventure et l'intrigue qui fait un pas sans eux. Il s'agit donc d'un véritable choix : doivent-ils reprendre leurs forces, quitte à passer à côté de l'histoire, ou tenter de tout gérer avec les ressources à leur disposition ?

Jouera, jouera pas ?

Sous couvert d'un jeu léger, *Abstract Dungeon* offre un système, certes minimaliste, mais étrangement narratif et tactique. Chaque dépense de dé doit être justifiée par l'histoire et les descriptions du joueur, et chacune crée de l'histoire. Le jeu est rapide, facile à prendre en main. Il est proposé avec un bestiaire, un petit univers, trois scénarios et des options permettant d'accorder le jeu à sa manière de jouer et à ses envies. Un système idéal pour jouer en *one-shot*. Malgré la présence d'une table d'expérience permettant de monter jusqu'au niveau 11, sa grande simplicité me semble un frein à une véritable campagne au long cours. Cependant, vu le prix, il serait dommage de se priver. D'autant que le système est loin d'être marqué par l'*heroic fantasy* et saura sans souci s'adapter à tous les univers, du plus antique au plus futuriste.

Julien Dutel



Fiche technique

Éditeur • Sneak Attack Press

Prix constaté • 8,17 € sur

www.drivethrurpg.com

Matériel • PDF A5 de 155 pages en N&B

J'aime :

- Simple et rapide à prendre en main.
- Plus tactique qu'il n'y paraît.
- Présence d'un mini univers et de plusieurs scénarios.

J'aime moins :

- Les illustrations inégales et parfois assez laides.
- La fiche de personnage, fonctionnelle mais horriblement laide.



FIRST CONTACT - X CORPS | ÉCRAN ET LIVRET (VF)

ÉCRAN DU MENEUR DE JEU

Médocs et mission secrète

Alors que le livre de base est sorti il y a peu, la gamme *X-Corps* s'étoffe avec son premier supplément : l'écran. Ce dernier, en carton rigide comme le sont désormais la plupart des écrans de jeu, a le bon goût d'être en paysage trois volets, avec une illustration sympathique et bien réalisée qui met immédiatement dans l'ambiance. Le livret, lui, se compose d'une partie technique proposant de nouveaux arts martiaux, des règles de médication et d'entraînement ainsi que deux archétypes, le tout suivi d'un scénario d'une quinzaine de pages. Efficace, celui-ci s'agit d'une mission de *Global Defense* prenant place juste après le scénario du livre de base. Il permet de continuer la campagne Paradoxe - qui sera essaimée au fil des suppléments - tout en permettant aux PJ de découvrir une nouvelle facette de l'ennemi. Pour peu que vous ayez apprécié le livre de base, ce supplément est pour vous.

Julien Dutel

Éditeur • 7^e Cercle

Matériel • Un écran rigide trois volets paysage, un livret A4 36 pages couleur

Prix constaté • 24 €



LIVRE DE RÈGLES | SYSTÈME DE JEU (VF)

BRIGANDYNE

Générique et inspiré

Brigandyné est un système de jeu simple et sans prétention à base de D100, pour simuler des aventures dans un univers typé *low fantasy* (*Warhammer* est une influence assumée). L'ambiance « *chair et sang* » est restituée au travers des combats, rapides et mortels, se résolvant par un jet unique là où le D100 classique en demande quatre. Dans le même esprit de simplicité, la magie se résout aussi avec le D100 (et des vers à réciter pour les poètes).

Sans réinventer l'eau chaude, le système apporte des idées inspirées comme les marges de réussite/échec pour mieux décrire les actions, les points de fortune pour les retenter ou encore les personnalités aux noms animaliers diversifiant les carrières (un pirate solitaire et taciturne sera « *Loup* »). Enfin, sa polyvalence permet de l'adapter facilement à nombre d'univers (idéal pour le Dodécaèdre). Vu le prix, laissez-vous tenter !

Géraud « myvvyrian » G.

Éditeur • Lulu (autoproduction)

Matériel • Livre A5, 103 p., couverture souple couleur

Prix constaté • 12,90 €



LES OMBRES D'ESTEREN | SUPPLÉMENT (VF)

2 - VOYAGES

Réédition augmentée !

Financée participativement, cette réédition largement augmentée de *Voyages* (qui est passé de 80 à 200 pages) ne comprend plus l'écran du meneur, disponible désormais séparément avec des goodies de jeu (feuilles de perso et cartes).

Comme dans sa version originale, ce supplément propose à la fois du matériel de background, cinq petits scénarios à retravailler (les canevas), des PNJ, des aides de jeu et un petit bestiaire. Si chaque partie a donc bénéficié d'ajouts, un scénario complet sympathique a également été inséré. Les habitués de la gamme retrouveront ce qui a fait le succès d'*Esteren*, c'est-à-dire les nombreuses illustrations couleur et les nombreux mystères invitant à l'imagination (bien qu'ils ne soient jamais expliqués, d'où l'attente forte de la communauté pour l'ouvrage *Secrets*).

Si vous suivez la gamme, cette réédition mérite votre attention.

Damien Coltice

Éditeur • Agate éditions

Matériel • Livre couverture rigide de 198 pages couleur

Prix constaté • 29,90 €



STAR WARS - AUX CONFINES DE L'EMPIRE | CARTES (VF)

DECKS DE SPÉCIALITÉ

Explorateurs et mercenaires

Les decks de spécialité de *Star Wars* – *Aux confins de l'Empire* sont des outils destinés aux joueurs. Il s'agit de jeux de cartes décrivant les différents talents de chaque spécialité de PJ. Un peu comme les Cartes de bonus de *Pathfinder*, ces cartes servent d'aide-mémoire : chacune des 20 cartes d'un deck résume le fonctionnement de l'un des 20 talents de l'arborescence de la spécialité en question. Les cartes indiquent également au joueur quel talent il doit déjà avoir pour en acquérir un nouveau, ainsi que son coût. Agrémentées d'illustrations plutôt chouettes, ces cartes sont très utiles et valent l'investissement, même si le prix est un peu élevé, d'autant plus qu'il s'agit d'impression à la demande et qu'il y a donc des frais de port. Mieux vaut en commander plusieurs d'un coup ! Sont disponibles les decks des spécialités d'explorateur et de mercenaire. Les suivants sont en chemin.

Marc Sautriot

Éditeur • Edge Entertainment
Matériel • 20 cartes par deck
Prix constaté • 6,95 € le deck



BROKEN WORLD | SCÉNARIO (VF)

LE SERMENT DE LA TOUR

Mini-aventure !!!

Il est étonnant, au moment où Casus promeut le format « mini-aventure » (voir page 224) de voir un éditeur innover en proposant exactement le même genre de format, appelé *Histoire d'un soir* ! Ce court scénario motorisé en *Pathfinder* permettra de mettre rapidement en place une session de jeu qui ne devrait pas dépasser 2 ou 3 heures. L'intrigue est basée sur l'univers de *Broken World* (mais est néanmoins adaptable à tout setting *med-fan*), a été testée en convention et est centrée sur un lieu, une tour qui assiste à une tempête entropique. Déroutant au premier abord, l'objet se présente sous la forme d'un recueil de feuillets, certains agrapés et d'autres non, permettant une utilisation assez pratique pendant la partie. Au final, on obtient une partie courte bien agréable, idéale pour prouver aux gens qu'on peut passer un bon moment de JdR à la place de l'habituelle soirée jeu de société !

Damien Coltice

Éditeur • Oh My Game
Matériel • Pochette de 16 pages couleur
Prix constaté • 8 €



ARS MAGICA | SUPPLÉMENT DE RÈGLES (VF)

ALLIANCES

Mon royaume pour une licorne

Dans *Ars Magica*, une « Alliance » est un personnage à part entière. Véritable quartier-général des PJ, c'est de là que partent toutes leurs aventures. Ce supplément permet de préciser ces divers éléments : caractéristiques du site, puissance des fortifications, ressources (y compris sources de Virtus), nature et loyauté des résidents, relations extérieures, contexte, bibliothèque, mode de gouvernement, organisation interne, etc. À titre plus personnel, chaque mage peut également personnaliser son sanctum et son laboratoire.

Très complet, trop parfois (ah, les livres hermétiques...), ce supplément permet à chaque groupe de définir le niveau de précision de la gestion de l'Alliance. C'est surtout utile au début de la campagne, tant ce supplément fourmille d'idées pour donner vie à une Alliance !

Raphaël Bombayl

Éditeur • Ludopathes
Matériel • Livre couleur à couv. dure, 184 pages
Prix constaté • 40 €



KRYSTAL | CAMPAGNE (VF)

FILLES DE L'HIVER

Sortir du nucléaire

Faisant suite à la campagne du *Renouveau*, cette campagne pour le jeu *Krystal* propulse les Hérauts à travers la France et jusqu'à London, dans une lutte chronométrée contre un hiver nucléaire programmé par la fille androïde d'un fondateur. C'est tout le destin de l'Europe et l'avenir de l'humanité qui est entre leurs mains cette fois, avec une campagne dont l'ambition dépasse la régénération d'un simple havre. Un échec sera lourd de conséquences.

La campagne se révèle assez dirigiste malgré les nombreux choix cornéliens proposés. Les premières parties présentent une chronologie déterminée par ces derniers et alternent efficacement scènes d'interaction et explorations de lieux hauts en couleurs (en particulier à Reims et London). Le dernier épisode, très original, ravira tout chef de projet informatique avec un jeu de reprogrammation d'IA.

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Les XII singes

Matériel • Livret A5 couverture souple, 80 pages

Prix constaté • 19,90 €

STAR WARS – AUX CONFINES DE L'EMPIRE |
SUPPLÉMENT DE RÈGLES (VF)

AU CŒUR DE L'INCONNU

Le manuel des explorateurs

Au cœur de l'inconnu est un supplément technique centré sur les Explorateurs. Au programme : des historiques, obligations et motivations spécifiques, des races de PJ, de nouvelles spécialités d'Explorateur ainsi qu'une nouveauté : les capacités emblématiques, sorte de talents spéciaux pour personnages expérimentés. Un chapitre présente de nouveaux outils, armes, droïdes et vaisseaux centrés sur l'exploration. Tout cela est fort utile, dommage que tous les équipements ne disposent pas d'une illustration chacun ! Le supplément fournit également des conseils pour jouer des explorateurs et pour mettre en scène des scénarios de type « exploration ». Cependant, il s'agit surtout de considérations généralistes (utiles pour les débutants) et l'ouvrage manque de choses concrètes : des lieux à explorer, des civilisations à découvrir, des créatures à rencontrer... Un ouvrage utile, donc, mais pas indispensable.

Marc Sautriot

Éditeur • Edge Entertainment

Matériel • Livre à couverture rigide de 96 pages A4 en couleur

Prix constaté • 29,95 €



BROKEN WORLD | ÉCRAN ET LIVRET (VF)

LE KIT POUR MJ

Générique et inspiré

Le crowdfunding *Broken World* nous avait présenté un écran format à l'italienne en 3 volets... mais au final, ce sont à deux écrans à l'italienne en 2 volets que nous avons droit ! Original, le concept reste pratique, sauf si votre table n'est pas très grande (4 volets formats paysage, ça prend de la place). Côté joueur, l'assemblage visuel de plusieurs illustrations est moins élégant que le visuel du crowdfunding (snif), mais côté MJ, les tables de jeu sont bien faites. Si les tables indispensables du système *Pathfinder* sont évidemment là, l'accent a été mis sur les spécificités du monde de *Broken World*. Le livret qui accompagne l'écran est une aide de jeu pour appliquer des modifications à des créatures classiques tirées des bestiaires *Pathfinder* ou OGL 3.5. Rien de révolutionnaire, mais cela permettra aux MJ qui attendent le bestiaire *Broken World* de typer agréablement leurs monstres et de sortir leurs joueurs de leurs habitudes.

Damien Coltice

Éditeur • Lulu (autoproduction)

Matériel • Livre A5, 103 p., couverture souple couleur

Prix constaté • 25 €



FRIDAY NIGHT ZOMBIE | ÉCRAN DE JEU (VF)

ÉCRAN ET LIVRET TACTIQUE

Opérations Friday Night !

La gamme FNZ s'enrichit d'un écran en format paysage, comme c'est la norme depuis quelques temps. Côté joueur, il présente une scène urbaine réalisée par David Chapoulet (dont vous pouvez admirer le travail dans vos *Casus Belli*), avec (malheureusement) un gros titre FNZ appliqué en plein milieu. Côté MJ, il reprend les tableaux nécessaires au combat, ainsi que le très utile « zombi minute » qui permet de créer son zombie sur le pouce. Le livret décrit les procédures d'intervention militaire, des bases tactiques aux déplacements en milieu hostile ou lors de perquisition de bâtiments, en passant par le contrôle des médias. Le ton employé donne résolument une impression de manuel militaire et la présentation en bloc rend difficile l'extraction d'informations utiles. Toutefois, de nombreux éléments s'avèrent particulièrement intéressants, autant pour les joueurs que pour le MJ.

Géraud « myvvyrian » G.

Éditeur • JdR Editions

Matériel • Écran 3 volets paysages + livret 22 pages

Prix constaté • 23 €



METAL ADVENTURES | SUPPLÉMENT (VF)

LES TRÉSORS DU DERNIER MILLÉNAIRE

Fouet, chapeau et pistolet laser

Vos joueurs se lassent des aborages et des combats spatiaux ? Vous trouverez leur bonheur dans ce supplément. Gorgé de trésors et de merveilles, il ne se limite pas à proposer du planète/monstre/magot. Chaque chasse au trésor est prétexte à l'aventure. La récompense est souvent obtenue après une enquête (pour trouver la carte, qui n'est d'ailleurs pas toujours une carte), des rencontres et l'exploration de mondes étranges. Toutes les règles sont fournies pour créer des aventures dépayssantes et riches à tout point de vue. Découvrez un tas de PNJ prêts à mourir, des containers remplis d'artefacts, trois scénarios dans le ton et un système alien à explorer. C'est d'ailleurs l'ultime intérêt du livre, axé sur les peuples natifs de la galaxie et leur technologie, mais aussi sur le passé tumultueux l'humanité. La gamme s'écarte de l'humano-centrisme. Vivement la suite, évoquée en filigrane.

Olivier Halnais

Éditeur • Editions du Matagot

Matériel • Livre à couverture rigide/240 pages couleur

Prix constaté • 47 €



HEXAGON UNIVERSE | SUPPLÉMENT (VF)

STRANGERS, LES ENTITÉS COSMIQUES

Super-aventure 70's

Dans ce supplément de back-ground pour *Hexagon Universe*, le jeu des super-héros made in France, les auteurs nous invitent à découvrir les entités cosmiques développées dans les comics. Dans un esprit très (très) 70's, que l'on retrouve dans certaines saga Marvel par ailleurs, on nous décrit par le menu les différentes entités, leurs organisations, leurs objectifs, etc. Clair, complet, la description du temps fractal, des gardiens du pont des étoiles (un enjeu SF propice à des aventures), du Grand mental et de l'Universalité (la lutte entre le chaos et la loi), ainsi que des constructeurs de Zade (des marchands d'armes) comblera les fans de l'univers des comics et les MJ souhaitant donner une saveur cosmique philosophique ou old-school à leurs aventures de super-héros.

Damien Coltice

Éditeur • Les XII Singes

Matériel • Livre format comics de 144 pages N&B à couverture souple

Prix constaté • 28 €



SHAAN RENAISSANCE | ÉCRAN ET LIVRET (VF)

ÉCRAN DU MENEUR

Classique !

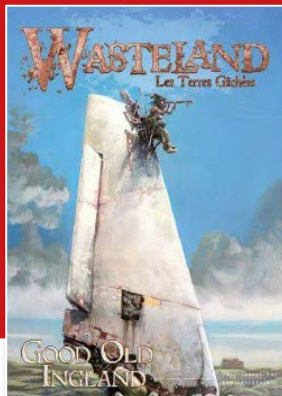
Accompagnant la sortie de *Shaan Renaissance* (voir notre critique dans CB#12), l'écran est proposé selon la formule habituelle, écran rigide (au format italien) plus livret. L'illustration est constituée d'un enchaînement de plusieurs images tirées du livre de base. Le résultat est finalement assez bon compte tenu de ce procédé pour le moins casse-gueule ! Côté MJ, les tables sont très colorées et très touffues, mais avec tous les renvois de page qui vont bien. Parfait ! Le scénario a été écrit par Mahyar Shakeri, qui est un peu l'homme du moment puisqu'il écrit de nombreux scénarios pour de nombreux jeux différents. L'intrigue mélange les genres (réveil d'une puissance mystérieuse et... hamburgers contaminés !), ce qui ne plaira sans doute pas à tous les amoureux de la poésie shaanique, mais heureusement, l'aventure est correcte et promet au moins deux grosses sessions de jeu.

Damien Coltice

Éditeur • Origames

Matériel • Un écran rigide trois volets paysage accompagné d'un livret A4 de 16 pages couleur

Prix constaté • 19,90 €



WASTELAND | BACKGROUND & CAMPAGNE (VF)

GOOD OLD INLAND

Pu... deux ans !

Au menu, comme d'habitude, augmentation de background et épisodes 5 et 6 de la campagne du *Chemin des Cendres*. Le background s'attache à nous présenter le Royaume d'Inland (histoire, descriptions régionales et focus sur Southampton, la capitale). Et, comme c'est bien écrit et foisonnant de pistes d'aventures, une cinquantaine de pages supplémentaires n'auraient pas été de refus, mais de douloureuses impasses ont visiblement été faites, faute de place. La suite de la campagne, quant à elle, ne faiblit pas avec deux épisodes très denses, complets dans les explications et permettant des ajouts personnels sans grande difficulté. Deux ans à attendre ce fameux *Good Old Inland*. On a revendu des gammes pour moins que ça... Mais il paraît que « *plus c'est long, plus c'est bon* ». Pour le coup, c'est vrai, le résultat étant une belle réussite tant dans la forme que sur le fond.

Philippe Rat

Éditeur • Département des Sombres Projets

Matériel • Livre tout couleur à couverture rigide de 144 pages

Prix constaté • 36 €



WITHIN | LIVRE DE BASE (VF)

WITHIN

L'horreur dans tous ses états

Within est un jeu d'horreur à l'époque contemporaine (de 1900 à nos jours) proposant de vivre des aventures dans tous les genres de l'horreur : épouvante, horreur, frisson, gore, folie, fantastique, autant de qualificatifs qui résument ce que l'on y trouve. Vos joueurs rêvent de partir à la recherche d'un tueur en série, de déjouer les conspirations d'un culte sataniste ou d'affronter une horde de zombies affamés ? *Within* vous permet tout ça et plus encore !

Ces aventures s'inscrivent dans notre monde mais le jeu possède son univers propre : ce que nous pensons exister existe vraiment ici ! *Within* se présente comme une boîte à outils, avec un système sans dés favorisant la fluidité de résolution pour concentrer le jeu sur l'essentiel, l'ambiance horrifique. Au moins cinq suppléments sont prévus et développeront chacun un des « secrets » du monde. La chronique complète à venir dans le prochain numéro de *Casus* !

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Les Écuries d'Augias

Matériel • Livre couverture rigide 424 p.

Prix constaté • 54,95 €

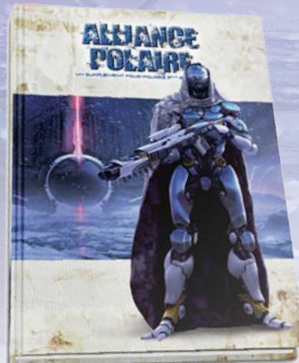
ENVIE DE BRISER LA GLACE ?



Disponible en précommande
(+ PDF gratuit) sur
www.black-book-editions.fr

Alliance polaire est le dernier supplément pour *Polaris 3^e édition*,
et décrit la célèbre nation technologique du pôle nord.

www.black-book-editions.fr





Fiche technique

Éditeur • Blizzard Entertainment

Support • PC et Mac

Prix constaté • 37 €

WARLORDS OF DRAENOR

Il faut battre la Horde de fer tant qu'elle est chaude

Après dix ans et cinq extensions, World of Warcraft compte toujours des millions de joueurs de par le monde, un succès sans équivalent pour un MMORPG. Après le trop tranquille Mists of Pandaria, Blizzard lui redonne un coup de jeune avec Warlords of Draenor.

**Un tour vers le passé du futur
antérieur au plus-que-parfait
du subjectif**

Garrosh Hurlenfer, chef par intérim de la Horde, a montré sa vraie nature de psychopathe mégalomane assoiffé de sang à la fin de *Mists of Pandaria*. Il se préparait de gros ennuis... sauf qu'il a trouvé moyen de fuir dans le passé de Draenor, le monde d'origine des orcs. Armé de sa connaissance de leur avenir, il a uni sous sa bannière tous les grands méchants qui ont fait le bonheur des joueurs de la série *Warcraft* depuis vingt ans.

Une fois forgée une nouvelle Horde à sa mesure, la Horde de fer, il l'envoie en Azeroth par l'habituelle porte dimensionnelle. L'invasion échoue. L'Alliance et la Horde envoient chacune un (trop petit) corps expéditionnaire de l'autre côté de la porte. Après une traversée mouvementée de la jungle de Tanaan, les survivants se découvrent des alliés sur place : les draeneï pour l'Alliance et les orcs du clan Loup-de-givre pour la Horde.

Cet arrière-plan joyeusement capillotracé n'a pas fini de soulever des paradoxes temporels. Entre nous, on s'en fiche. L'idée des développeurs semble avoir été de revenir aux fondamentaux : des orcs antipathiques sur lesquels tout le monde tape avec entrain et, quand on en a assez, Draenor offre plein d'autres trucs sur lesquels taper,

à commencer par des ogres. J'adhère, et apparemment, je ne suis pas le seul.

À la découverte de Draenor

Visuellement, c'est comme d'habitude : beau, voire très beau. Les six nouvelles zones ont des identités bien marquées, du mélange glace et volcans de Givre-feu, la zone de départ de la Horde aux savanes de Nagrand, en passant par les plaines d'Ombrelune. Il y a juste assez de rappels visuels et géographiques pour que les joueurs se souviennent de l'Outreterre qu'ils ont arpenté du niveau 60 au niveau 70 (l'Outreterre étant Draenor sans la Horde de fer, mais avec un cataclysme magique en plus).

La montée au niveau maximum est un peu moins rapide que dans les extensions précédentes, mais va assez vite pour que l'on ne s'ennuie pas. Elle est aussi assez scriptée, si bien que, une fois arrivé au niveau 100, vous aurez sous la main un PNJ dont l'unique fonction est de vous repasser les cinématiques qui ont ponctué votre progression. Le phasage est également beaucoup utilisé, mais de manière pas trop intrusive.

La principale nouveauté est l'apparition « d'objectifs bonus » non scénarisés : vous arrivez quelque part, une liste d'objectifs s'affiche et disparaît quand vous sortez du secteur.

Après, à vous de voir si vous taillez votre route ou si vous suivez les miettes



de pain que le jeu vous dispense (« *oh, il faut établir un avant-poste dans telle région, allez donc y faire un saut* »). Avancer selon ses envies est tout à fait possible, juste un peu moins optimal. Mais bon, il sera toujours temps de revenir les finir une fois le niveau 100 atteint, ces fichues quêtes aux flèches d'Arak !

Quant à ce qu'il reste à faire une fois au niveau 100, les possibilités sont nombreuses. Comme d'habitude, vous pouvez explorer des donjons, vous équiper pour des raids, compléter votre collection de hauts faits, monter vos métiers au niveau maximum... *Warlords of Draenor* innove en y ajoutant la gestion du fief.

Un petit chez-soi vaut mieux qu'un grand chez les autres

Warlords of Draenor ne propose ni nouvelle classe, ni nouvelle race, ni nouveau métier. À la place, vous avez un fief. La Horde ou l'Alliance vous nomme commandant en chef de l'offensive sur Draenor, vous donne des tentes et quelques soldats. À vous de gérer tout ça pour en faire une belle et grosse forteresse. Pour cela, vous allez avoir besoin d'or, de ressources et de personnel – sans oublier, une fois devenu assez visible, de résister aux attentions de la Horde de fer.

Même rhabillées à la sauce du « *ce n'est pas pour vous commander, commandant* » ou du « *ça m'embête de vous demander ça, chef, mais...* », les quêtes restent classiques à souhait. Assez vite, on se concentre sur la gestion de son domaine. Sa prise en main est simple mais son évolution est hérissée de questions épineuses. Est-il préférable de construire un bâtiment adapté à son métier ou de se doter de capacités qu'on ne possède pas soi-même ? Faut-il se contenter de laisser les ressources s'accumuler lentement mais sûrement ou se doter d'un bâtiment qui en produit au détriment d'un autre qui vous aurait donné un avantage en jeu ?

Et, au-delà des constructions, vous allez devoir vous intéresser à ses habi-

tants. Quêtes, achats ou rencontres vous donnent de quoi le peupler, sous la forme de *sujets* à qui vous pourrez confier des *missions* (après dix ans, c'est enfin votre tour de dire à des clampins : « *allez là, faites ça, et vite* » : joie). Bien sûr, tous les sujets ne se valent pas au départ. Ils sont définis par un niveau (de 90 à 100, comme un personnage), une qualité qui mesure ce qu'ils savent faire (vert, bleu ou violet). Un niveau d'équipement s'y ajoute à partir du niveau 100.

Votre objectif étant de faire en sorte que tout votre petit monde soit de niveau 100, ait atteint la qualité violette et soit aussi bien équipé que possible, vous n'avez pas fini de passer du temps à pâler sur votre table de commandement, à chercher la meilleure combinaison de sujets pour telle ou telle mission. Ces deux-là seraient parfaits pour celle-là mais elle rapporte moins de points d'expérience que cette autre, alors que les récompenses de la troisième seraient plus intéressantes mais ses chances de succès sont moindres...

Début de cycle...

Si on se base sur les extensions précédentes, *Warlords of Draenor* devra occuper les joueurs jusqu'à mi-2016 environ. Cela implique la découverte et l'exploration de nouveaux territoires au fil des mises à jour. Les candidats ne manquent pas, des plaines de Faralhon à la jungle de Tanaan, la capitale de la Horde de fer. Il suffit de patienter (en tuant des orcs).

On en reprend pour deux ans

Sans renouveler *World of Warcraft* en profondeur, *Warlords of Draenor* est une excellente extension. Le développement et la gestion du fief sont le grand point fort qui vous réserve de nombreuses heures de jeu mais le reste est également très sympathique. À vous de décider ou non de vous lancer, en fonction du temps que vous pouvez consacrer à ce qui reste une activité gourmande en temps et en énergie.

Tristan Lhomme



J'aime :

- + Draenor
- + Le fief

J'aime moins :

- Le côté chronophage.
- Un petit goût d'inachevé par endroits.

LOST COAST & ICONIC HEROES SET

Et bientôt, la 3D !

Wizkids et Paizo continuent leurs sorties à un rythme impressionnant et nous assistons à travers leurs productions à la nouvelle évolution du secteur avec le passage à la sculpture 3D, plein de promesses !

Mais avant de vous faire saliver avec la sculpture 3D, parlons du dernier set sorti, *Lost Coast*, sorte de gloubi-boulga de figurines plutôt utiles et jolies pour *Pathfinder* et le med-fan en général.

Côtes perdues

Ce set, qui n'est pas sans évoquer *Legends of Golarion*, est à nouveau l'occasion de sortir des sentiers battus par les *Campagnes Pathfinder* pour proposer des choses plus génériques et, donc, utilisables par le plus grand nombre.

Si l'on trouve bien quelques figurines bien spécifiques (des PNJ de Pointe-sable, le village de l'Éveil des Seigneurs des runes, un champion rejeton du péché, un goblin mutant), *Lost Coast* est surtout un ramassis de choses plus génériques. On commence donc par la série des cultistes de Lamasthu (ci-dessous) accompagnés de leur maman au ventre fertile (ci-dessous) et même d'une incarnation de leur déesse (page ci-contre). Sobres mais proposant quatre postures différentes, ces cultistes permettront à tous les MJ de se faire des méchants humains interchangeables. Pratique !

On notera aussi de nouveaux éléments (de petite taille, qui manquaient jusqu'à présent dans leurs familles respectives), une ogresse, un nouveau géant de pierre, un couguar, un cochon (si, si, pour aller avec la chèvre du set précédent...) et des PJ/PNJ classiques (gnome, noble, érudit, archer elfe, etc.). Vous voyez le topo ?

Au chapitre des plus belles figurines, notons le gladiateur qui a bien la classe (en marge ci-contre, avec son marteau et ses gants rouges du plus bel effet), l'excellent ogre (page ci-contre, avec sa salopette sur laquelle quelques détails bien vus ne manqueront pas de vous faire sourire !) ; le dragon vert de taille G (voir ci-contre), légèrement moins renversant que le massif dragon vert de *Legends of Golarion*, est néanmoins très réussi, tout comme son compère de couleur, le troll. En parlant de ce dernier, il s'agit surtout d'un « correctif » puisque le premier troll sorti dans le tout premier set *Pathfinder Battle - Heroes & Monsters* - n'avait pas été sculpté à la bonne échelle (il était tout petit). Plus question de rigoler donc, un troll, c'est grand et, maintenant, ça se voit !

Pour finir le tour d'horizon de *Lost Coast*, deux choses. Tout d'abord, une incarna-





**Les nouveaux
« iconics » Pathfinder,
sculpté en 3D par
Wizkids.**

tion du dieu Pazuzu est présente dans ce set. Ensuite, la grosse figurine du set, le démon Shemhazian (en gros et en vert dans la marge page précédente), qui paraît assez laide en photo, est finalement beaucoup plus impressionnante et chouette qu'elle n'y paraît.

Au final, elle est en effet plus sympa que Deskari (dans *Wrath of the Righteous*) et sera une bonne surprise pour ceux qui ont cru en voyant la photo qu'elle serait vraiment moche !

Icones 3D

Depuis le temps que l'on entend parler de la 3D dans la figurine, et alors que le site *Hero Forge* de création personnalisable de figurine en 3D non peinte fait actuellement parler de lui, *Wizkids* a annoncé que les figurines *Pathfinder* passaient à la sculpture 3D. Si les clichés 3D ne sont guère appétissants, votre serviteur a eu la joie et le bonheur de voir le résultat concret de ce travail, en avant-

première, sur un set destiné à la vente. Eh bien, le résultat correspond à un vrai palier qualitatif franchi ! Pas une révolution non plus, mais les figurines sont clairement plus détaillées et la peinture plus fine. Une réussite, donc, mais qui

fait se demander si cela vaut le coup de dévoiler les visuels 3D, tant ils ne font pas honneur au résultat final.

Les premiers sets concernés par la 3D sont les *Iconic Heroes Set*. Il y en a 3 et ils proposent des sculptures alternatives des personnages iconiques *Pathfinder* (Valeiros, Sioni et consorts) et leurs familiers (un dans chaque set). Ces sets ne sont pas aléatoires (ouf) et ils seront suivis par un nouveau gros set de

128 figurines aléatoires portant le doux nom de *Dungeons Deep*, dans lequel on ne trouvera pas que des monstres ou des PNJ, mais aussi des éléments de décors de donjon ! Dans l'esprit *Heroquest* ?

Damien Coltice

Carton draconique !

Nous vous parlions avec un enthousiasme non feint des figurines de Tiamat et de dragons à paraître pour *Dungeons & Dragons 5* chez *Wizkids*. Eh bien, sachez que la déception a été grande ! D'abord parce que la figurine de Tiamat, qui paraissait phénoménalement belle, est juste jolie... ou en tous cas, beaucoup moins belle que le cliché ne l'avait laissé supposer. Ensuite parce que le prix final (jusqu'à 60 dollars) est largement supérieur à l'équivalent des concurrents (jusqu'à 40 dollars).

LE COIN DES COMICS

L'icône réhabilitée

Troisième « divinité » de la sainte trinité de l'éditeur DC Comics aux côtés de Superman et Batman, Wonder Woman est loin de bénéficier de la popularité de ces derniers. Le personnage possède pourtant un background riche et une histoire éditoriale foisonnante mais bien peu d'auteurs sont parvenus à les mettre en valeur. C'est pourtant le cas actuellement avec le scénariste Brian Azzarello.



Créée en 1941 par William Moulton Marston, Wonder Woman est une amazone qui s'allie aux États-Unis alors en pleine seconde guerre mondiale. L'auteur souhaitait créer un modèle de femme forte dont les petites filles pourraient s'inspirer – jusqu'ici, les premiers super-héros de l'âge d'or étaient essentiellement des hommes et les quelques héroïnes masquées n'étaient dans la plupart des cas que des seconds rôles, des faire-valoir ou, pire, des princesses en détresse à aller sauver. Wonder Woman changeait radicalement la donne en proposant une guerrière qui n'avait pas grand-chose à envier à Superman. C'est ainsi qu'elle devint la super-héroïne la plus emblématique du milieu des *comics*.

Origine mythologique

Wonder Woman est la princesse Diana, fille de la reine des Amazones Hyppolita. Ce peuple de guerrières vit sur l'île de Themyscira, cachées au regard des hommes. L'héroïne se rendra cependant dans le monde moderne et deviendra une justicière aux côtés d'autres figures légendaires de l'éditeur : Batman, Superman, Flash, Green Lantern... Cependant, elle gardera toujours un ancrage très prononcé du côté de la mythologie grecque – ses principaux ennemis étant Arès ou Circée. Elle occupe ainsi chez DC une place assez

similaire à celle de Thor chez Marvel : le héros inspiré d'antiques légendes qui apporte un côté merveilleux à l'univers.

Reprenant le personnage à l'occasion du *relaunch* massif de DC (les *New 52*), le scénariste Brian Azzarello décide de jouer cette carte à fond – quitte à réécrire les origines de la princesse amazone. Il en fait ainsi la fille adultère de Zeus et donc une cible prioritaire pour la jalouse Héra. Alors que le roi de l'Olympe a quitté son trône et que ses frères et enfants légitimes intriguent pour prendre sa place, une ancienne prophétie annonce que son dernier-né causera la chute des dieux. Et, justement, avant de disparaître, Zeus a frayé avec une jeune mortelle – tombée enceinte de ses œuvres. S'engage alors une course contre la montre pour sauver ou éliminer l'enfant à naître sur fond de complots divins et d'action débridée.

Réinvention

L'histoire de Brian Azzarello occupe ainsi les 35 premiers numéros de cette nouvelle série sur Wonder Woman, une saga au cours de laquelle il déploie une rare inventivité. Il parvient à concilier deux approches : l'ancrage de l'héroïne dans son substrat mythologique (ce titre peut ainsi se suivre sans avoir à se référer au reste de l'univers DC) et la réinvention de ce même substrat. Les dieux vus par le scénariste sont des plus iconoclastes (tant dans leur *design* que



Au cinéma, à la télé

Wonder Woman est la mal-aimée des personnages *DC* en matière d'adaptation cinématographique. Si chacun se souvient de la série télévisée des années 1970 avec Linda Carter, depuis, c'est le néant en matière de portage de l'héroïne à l'écran – grand ou petit, d'ailleurs. Même en dessin-animé, elle n'apparaît que dans la *Justice League* et n'a pas droit à son propre *show*. Il y a quelques années, un certain Joss Whedon fut engagé pour diriger un film sur Wonder Woman mais il quitta le projet pour cause de « *différends artistiques* » avant d'émigrer chez *Marvel* avec le succès que l'on sait. Une nouvelle série fut envisagée mais le désastreux pilote coupa toute envie de prolonger le massacre...

La princesse amazone est enfin prévue sur grand écran : tout d'abord en tant que second rôle dans les deux suites de *Man of Steel* puis, enfin, dans son propre film. C'est l'actrice Gal Gadot qui lui prêter ses traits. Espérons que, cette fois-ci, l'œuvre sera à la hauteur de l'importance du personnage dans la culture populaire !

dans leur rapport à la modernité), sans même parler du rôle inattendu qu'ils remplissent (Arès et Apollon, notamment, mais aussi Héra). Confrontée à son héritage divin, Wonder Woman est quant à elle digne de son statut : elle ne s'en laisse pas conter et affronte sa parentèle sans hésitation afin de respecter sa mission de justicière.

Brian Azzarello se permet même de jouer avec les zones d'ombre ou les contradictions de la mythologie grecque en y insérant ses propres idées et créations, dont une ancienne menace oubliée de tous et qui fait parfaitement sens dans le cadre qu'il a su recréer autour de son héroïne. Sans même parler de l'intelligent recyclage des **New Gods** jadis créés par Jack Kirby.

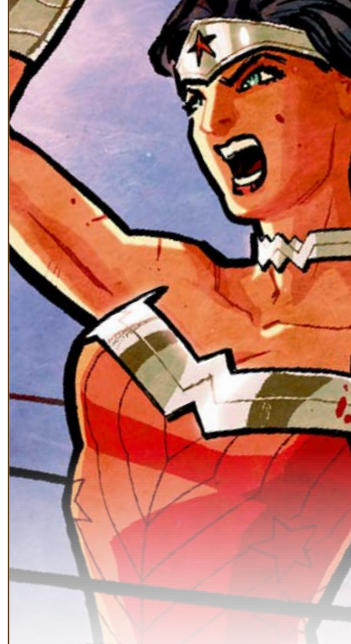
L'éditeur *Urban Comics* publie en France cette excellente série : quatre recueils sont déjà sortis (couvrant jusqu'au n°23 du *comic-book*) et deux ou trois autres à venir devraient clore le cycle de ce scénariste.

Inspiration

Des enfants de dieux grecs affrontant sur Terre de terribles menaces afin de protéger l'humanité, cela ne vous rappelle rien ? L'excellent travail de Brian Azzarello constitue une inspiration de choix pour *Scion* en fournissant clés en main une réinterprétation moderne de nombreuses figures mythologiques et en mettant en scène un adversaire de poids (le Premier-né). Une campagne basée sur la prophétie qui lance les hostilités dans la série et qui réutilise divers protagonistes de celle-ci (adaptés au contexte du jeu, bien entendu) peut ainsi donner lieu à de très bons moments autour de la table.

Soyons chauvins : *New York Gigant* (*Casus Belli* 12 et la suite dans ce numéro) a également pour optique de moderniser les légendes grecques dans un cadre contemporain. Cette saga de Wonder Woman peut ainsi fournir de nombreux personnages et diverses situations dont un meneur de jeu de notre mini-univers pour **les Chroniques contemporaines** gagnerait à s'inspirer. Des héros mythologiques, des ennemis des dieux, une actualisation du contexte de la Grèce des légendes : tout y est !

Romain d'Huissier



L'HISTOIRE SECRÈTE

La magie des Arcanes

Après presque cinquante albums de BD répartis sur trois séries interconnectées, Jean-Pierre Pécau vient d'achever une immense fresque commencée il y a 16 ans. Une œuvre complexe qui revisite l'histoire de l'humanité.



En 1998, *Arcanes* met en scène Walter Duncan et Honorée Mood, deux agents de *Stargate*, un département de la CIA explorant le phénomène de « rétrosynchronicité ». Trois ans plus tard, un spin-off, *Arcane majeur*, complète la série-mère en racontant la genèse de *Stargate*. Enfin, *L'Histoire Secrète* est lancée en 2005, relatant la véritable histoire de l'humanité sous l'influence des Arcanes.

Arcanes

Tout commence donc avec la parution d'*Arcanes*. De prime abord, la série se présente comme un mélange d'aventure, d'action et de fantastique façon *X-files* : une équipe de la CIA est mystérieusement anéantie au Guatemala. Seule Miss Mood en réchappe et est faite prisonnière par le Baron Fantôme, un trafiquant de drogue. Walter Duncan, un autre agent, est chargé de la retrouver ou, à défaut, son jeu de cartes. Il s'agit là d'un élément central.

En deux mots, dans les années 90, la CIA a développé un programme, *Stargate*, s'appuyant sur des agents capables de créer des effets « magiques » grâce à des cartes. Ces effets, ou rétrosynchronicité (RS), consistent à orienter les événements et donc l'avenir en choisissant entre les différentes possibilités qui existent à un moment donné. L'effet RS ne peut être généré que par des *joueurs*, à condition qu'ils

disposent d'un catalyseur qui prend la forme de cartes.

L'intrigue d'*Arcanes*, assez simple au départ, prend rapidement de l'ampleur. Le lecteur découvre qu'il existe de nombreux joueurs dans le monde, formant une véritable société reposant sur des *familles*. Les informations sont amenées par l'intermédiaire d'un personnage secondaire, Pandora, une puissante joueuse qui n'est pas étrangère à la création de *Stargate* et dont l'histoire est narrée dans *Arcane majeur*.

Arcane majeur

Dans les années 60, Pandora, une ado orpheline dotée d'un jeu de cartes puissant, est prise en charge par Chance. Confiée à la Fondation Vane, Pandora apprend à maîtriser son jeu et l'effet RS avant d'en devenir elle-même un agent. Au cours de ses missions à Cuba puis dans l'Arizona, elle va lutter contre le Roi en Jaune, Howard Hughes, un ancien de la Fondation et surtout un joueur de grande envergure dont les affaires sont gênées d'une part par le président Kennedy, et d'autre part par Fidel Castro. Dans cette mini-série en six tomes, on entrevoit les dessous de l'Histoire telle que nous la connaissons... ou croyons la connaître. Elle préfigure *L'Histoire secrète*, spin-off d'*Arcanes* qui, au bout de 32 tomes, pourrait en fait être considérée comme la série mère.

Fiche technique

Éditeur • Delcourt

Scénario Pécau

Dessin • Kordey, Sudzuka et Pilipovic (*L'Histoire Secrète*), Campoy, Pignault, Kovasevic et Nenadov (*Arcanes*), Damien (*Arcane majeur*)

Matériel • *L'Histoire secrète* (32 tomes), *Arcanes* (10 tomes), *Arcane majeur* (6 tomes)

Prix constaté • 13,95 € à 15,95 € par tome

La magie des Arcanes

L'Histoire secrète, *Arcanes* et *Arcane majeur* racontent l'histoire des Archontes et des « joueurs » à qui ils ont confiés leurs pouvoirs par l'intermédiaire de jeux de cartes. Pour vous éclairer sur cette magie, *Casus Belli* a demandé quelques précisions à son créateur, Jean-Pierre Pécau, rôliste de son état. Le système pour un JdR est là. Il n'y a plus qu'à l'écrire !

La *rétrosynchronicité* (ou effet RS) consiste à manipuler le hasard et les probabilités de réalisation d'événements dans la trame de l'avenir. Ainsi, pour une personne allant chercher son pain, l'événement le plus probable est qu'elle achète son pain. Mais elle peut aussi trouver un billet de loterie gagnant, se faire renverser par une voiture et mourir... Grâce aux cartes, les joueurs peuvent choisir un événement qui les arrange dans la trame des possibles. Toutes les cartes ne sont pas identiques. Au cours de l'histoire, plusieurs jeux et types de cartes ont été créés, plus ou moins puissants, plus ou moins spécialisés. Plus un jeu est puissant, plus il permet de voir loin dans la trame du futur. Certains jeux sont spécialisés, comme par exemple les jeux rouges qui facilitent les assassinats. Bien entendu, les jeux seuls ne sont pas suffisants, il faut un joueur pour les manipuler. Tous ne sont pas égaux et, avec un jeu identique, certains obtiendront des effets plus ou moins importants. Fait rarissime, il existe des joueurs « naturels », sortes de cartes vivantes capables de générer à eux seuls des effets RS.

Les lieux influent aussi sur les effets RS. Une gare ou un casino sont des lieux « chargés » en hasard. À l'inverse, il existe des lieux où il est très difficile de générer de la RS. Et tout cela se complique lorsque plusieurs joueurs manipulent la trame au même moment...

Dernière précision : les cartes et les joueurs ont perdu en puissance au fil du temps, à mesure qu'ils se sont multipliés. Ainsi, les Archontes avaient initialement un pouvoir quasi infini alors que, au début du XXI^{ème} siècle, leur pouvoir et leur influence sont très réduits.

Arcanes premiers

L'Histoire secrète reprend tout à partir des origines. Nous remontons le cours du temps pour prendre le récit à l'aube de la civilisation, après un affrontement entre deux clans d'hommes préhistoriques. Avant de mourir, le chaman du clan vaincu transmet à chacun de ses quatre petits-enfants un Ivoire, une pierre marquée d'une rune. Grâce à ces Ivoires, ils vont devenir les Archontes, des êtres d'une puissance sans commune mesure qui vont présider au destin de la Terre jusqu'à nos jours. Comme dans toute bonne histoire, ils ne vont pas respecter les règles et, au lieu d'utiliser les Ivoires avec sagesse, ils vont déchaîner leur puissance.

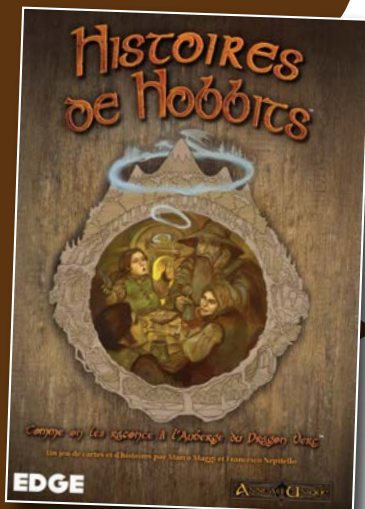
Au fil des siècles, leurs intérêts divergent. *L'Histoire secrète* nous raconte comment, de Ramsès jusqu'à nos jours, les Archontes ont manipulé les dirigeants dans leur propre intérêt, générant les guerres qui ont marqué l'humanité.

Dans les coulisses de l'Histoire

L'Histoire secrète est une œuvre énorme et complexe : un monstre de 3 séries, 48 tomes au total dont l'intrigue, complexe, s'étale de la Préhistoire à nos jours. Ces séries constituent néanmoins un superbe univers, construit sur un système de magie original. Tout rôliste y puisera à coup sûr inspiration et idées en pagailles.

Marc Sautriot





JEU DE CARTES (VF)

HISTOIRES DE HOBBITS

Dans un trou vivait un hobbit...

L'œuvre de J.R.R. Tolkien continue d'inspirer les créateurs de jeux. Avec ce « jeu de cartes et d'histoires », les concepteurs de *L'Anneau Unique* se sont quelque peu écartés du JdR.

Juste un peu en fait, puisque *Histoires de Hobbits*, Comme on les raconte à l'Auberge du Dragon Vert est un jeu qui invite les joueurs à se raconter des histoires, ce qui est finalement la base des JdR, non ? Sans oublier le fait que les cartes ont également été conçues pour être utilisées avec *L'Anneau Unique*.

Il était une fois...

Le principe de *Histoires de Hobbits* n'est pas sans rappeler un autre jeu de cartes créé il y a vingt ans, *Il était une fois...* : l'un des joueurs, dit « actif », va tirer au sort des cartes d'Aventures à partir desquelles il va devoir composer une histoire. Chaque carte, de format tarot, est magnifiquement illustrée et propose un lieu, un événement ou des personnages que le joueur actif doit utiliser pour bâtir son récit. Sur chaque carte figurent des symboles qui permettent (ou pas !) aux autres joueurs de poser une carte Péril, dans le but de perturber l'histoire.

Bien évidemment, le but du joueur actif est de parvenir au bout de son

récit. Selon que les uns ou les autres parviennent à leurs fins, ils reçoivent des jetons qu'ils stockent sous ou sur leur sous-verre (ambiance auberge oblige !), leur positionnement ayant un rôle dans le décompte des points. Une partie se termine lorsque chaque joueur a raconté une histoire ; on compte alors les jetons pour savoir qui a gagné.

Double effet Kiss Cool™

La mécanique du jeu est simple et fluide et permet de véritablement s'amuser dès la première partie, même avec des enfants, qui ont là l'occasion de travailler leur expression orale et leur imagination sans s'en rendre compte (cela vaut aussi pour les moins jeunes !!!). *Histoires de Hobbits* est donc un jeu que vous aurez régulièrement l'occasion de sortir, que ce soit pour jouer avec vos enfants le week-end ou avec vos potes au cours d'une soirée.

Là où les auteurs ont réussi un tour de force, c'est qu'ils ont prévu une utilisation des cartes durant une partie de *L'Anneau Unique*. Dans ce cas, les cartes sont utilisées pour déterminer les dangers rencontrés au cours d'un voyage : plutôt que de lancer les dés, le MJ et les joueurs vont utiliser les cartes d'*Histoires de Hobbits*. L'idée est astucieuse et remplace agréablement la règle de base.



Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment

Auteurs • Marco Maggi et Francesco Nepitello

Matériel • 1 boîte contenant 115 cartes, 1 plateau de jeu, 5 sous-verres, des pions, 1 dé de Destin à 12 faces et 1 livret de règles

Prix constaté • 24,95 €

J'aime :

- ✦ L'ambiance.
- ✦ Facile à mettre en œuvre.
- ✦ Parties rapides.
- ✦ Développe la prise de parole, l'improvisation, l'imagination.
- ✦ Le lien avec le JdR *L'Anneau Unique*.

J'aime moins :

- ✦ Rien !



NOUVELLE

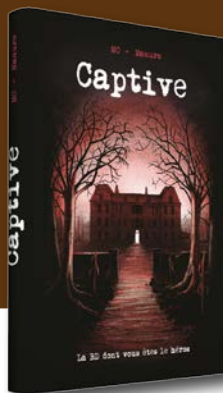
L'ŒUF DE DRAGON

Il n'y a plus qu'à jouer !

Il s'agit de la suite des aventures du chevalier errant Dunk et de son écuyer « l'Œuf », du temps du règne des Targaryen, 90 ans avant le *Trône de fer*. Le royaume est encore secoué des retombées de la rébellion de Daemon Feunoyr, demi-frère bâtard du souverain. Attention, spoiler. Les héros, en mal d'argent, s'incrument dans un mariage dans l'espoir de manger chaud et de dormir au sec, déjà, et pourquoi pas de briller ensuite dans le tournoi qui s'en suit. Sauf que d'heures en heures, les masques tombent et les invités de dernière minute se rendent compte que la mise en scène n'est qu'un prétexte à une réunion de bannis qui fomentent un nouveau complot contre la couronne. Et, quand les choses dérapent et que l'armée du roi se pointe pour voir ce qu'il en est, il va falloir naviguer très finement pour sortir de là avec la tête sur les épaules, tant les pièges sont partout. Magnifique inspiration pour un scénario bas niveau dans le contexte officiel ou dans tout univers de *low fantasy*.

Tête Brûlée

Éditeur • Pygmalion
Auteur • G.R.R. Martin
Prix constaté • 15,90 €



BD DONT VOUS ÊTES LE HÉROS (VF)

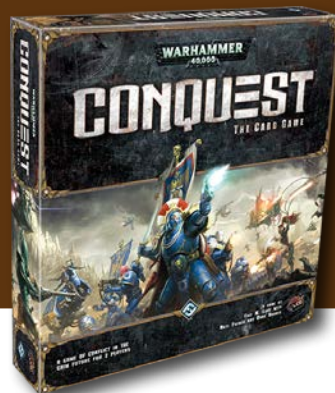
CAPTIVE

Mais... c'est bien ?!!

Les *Livres dont vous êtes le héros*, cela vous dit sans doute quelque chose. Les *BD dont vous êtes le héros*, sans doute moins. Pourtant, le jeune éditeur Makaka en a fait son cheval de bataille, et au vue de la mise en avant dans les rayons des librairies des quelques dix titres disponibles (dont deux tiers destinés aux enfants), il semblerait que cela fonctionne ! *Captive* commence par une histoire d'enlèvement. La fille du héros (vous) a été enlevée et il s'agit de la récupérer sur le lieu où la rançon doit être rapportée, un manoir étrange... Ambiance Cthulhu assurée ! Le système de jeu est très simple (des valeurs fixes qui évoluent en cours de partie), sans dé, et fonctionne très bien. Une jauge d'écoulement du temps vient mettre la pression sur le joueur/lecteur, changeant le cours du récit (certains événements se déclenchent différemment selon le temps écoulé). Cette *BD dont vous êtes le héros* propose plusieurs vrais bons moments de plaisir pour explorer les différents scénarios possibles. À découvrir !

Damien Coltice

Éditeur • Makaka
Prix constaté • 19 €



JEU DE CARTES (VF)

CONQUEST

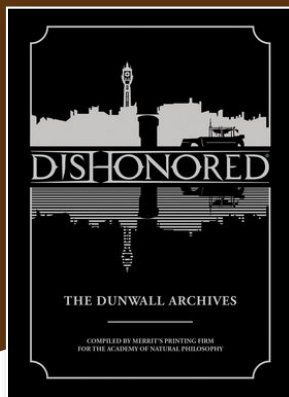
Un futur violent encarté

Warhammer 40K manquait à l'appel des jeux de cartes évolutif de FFG, voilà que le mal est réparé avec *Conquest*. Vous pouvez jouer l'une des sept factions proposées mais il est conseillé pour une première partie de débiter avec les Space Marines et les Orks. Afin de s'accaparer le secteur de la galaxie tant désiré, il va falloir investir trois planètes du même type, matières premières, citadelle ou technologie.

Le principe rappelle un peu de loin l'excellent *Blood Bowl Team Manager*. Si vous êtes déjà fan du jeu de figurines ou du jeu de rôle du même éditeur, prendre en main les rênes d'une armée spatiale pour quelques minutes dans un univers fait que de violences, alors ce jeu est fait pour vous. Notez qu'à ce jour, un paquet de guerre est déjà disponible : *Le Hurllement de Crinière Noire*.

Farid Ben Salem

Éditeur • Edge
Matériel • Boîte contenant cartes.
Prix constaté • 40 €



LIVRE D'UNIVERS

DISHONORED, THE DUNWALL ARCHIVES

Il n'est pas frais mon univers ?!

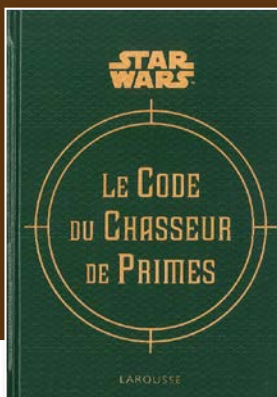
Bethesda et Arkane nous livrent, via les éditions Dark Horse, un véritable compendium d'univers pour le jeu *Dishonored*. Ce dernier, de création française, avait créé la surprise en offrant une expérience de jeu intelligente et intéressante, mais aussi un monde riche et vivant. À l'instar de certains RPG, on pouvait en découvrir de plus en plus au fil du jeu via des textes et des livres récupérés çà et là. Dark Horse ne s'est pas plus investi que ça dans cet ouvrage : *the Dunwall Archives* se contente de compiler les textes d'ambiance issus du jeu, le tout agrémenté d'artworks, dont certains inédits. Tout l'univers du jeu y est posé, prêt à être utilisé par un MJ désireux de jouer dans l'ambiance fantastico-steampunk de *Dunwall*. On remarque aussi la présence d'une carte du continent et de la cité, faisant du livre un supplément d'univers parfait. Dommage qu'il ne soit pas traduit en français. Il n'en reste pas moins inspirant et magnifique.

Julien Dutel

Éditeur • Dark Horse

Matériel • Livre de 212 pages couleur, format comics.

Prix constaté • 39,99 \$ (~30 €)



STAR WARS

LE CODE DU CHASSEUR DE PRIMES

Boba Fett au rapport !

Vous l'aurez constaté, la saga *Star Wars* revient en force (hum) sur tous les supports : ciné, tv, jeux, goodies, etc. et il est parfois difficile pour les fans de faire le tri dans toute cette profusion. Les guides consacrés à la saga de Papy Lucas sont légion mais une série en particulier se démarque du lot.

Après *Le Manuel des Jedi* et *Le Livre des Sith*, voici le troisième guide (format A5), consacré cette fois exclusivement aux chasseurs de primes. L'ensemble est rédigé sous forme de rapport officiel de la Guilde mais les textes sont annotés tout du long par des chasseurs bien connus dont le célèbre Boba Fett, ce qui rend la lecture beaucoup plus vivante. Cet ouvrage qui ne paye au premier abord pas de mine sera un guide parfait pour les joueurs et MJ de SW JdR, ainsi que ceux qui souhaiteraient approfondir leur connaissance de cet univers.

Cyril Rolland

Auteurs • collectif

Éditeur • Larousse

Prix constaté • 16,50 €



ROMAN (VF)

LES FANTÔMES D'EDEN

Une petite ville si paisible...

Été 1978. Cinq gamins s'aventurent dans les Everglades pour élucider un mystère. Cette aventure se conclut par un meurtre. Trente ans plus tard, le chef de cette bande, le Dr. Becker, est assassiné. Quel est le lien entre ces deux événements et la mort d'un brillant généticien spécialiste du clonage ? Patrick Bauwen (le Pat de *Pat et Chris*, scénaristes mythiques de la V1 de *Casus*) mène ce thriller de main de maître, jonglant entre le passé et le présent, distillant les informations mine de rien et jouant sur les apparences pour nous amener finalement à la compréhension de l'intrigue.

Le roman est facile à adapter pour *COPS*, *Crimes* et *CO Contemporain*, mais aussi pour l'AdC par l'ajout d'une touche de fantastique que l'on trouvera facilement entre le bayou de Floride et la thématique du clonage. Et, surtout, le traitement du héros pourrait être repris de façon intéressante pour un *one-shot*.

Marc Sautriot

Éditeur • Albin Michel

Auteur • Patrick Bauwen

Prix constaté • 22,50 €



BD

COMPLAINTE DES LANDES PERDUES T.8

L'album du deuil

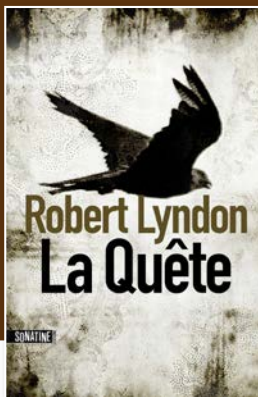
Philippe Delaby, l'illustrateur de cette série centrée sur les chevaliers du pardon (Rosinski a dessiné le premier cycle), est malheureusement décédé le 29 janvier 2014, à 53 ans. Un drame aussi pour la série, avec 33 pages dessinées seulement. C'est Jérémie, un élève de Delaby, qui a repris le flambeau pour terminer un album essentiel puisqu'il fait le lien avec le premier cycle. Une contrainte qui pèse sur la fluidité du récit, d'ailleurs. Dans cet univers celtique et mélancolique, Sill Valt le chevalier arrive au bout de son chemin et le mystère du terrible Guinea Lord va enfin être levé. Vous trouverez (p.19) une excellente idée. Le chevalier se rend au château de la Dame à l'Hermine qu'il suspecte être une morigane. Sur le chemin qui mène aux portes se dresse une foule de miséreux. Du classique. Sauf qu'il n'y a que des hommes, aveugles, déments, subjugués par la Dame. Une horde de pauvres hères vindicatifs, victimes de la sorcière. Pas dangereux mais qui pose l'ambiance. À replacer.

Tête Brûlée

Éditeur • Dargaud

Auteur • Delaby, Jérémie, Dufaux

Prix constaté • 14,50 €



ROMAN (VF)

la quête

Une campagne clés en main

Vous appréciez les récits construits, servis par un style à la fois accessible et puissamment évocateur ? Direction votre librairie, rayon roman historique. Robert Lyndon signe avec cet ouvrage un coup de maître (de jeu ?). Sa plume, forgée d'un bel alliage combinant son intérêt pour le Moyen Âge, sa passion pour la fauconnerie et son goût pour l'exploration, entraîne le lecteur loin dans le passé (à la veille de la première croisade) et au large des côtes anglo-normandes (jusqu'aux portes du Levant). On embarque aux côtés d'une équipée guidée par le ténébreux Vallon, chevalier franc disgracié. Et il y aura beaucoup à apprendre sur chacun des membres du groupe. Côté inspiration, *Guildes* s'impose immédiatement pour adapter autour d'une table de jeu les nombreux éléments de *La Quête* que l'on pourrait mettre en scène. Cap sur la piste des faucons gervants immaculés !

Laurent Séré

Éditeur • Pocket

Auteur • Robert Lyndon

Prix constaté • 10,90 €



JEU DE CARTES (VF)

KEMBLE'S CASCADE

Un jeu qui est un Ovni
avec des Ovnis

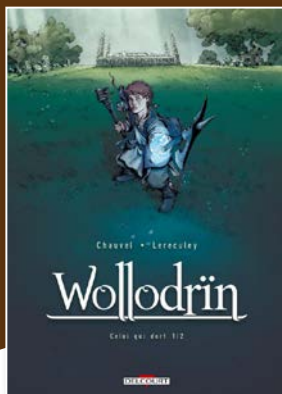
Ce jeu a marqué les esprits lors du salon d'Essen en Allemagne à la fois par son côté graphique vintage et par son système particulier. Il rappelle les jeux vidéos de type *Shoot'em Up* dans lequel vous jouez des pilotes qui tentent d'amasser le plus de gloire possible. La particularité vient du fait que le plateau principal est constitué de 5 barquettes qui accueillent 3 ou 4 cartes en fonction du nombre de joueurs. Afin de simuler l'espace qui défile devant le pare-brise de votre vaisseau, à chaque tour vous allez enlever les cartes de la dernière barquette, ou rangée, et la placer ainsi vidée au premier rang et la réalimenter en cartes Espace. Votre caisse va se déplacer sur ce plateau dynamique quoique tangible. Rien que pour ce principe, il est intéressant de découvrir ce jeu hors normes.

Farid Ben Salem

Éditeur • Filosofia

Matériel • Boite contenant cartes, figurines, plateaux, pions.

Prix constaté • 36 €



BD

WOLLODRIN T.5

Plus enfantin

Avec Wollodrin, on suit le développement d'une des meilleures séries de fantasy du moment. Ce tome 5, le premier volet d'une histoire qui sera bouclée au prochain album, marque pour l'instant une rupture avec les quatre tomes précédents. En effet, on ne retrouve aucun des personnages présents dans les premières histoires. On suit la quête naïve d'un jeune nain handicapé qui va s'aventurer dans le pays interdit pour les yeux d'une camarade de classe. Le ton est plus léger, même si on sent bien que les enjeux plus profonds ne sont pas loin.

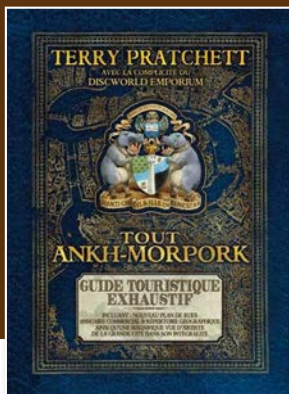
L'inspiration ? Les nains se sentent à l'étroit dans leur royaume souterrain et certains commencent à avancer l'idée que les portes du pays interdit, scellées depuis des siècles en raison du mal qui ne doit jamais revoir la lumière, pourraient être rouvertes. Thème classique qui peut donner lieu à un beau contexte de campagne, avec une dimension politique, des missions d'exploration ponctuelle ou de l'épique (croisade ou scénario catastrophe).

Tête Brûlée

Éditeur • Delcourt

Auteur • Chauvel, Lereculey, Lou

Prix constaté • 14,95 €



LIVRE (VF)

TOUT ANKH-MORPORK...

Plus aucune excuse !

« Nous devons mettre le visiteur en garde : les danses traditionnelles ne sont pas toutes innocentes. Un petit groupe de danseurs Morris Ninjas s'introduit de temps en temps furtivement dans la ville pour exécuter à l'improviste des cabrioles parfois meurtrières. En aucun cas on ne doit s'approcher d'eux, et, dès qu'on les a repérés, il faut signaler leur présence au Guet Municipal ». Voilà ce que je viens de lire en ouvrant au hasard ce matin le guide touristique exhaustif récemment publié par l'Atalante. Étrange clin d'œil du destin moins d'une semaine après les tragiques événements de *Charlie-Hebdo*... Quoiqu'il en soit, ce superbe bouquin est à acheter d'urgence si vous êtes amateur de l'univers déjanté de Pratchett. Conçu comme un véritable guide touristique, cela se déguste à petites doses en cherchant les clins d'œil et références aux romans. Quand au système, oubliez GURPS et jetez à coup d'œil à celui de *Wastburg*, dérivé du FU System. Muni des deux, vous n'avez plus aucune excuse pour ne pas jouer au Disque-Monde...

Philippe Rat

Éditeur • L'Atalante

Auteur • Terry Pratchett et le Discworld Emporium

Matériel • 128 pages couleur + carte

Prix constaté • 35 €



JEU DE PLATEAU (VF)

DEAD OF WINTER

L'hiver vient...

Même si l'hiver est à la mode, merci *Game of thrones*, il n'a pas fallu attendre trop longtemps pour y mélanger un genre très sollicité : les zombies. D'un autre côté, se faire courser par des zombies avec un froid de canard, ça réchauffe ! Chaque joueur gère un groupe de survivants au sein d'une colonie. Le but pour la victoire étant de réussir l'objectif commun. Oui c'est du coopératif comme la plupart de jeux de zombies mais à la fin de la partie vous pourrez faire valoir votre égoïsme si vous accomplissez plus d'objectifs personnels que les copains. D'ailleurs l'un de ces objectifs personnels a pour nom : trahir ! Tout un programme. Il se dit que ce jeu pourrait être le digne successeur d'un des plus fameux jeux de ces dernières années : *BattleStar Galactica*. A vous de vous faire une idée...

Farid Ben Salem

Éditeur • Filosofia

Matériel • Boîte contenant cartes, tuiles, figurines carton, dés spéciaux

Prix constaté • 60 €



ROMAN (VF)

FOUDRE DE GUERRE

Pulp & Superpouvoirs

Si vous ne connaissez pas encore *Les Chroniques du Grimnoir*, la parution du troisième et dernier tome est une occasion à ne pas manquer : un cocktail original et détonant où l'ambiance pulp et les superpouvoirs font très bon ménage. Dans les années trente, le monde est au bord de la guerre totale entre l'empire du Japon et les États-Unis et les deux camps se défont à coups de zeppelins géants, d'armes terrifiantes (le rayon de paix !), mais surtout d'actifs survitaminés. Car, en parallèle du choc des nations, deux titans d'un autre monde s'affrontent pour leur survie, menaçant d'éradiquer l'humanité.

Ce dernier tome est à la hauteur, ça dynamite, ça disperse, ça ventile et pas qu'un peu... Un setting passionnant pour CO contemporain, très facilement transposable puisque les Voies de Mutants sont globalement inspirées de ces romans !

Laurent Kegron Bernasconi

Éditeur • L'Atalante
Auteur • Larry Correia
Prix constaté • 23 €



JEU DE CARTES (VF)

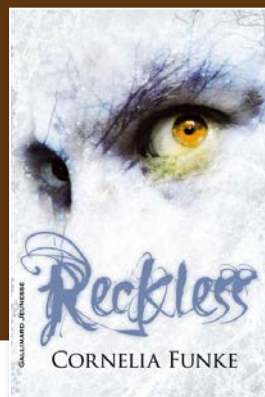
LA ROSE NOIRE

Au nom de la rose

Agathe poursuit sa politique cross-média en s'attaquant aux jeux de cartes. Le nouveau venu se déroule, de fait, dans l'univers des *Ombres d'Esteren*, dont on retrouve les superbes illustrations celtico-gothiques. Les fans d'Esteren ne seront donc pas déçus et sont certainement les premiers « clients » visés. Car sur la forme, c'est réussi et le matos est beau, même si le dépiautage est risqué. Sur le fond, les joueurs doivent démasquer en temps limité un criminel et ses complices. Un autre joueur prend le rôle de l'assassin dont le but est, à l'inverse, de retarder l'enquête et de tuer les suspects. Le jeu demande peu de déduction et de réflexion et ce sont essentiellement la chance et le tirage des cartes qui conduisent à la victoire (le seul moyen de connaître le coupable est de tirer les cartes qui l'indiquent). Bien qu'elle ne modifie pas particulièrement le jeu, la dimension théâtrale introduite par les personnalités donne néanmoins un peu de relief à l'ensemble.

Géraud « myvvyrian » G.

Éditeur • Agathe Games
Matériel • Boîte avec plateau, jetons et cartes de jeu
Prix constaté • 29,90 €



ROMAN (VF)

RECKLESS

Il était une fois...

Jacob Reckless est un chasseur de trésor. Quand il était enfant, son père a disparu mystérieusement du domicile familial. Un jour, Jake a découvert dans le bureau de son père un miroir magique qui mène au « monde derrière le miroir », une sorte d'Europe au temps des contes de fées. Jake y passe plusieurs années à la recherche de son père et y devient célèbre en servant l'Impératrice, pour le compte de qui il cherche des objets magiques. Un jour, son frère cadet est victime de la Sombre Fée et se transforme peu à peu en Goyle, une créature à peau de pierre. Jake tente de le sauver...

En deux tomes (bientôt trois), *Reckless* nous plonge dans un univers fantastique, reprenant à son compte des éléments de notre enfance mais en les adaptant à la sauce « *Aventure* ». Série *a priori* « pour ados », *Reckless* s'adresse aussi aux adultes et aux rôlistes de tous âges qui y trouveront une belle source d'inspi.

Marc Sautriot

Éditeur • Gallimard Jeunesse
Auteur • Cornelia Funke
Prix constaté • tome 1 : 15,25 € ;
tome 2 : 19,50 €



BD (VF)

STAR WARS — DARK TIMES

La déchéance des Jedis

L'univers étendu de *Star Wars* (c'est-à-dire l'univers développé dans les romans, BD et jeux) a fait l'objet d'une production plutôt inégale, avec son lot de petits bijoux et une masse de trucs plus ou moins moyens, sans parler de ce qui est carrément pourri. *Dark Times* fait partie du haut du panier. Cette série BD au dessin plutôt agréable se déroule juste après l'épisode III et raconte la fuite de deux Jedis, Dass Jennir et K'rukh. Chacun de leur côté, ils sont forcés de mener une vie d'aventurier qui va parfois à l'encontre des préceptes Jedi, pour échapper à Dark Vador.

Si on fait abstraction de la période, *Dark Times* sera plus qu'une bonne BD pour les rôlistes fans de *Star Wars* : il y est question de pirates, de contrebandiers, d'esclavage, de prostitution, de planètes éloignées... Autant dire que les MJ y trouveront moult inspirations pour *Aux confins de l'Empire* !

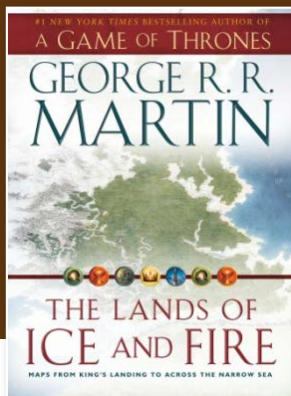
Marc Sautriot

Éditeur • Delcourt

Auteur • Randy Stradley et Douglas Wheatley

Matériel • 6 tomes

Prix constaté • 14,90 € par tome



CARTES (VO)

THE LANDS OF ICE AND FIRE

Cartographie du Trône de fer

Si l'intrigue de la saga de G.R.R. Martin est centrée sur Westeros, l'action s'étend aussi sur le continent d'Essos. Pourtant, il faut attendre le tome 3 de la série pour découvrir la carte de la Baie des Serfs, à côté de celle de Westeros, et le tome 5 pour celle des Cités libres.

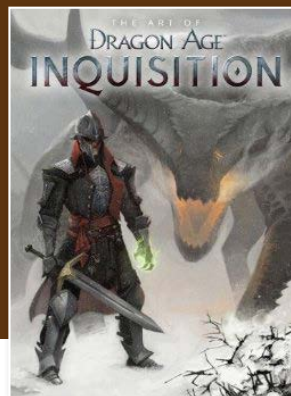
The Lands of Ice and Fire fournit donc aux lecteurs et aux rôlistes indispensables cartes qui permettent enfin d'avoir une vision globale du monde, au nombre de douze, toutes très belles. Certaines se recoupent, puisqu'elles représentent le monde à des échelles différentes, et celles de Westeros et de Port-Réal sont déjà connues. Mais celles d'Essos et au-delà, plus rares, sont d'autant plus précieuses, tout comme l'est le plan de Braavos, qui permet de comprendre que cette cité est la Venise locale. Malgré un prix un peu élevé, ce coffret aux cartes de belle facture est chèrement recommandé aux fans de cet univers.

Marc Sautriot

Éditeur • Bantam Books

Matériel • 1 étui A4 contenant 12 cartes couleur (91 x 61 cm)

Prix constaté • 40 \$



ARTBOOK (VO)

THE ART OF DRAGON AGE INQUISITION

Le retour du dragon

Dragon age n'en finit pas de générer des produits dérivés. Après des comics, des romans, un film d'animation médiocre, un JdR sympathique et un premier livre d'univers (*The World of Thedas*) magnifique, dans l'attente du prochain volet de la série dans quelques mois... voilà que sort, afin de fêter l'arrivée de *Dragon Age Inquisition*, un artbook massif reprenant tous les travaux graphiques effectués autour de ce dernier volet. Si vous êtes fan de cet univers (et encore plus si vous pratiquez le JdR *Dragon Age* de chez *Green Ronin*), cet ouvrage est une magnifique source d'inspiration visuelle. On y retrouve croquis préparatoires et artworks, personnages et décors, éléments architecturaux et statues... depuis l'Ouest désolé jusqu'à Férelden en passant par Val Royeaux et la Dalatie. Un bonheur pour l'esthète et une myriade d'images à mettre devant les yeux de ses joueurs ou simplement dont s'inspirer. Voilà un livre qu'aucun amateur de l'univers ou de son identité visuelle ne regrettera d'avoir acheté.

Julien Dutel

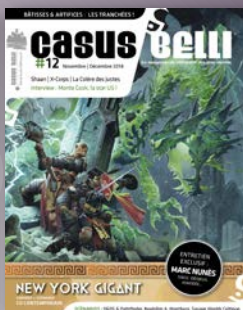
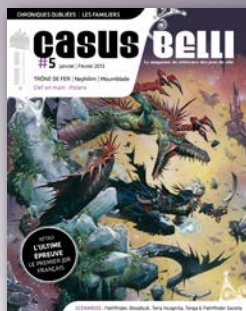
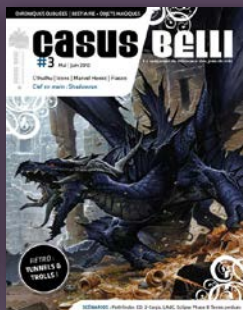
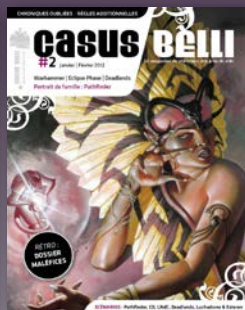
Éditeur • Dark Horse

Matériel • 264 pages A4 couleur

Prix constaté • 39,99 \$ (~33 €)

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS DE **CASUS BELLI** !

ÉPUISÉ !



COMMANDEZ-LES
EN LIGNE SUR
black-book-editions.fr

ou ENVOYEZ UN
CHÈQUE
DE 9,50 € PAR NUMÉRO
(SAUF LE HORS-SÉRIE
À 19,90€) + 7,50 € DE FRAIS
DE PORT À L'ORDRE DE
BLACK BOOK ÉDITIONS
AVEC VOTRE NOM,
PRÉNOM, ADRESSE,
À L'ADRESSE SUIVANTE :
Black Book Éditions
14 rue Gorge de loup,
Bât. C, 69009 Lyon



**casus
belli**
Le magazine de référence des jeux de rôle

www.black-book-editions.fr



Les chemins de la mémoire

AVANT-PROPOS

Enfin du Pathfinder à la sauce française !

Sommaire

Avant-propos	94
Synopsis	96
Crise d'amnésie	98
Le secret de contrebandier	112

Auteur

Loïc Feitz

Illustrations & plans

Jeex

Remerciements de l'auteur des Chemins de la mémoire

Merci à Anté, Eusebio, Gabriel et Philippe pour avoir testé avec entrain cette campagne.
— Loïc



« La mémoire est la sentinelle de l'esprit », écrivait William Shakespeare. Et ce bon vieux Bill n'avait pas pour habitude de souiller ses pages avec des billevesées. Il est grand temps d'endormir les réflexes, de dépoussiérer les habitudes et d'anesthésier les vigies de nos imaginations. Cher MJ, toi qui t'apprête à lire ces pages et à emmener les joueurs sur le grand chemin de l'oubli, je t'envie. Car le voyage qui t'attend est plein de surprises !

Bienvenue ! Bienvenue dans cette grande ville portuaire qui n'a pas de nom – et donc qui les a tous ! – et qui va devenir le théâtre pour trois numéros de la grande campagne *Les Chemins de la mémoire*. *Casus* renoue ainsi avec sa propre tradition de création française dans le genre fédérateur du médiéval-fantastique. Si *Laelith* est le joyau le plus resplendissant de ce passé d'excellence, la couronne n'en est pas moins sertie de nombreuses gemmes et nous espérons que ce que l'on vous propose aujourd'hui ira modestement prendre place au panthéon de ses prestigieuses aînées.

Cette campagne n'a pas été le fruit d'une commande mais une proposition. Au départ, Loïc Feitz, trente ans de jeu au compteur, une présidence d'un club à Lyon au siècle dernier et gérant d'un magasin à Strasbourg, l'a écrite pour ses potes qui ont arpenté ces chemins sans souvenir pendant d'innombrables heures de jeu.

La proposition a atterri dans sa première version il y a plus de quatre ans maintenant sur le sable de la plage privée de *Black Book Éditions* où un barbu parmi d'autres l'a considéré d'un œil distrait pendant de longs mois avant de l'ouvrir et d'en apporter le contenu à la rédaction de votre mag' favori.

Entre la première version proposée par l'auteur et la campagne que vous allez lire, le travail de Loïc a été horriblement maltraité, très raccourci, remanié, densifié, charcuté, opéré, génétiquement modifié, cloné, ingéré, digéré, régurgité. Bref, on parle d'un processus d'édition classique, mais il serait plus honnête de proposer directement aux auteurs qui nous envoient des textes d'aller jouer dans un mixer en marche posé au milieu d'une autoroute la nuit.

Grande campagne urbaine à thème

Au final, tout est là. Les trois épisodes, les six scénarios sont déjà écrits et figés, prêts à s'enchaîner sans fausse note ni délai sur ce numéro et les deux prochains. Le résultat nous plaît. Et on espère que ce sera le cas pour nos lecteurs. *Les Chemins de la mémoire* sont motorisés en *Pathfinder*. Déjà parce que c'était le choix de départ de Loïc et puis parce qu'une majorité de rôlistes est familière avec le corpus de règles hérité de *D&D*, sous toutes ses déclinaisons. Mais il serait dommage de la réduire à « du *Pathfinder* », ou même à « du *Donj* » tel qu'on a l'habitude d'en rencontrer. Cette campagne porte avant tout le label *Casus*. Il s'agit d'un grand scénario urbain, qui prend les personnages dès le

départ, à la sortie du processus de création, pour les plonger dans un contexte générique qui peut donc s'adapter sans difficulté à tous les univers et ambiances *med-fan*. Les règles existent mais elles sont secondaires par rapport au thème et à l'enjeu de la campagne : l'oubli, le « pourquoi », le « comment », le « qui » et les moyens de répondre à toutes ces épineuses questions.

Décidément, après *Oblis* dont nous attendons impatiemment la suite (la création est une muse farouche et chaotique qu'on ne dompte pas aisément), le thème de l'oubli et de la mémoire effacée stimule l'équipe de rédaction. Évidemment, il ne s'agit pas en soi d'un ressort dramatique révolutionnaire, mais au contraire d'un effet de manche bien connu de scénaristes de tout poil. Maintenant, la façon dont *Les Chemins de la mémoire* développent le parcours vers le souvenir et la vérité de quelques héros, et non plus d'une nation, est vraiment excitant.

« Vous vous réveillez avec la plus horrible des gueule de bois, sur un tas de poisson puant. Les mouettes semblent se rire de vous, le soleil vous martèle le crâne aussi sûrement que le feraient mille marteaux d'airain. Et vous ne vous souvenez de rien. Pour être précis, vous avez oublié les trois derniers mois de votre vie. Pas



un, pas quatre mais trois mois... étrange. »

Faites votre sauce ! À partir de cette entrée en matière déconcertante mais pleine de promesses – la page blanche est angoissante mais qui n'a jamais rêvé d'un nouveau départ ? – c'est aussi la construction et la structure de l'intrigue et de l'enquête qui ont séduit la rédaction. La campagne se projette sur un temps long. En ce sens, elle est parfaitement réaliste, avec des commandes d'ingrédients qui prennent des semaines, des interlocuteurs qui ne sont pas toujours disponibles et un scénario qui offre tout loisir d'explorer les quêtes secondaires et les pistes nombreuses que proposent *Les Chemins de la mémoire* dans une ville qui prend corps et âme au fur et à mesure des rencontres. Cette façon de jouer fait tout le sel du jeu en campagne et propose un cadre idéal pour tout MJ imaginatif qui souhaiterait aménager ses propres interludes, ses rajouts maisons.

Il est totalement conseillé ici de faire sa sauce et de rallonger, de rajouter et d'intégrer vos intrigues et vos PNJ. D'ailleurs, pour reparler d'*Oblis* et pour ceux que la mécanique de MJ intéressent, je vous propose de vous reporter à l'excellent développement de Raphaël Bombayl sur une campagne structurée par des arcs narratifs, des intrigues secondaires, des opportunités et des complications, page 183 et suivantes du *Casus Belli* #4. Sans que *Les Chemins de la mémoire* aient été écrits selon cette trame, le cadre s'y prête toutefois et ce petit détour méthodologique pourrait inspirer les plus bricoleurs.

Synopsis

Épisode 1 (CB#13)

Scénario 1. *Qui êtes-vous ? Où êtes-vous ? Et quelle est cette atroce odeur ? On dirait du poisson qui pourrit au soleil... Attendez ! C'est exactement ça. Et la tête qui résonne comme un carillon de cathédrale.* Les PJ ont oublié trois mois de leur vie. Plus troublant encore, une lettre de l'un d'eux, adressé à lui-même à l'auberge, semble indiquer que c'était prévu. Et désigne un certain Jilian Pellinoy comme l'ennemi des PJ. Remonter sa propre piste semble la seule issue pour ne pas céder à la panique. Elle démarre à l'échoppe d'Achille l'alchimiste, comme le suggère la lettre. Les PJ vont devoir réunir les ingrédients exotiques nécessaires à l'élaboration d'une étrange potion pour simuler une maladie rare. Dans quel but ? Être admis dans un sanatorium mystérieux par l'intermédiaire d'un certain Kolbytur qui a pour l'instant quitté la ville. Chemin faisant, les PJ vont également se rendre compte qu'ils ne sont pas les seuls à souffrir d'amnésie et il semblerait bien qu'une bande de contrebandiers louches soit impliquée.

Scénario 2. La recherche des ingrédients pour la potion, censée remettre les PJ sur les traces de leur passé, les amène à croiser la route des frères Firetell, d'horribles contrebandiers. Une intervention s'impose sur leur bateau ainsi qu'à leur entrepôt en ville. Place à l'action, sur mer ou sous terre. C'est à l'occasion de ces descentes musclées que les héros verront pour la première fois un des clients des frères Firetell : les « *Faiseurs d'oubli* ». Ce gang de malfaçons recherche une étrange poudre qui ferait perdre la mé-

moire immédiate et permettrait à ces malandrins de multiplier les larcins en toute impunité.

Épisode 2 (CB#14)

Scénario 3. Le troisième volet fourmille de fausses-pistes. Tout d'abord, il propose au MJ plusieurs interludes à tiroirs à placer quand bon lui semble dans la campagne. Ces intrigues secondaires ont pour but de donner corps à la ville et de créer des relations durables – positives ou négatives – avec des PNJ (et au passage gagner l'expérience nécessaire pour affronter les « *Faiseurs d'oubli* »). Le scénario dans lui-même emmènera les PJ dans une vieille tour où sont censés se retrouver les « *Faiseurs d'oubli* », mais une mauvaise surprise les y attend. Enfin, une druide demi-elfe mal intentionnée va instrumentaliser les PJ en leur faisant croire qu'elle élabore une remède capable de leur rendre la mémoire et de soigner un scientifique. En fait, la demi-elfe entend empoisonner ce dernier, qu'elle considère comme un ennemi de la nature. Les PJ deviendront-ils des meurtriers ?

Scénario 4. Les PJ, qui devraient avoir compris à ce moment de la campagne le *modus operandi* des petits larcins des « *Faiseurs d'oubli* », décident de leur tendre un piège. Un noble confie de très beaux bijoux à un tailleur pour qu'il les dispose sur une robe pour sa femme. L'information est sûrement arrivée aux oreilles des brigands. La planque chez le tailleur aboutit sur une course poursuite folle où les PJ pourront enfin voir leurs ennemis à l'œuvre et découvrir leur gaz « *de l'oubli* ». Avec, au bout du compte, une véritable chance de capturer l'un d'entre eux. Quoi qu'il arrive, de nombreuses questions restent en suspens. Ce

volet permet également de clore certaines intrigues secondaires.

Episode 3 (CB#15)

Scénario 5. Le grand final, en deux temps. Tout d'abord, les PJ doivent atteindre le repaire des « *Faiseurs d'oubli* », quelque part dans les falaises à distance raisonnable de la ville. En explorant le repaire, les héros comprendront que ce groupe criminel est un assemblage hétéroclite d'allumés mystiques vénérant une divinité perverse sous la tutelle du prêtre Pharagoss, que les « *Faiseurs d'oubli* » sont alliés à Couar, une petite frappe au réseau long comme le bras et que leurs activités lucratives cachent un projet de plus grande envergure qui transforme de pauvres gens en sujets d'expérimentations horribles en rapport avec la mémoire. Est-ce le sort qui a été réservé aux PJ il y a trois mois ? Même en cas de victoire, les PJ n'ont toujours pas retrouvé le fameux Jilian mentionné dans la lettre qu'ils s'étaient laissés à eux-mêmes. Mais tout indique que les réponses à leurs questions se trouvent dans ce fameux sanatorium après lequel ils courent depuis si longtemps.

Scénario 6. La potion commandée au début de la campagne est enfin prête. C'est l'heure du grand saut ! Les PJ vont tenter de se faire admettre au sanatorium par l'intermédiaire de Kolbytur, revenu en ville. Ou en l'espionnant. Une fois sur place, réussiront-ils là où ils avaient échoué une première fois ? Quel est donc le grand mystère de leur amnésie ? Qui tire les ficelles et pourquoi ? L'auteur propose au final trois fins alternatives, au choix du MJ, selon ses préférences, le ton qu'il souhaite donner à la campagne et les suites éventuelles qu'il entend développer.

Quelques conseils de maîtrise

Un MJ expérimenté ne découvrira sans doute pas grand-chose de neuf dans les lignes suivantes mais ces quelques conseils élémentaires, avant de se lancer dans une campagne de cette nature, pourront toujours servir.

Agenda

Il ne s'agit pas d'un scénario classique où les PJ foncent sur des rails, tout droit jusqu'au boss de fin de niveau. Demandez à vos joueurs de tenir un agenda de campagne, avec les dates, les rendez-vous pris. L'élément le plus important de cette chronologie est le moment où Achille l'alchimiste aura fini de préparer la potion qui sert de déclencheur au dernier scénario. Cette technique permettra à vos joueurs de se projeter plus facilement dans le temps long que propose ce scénario. Cela incite également à profiter des temps calmes pour explorer pistes secondaires et intrigues parallèles proposées dans les scénarios (ou celles de votre cru). Si vos joueurs sont uniquement focalisés sur ce qu'ils croient être la piste prioritaire, ils vont rater une partie de l'intérêt de la campagne. N'hésitez donc pas à leur faire comprendre cette façon de jouer, quitte à faire passer trois ou quatre jours, ou même une semaine sans qu'il ne se passe rien de spécial s'ils attendent que l'histoire principale avance d'elle-même. Après ça, ils devraient comprendre qu'il n'y a pas d'urgence dans la campagne et ils devraient se jeter sur les intrigues que vous leur proposerez alors. Une fois que les joueurs ont pris l'habitude de l'espacement dans le temps, le problème ne se posera plus.

Contacts

Les PJ vont croiser de nombreux PNJ au cours de la campagne et il est facile de s'emmêler les pinces dans les noms, les fonctions, les lieux où ils ont été rencontrés, etc. Si vous ne voulez pas passer votre temps de maîtrise à rappeler toutes ces informations à vos joueurs, invitez fortement vos joueurs à tenir un petit journal de contact pour être au clair sur les différents PNJ. Vous passez du temps à préparer ces parties, vous êtes en droit de leur demander un effort minimum et d'investissement dans le scénario à venir.

Background des PJ

Pour plus de dramaturgie, n'hésitez pas à lier l'historique des PJ qui débutent niveau 1 à l'aventure. Certains PNJ pourraient être natifs de la ville ou du quartier du port, et il pourrait être d'autant plus intéressant de lier directement aux PJ les événements ou les PNJ décrits dans les scénarios : parents, amis, employeurs. Au contraire, d'autres PJ pourraient être arrivés en ville dans les trois mois et avoir du coup totalement oublié ce qu'ils font là. La découverte de leur venue en ville pourrait faire l'objet d'une petite intrigue secondaire à part, d'une rencontre avec un PNJ ou d'une situation cocasse, en rapport ou non avec l'intrigue principale de la campagne. Enfin, les PJ pouvaient ne pas se connaître avant ces trois mois fatidiques, les présentations sont donc à refaire, tout en tentant de comprendre pourquoi leurs destins sont désormais liés.

Il ne reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture et une bonne balade sur *Les Chemins de la mémoire* !

Tête Brûlée



Les chemins de la mémoire

SCÉNARIO 1 • Crise d'amnésie

En quelques mots...

Qui êtes-vous ? Où êtes-vous ? Et quelle est cette atroce odeur ? On dirait du poisson qui pourrit au soleil... Attendez ! C'est exactement ça. Et la tête qui résonne comme un carillon de cathédrale. Les PJ ont tout oublié. Plus troublant encore, une lettre de l'un deux, laissée à lui-même à l'auberge, semble indiquer que c'était prévu. Remonter sa propre piste semble la seule issue pour ne pas céder à la panique.

Fiche technique

TYPE • Scénario bac à sable
PJ • 4 à 5 aventuriers de niveau 1
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★★☆☆



Introduction

Les PJ se retrouvent sur un tas de poissons au port, ne sachant pas ce qu'il leur est arrivé. **Ils n'ont absolument aucun souvenir des trois derniers mois de leur vie.** Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant.

« Et plaf !

Voilà le premier son que vous entendez en ressortant d'un long sommeil. Vous êtes trempés et vous puez le poisson. Vous entendez des voix au loin, couvertes par des cris de mouettes. L'odeur de la mer se mêle à celle de poisson. Le sol est dur et visqueux : pas de doute, vous êtes sur un quai, sur un tas de poissons. Mais où ? Aucune idée. D'ailleurs, vous n'avez aucune idée de comment vous êtes arrivés ici, ni de ce qui s'est passé la veille ou la semaine dernière. Pire, pas même le mois dernier... Maintenant, vous avez froid - faut dire que vous êtes vêtus de haillons mouillés. Mais qui est donc ce gros type qui vous regarde avec cet air sérieux depuis un bon bout de temps ? »

Ce « type », c'est **Gustave Frangequin**, le patron de l'auberge des *Trois Rivières*.

Premiers indices

Gustave Frangequin est un homme d'une quarantaine d'années, un peu gros, vêtu d'une tenue ample. C'est un homme posé et très patient. Il pense que les PJ se payent une gueule de bois de tous les diables. Accoutumé des réveils difficiles, il s'autorise quelques commentaires du genre : « *Alors vous êtes enfin réveillés ? Qu'est-ce qui vous est arrivé ?* » Gustave explique qu'il est le patron de l'auberge voisine, les *Trois rivières*. Il partait faire ses courses au port quand il a vu les PJ sur le quai. Gustave répond à l'ensemble de leurs questions :

- Il leur indique la date et le lieu où ils se trouvent (à votre discrétion)
- Il leur raconte les principaux événements récents (suivant votre campagne), en particulier un vol d'une relique dans un des temples de la ville et de la pagaille que cela a provoqué au sein des services d'ordre. (Il s'agit d'une fausse piste sans aucun lien avec notre affaire. Libre à vous d'en ajouter d'autres, notamment en lien avec l'histoire de votre groupe).
- Il connaît les PJ parce qu'ils logent depuis **dix jours** chez lui et qu'ils ont payé la semaine dernière **pour un mois d'avance !**
- Il ne les a pas vus depuis au moins une semaine, depuis qu'ils ont payé leur chambre.
- Il ne connaît pas la raison de leur présence ici. Il sait simplement qu'ils lui ont demandé où se trouvaient les temples de la région, une guilde de magie et des adresses d'alchimistes
- Il leur précise qu'ils lui ont confié une bourse « *au cas où* ».

Gustave les conduit à son auberge et leur rend leur bourse. Elle contient deux anneaux en argent joliment ciselés, de tailles différentes et d'une valeur de 50 po chacun. Ils n'arborent aucun signe particulier (il s'agit simplement d'un peu d'argent mis de côté...).

Une discussion entre les PJ permet d'établir qu'ils ne se souviennent d'aucun événement depuis les trois derniers mois. S'ils ont habité dans cette ville auparavant, ils en reconnaissent les quartiers et les habitudes. Si le groupe s'est formé dans les trois mois, c'est le moment de refaire les présentations.

En s'examinant, voilà ce que les PJ peuvent déduire :

- Ils ont pour seuls vêtements des toges grisâtres, déchirées et tâchées. Aucun signe particulier. ➔

Aide de Jeu : auto-lettre

Voici une note essentielle au cas où on perdrait encore la mémoire : Jilian Pellinoy est notre ennemi ! Il possède une arme qui fait perdre la mémoire, il ne faut surtout pas croire à ses mensonges. Il a déjà tué trois personnes et recommencera si on ne l'arrête pas. Si le piège au marché ne fonctionne pas, cela signifie qu'on aura encore tout oublié. Inutile de le chercher sous ce nom en ville, on perdrait notre temps. Il faut absolument demander à Achille l'alchimiste de refaire la potion afin de recommencer l'enquête pour retrouver la cachette de cet infâme personnage.

- Ils ne se sont pas rasés depuis plusieurs jours.
- Ils n'ont sur eux aucune arme, bijou ou objet de valeur. Et pas le moindre sou vaillant en poche.
- Certains déplorent des traces de coups (surtout les combattants). Un jet réussi de Premiers Secours DD10 permet de déterminer, au vu des hématomes, qu'ils se sont battus durant les derniers jours et qu'ils ont reçu des coups contondants (mais également qu'ils ont été soignés !).
- Un PJ (plutôt un érudit) a une vieille tache d'encre verte sur l'index gauche (datant de plus d'un mois)
- Un PJ (plutôt un bon nageur) a une vieille trace de morsure de cinq centimètres de large au niveau de la main.

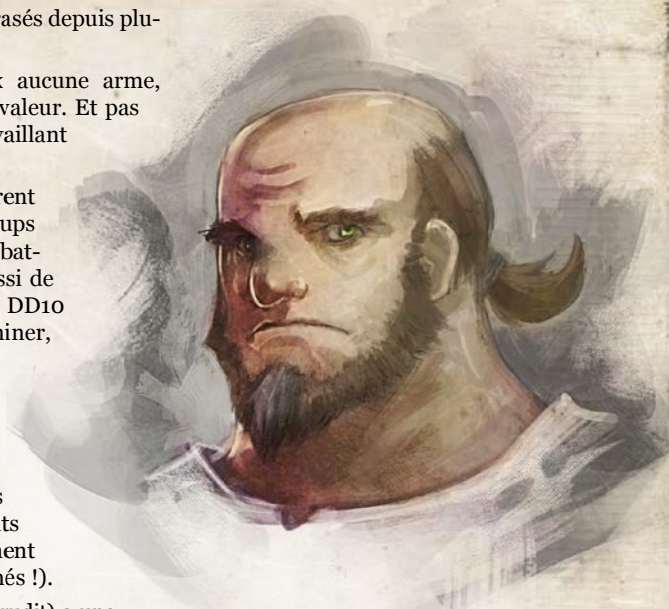
Si un PJ réussit un jet de Premiers Secours DD15, il déduit qu'ils ont été sans doute drogués pour être endormis (ils ressentent des séquelles comme le mal de tête, la bouche pâteuse).

Un jet de Perception ou de Premiers Secours DD25 permet de trouver une marque identique sur tous les PJ. Cette marque est une petite blessure faite par une petite pointe, à l'arrière de la tête, au-dessus du cou, comme si on leur avait enfoncé une aiguille dans la tête.

Aucun témoin n'a vu les PJ « atterrir » sur ce tas de poissons.

À l'auberge des Trois Rivières

L'auberge des *Trois Rivières* porte ce nom car son ancien propriétaire le trouvait joli. C'est un bâtiment de



Pierre qui abrite au rez-de-chaussée une salle commune où sont servis boissons et repas, une grande cuisine et un dortoir pour une dizaine de personnes. Au premier étage, dix chambres à prix et prestations variables sont à louer. Au second, on trouve une suite et les appartements de la famille de Gustave, l'actuel propriétaire. La clientèle est composée principalement de voyageurs venus des navires du port. Des troubadours et des joueurs viennent souvent à l'auberge pour faire l'animation et gagner leur pitance. Les repas sont corrects et sans imagination (prix standards). Deux serveuses et un cuisinier travaillent à temps plein et dorment à la cave.

Visite des chambres

Les PJ partagent trois chambres rudimentaires. Elles offrent chacune des paillasses, des pots de chambre, deux coffres à vêtements et un brasero pour se chauffer. Les PJ y trouvent des

affaires de rechange, de l'argent dans une bourse cachée dans un trou (il y a, en monnaie, l'équivalent de 5 po par PJ). Les mages retrouvent une copie de leur grimoire et leur familier, les prêtres un symbole béni en bois de leur divinité et une armure « *de secours* ». Les combattants et roublards retrouvent une armure légère ainsi que leur arme de prédilection, plutôt abîmée. Les objets personnels qui ont peu de valeur sont également présents (torches, nécessaire à écrire, outils de voleur...). L'ensemble est rangé et dissimulé comme s'il s'agissait de matériel de secours.

Enfin, sous une paillasse d'un des PJ (de votre choix, mais le PJ doit savoir écrire) est cachée une lettre (voir aide de jeu marge page ci-contre).

L'écriture est celle du PJ. Les phrases peuvent ne pas correspondre à son style. Pourtant c'est bien de lui et rien n'explique pourquoi il n'a pas écrit plus. Le familier d'un mage ne sait rien, car il est resté dans la chambre.

Rencontres dans l'auberge

Voici des rencontres à l'auberge qui jouent sur le fait que les PJ ne se souviennent pas de leurs actions récentes.

Une ancienne amie ?

Assise à une table, une jeune femme bien en chair, vêtue d'une grande robe sale, n'arrête pas de regarder un PJ mâle et de lui faire des signes. La femme se rapproche pour lui parler. Elle lui raconte qu'elle n'a pas oublié la nuit fantastique qu'ils ont passé ensemble, qu'elle a hâte de recommencer, mais qu'il lui avait aussi promis de lui payer son loyer et une nouvelle robe...

Cette femme, du nom de **Misselaine**, cherche désespérément de quoi payer son logement où elle vit seule et sans travail. Sa dernière arnaque est de trouver des hommes qui ont l'air

d'oublier souvent ce qu'ils font de leur nuit (oui, des alcooliques). Elle leur fait croire qu'ils ont passé une nuit ensemble et que le gars a oublié « *les remerciements* ». Le PJ est sa nouvelle « *cible* ». Même s'il se doute d'un piège, rappelez-lui qu'il ne se souvient de rien. Faites des jets d'opposition pour voir qui croit qui. Si un PJ met à jour le bluff de Misselaine, elle pleurniche sur sa pauvre situation et son besoin d'avoir un mari qui n'est pas un ivrogne. Un don de quelques pièces lui redonne le sourire.

Misselaine Homme du peuple 1, **Int** 12, **Cha** 10, Bluff +4, Psychologie +2 ; **AL** N

Une fuite

Un jeune homme, vêtu d'un simple pantalon et d'une veste, sans arme apparente, entre dans l'auberge. Il voit soudain un des PJ et se met à courir hors de l'auberge. Cet homme, du nom de **Burry**, vit de menus larcins dans les rues. Il a eu la malheureuse idée de faire les poches d'un PJ au marché, huit jours avant leur réveil. Ce dernier l'avait menacé de terribles maux s'il le revoyait. C'est pourquoi Burry s'est mis à courir. Rattrapé, il demande qu'on ne le frappe pas. Après s'être calmé, il explique pourquoi il s'est enfui. Il ne sait pas qui sont les PJ ni ce qu'ils faisaient en ville.

Burry Homme du peuple 1, **pv** 4, **For** 9, **Dex** 14, **Con** 11, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 9, Escamotage +5, **AL** CN

Jouer de l'argent

Différentes personnes jouent dans l'auberge aux cartes et aux dés. Souvent, quelques pièces pimentent les parties, uniquement des petites sommes. **Lopi**, un joueur assez âgé, s'approche d'un PJ. Il lui demande s'il est enfin prêt à payer sa dette. Lopi est un habitué de l'auberge qui joue souvent aux dés. Il propose parfois des paris stupides. Le PJ interpellé a perdu un de ces paris, ➔

Patience, petit scarabée

Rappel au MJ : dans cette partie du scénario, personne ne connaît ce Jilian, donc inutile pour les PJ de le chercher. Pour ne pas les frustrer, vous pouvez laisser vos joueurs perdre un peu de temps, mais pas trop. Le plus simple est de rendre visite à Achille. Gustave connaît l'adresse d'Achille l'alchimiste.

Achille

Achille est un humain de 35 ans, 1,78 m, 67 kg, qui est toujours en tenue très décontractée. Il a financé son installation par la fabrication de nombreuses poudres de beauté. Achille les revend aux femmes de la haute société par l'intermédiaire de sa fiancée, la fille d'une famille bourgeoise fréquentant la noblesse. Achille n'a qu'un défaut : il se croit drôle. Comme il le dit, il « *pense posséder un immense pouvoir... comique* », mais ses calembours sont lamen-

Achille

Expert 3 : FP 1 ; humain de taille M ; **DV** 3d8 ; **pv** 20 ; **Init** +2 ; **VD** 9m ; **CA** 12 (+2 Dex) ; **Att** +2, **AL** N ; **JS Réf** +3, **Vig** +5, **Vol** +2. **For** 11, **Dex** 14, **Con** 14, **Int** 15, **Sag** 9, **Cha** 13.

Compétences Artisanat (Alchimie) +11,

Connaissance mystère +8, Connaissance nature +8, Connaissance (noblesse) +8, Estimation +8, Linguiste +8, Perception +7, Premier Secours +9, Survie +10

Dons Autonome, Vigueur Surhumaine, Talent Alchimiste.

Langues commun, elfique, nain.

il y a deux semaines. Il doit 2 po à Lopi qu'il n'a toujours pas payé. Des témoins peuvent le confirmer. Si le PJ refuse de payer, il bougonne, mais n'insiste pas face à des personnes armées. Il suffit cependant de demander aux habitués pour comprendre que c'est le PJ qui est en tort.

Lopi Homme du peuple 1, **Int** 9, **Cha** 13, **Bluff** +5, **Intimidation** +4, **AL** LN

Soupçonnés

Des hommes, qui dissimulent leurs armes, entrent dans l'auberge. Ils regardent les PJ attentivement. Un jet de Perception DD10 permet de voir leurs armes et DD15 de comprendre que ces gens sont des membres en civil de la milice. Peut être le groupe a-t-il commis des crimes dont il ne se souvient plus ? Vient-on les arrêter ? En fait, la milice s'intéresse à un criminel qui est assis à la table juste à côté des PJ. Il se nomme **Fus**. Un de ces hommes sort.

Deux rounds plus tard, des miliciens en uniforme déboulent. Tirez l'initiative et laissez planer le doute... Les premiers miliciens déguisés se lèvent pour attraper Fus. Mais Fus est le plus rapide. Il se jette sur la serveuse, mettant un couteau sous sa gorge. Il menace de la tuer si la milice ne sort pas de la taverne. Si les PJ n'ont pas agi contre la milice, ils peuvent tenter de sauver la fille.

Serveuse pv2 CA 10

Fus Guerrier 1 FP 1/2 ; taille M (1,69 m, 68 kg, 19 ans) ; **DV** 1d10 ; **pv** 10 ; **Init** +6 ; **VD** 9 m ; **CA** 14, contact 12, pris au dépourvu 12 ; **Att** +2 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), **BBA** +1 ; **BMO** +2 ; **DMD** +14, **AL** CM ; **JS Réf** +2, **Vig** +2, **Vol** -1. **For** 13, **Dex** 15, **Con** 10, **Int** 9, **Sag** 8, **Cha** 10. **Dons** Attaque en Puissance, Esquive, Science de l'Initiative **Compétences** Acrobatie +3, Natation +5, **Équipement** armure de cuir, dague, 5 pc

Si les PJ sauvent la fille, ils reçoivent les applaudissements des clients. Le patron leur offre la tournée. S'ils aident à la capture du bandit, ils recueillent les remerciements de la garde (ce qui leur facilitera tout dialogue avec la milice par la suite). En revanche, s'ils tuent Fus, la milice l'a mauvaise et leur crache qu'ils « *feraient mieux de laisser les professionnels faire leur travail* ».

Chapitre I - La potion des malades imaginaires

En se rendant chez Achille l'alchimiste, la seule véritable piste dont ils disposent, les PJ commencent leur pèlerinage sur les chemins de la mémoire. Première interrogation : comprendre quelle est la nature de cette fameuse potion dont parlait la lettre dans l'auberge.

L'alchimiste

Le commerce d'Achille est un petit bâtiment à un étage. Au rez-de-chaussée, une première pièce sert d'accueil à la clientèle. S'y trouvent un comptoir et une dizaine de produits exposés sur une piteuse étagère. Achille reçoit ses commandes par courrier et fait ensuite livrer les marchandises. Il n'a donc jamais eu besoin de soigner son échoppe. Un accès, caché par un rideau, mène à son laboratoire, qui fourmille d'ustensiles et de boîtes. Le plus marquant reste l'odeur très enivrante de parfum. Un escalier mène à l'étage où vit Achille.

Leur première rencontre

Achille a déjà rencontré les PJ avant qu'ils ne perdent la mémoire. Ces derniers lui avaient commandé une potion, une dose par PJ. Cette

potion permet de simuler une maladie rare, qui provoque les mêmes effets apparents que la maladie du « *bouchon vert* ». Cette maladie provoque de fortes fièvres et des plaques verdâtres sur le corps au niveau du ventre. Une victime meurt de faim, au bout de quelques semaines de longues souffrances en raison d'un estomac qui ne remplit plus sa fonction. Les PJ ont d'abord cherché les ingrédients pour la potion, puis Achille a mis huit semaines pour la préparer. **Il la leur a remise il y a 15 jours.** Depuis, l'alchimiste n'a plus entendu parler d'eux. Il ne sait pas pourquoi les PJ ont eu besoin de cette potion et pense que c'est pour éviter d'aller travailler pour cause de « *maladie* ».

La nouvelle rencontre

Achille reconnaît le groupe et leur demande ce qu'il peut faire pour eux cette fois-ci ! Les PJ demanderont sûrement pourquoi ils lui ont rendu visite et quel était leur but. Achille répond d'un air étonné, sans rien cacher. Poussé par la curiosité, il demande à en savoir plus. Si les PJ lui parlent de perte de mémoire, il avoue ne pas être un spécialiste du sujet. Achille garantit qu'il ne s'agit pas d'un effet secondaire de sa potion : il l'a essayée pour faire une blague à sa fiancée et ne risque pas d'oublier sa réaction. L'alchimiste a cependant un conseil : **il sait que la mise en situation est le meilleur moyen de réactiver la mémoire, notamment par la répétition.** Achille propose donc aux PJ de préparer la potion encore une fois. Peut-être

qu'en partant à la recherche des ingrédients, puis en buvant à nouveau le breuvage, les PJ pourront faire émerger des souvenirs.



Achille l'alchimiste

Préparation de la potion

Les ingrédients dont a besoin l'alchimiste sont :

- **Une murène vivante** (lorsque les PJ ont cherché les mêmes ingrédients la première fois, l'un d'eux s'est fait mordre par une murène, d'où la trace de morsure profonde).
- **De l'encre verte** (d'où la trace d'encre toujours présente sur le doigt d'un PJ).
- **De la bile d'orque** qui provoque des brûlures d'estomac.
- **10g de champignon** « *Burakium Bustafinae* » par personne, qui provoque des fièvres et rend très pâle.
- **1 œuf, des fraises** (pour le goût) et du **lait de brebis**. ➔

Les Blagues d'Achille

Achille a un stock impressionnant de blagues pas très drôles. Il adore les raconter et les re-raconter. Il aime aussi qu'on lui en apprenne de nouvelles.

Quelques exemples :

Contrepèterie : « *ils se sont retrouvés dans une cuvette pleine de bouillon.* »

Un escargot dit à un minotaure : « *Entre animaux à cornes, on ne va tout de même pas se faire des vacheries !* »

Une dame demande à une autre : « *Comment fais-tu pour reconnaître tes jumeaux ? – C'est très simple ! Il y en a un qui sait compter jusqu'à 950 alors que l'autre ne dépasse pas 880* »

Les stigmates que portent les PJ devraient renforcer l'idée qu'ils sont sur la bonne voie. Achille leur indique où trouver tous ces produits : la murène en mer, près des falaises voisines, accessibles en louant une barque au port ; les champignons chez Bertrand le groin ; la bile chez Galfareen, un aventurier à la retraite qui traîne à la place du marché ; l'encre verte chez Karim Engul ; le reste chez des maraîchers.

Le coût des matières premières alchimiques et du travail d'Achille s'élève à 250 po. Il commence à se mettre au travail à la réception d'un acompte de 100 po. Achille a besoin de **huit semaines** pour faire la potion. Notez-le dans la chronologie pour montrer que c'est important.

Pourquoi imiter une maladie rare ?

Le groupe va probablement mener une enquête sur cette maladie rare du bouchon vert afin de découvrir pourquoi ils ont commandé à Achille une potion qui en reproduit les symptômes. **Cette recherche peut prendre un certain temps.** Jouez cette enquête comme bon vous semble. La conclusion est qu'imiter une maladie rare donne accès au sanatorium du professeur Bolès. Certains disent que l'emplacement de cette institution est tenu secret officiellement pour des raisons de sécurité sanitaire, l'endroit pouvant être dangereux en raison du véritable bouillon de culture qu'il abrite. Une recherche poussée permet également de comprendre que **Kolbytur, l'associé de Bolès, est la seule personne en ville qui sait où se trouve ce sanatorium.** Il ne sera de retour en ville **qu'après qu'Achille ait terminé la potion.**

Seuls des spécialistes (prêtres, apothicaires, médecins) connaissent cette maladie. L'un d'eux suggère aux

PJ de prendre contact avec un barbier du nom de **Félicien**, qui aurait vu un cas il y a quelques mois. Félicien a soigné un jeune aventurier errant qui se nomme **Gafax**. Il a essayé en vain quelques remèdes. Il a alors soumis le cas à son ami Kolbytur. Ce dernier a recueilli le jeune homme dans la clinique privée du **professeur Bolès**.

Ce professeur, assez connu, vient d'un pays étranger où il aurait fait fortune en ayant soigné de riches notables. Depuis, il accueille les fous et les cas de maladies rares (uniquement !) dans un sanatorium privé. Ce lieu est gardé secret pour éviter que l'on ne dérange ses patients. Cette clinique a acquis une réputation mitigée. Certains pensent que c'est un havre pour les personnes en grande difficulté. D'autres pensent que c'est un lieu sordide où vivent les servants des démons (référence aux fous).

Félicien peut présenter Kolbytur aux PJ... quand il reviendra du sanatorium (il ne vit pas en ville), probablement dans deux mois.

Notez l'événement dans la chronologie des PJ.

Chapitre II • Chercher les ingrédients

La recherche des composants nécessaires à l'élaboration de la potion va permettre aux PJ de découvrir l'étendue des problèmes liés à la perte de mémoire et de commencer à cerner le rôle du gang des Faiseurs d'oubli dans toute cette histoire.

Acheter l'encre permet de rencontrer **Hydronis**, le rentier qui ne sait plus si le loyer a été payé. Aider Hydronis mène à la maison et à l'entrepôt des contrebandiers

Le cas de **Peigny** donne des indices sur le mode opératoire des Faiseurs

Le blu whinis

Une personne qui inhale de la poudre de blu whinis concentré doit réussir un jet de Vigueur DD 12 pour ne pas s'endormir pour 3d6 minutes.

d'oubli ainsi qu'une piste sur leurs fournisseurs.

Sauver **Hercule Qaris** d'un traficuant de drogue fournit une autre piste.

Le commerçant qui vend les chamignons est victime de vols à la tire. Les voleurs sont les Faiseurs d'oubli.

Dans ce chapitre, les PJ comprennent que les victimes d'amnésie ont subi l'effet d'une étrange poudre, composée par le **blu whinis**, une substance illégale fournie par contrebande. En aidant Hydronis, Peigny ou en retrouvant Qaris, ils découvrent ces contrebandiers.

Chez Karim Engul, rencontre avec Hydronis

Achille a indiqué aux PJ qu'ils pouvaient acheter de l'encre verte à la boutique de Karim Engul. Karim reconnaît les PJ, mais ne se souvient de rien de particulier car ils n'ont eu aucune conversation. Il peut leur fournir de l'encre verte (9 po). Mais soudain ...

Lisez ou paraphrasez ceci aux joueurs :

Un homme âgé, menu, plutôt mal habillé, entre dans la boutique. Il salue poliment tout le monde. L'écrivain, l'air exaspéré, le salue : « *Que puis-je faire pour vous Monsieur Hydronis ?* » Ce dernier lui susurre quelque chose à l'oreille, mais Karim, perd son calme : « *Mais je vous ai déjà payé le loyer de cette semaine ! Cela fait deux fois que vous me le demandez !! Mais vous perdez la mémoire, mon ami !!* »

Voici Hydronis, le propriétaire du local du commerçant.

Les responsables sont les Faiseurs d'oubli, qui ont un arrangement avec les « *négociants en poisson* ». Ces négociants sont en réalité leurs fournisseurs, les **frères Firetell**. Très avares, ils cherchent à ne pas payer

Hydronis

Hydronis (55 ans, 1,62 m, 56 kg) est un rentier, cheveux grisonnants, au ton plutôt acariâtre. Il possède trois maisons et un local commercial. Une de ses maisons est occupée par une famille d'ouvriers (six personnes), une autre par trois familles de pêcheurs et la dernière par des négociants en poisson (vue l'odeur). Hydronis tient méticuleusement ses comptes toutes les fins de semaine. Il remarque que de l'argent issu de ses rentes ne correspond pas à celui escompté : il en manque. Pourtant, il fait ses tournées et tout le monde le paye. Il croit subir des troubles de la mémoire. Il refait ainsi plusieurs fois ses tournées pour s'assurer que les gens l'ont bien payé mais quelque chose cloche. Cela fait des mois maintenant et il perd de plus en plus la raison.

Hydronis Homme du peuple 1,
Int 11, Cha 8, AL LN

leur loyer. Ils ont mis au point une arnaque à la petite semaine avec les Faiseurs d'oubli : ils payent le loyer, puis capturent Hydronis, récupèrent l'argent et lui font oublier l'incident. Ainsi Hydronis se souvient seulement qu'il a été payé.

Hydronis marmonne des chiffres, des totaux, des comptes pas justes, des loyers non perçus. Si les PJ proposent leur aide, il propose de l'accompagner faire sa tournée, pour vérifier qu'il n'est pas fou.

Découvrir les contrebandiers grâce à Hydronis

Durant la tournée d'Hydronis, tous les gens sont exaspérés. Ils restent polis, mais assurent qu'ils →

Karim Engul

Karim Engul est un écrivain public qui a la particularité de porter en permanence un magnifique cimeterre. Ce cimeterre magique possède une lame en acier étincelante qui luit légèrement d'une teinte bleutée, un pommeau en argent orné de chevaux finement ciselés. Une partie de la garde est en cuir souple. Karim le porte car c'est un héritage familial qui peut l'aider à retrouver ses frères et sœurs, dont il a été séparé à la naissance. Tout le monde pense qu'il est incapable de s'en servir, mais personne ne l'a encore provoqué.

Karim Engul Expert 5,
AL NB, pv19, For 13 Dex 9 ;
Con 8 Int 15 Sag 13 Cha 9 ;
parle et écrit cinq langues

ont bien payé toutes les semaines – comment pourrait-il en être autrement, d'ailleurs, il passe scrupuleusement toutes les semaines ! En revanche, chez les négociants en poisson, cela se passe mal. Un homme malpropre leur répond, énervé et fatigué : « *J'ai déjà payé alors dégagez !* » Il s'agit de Grutax Firetell, un des frères contrebandiers. Hydronis s'excuse et s'en va, car il ne veut pas d'incident. Si les PJ insistent, Grutax paye les 5 po de loyer en râlant. Soudain, deux hommes d'armes de Grutax arrivent sur place et crachent : « *Des ennuis, patron ?* » Ils sont venus chercher Grutax car un client est revenu au bateau pour se plaindre sur la qualité de la « *marchandise* » (des épices ou de la drogue, voir plus loin). Les PJ peuvent surprendre la conversation s'ils sont suffisamment discrets.

Hydronis sait peu de choses sur ces locataires. Pour lui, ce sont des marchands de poisson car ils sentent le poisson et ils ont un bateau. Le poisson sert de couverture pour les véritables marchandises des contrebandiers. Il les a déjà vus transporter des caisses de leur bateau vers un entrepôt situé à côté de la maison. Hydronis trouve étrange qu'ils arrivent à payer les loyers avec la vente de poissons. Ces remarques devraient suffire à attiser la curiosité des PJ sur ces locataires.

Note pour le MJ : Hydronis possède la clé de tous ses logements... C'est donc un moyen facile de pénétrer dans la maison des contrebandiers.

Pêche à la murène

Quand les PJ cherchent à louer une barque pour aller pêcher une murène, un jeune homme du nom de Gyren (20 ans, 1,67 m, 69 kg, la peau marquée par le sel) est prêt à les emmener vers un lieu de pêche. Si

les PJ décident de faire autrement (y aller à la nage, plonger des falaises), faites-leur subir les conséquences de ces options dangereuses, mais pas mortelles et trouvez une autre occasion de rencontrer Gyren.

Gyren Homme du peuple 1, **Int 10, Cha 9, AL CB**

Le disparu

Alors que le groupe s'apprête à entrer dans la barque, ils sont témoins de l'incident suivant :

Une femme d'une vingtaine d'année, portant une simple robe, s'approche de la barque. Elle a l'air très en colère. Elle interpelle le jeune Gyren : « Alors, où il est, Reduri ? Avec quelle femme est-il parti ? Dis-le-moi, tu le sais ! Je sais qu'il était avec toi avant qu'il ne disparaisse ! »

La femme se nomme **Catrice** (18 ans)

Catrice Homme du peuple 1, **Cha 13, Int 9, AL CN**

Catrice a perdu son fiancé, **Reduri**. Ce dernier lui avait donné rendez-vous pour une balade romantique vers minuit à la barque de son grand ami Gyren. Quand Catrice est arrivée, seul Gyren était là, affirmant qu'il ne savait pas où était Reduri. Mais le fiancé de Catrice n'a pas réapparu depuis. Elle veut savoir si Reduri a trouvé une autre femme et elle pense que Gyren le sait. En fait, les Faiseurs d'oubli ont capturé Reduri au port. Lorsqu'ils l'ont assommé pour l'emmener, ils ont découvert au dernier moment la présence de Gyren. Ne voulant emmener qu'un homme à la fois, ils lui ont fait oublier l'événement. Voilà pourquoi Gyren est persuadé de ne jamais avoir vu Reduri ce soir là.

Avec un peu de patience, les PJ parviennent à apprendre les versions de Catrice et de Gyren. Tous les deux semblent sincères. Catrice est

très inquiète, car elle se demande si Reduri n'a pas été enlevé. Les PJ ne peuvent rien faire pour le moment sinon de promettre d'effectuer des recherches. Reduri est un apprenti tanneur. Il est issu d'une famille de petits artisans sans histoire. Personne ne l'a vu depuis deux jours.

Attraper une murène

Attraper une murène n'est pas une chose facile : les murènes sont des poissons agressifs qui vivent dans des trous des parois rocheuses. Un PJ doit rester en embuscade **sous l'eau** et attirer la bête en l'appâtant (mouvement de la main, fausse proie). Le risque d'être mordu n'est pas négligeable.

Murène : morsure +3, 1d4

Incident au port

Au retour de la pêche, les PJ assistent au déstockage d'un bateau. Soudain une caisse tombe. En sortent des serpents rendus très agressifs suite à leur enfermement. Certains fuient, se cachent dans les cordages ou plongent à l'eau. D'autres attaquent les gens à proximité. **Il y a dix serpents.** Le propriétaire, **Holafson**, crie afin que l'on ne tue pas ses serpents. Il s'agit d'un scientifique reconnu, qui étudie la vie des ophidiens. Il hurle être prêt à donner une récompense à ceux qui capturent vivant ses protégés ! Six serpents ne sont pas vraiment dangereux, simplement difficile à attraper (ils se cachent dans un sac, sous une caisse, ou encore, pour certains, s'enfuient à la nage). Quatre serpents sont cependant dangereux : un constricteur et trois petites vipères. Les gens paniquent. Après la surprise, certains hommes, armés de bâtons, attaquent les serpents qui s'approchent trop près d'eux.

Créatures

Serpent constricteur (1) : pv 19; *Bestiaire* p.257

Serpent vipère (3) : pv 3 ; *Bestiaire* p.137

Serpent divers (6) : pv 1 ; (comme la vipère, mais sans poison)

Si les PJ parviennent à récupérer la majorité des serpents sans les blesser, Holafson est fou de joie. Il leur donne 1 à 2 po par serpent vivant (5 po pour le constricteur). Le scientifique leur indique son adresse à l'université locale, s'ils ont besoin de renseignements sur les ophidiens.

Chez Bertrand le Groin

Achille a indiqué aux PJ qu'ils pourraient trouver les champignons « *Burakinum Bustafinae* » chez **Bertrand le Groin**. En entrant dans le magasin, les PJ assistent à une scène entre Bertrand et sa femme...

En entrant dans cette boutique aux mille odeurs, vous tombez sur une dispute entre un couple de vieilles personnes assises derrière le comptoir. La femme reproche à l'homme de s'être encore trompé sur la monnaie qu'il a rendue et qu'il devient gâteux. Soudain, ils prennent conscience de votre présence. L'homme s'excuse en se présentant comme Bertrand le Groin.

Bertrand raconte aux PJ qu'il est depuis peu la victime de fréquents vols à la tire (il ne mentionne ses problèmes de mémoire que si un PJ y fait référence) alors qu'il est pourtant très attentif. Il leur décrit quels champignons ont disparu. Il est inquiet de l'usage que pourraient en faire les voleurs car ces champignons sont vénéneux. Bertrand ne se souvient pas que les PJ sont déjà venus car il porte peu d'attention aux clients. Les champignons demandés par les PJ coûtent 3 po. ➔

Bertrand le Groin

Bertrand le Groin (53 ans, 1,72 m, 65 kg, chauve, parle d'une voix enrouée) est surnommé ainsi, car sa spécialité est la « *cueillette* » des truffes, qu'il vend assez cher dans sa petite boutique. Il propose également des produits maraîchers et un large choix de champignons, dont certains ne sont achetés que par des mages ou des alchimistes. Bertrand est un homme dans la force de l'âge. Sa femme ne cesse de lui répéter de faire attention à ce qu'il compte quand il rend la monnaie car il est très « *distract* ». En fait, ce pauvre bougre a été victime des Faiseurs d'oubli : ces derniers ont volé des champignons pour produire des toxines. Ils ont ensuite utilisé le gaz de l'oubli pour que Bertrand ne se souvienne plus de l'incident. Pire, ils lui ont même fait croire qu'ils attendaient la monnaie pour ce qu'ils venaient « *d'acheter* ». Depuis, sa femme le harcèle à ce sujet, car Bertrand a déjà commis quelques erreurs.

Bertrand Homme du peuple 1, Int 13, Cha 10, Connaissance (nature) +5, AL NB

Galfareen

Certains de ses produits sont à la limite de la légalité et peuvent parfois s'avérer dangereux, comme la bile d'orque que cherchent les PJ. C'est pourquoi Galfareen joue « l'amnésique » : chaque fois qu'on l'interroge, il fait celui qui a oublié ce qu'il a vendu et à qui. Parfois, pour un petit bénéfice supplémentaire, il propose la chose suivante à ses clients : « *Pour 10% de plus, j'oublie que je vous l'ai vendu* ».

Galfareen Rôdeur 6 **AL** CM, **For** 14 **Dex** 12 **Con** 10 **Int** 13 **Sag** 8 **Cha** 13

Chez Galfareen

Achille a précisé aux PJ qu'ils pourraient trouver de la bile d'orque ici. Galfareen est un aventurier « à la re-traite » qui vend au marché les produits exotiques que lui rapportent des anciens collègues.

Quand les PJ lui demandent de la bile d'orque, il commence par leur expliquer qu'il s'agit d'un produit illégal, puis il marchandise et joue son jeu. La bile d'orque coûte 50 po et serait disponible dans une semaine. Si les PJ demandent s'il se souvient d'eux, il ment et dit ne jamais les avoir vus. Dans tous les cas, Galfareen ne sait rien sur les plans des PJ avant qu'ils ne perdent la mémoire. Soudain en pleine conversation, l'événement suivant se produit.

Chasse à l'orque

Deux criminels, un demi-orque et un orque, sont transportés vers leur prison dans une grande cage de bois posée sur un chariot. L'attelage traverse le marché. Les deux criminels portent encore leur armure (le demi-orque a même une armure de plaque !). Mais ils n'ont aucune arme. Alors que leurs gardiens (quatre hommes) dégagent le chemin pour avancer, ils brisent, dans un formidable éclat, un pan entier de leur cage. Avant que les PJ ne puissent agir (surprise), le demi-orque saisit une épée des gardiens qu'il utilise à deux mains. L'orque a pris un barreau de la cage et s'enfuit.

Orque pv8 (voir *Bestiaire* p.233, il porte une armure cuir cloutée soit **CA** 13)

Gardiens (4) (Homme d'armes 1, **Init** +0, **CA** 13, **pv** 6, **Att** épée longue +3 (1d8+1))

Demi-orque Guerrier 1, **FP** 1/2 ; taille M ; **DV** 1d10+2 ; **pv** 12 ; **Init** +0 ; **VD** 6 cases ; **CA** 18 (+8 armure à plaques), contact 10, pris au dépourvu 18 ; **Att** épée longue du gardien prise à deux mains +5 (1d8+6 [crit 19-20/x2]), **BBA** +1 ;

BMO +5 ; **DMD** +15, **AL** CM ; **JS** Réf +0, **Vig** +4, **Vol** +0 **For** 18, **Dex** 10, **Con** 14, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 8. **Particularités** Férocité orque
Compétences Escalade +8, Intimidation +9, Perception +1
Dons Attaque en Puissance (Att +4 / 1d8+9), Force Intimidante

Tactique

Les prisonniers se battent à mort. Le demi-orque frappe tout ce qui lui barre le chemin. Les gardiens se mettent en défense et ont peur de l'approcher. Organisez une course poursuite avec l'orque : ce dernier renverse des paniers de fruits, pousse des tonneaux vers eux et, s'il le peut, prend quelqu'un en otage.

Une fois les orques vaincus, les gardiens sont contrariés par les cadavres et l'agitation causée. Ils félicitent les PJ et leur proposent de se débarrasser des corps des prisonniers pour eux (en échange, ils peuvent garder les armures). Galfareen propose alors aux PJ de le laisser « s'en occuper ». Ils pourront avoir ce qu'ils veulent gratuitement et demain...

Retrouver Hercule Qaris

Pendant que les PJ font leurs courses au marché, une annonce d'un crieur public attire leur attention. Elle signale « *qu'une récompense de 500 po sera donnée à ceux qui ramèneront Hercule Qaris. Pour plus de renseignements, se rendre au manoir Qaris.* »

Des explications

Le jeune Hercule Qaris, fils d'une riche famille, a disparu. Les Faiseurs d'oubli ne sont pas impliqués dans l'affaire. Suite à un pari stupide avec ses amis étudiants, Hercule a fait une virée nocturne dans les bas fonds. Son objectif était de trouver une fille prête à

lui faire perdre son pucelage. Il trouva **Lydie**, une droguée, qui le mena dans un piège. Lors de leur ballade au port, le frère de Lydie, Kad, l'a attaqué. Hercule a été assommé. Il est depuis séquestré dans leur cabane, dans le quartier du port. Le couple a kidnappé Hercule en vue d'obtenir de l'argent pour acheter leur drogue. Maintenant, ils cherchent à voler du papier et de l'encre pour qu'Hercule écrive de sa main une demande de rançon. Cependant, leur dealer **Shirsk** apprend l'histoire par Lydie. Il compte plutôt droguer Hercule pour le rendre accro et ainsi développer le marché dans l'université de la ville.

Shirsk est un goblin magicien arrogant qui prend un vil plaisir à voir ses clients en manque lui quémander leur dose. Shirsk se fait passer pour un halfelin emmitoufflé dans une cape et porte un masque en porcelaine blanc qui lui couvre le visage. Il se fournit en drogue, entre autres, chez les Firetell.

L'enquête

Les PJ sont accueillis au manoir par le maître de maison. Son fils a disparu il y a deux nuits. Le père Qaris est persuadé qu'il a été enlevé car rien ne justifie sa disparition. Il donne aux PJ la description de son fils (un tableau). Hercule était libre de ses actions. Il a des amis avec qui il fait des études, peut-être savent-ils quelque chose. Sinon, Hercule n'a aucun ennemi ou signe particulier.

Les amis d'Hercule n'ont pas encore osé parler à son père. Ils expliquent aux PJ le pari : Hercule est parti faire un tour, cette nuit là, « *dans le quartier chaud* » pour perdre son pucelage. En visitant un bordel dudit quartier, les PJ apprennent qu'Hercule a été vu avec une fille très maigre, à l'apparence d'une droguée (yeux dans le brouillard, peau blême, etc.).



Le demi-orc prisonnier s'est échappé !

Cette fille (qui est Lydie) traîne parfois dans le coin pour vendre ses attraites, justement n'est-ce pas elle ? La chance est avec les PJ car Lydie est présente dans la ruelle voisine. Vu son pauvre état, elle n'offre aucune résistance et avoue tout. Elle les conduit à leur cabane où est enfermé Hercule.

Le lieu de détention

Les kidnappeurs vivent dans une petite cabane sur le port, entassés dans une pièce de 6 m sur 4,50 m. Dès que les PJ interviennent, Kad se bat, désespéré. Lydie crie. À la première blessure, il se rend immédiatement.

Hercule n'a pas mangé depuis son enlèvement. Il est faible mais ne souffre d'aucune blessure grave. On peut voir près de lui les instruments qui ont servi à le droguer. ➔

Le garde Peigny



Peigny

Peigny est un bonhomme assez fort, ce qui contraste avec l'air fragile qu'il affiche dans sa cellule. Voilà ce dont il se souvient : il montait tranquillement la garde, assis à une table. Il essayait de faire un château de cartes entre deux rondes. Puis, soudain, il était toujours assis sur sa chaise mais un peu étourdi, les idées pas très claires. Il constata que le château de cartes était par terre, comme tombé par enchantement. Il vit alors le coffre ouvert et donna l'alerte. Quand le sergent est venu, il lui a expliqué qu'il a pu s'endormir mais le sergent ne l'a pas cru.

Peigny (27 ans, 1,84 m, 82 kg) Homme d'armes 2, Int 9, Cha 11, AL NB

▶ Alors que le groupe s'apprête à sortir de la cabane, le goblin y entre avec deux gardes du corps. Les deux groupes sont surpris (à moins qu'un PJ ne surveille). Shirsk ne cherche pas à négocier. Kad et Lydie, s'ils sont encore vivants, essaient de s'enfuir.

Récompenses

Une fois Hercule rendu à sa famille, les PJ reçoivent les 500 po et l'aide potentielle d'un riche allié. Les kidnappeurs sont mis en prison. Si on demande à Shirsk où il se fournit en drogue, il dénonce les contrebandiers et indique où se trouve leur bateau, la *Cadence*.

Le cas Peigny

Alors que les PJ font leurs courses au marché, ils entendent qu'un des mercenaires qui gardent parfois les étalages est au centre de nombreuses conversations. Ce mercenaire se nomme Peigny, un brave gars selon les marchands. Il était de faction pour surveiller l'échoppe de tissus de Bernadin. Or l'échoppe a été cambriolée, les voleurs ayant pris la recette de la semaine, assez élevée en raison de grosses ventes. Peigny dit n'avoir rien vu, ce qui est impossible car les voleurs sont passés par la porte d'entrée ! Le **sergent Furidon**, responsable local de la milice, pense que Peigny est complice. Il l'a arrêté. Peigny clame son innocence, disant « *qu'il ne se souvient de rien* ». Cette seule remarque devrait attiser la curiosité de vos PJ

Ce qui s'est vraiment passé

Ce cambriolage est un parfait exemple de la méthode qu'utilisent les Faiseurs d'oubli. Peigny les a bien surpris en flagrant délit. Mais il a

tout oublié après avoir inhalé le gaz de l'oubli, les bandits l'ayant tranquillement reposé sur sa chaise.

Intervention des PJ

En faisant une enquête de moralité sur Peigny, les PJ apprennent que c'est un bon mercenaire, sans aucune histoire. Il vit dans un petit appartement, avec une femme et deux enfants. Un examen des lieux du cambriolage ne donne rien car Bernardin a tout nettoyé... On leur conseille d'aller voir Peigny à la prison de la milice.

La milice explique que l'enquête est en cours. Le sergent Furidon ne croit pas Peigny car il ne voit pas comment le crime a pu être commis sous ses yeux sans qu'il ne s'en souvienne. S'il avait été victime d'un sort, Peigny s'en serait souvenu. Si les PJ se montrent persuasifs (Bluff ou Diplomatie DD 10), ils peuvent interroger Peigny dans sa cellule.

Un PJ remarque sur Peigny la présence d'une poudre étrange collée dans son cou (Perception DD 15, succès automatique si un PJ pense à l'examiner). Un alchimiste peut en déterminer la nature (Artisanat DD30), pour 10 po, après une demi-journée de travail. Un des composants est du **blu whinis**. Une enquête rapide indique que cette drogue endort très facilement si elle est concentrée. Elle est illégale et donc introuvable en ville à moins de connaître des trafiquants.

Peigny, mis au courant, connaît une piste pour se fournir en substances illicites. Il a entendu des rumeurs au port sur un bateau où viennent parfois des gens pour acheter des « *choses pour se changer les idées* ». Si un PJ a des contacts avec la guilde des voleurs, elle l'informe que des contrebandiers sur un bateau du port fournissent du blu whinis.

Shirsk

FP 2

Gobelin (m) magicien enchanteur 2
Humanoïde de taille P (95 cm), **AL** CM
Init +3 ; **Sens** Vision dans le noir 18m,
Perception +1

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 11
(+3 Dex, +1 taille)

pv 14 (2d6+2+3)

Réf +3, **Vig** +1, **Vol** +5

ATTAQUE

Vitesse 6 m (4 cases)

Corps à corps -1

Distance +4

Pouvoirs magiques 5/j Toucher hébétant -1 (Vol DD12)

Sorts ensorceleur illimités/3 (NLS 2, DD 12 + niveau du sort, test de concentration 1d20+4)

1^{er} — *charme personne**2 (DD13), *déguisement*, *rapetissement* (DD 13)

0 — tous (*détection de la magie*, *détection du poison*, *hébètement* DD12, *message*)

Écoles opposées évocation, nécromancie

TACTIQUE

Pendant le combat, Shirsk se place derrière ses hommes. Il utilise son sort de charme personne pour qu'un adversaire change de camp. Il adore lancer rapetissement sur un guerrier.

Moral Si le combat tourne mal, il s'enfuit et essaye d'utiliser son sort de déguisement pour prendre l'apparence d'un simple mendiant.

CARACTÉRISTIQUES

For 6, **Dex** 16, **Con** 12, **Int** 14, **Sag** 12, **Cha** 11

BBA +1 ; **BMO** -2 ; **DMD** +11

Dons Écriture de parchemins, Robustesse

Compétences Art de la magie +7, Bluff +4, Connaissance (mystères) +7, Connaissance (folklore local) +7, Discrétion +7

Langues commun, goblin

Particularités sourire enchanteur

Équipement de combat 1 bague en or de 225 po, 3 doses de drogue



Shirsk le Dealer
de drogue

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sourire enchanteur (Sur). Shirsk gagne un bonus d'altération de +2 aux tests de Bluff, de Diplomatie et d'Intimidation.

Toucher hébétant (Mag). 4/jours, Shirsk peut rendre une créature hébétée pendant 1 round en réussissant une attaque de contact au corps à corps à son encontre. Les créatures possédant 3 DV ne peuvent pas être affectées.

Sans transition...

Les différentes pistes au cours de la recherche des ingrédients pour la potion ont forcément dû mener vos PJ sur la piste des contrebandiers. S'ils se préparent à une intervention plus ou moins musclée, à l'entrepôt ou sur le bateau des frères Firetell, ce dont vous avez besoin se trouve alors dans le scénario 2, *Le secret des contrebandiers*, que vous trouverez à la suite de ces pages.

Autres PNJ de la scène

Kad, Homme d'armes 1, **pv** 10, **CA** 11, **Att** bâton +4, (1d6+3)

Lydie Homme du peuple 1 **pv** 3 **Cha** 10

Gardes du corps (2)
Homme d'armes 1, **pv** 10, **Att** épée longue +3, (1d8+2), **CA** 16, **Init** +1
Équipement cuir clouté, écu de bois, 25po



Les chemins de la mémoire

SCÉNARIO 2 • Le secret des contrebandiers

En quelques mots...

La recherche des ingrédients pour la potion censée remettre les PJ sur les traces de leur passé les amène à croiser la route des frères Firetell, d'horribles contrebandiers. Une intervention s'impose, sur leur bateau ainsi qu'à leur entrepôt en ville. C'est là que les héros entendront parler et verront pour la première fois un membre des « Faiseurs d'oubli ».

Fiche technique

TYPE • Scénario ouvert

PJ • 4 à 5 aventuriers de niveau 1-2

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ☆☆☆

INVESTIGATION ☆☆☆



On passe à l'action !

Le scénario 1 servait à prendre le temps de poser l'ambiance et les particularités de la campagne. Avec *Le Secret des contrebandiers*, il est temps de saisir le taureau par les cornes !

Les frères Firetell, le sorcier **Hurin** et le guerrier **Grutax**, sont d'horribles avares. Ils désirent faire fortune rapidement en faisant de la contrebande. Leurs produits sont essentiellement des épices et des drogues. Ils importent également les composants dont se servent les Faiseurs d'oubli. En couverture, les Firetell font commerce de biens de consommations et vendent du poisson.

Leur bande comporte huit hommes d'armes, payés 5 pa par jour. Ces hommes sont au courant de toutes les opérations. Tous viennent d'un pays étranger. La bande loue un navire pour aller chercher ces marchandises, qu'elle cache dans un entrepôt de la ville. Les chefs logent dans une maison voisine à l'entrepôt qui appartient à Hydronis. Ils ont aménagé un passage souterrain qui relie les deux bâtiments.

Grâce aux pistes précédentes (Hydronis, Qaris, Peigny), les PJ devraient à un moment intervenir pour arrêter les contrebandiers sur le navire et l'entrepôt. Lors de l'attaque de l'entrepôt, ils surprennent une conversation musclée entre les contrebandiers et un client (**Couar**), qui fait partie d'un groupe appelé les Faiseurs d'oubli, selon le terme employé par le chef des contrebandiers. Ces derniers tentent de négocier un nouvel arrangement à propos d'une certaine poudre. Mais la conversation est stoppée par la découverte des PJ. Le client réussit à s'enfuir mais les PJ ont découvert l'existence de la bande des Faiseurs d'oubli.

Il faut battre la Cadence !

Le bateau des contrebandiers est une embarcation à fond plat qui se nomme « *la Cadence* ». Il appartient à **Dick Bironey**, un armateur qui possède plusieurs navires de ce type. Les frères Firetell lui louent le bateau et l'équipage depuis un an, à raison de 100 po par mois. Dick et l'équipage ne sont pas au courant des affaires des frères.

Le navire fait 18 m de long, 6 de large, 50 tonnes de capacité et nécessite 8 hommes pour le naviguer. Une cale sert pour le stockage, un lieu commun pour dormir et manger. La cabine des deux chefs est aménagée dans la cale. Seuls les effets personnels des hommes d'armes sont à bord (leur fortune s'élève à environ 100 po chacun, en monnaie, bijoux divers – ils portent tout sur eux... la confiance règne). Les chefs n'ont rien laissé de personnel sur le bateau.

Tous les deux mois, la Cadence part en expédition pour un mois afin de rapporter des marchandises. 8 marins (payés 1 pa par jour) se chargent de tout sur le navire, sauf du transport des marchandises. La dernière cargaison « officielle » a été vendue. Les cales ne contiennent plus que la nourriture, l'eau et les produits non déclarés. Les produits de contrebande sont transportés dans le double-fond de caisses où est normalement stocké du poisson en salaison (d'où l'odeur que dégage Grutax). Il y a pour une valeur de 3000 po de marchandises non déclarées.

La vie sur le bateau

Le bateau n'est pas à quai, il est actuellement en mer car Hurin refuse de payer un emplacement au port. En journée, 3 à 4 marins mènent les tâches quotidiennes pour entretenir le navire. Deux hommes ➔

Grutax Firetell FP 2

Humain (m) guerrier 2

Humanoïde de taille M

AL CM**Init** +2 ; **Sens** Perception +1**DÉFENSE****CA** 18, contact 12, pris au dépourvu 16 (+2 Dex, +4 chemise de maille, +2 écu),**pv** 24 (2d10+4)**Réf** +2, **Vig** +5, **Vol** +2**ATTAQUE****Vitesse** 6 cases**Corps à corps** épée courte+1, +6 (1d6+4 [crit 19-20/x2])**Distance** +5**CARACTÉRISTIQUES****For** 16, **Dex** 14, **Con** 14,**Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 7**BBA** +2; **BMO** +5 (+7 pour la bousculade ou le renversement); **DMD** +15 (+17 contre la bousculade ou le renversement)**Dons** Attaque en Puissance, Science de la bousculade, Science du renversement, Volonté de fer**Compétences** Acrobatie +4*, Natation +7*, Perception +1, Profession marin +4, Survie +4

* La chemise de maille de maître inflige un malus de 1 aux tests

Langues commun**Particularités** courage +1**Équipement de combat***potion de soins légers**(1d8+3), élixir de nage ;***autre équipement** chemise de maille de maître, épée courte +1, écu de maître en bois, 2 clés (celle de sa chambre et de son coffre)

de main dorment en permanence sur le bateau tandis que deux autres montent la garde. Ils se relaient avec ceux de l'entrepôt toutes les 8 heures (6h, 14h et 22h).

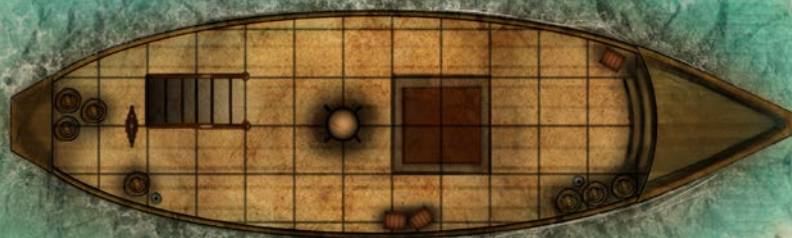
En revanche, la nuit, il y a plus d'activité. Les clients viennent en barque directement au navire. Aucun marin n'est présent. Les gardes sont tous veillés. Deux surveillent les alentours sur le pont du navire ; deux sont cachés dans la cale. Grutax est présent. D'habitude, un garde éclaire la personne qui vient de se signaler et prévient Grutax si tout va bien. On fait monter une seule personne et l'échange argent-produit se fait. Grutax note la transaction sur un parchemin et garde l'argent dans différentes bourses attachées à sa ceinture. Il porte sur lui actuellement 150 po. Ils ont beaucoup de chance de ne pas s'être encore fait arrêter car ils prennent peu de précaution pour cacher leur trafic.

Intervention des PJ

Que les PJ utilisent une barque et se fassent passer pour des clients (Gyren leur prête sa barque ?), qu'ils manœuvrent en toute discrétion ou au contraire qu'ils foncent droit dans le tas, l'affaire devrait se terminer par un abordage en bonne et due forme.

Tactique des contrebandiers

Si les PJ jouent le jeu d'acheteurs, l'un d'eux est invité à monter sur le navire. Grutax est appelé pour faire la vente. À ce moment, deux contrebandiers et Grutax sont sur le pont. S'ils sont attaqués, ils crient et leurs alliés arrivent en 1 round. Les contrebandiers se mettent à deux sur un adversaire pour le jeter à la mer (surtout s'il est en armure). Grutax a les dons adaptés pour pousser ses adversaires à la mer. Un personnage à la mer doit réussir un test de natation DD10 pour éviter de couler. Dès que cela tourne à leur désavantage, les contrebandiers s'enfuient, chacun pour soi, en se jetant à l'eau.

Plan du bateau

Visite de trafiquants

Une fois le combat terminé, un PJ remarque une barque qui se dirige vers le navire.... Un groupe de trafiquants de drogue vient pour son approvisionnement. Il hèle toute personne visible, pour faire un achat. Le groupe a ici l'occasion de facilement capturer des criminels en se faisant passer pour les contrebandiers. La chance est avec eux, car il s'agit de nouveaux clients et ils ne les connaissent donc pas.

Trafiqants (2) : Homme d'armes 1
pv 5 Att +2 Dgts 1d6+1 CA 12 ; plus un « marchand » Homme du peuple 1 **pv 4**

Conséquences

Si un des contrebandiers est interrogé (et qu'il ne s'agit pas de Grutax), il négocie sa fuite en échange d'une information-clef : un coup se prépare durant la nuit à l'entrepôt. Le patron (Hurin) compte doubler un client, que les deux frères appellent les Faiseurs d'oubli ! Rien que le nom du client devrait attirer les PJ. L'homme n'en sait pas plus.

Si les PJ alertent la milice, ils reçoivent comme récompense 10% de la valeur des marchandises récupérées, soit 300 po. L'armateur est prévenu le lendemain, interrogé et innocenté. Ce dernier prend contact avec les PJ et leur donne une récompense de 100 po. De plus, s'ils ont besoin d'un navire, il peut les aider.

La maison des contrebandiers

La maison des contrebandiers possède un étage et une cave. Au rez-de-chaussée, une seule salle sert pour la vie commune. Elle est très sale et peu utilisée. À l'étage se trouvent trois pièces, dont les deux chambres des chefs. L'accès à la maison se fait

par une porte simple, en bois, fermée à clef (Sabotage DD 20, enfoncer DD 15). Chaque frère a sa clef. (Rappel : Hydronis le propriétaire possède également un double de la clé de la porte d'entrée). La cave ne contient que des débris. Un pan de mur est couvert d'une toile sombre. Derrière, un passage mène vers l'entrepôt. La maison n'est quasiment pas meublée, les Firetell sont trop près de leur or pour ce genre de frivolités.

Une observation de la maison permet de voir Grutax arriver tôt le matin et repartir tard le soir pour aller au bateau (la plus part du temps, Grutax dort à la maison en journée). Hurin sort rarement par la maison mais on peut le voir entrer et sortir de l'entrepôt voisin. Parfois, deux contrebandiers sortent de la maison pour aller faire des courses ou se distraire. Or ils n'y sont pas entrés !

Chambre de Hurin

« Cette chambre contient un grand lit défait et une commode. »

Dans la commode sont entassés des vases et des statuettes au milieu des vêtements de Hurin. Ces objets d'arts ont une valeur de 500 po et un encombrement de 5 kg. Un coffre piégé est dissimulé sous le lit. Hurin en a la clef.

Piège

Coffre avec aiguille empoisonnée

Type mécanique ; Perception DD 22 ; Sabotage DD 20

EFFET

Déclencheur contact (essayer d'ouvrir le coffre sans la clef) ; **Remise en place** oui

Effets Att +8 corps à corps (1 + poison) – une cible

POISON

Type poison, injection ; **JdS** Vigueur (DD 13)

Fréquence 1/round pendant 2 rounds

Effet initial 1 Con et 1 For ; **Guérison** 1 JS réussi

Contrebandier (4)

FP 1/4

Humain (m) homme

d'armes 1

Humanoïde de taille M

AL CN

Init +1 ; **Sens** Perception +2

DÉFENSE

CA 14, contact 11, pris au dépourvu 13 (+1 Dex, +2 cuir +1 rondache)

pv 11 (1d10+1)

Réf +1, **Vig** +3, **Vol** -1

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps épée courte, +2 (1d6+1 [crit 19-20/x2])

Distance +2

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 12, **Con** 12,

Int 9, **Sag** 9, **Cha** 8

BBA +1; **BMO** +2; **DMD** +13

Dons Arme en main, Vigilance

Compétences Natation +5*, Perception +2, Psychologie +1

* La rondache inflige un *malus* de 1 aux tests

Langues commun

Équipement cuir, épée courte, rondache, 100 po en bijoux et pièces de monnaie diverses

Trésor

Le coffre contient des documents listant les meilleures ventes. Aucun nom de client ou de fournisseur n'est présent. Une note liste des produits utilisés par les Faiseurs d'oubli (l'entête mentionne « *liste pour Faiseurs d'oubli* »). On y trouve mentionné le **blu whinis** et la poudre de mousse mémoire, ainsi que de nombreux champignons. Hurin a fait cette liste dans l'optique de doubler les faiseurs d'oubli. Il veut la donner à un alchimiste afin qu'il trouve la formule et produise le produit qui fait oublier.

On y trouve également des vêtements luxueux (le tout vaut 150 po), trois bourses contenant de la monnaie de régions différentes (250 po chacune) et une potion de soins légers (1d8+1).

Développement

La mousse mémoire sera décrite dans un futur volet. En faisant des recherches (Connaissance [mystères] DD25), les PJ apprennent que cette mousse est rarissime, de couleur grisâtre. La légende raconte qu'elle permettrait de voler des sorts ou des pouvoirs à des adversaires.

Si le groupe consulte Bertrand le groin sur les champignons, il apprend qu'ils sont nocifs (mais pas mortels). Justement, Bertrand a constaté la disparition de tels champignons de son étalage !

Chambre de Grutax

« Cette chambre contient un lit en piteux état, une commode et un mannequin couvert par une armure de cuir et sur lequel sont attachées deux épées courtes. »

Un coffre piégé est dissimulé sous le lit. Grutax a la clef.

Piège

Coffre avec fléchette

Type mécanique ; Perception DD 20 ; Sabotage DD 20

EFFET

Déclencheur contact (essayer d'ouvrir le coffre sans la clef) ; **Remise en place** oui

Effets Att +10 à distance (1d6 [crit*3]) – une cible

TRÉSOR

L'armure de cuir est de qualité et l'une des deux épées courtes est finement décorée avec des gemmes (200 po).

Le coffre contient un gros tas de pièces de cuivre, d'argent et d'or (351 po, 812 pa, 1234 pc).

L'entrepôt des contrebandiers

Description

Ce bâtiment de 9 m de large, 20 m de long et 4 m de haut, entièrement en bois, a pour issues six vasistas et une double porte d'entrée (Sabotage DD20). Il appartient à la ville et est loué 50 po par mois. Cet entrepôt contient une centaine de caisses empilées. La majorité d'entre elles sont vides, certaines contiennent encore des tissus ou des denrées non périssables. Une petite grue permet de déplacer des caisses. Il y a aussi, pour le transport, des planches munies de roues et d'un levier pour activer un frein. Une trappe mène au sous-sol. Au départ, deux pièces étaient utilisées au sous-sol, une pour stocker des produits ayant besoin de fraîcheur, comme du vin, l'autre comme dortoir pour les ouvriers ou les gardes.

En un an, les contrebandiers ont creusé un tunnel reliant les pièces du sous-sol de l'entrepôt à la cave d'une demeure voisine qu'ils louent. Ils ont agrandi les lieux, utilisant les caisses et le bateau pour évacuer en mer les gravas et les déchets en toute discrétion. Grâce à cette extension, ils peuvent stocker en cachette leurs produits. Ils possèdent également une sortie de secours. ➔



Les PJ surprennent une
étrange réunion...

De plus, le choix de cet entrepôt ne doit rien au hasard. L'ancien maître de Hurin, un magicien puissant, l'a utilisé autrefois et y a installé des objets vivants de sa création. Quand il a restitué l'entrepôt à la ville, il a laissé son mobilier, sans signaler cette particularité, pensant que cela pourrait servir dans le futur. Quand Hurin chercha un lieu pour ses affaires, son maître lui proposa de louer cet entrepôt. Il lui a également donné le mot de commande qui permet d'animer les objets et de les faire combattre. Il a cependant oublié de prévenir Hurin que ce mot de commande pousse certes les objets à l'attaque, mais que ces derniers prennent pour cible tous les êtres humanoïdes, à l'exception de celui qui a prononcé le mot de commande. D'autres ordres peuvent être donnés à ces objets, mais seul le maître les connaît.

La vie des contrebandiers

Il y a très peu d'activité au niveau de l'entrepôt, ce qui peut sembler suspect. Parfois, Hurin arrive avec deux hommes et des marchands afin de leur revendre du stock officiel et donner le change quant à ses activités de marchand. De jour, les hommes sont dans les salles souterraines. Si un des contrebandiers voit ou entend quelque chose de suspect, il va d'abord prévenir les autres.

Intervention des PJ

Parmi les possibilités d'intervention, la scène suivante suppose que les PJ soient entrés dans l'entrepôt ou passés par le souterrain en provenance de la maison et observent la scène. Les PJ sont les témoins d'une rencontre entre les Faiseurs d'oubli et les contrebandiers. Partons du principe que les personnes dans la salle n'ont pas remarqué leur présence. Si votre

groupe fait une descente dans l'entrepôt avec la discrétion d'un troupeau d'éléphants dans la savane... Déjà, ils ne vous méritent pas en tant que MJ, mais lisez-leur quand même ce qui suit. La scène comporte des informations essentielles pour la suite de la campagne. Faites comme si les PNJ étaient surpris et enchaînez ensuite très vite pour simuler le bazar créé par l'arrivée des héros.

Lisez ou paraphrasez ceci :

« Cette pièce de 12 m sur 9 ne contient qu'une table et deux chaises. Juste au-dessus se trouve une trappe, ouverte, qui mène à l'entrepôt (4 m). Une échelle de corde permet d'y accéder. Par l'ouverture de la trappe pend une corde attachée à la grue de l'entrepôt. L'autre issue est à 2 m de hauteur, accessible via un petit escalier.

Assis l'un en face de l'autre, deux hommes. Le premier est vêtu très pauvrement, mais semble pourtant être très sûr de lui. Derrière lui se tiennent debout deux hommes armés. Le second est assis et cache son visage dans sa cape grisâtre. Un seul homme bien armé est accoudé au mur derrière lui. Des pièces d'or sont étalées sur la table devant eux, en petits tas.

Soudain l'homme vêtu pauvrement s'empare : "Travailler avec vous, les Faiseurs d'oubli, c'est trop risqué. Par contre, avec une participation à votre affaire, ma motivation serait toute autre. Dites-moi à quoi sert cette poudre, dites moi comment vous faites oublier aux gens ce qui s'est passé". L'autre, emmitouflé dans sa cape, ne répond rien. »

Tout ceci se passe dans la salle 1 (voir le plan plus loin). Hurin (le « pauvre ») est en train de discuter avec Couar (l'homme au visage caché) et réclame plus d'argent. Les deux parlent du phénomène qui fait perdre la mémoire. Hurin veut savoir comment cela fonctionne. Il y a 500 po sur la table. C'est le paiement de Couar pour la dernière livraison. Couar, apeuré, refuse de coopérer et

cherche à quitter le lieu, prétextant qu'il doit parler de cette proposition à ses collègues.

Crétures. Les deux chaises et la table sont des objets animés. De plus, dans l'entrepôt, juste au niveau de la trappe, la corde attachée à la grue et une planche à roulette sont également des objets animés.

Hurin veut capturer Couar. Il a demandé à deux de ses hommes de faire le tour pour surprendre les Faiseurs d'oubli en les attaquant depuis la trappe. Ces hommes risquent de tomber sur les PJ qui sont dans l'entrepôt ! Dans tous les cas, à un moment, un homme repère un PJ et donne l'alerte. Hurin crie alors le mot de commande qui déclenche l'attaque des objets animés. Sauf qu'il va découvrir que ces objets vont aussi attaquer ses alliés !

Les protagonistes

Hurin Fircetell

FP 3

Humain (m) ensorceleur 3
Humanoïde de taille M, **AL** CM

Init +1 ; **Sens** Perception -1

DÉFENSE

CA 13, contact 13, pris au dépourvu 11
(+1 Dex +1 bracelets d'armure, +1 Esquive)

pv 26 (3d6+6+3)

Réf +2, **Vig** +3, **Vol** +2

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps dague, +1 (1d4 [crit 19-20/x2])

Distance +2

Pouvoirs magiques Rayon d'acide (6/jour / +2 contact à distance – dégâts 1d6+1 acide)

Sorts ensorceleur illimités/6 (NLS 3, DD 13 + niveau du sort, test de concentration 1d20+6, +10 sur la défensive)
1er — *agrandissement, bouclier, identification, sommeil* (DD14)

0 — *détection de la magie, hébètement* (DD13), *lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture*

Lignage aberrant

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 13, **Con** 14, **Int** 11, **Sag** 8,

Cha 16

BBA +1 ; **BMO** +1 ; **DMD** +13

Dons Dispense de composants

matériels, Esquive, Magie de guerre, Robustesse

Compétences Art de la magie +5, Connaissance (folklore local) +2, Connaissance (géographie) +1, Connaissance (mystères) +5, Estimation +4, Intimidation +7

Langues commun

Particularité longs membres

Équipement de combat *Baguette*

de projectiles magiques (niv 1, 50 charges), *Bracelets d'armure* +1, *potion de soins légers* (1d8+3), *Parchemin avec les sorts de repli expéditif et couleurs dansantes* (niveau 1) ; **autre équipement** 2 clés (celles de sa chambre et de son coffre).

CAPACITÉS SPÉCIALES

Longs membres (Ext). L'allonge de l'ensorceleur augmente de 1,50 m (1 case) lorsqu'il porte une attaque de contact au corps à corps. Ce pouvoir ne modifie cependant pas la zone qu'il contrôle.

Rayon d'acide (Mag). 6/jour, par une action simple, Hurin peut envoyer un rayon d'acide sur une cible distante de 9 m (6 cases) ou moins en réussissant une attaque de contact à distance. Le rayon inflige 1d6+1 points de dégâts d'acide.

Contrebandier (4)

FP 1/4

Humain (m) homme d'armes 1
Humanoïde de taille M, **AL** CN

Init +1 ; **Sens** Perception +2

DÉFENSE

CA 14, contact 11, pris au dépourvu 13
(+1 Dex, +2 cuir +1 rondache)

pv 11 (1d10+1)

Réf +1, **Vig** +3, **Vol** -1

ATTAQUE

Vitesse 6 cases

Corps à corps épée courte, +2 (1d6+1 [crit 19-20/x2])

Distance +2

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 12, **Con** 12, **Int** 9, **Sag** 9,
Cha 8

BBA +1; **BMO** +2; **DMD** +13

Dons Arme en main, Vigilance

Compétences Natation +5*, Perception
+2, Psychologie +1

*La rondache inflige un malus de 1 aux tests

Langues commun

Équipement cuir, épée courte, rondache, 100 po en bijoux et pièces de monnaie diverses

Corde : objet animé FPI

créature artificielle de taille TP, **AL** N

Init +2 ; **Sens** : vision dans le noir (18m),
vision nocturne, Perception -5

DÉFENSE

CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12
(+2 taille +2 Dex)

pv 10 (DV1d10)

Ref +2, **Vig** +0, **Vol** -5

Immunités traits des créatures artificielles

ATTAQUE

VD -

Corps à corps contact, +1 (1d3-2 +
étreinte)

Espace 0,75 m, Allonge 0 m

Attaques spéciales Constriction (1d3)

CARACTÉRISTIQUES

For 6, **Dex** 14, **Con** -, **Int** -, **Sag** 1, **Cha** 1

BBA +1, **BMO** +3 (+1 pour agripper un
adversaire), **DMD** 15

Particularités créature artificielle

CAPACITÉS SPÉCIALES

Etreinte et Constriction (Ext) : Si

la corde parvient à toucher un adversaire, elle lui inflige des dégâts normaux et peut tenter de l'agripper par une action libre qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Cette dernière mène la lutte normalement. Si la créature parvient à agripper son adversaire, elle lui occasionne des dégâts supplémentaires. La corde peut étreindre une créature jusqu'à une taille M.

Chaise (2) : objet animé FPI

Créature artificielle de taille P, **AL** N

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir (18m),
vision nocturne, Perception -5

DÉFENSE

CA 12, contact 12, pris au dépourvu 11
(+1 taille +1 Dex)

pv 16 (DV2d10+10)

Réf +1, **Vig** +0, **Vol** -5

Capacités défensives solidité 2 (les
chaises sont de très mauvaise
qualité)

Immunités traits des créatures artificielles

ATTAQUE

VD 8 cases

Corps à corps pied +3 (1d4)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 12, **Con** -, **Int** -, **Sag** 1, **Cha** 1

BBA +2, **BMO** +1, **DMD** 12

Particularités créature artificielle

CAPACITÉS SPÉCIALES

Plus rapide (Ext). La vitesse de la
chaise augmente de +3 m (2 cases).

Planche à roulette : objet animé FP2

Créature artificielle de taille P, **AL** N

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir (18m),
vision nocturne, Perception -5

DÉFENSE

CA 16, contact 12, pris au dépourvu 15
(+1 taille +1 Dex +4 naturelle)

pv 20 (DV2d10+10)

Réf +1, **Vig** +0, **Vol** -5

Capacités défensives solidité 5

Immunités traits des créatures artificielles

ATTAQUE

VD 8 cases

Corps à corps coup +3 (1d4)

CARACTÉRISTIQUES

For 10, **Dex** 12, **Con** -, **Int** -, **Sag** 1, **Cha** 1

BBA +2, **BMO** +1, **DMD** 12

Particularités créature artificielle

CAPACITÉS SPÉCIALES

Plus rapide (Ext). La vitesse de la
planche à roulette augmente de
+3 m (2 cases).

Table : objet animé

FP2

Créature artificielle de taille M, **AL N**
Init +0 ; **Sens** vision dans le noir (18m),
vision nocturne, Perception -5

DÉFENSE

CA 14, contact 10, pris au dépourvu 14
(+4 naturelle)

pv 37 (DV3d10+20)

Réf +1, **Vig** +1, **Vol** -4

Capacités défensives solidité 2 (la
table est de très mauvaise qualité)

Immunités traits des créatures artificielles

ATTAQUE

VD 6 cases

Corps à corps 2 coups de pied +5
(1d6+2)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 10, **Con** -, **Int** -, **Sag** 1,
Cha 1

BBA +3, **BMO** +5, **DMD** 15

Particularités créature artificielle

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaque supplémentaire (Ext). La
table gagne un coup de pied en plus.

Tactique générale du combat

Round 1

Tout le monde est surpris sauf Hurin. Couar tombe de la chaise qui vient de s'animer. Le garde de Couar prend un coup de la chaise, la table projette les pièces en l'air. Hurin se lève et lance bouclier. La planche à roulette attaque un PJ éventuellement présent dans l'entrepôt et sinon un des hommes de Hurin.

Round 2

Un contrebandier et une chaise attaquent le garde de Couar, l'autre contrebandier combat la table ou un PJ, Hurin lance hébètement sur Couar (raté), Couar lance état gazeux. Une chaise tape dans le gaz. Dans l'entrepôt, combat entre les objets et les contrebandiers, avec les éventuels PJ.

Round 3

Hurin est furieux et jure d'avoir la tête de son maître. Il lance *sommeil* sur ses ennemis visibles. Couar s'enfuit par l'entrepôt en *forme gazeuse*. Le garde de Couar est tué.

Dans les rounds suivants, Hurin essaye de s'enfuir par la maison s'il ne parvient pas à supprimer ses adversaires. Quelle que soit l'intervention des PJ, Couar parvient à s'enfuir et son garde ne peut être sauvé. Gérer le comportement des objets animés suivant la situation : si le groupe est en difficulté, ils attaquent plutôt les contrebandiers.

Tactique des objets

La corde de la grue essaye d'attraper un adversaire. Elle l'étrangle ou le « monte » pour le lâcher au-dessus de la trappe (les dégâts dus à la chute sont de 1d6).

La planche à roulette se projette dans les jambes de ses adversaires pour les faire tomber (dangereux près de la trappe). Considérer l'attaque comme un croc-en-jambe sans attaque d'opportunité. Si quelqu'un saute sur la planche, elle fonce vers un obstacle et s'arrête subitement. Pour rester sur la planche il faut réussir un jet d'Acrobaties DD 15, DD 20 quand elle s'arrête brusquement.

La table et les chaises donnent des coups.

Les objets n'attaquent jamais Hurin, car il a prononcé le mot de commande ! En revanche, ils ripostent à toute attaque. Les objets s'arrêtent si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Le bon mot de commande est prononcé (mais personne ne le connaît !)
- Aucun être humanoïde n'est présent dans la même salle que l'objet pendant plus d'une minute. →

Le plan du sous-sol

1. L'entrepôt

2. Dortoir des gardes

« Cette pièce sert de dortoir. Elle contient deux lits superposés, une table, une armoire avec un nécessaire pour la cuisine, et un pot de chambre. »

C'est la salle de repos des gardes de l'entrepôt. Leur nombre varie suivant l'heure de la journée. Les affaires personnelles des contrebandiers sont dans des sacs près des lits. Chaque homme garde sur lui ce qui est précieux.

Tactique

Si des contrebandiers sont présents, ils ne combattent pas à mort.

Ils s'enfuient chercher de l'aide. S'ils entendent des bruits suspects dans d'autres salles, ils vont voir ce qu'il se passe.

3. Salle de stockage

« Des étagères ont été montées au centre de cette pièce et le long des murs. Elles contiennent des pots et des bocaux étiquetés. On y trouve des plantes, des liquides et des poudres. »

Il y a pour une valeur de 6000 po de marchandises non déclarées. La plupart sont des narcotiques. Il y a du blu whinis, mais pas de mousse mémoire.

Trésor

Contre le mur - et cachée par la porte quand elle est ouverte - se trouve une



Plan du sous-sol

hallebarde +1. Hurin a accepté cette arme comme paiement et compte la revendre plus tard.

4. Salle du gardien

« Un énorme félin gris, à l'épaisse fourrure, est couché dans cette salle. Ses yeux jaunes vous regardent attentivement. Attaché à une chaîne fixée au mur, il bloque la seule issue. »

Le gardien de l'entrée du complexe sous la maison est un **krenshar** prisonnier. Le krenshar est un animal entre le loup et la hyène, au pelage moucheté. Il est très mal nourri, les Firetell étant trop avares pour bien s'en occuper.

Créature : Krenshar **pv** 6 *Bestiaire* p.183

Le krenshar est très menaçant mais ne passe à l'attaque que si on l'approche, car il a peur. On peut le calmer en lui donnant de loin de la nourriture et en lui parlant calmement, sans menace (test de Dressage DD 15 ou utiliser sa capacité d'empathie sauvage). La bête laisse alors passer le groupe. Si elle est détachée, elle s'enfuit dans les couloirs.

Si des gardes sont présents dans la salle **3** et entendent des cris de la bête, ils viennent voir au bout de 2 rounds.

Développement

Le krenshar, bien traité, pourrait devenir le compagnon d'un PJ très patient...

Anciennes salles de stockage

Cette partie est bloquée par une solide porte en bois fermée avec une grosse barre. Derrière s'y trouvent des salles de stockage inutilisées. Il y a quelque temps, les Hurin y ont laissé des « monstres » pour les revendre, mais cette opération a échoué car l'acheteur n'est jamais venu. Refusant de les nourrir, ils ont décidé de les laisser enfermés jusqu'à ce qu'ils meurent de faim.

Cette zone ne bénéficie d'aucune source de lumière.

5. Salle inondée

« Un début d'escalier permettait de descendre dans cette cave, qui est inondée. Des caisses y flottent. »

Cet ancien lieu de stockage, qui servait de dépotoir pour les contrebandiers, a été inondé (1 m d'eau). Y vit un étrangleur au plafond, qui se contente des rats du coin et souhaiterait un meilleur repas. Il attaque les PJ à vue. Ces derniers peuvent lui donner à manger pour le rendre coopératif. Suivant le danger, il fuit pour s'allier avec les lézards voltaïques (voir salle **6**). Un passage d'1,50 m de haut permet de rejoindre la salle **6**.

Créature : Etrangleur, **pv** 18 *Bestiaire* p.132

Trésor

Un service en argent se trouve dans une des caisses oubliées. Après un bon nettoyage, il vaut 500 po.

6. Deuxième salle inondée

« Un début d'escalier permettait de descendre dans cette cave, qui est inondée. Sur une plate-forme de l'autre côté, on distingue une sorte de repaire avec des ossements de rats. »

Cette salle sert de repaire à deux lézards voltaïques, petits, à la peau bleu, avec deux grandes cornes sur la tête. Ils sont affamés et donc téméraires. Un passage d'1,50 m de haut permet de rejoindre la salle **5**. Il y a 1 m d'eau dans la pièce.

Créatures : Léopard Voltaïque (2) **pv** 13 *Bestiaire* p.193

Tactique

Dès qu'une créature pénètre dans l'eau, les lézards sortent de leur cachette. Ils utilisent leur décharge mortelle en prenant contact avec l'eau. Attention : l'eau, conductrice →

d'électricité, facilite l'attaque du lézard : la décharge étourdissante n'est pas limitée à 1,5m mais à toute la pièce !

Un jet de Connaissance (nature) DD 15 permet de comprendre qu'il suffit de donner de la nourriture aux lézards (poisson, reptiles, rats) pour les amadouer et éviter l'affrontement.

7. Restes d'animaux

« Cette pièce renferme un tas de cages contenant des animaux morts. Certains ont été dévorés sans que leur cage n'ait été ouverte. Une odeur désagréable de charogne règne ici. »

Les cages contenaient des animaux à fourrure. Ils ont été mangés par l'étrangleur après être morts de faim (il peut passer sa main à travers les barreaux). Les fourrures peuvent avoir de la valeur si elles sont vendues aux bonnes personnes (jusqu'à 300 po).

8. Stockage

« Des caisses sont renversées dans cette salle. Seule une caisse métallique aux poignées en fer trône au centre de la salle. »

Cette caisse de 80 cm de côté contient un diabolotin qui devait être vendu à un collectionneur de créatures étranges. Dès qu'il perçoit du bruit, la créature bouge : le groupe voit la caisse qui se déplace par « saut ».

Créature : Diabolotin **p**16 *Bestiaire* p83

Tactique

Enervé, le diabolotin attaque dès qu'il est libéré. Il fuit en *invisible* dès qu'il est blessé.

Trésor

Des caisses contiennent des pièces de tissus et des vêtements de luxe qui peuvent être revendus pour 300 po.

9. Vermines

« Une odeur nauséabonde règne dans cette salle : elle provient d'un pan de mur brisé qui mène aux égouts. La car-

casse d'un gros scarabée gît près de cette ouverture. À ses côtés repose un cadavre humanoïde en décomposition. »

Ici vivent des vermines géantes qui font des aller-retours réguliers dans les égouts, après qu'un scarabée devenu fou ait brisé le mur.

Créatures : 2 Scorpions fantomatiques *Bestiaire* p.256

2 Scarabées flash (punaise de feu évoluée) *Bestiaire* p.49

Les scorpions sont cachés derrière les cadavres. Ils attaquent à vue et au hasard. Les scarabées viennent des égouts et attaquent si on s'approche.

Trésor

Le cadavre est celui d'un milicien d'un pays étranger chargé d'une enquête sur le trafic des Firetell. Il s'est fait repérer et a essayé de s'enfuir par cette voie. Il y est mort, empoisonné par les scorpions. Ses insignes permettent de trouver d'où il vient. Son équipement comprend une *armure de cuir cloutée +1*, une épée longue de maître, une *potion d'invisibilité* et 48 po en monnaie locale. On trouve, caché dans ses vêtements, un document attestant de sa fonction officielle. Si son corps est rendu à sa patrie, cette dernière enverra aux PJ une récompense de votre choix.

Développement

La présence de vermines n'est pas fortuite. Un ermite ensorceleur, complètement fou, en fait un élevage dans les égouts afin de les revendre. Il en a déjà une dizaine dans une salle proche de l'entrée des contrebandiers. Vous pouvez développer cette partie à votre guise. Prévoyez par exemple un croisement où les PJ sont pris de tous côtés par des punaises de feu.

Récompense

Si les PJ préviennent la milice, ils reçoivent 10% de la valeur des marchandises saisies (soit 600 po).

Chronologie des scénarios 1 et 2

J - 10 mois : Le gang des Faiseurs d'oubli est formé et utilise les frères Firetell pour s'approvisionner

J-10 semaines : les PJ engagent Achille pour concocter une potion pour simuler une maladie rare

J - 2 semaines : les PJ récupèrent la potion chez Achille

J - 10 jours : Les PJ louent 3 chambres et, 2 jours plus tard, payent pour une durée de 1 mois

Jour J : Les PJ se réveillent au port ayant oublié les trois derniers mois.

De Jour J+1 à J +15 : Les PJ rencontrent Achille, qui est prêt à refaire la potion. Ils recherchent les ingrédients dans l'espoir de retrouver la mémoire et découvrent les méfaits des Faiseurs d'oubli et de leur complice. En faisant leur enquête, les PJ débusquent les contrebandiers. **Les frères Firetell sont neutralisés. Les PJ découvrent l'existence des faiseurs d'oubli**

Vers J+60 : Achille a terminé la potion. Félicien présente Kolbytur aux PJ.

Conclusion

Un contrebandier capturé coopère. Il faut plus de temps pour faire parler un des frères Firetell, mais ils finissent par se mettre à table. Ils connaissent les noms des fournisseurs (qui viennent tous de pays étrangers) mais aucun client.

Les frères avouent vouloir doubler les Faiseurs d'oubli, en cherchant à connaître leur formule. La dernière dose de poudre de mousse mémoire a été vendue à celui qui s'est enfui. Les Firetell en ignorent les effets. Ils ne connaissent pas les Faiseurs d'oubli (nom qu'ils leur ont donné depuis qu'ils ont vu les effets de leur poudre sur le propriétaire de la maison). Ils ne savent pas où ils vivent. Cependant, les Firetell savent qu'ils viennent toujours à leur rendez-vous par la mer et en barque. Ils suspectent fortement qu'une tour de garde abandonnée, située au bord de la mer, leur sert de repaire.

Si aucun des contrebandiers n'a été capturé, laissez l'indice suivant. Une missive écrite dit la chose suivante « *La tour de garde pourrait être le repaire des Faiseurs d'oubli. Je veux mes 50 po demain à l'endroit habituel.* » Il s'agit du rapport d'un espion payé par les Firetell pour leur dire où se trouve la cachette des Faiseurs d'oubli.

Les PJ ont donc appris l'existence d'un groupe qui se fait appeler les Faiseurs d'oubli. Ce groupe a sans doute un lien avec leur propre perte de mémoire. Mais ça, se sera à retrouver très vite dans la suite des *Chemins de la mémoire*, dans *Casus Belli #14* !

À suivre...



au cœur des brumes

À quelques semaines de mer au large des « Crocs du Dragon », les forteresses jumelles fermant la gueule du Dragon et sa mer intérieure, s'étendent des brumes magiques dont personne n'a jamais percé les secrets. La légende parle d'immenses richesses...

En quelques mots...

Après avoir été entraînés par leur cupidité et un guide corrompu dans une fausse chasse au trésor, les aventuriers sont menés en bateau par un mousse muet et un farfadet invisible. Une occasion unique s'offre à eux de découvrir les légendaires Îles Brumeuses. Seul problème ? La question du voyage retour est soigneusement évitée... Idéal pour souder un véritable groupe entre des personnages qui ne se connaissent pas au départ. Créativité et sens de l'improvisation exigés !

Les Flibustiers, maîtres incontestés de toute la côte ouest du continent, n'ont jamais pu parvenir à découvrir ce qui se cache au-delà des brumes. De tous ceux qui s'y sont aventurés, nul n'est revenu pour en parler, et nul ne sait ce qu'elle cache. La Guilde des Sorciers feint de croire que, la terre étant plate, c'est le vide qui se cache derrière le rideau de brume et qu'il n'y a rien de bon à aller y chercher. Pour d'autres esprits, plus imaginatifs, il s'agit de la demeure des dieux, qu'ils appellent les Îles Brumeuses. Une terre d'immortalité et de félicité éternelle. Une théorie séduisante mais, encore une fois, nul n'est jamais revenu pour la confirmer...

Cadre et préambule de l'aventure

Du puissant royaume Nain d'autrefois, décimé durant la Guerre des Sorciers, il ne reste plus pierre sur pierre. Cependant, dans les entrailles de la terre, d'immenses richesses attendent. Aujourd'hui, seul Fanfrelin, dernier descendant de la lignée qui régna sur le massif du Feu de Dragon, pourrait trouver le chemin de la montagne oubliée et le mausolée de la capitale disparue. Mais personne ne veut le suivre. Personne, sauf une poignée d'intrépides aventuriers recrutés un à un dans la capitale de l'Empire.

Ensemble, ils se dirigent vers cette montagne située à proximité de la côte de la Mâchoire supérieure du Dragon, dominant la mer, à quelques jours de marche au nord de Khazil,

la forteresse septentrionale. Hélas, après plusieurs jours de recherche, la petite expédition, bredouille et à court de provisions, finit par aller bivouaquer sur la plage pour y attraper quelques crabes et se consoler de leur échec autour d'un feu de camp en rêvant de gloire et de richesse. Au petit matin, un navire vient s'échouer sur la plage caillouteuse où le groupe a établi son campement. C'est le début de la véritable aventure pour eux... un périple vers les Îles Brumeuses, habitées par d'étranges fées et farfadets...

L'aventure est construite en trois parties : une fausse chasse au trésor, un voyage à bord d'un étrange bateau sans équipage et l'exploration des Îles Brumeuses. La première partie, classique, a pour but de souder les aventuriers en un groupe et de leur donner la possibilité d'obtenir des informations et des objets utiles pour leur future survie dans les îles. Pour les PJ, la mission de départ, la seule qu'ils connaissent, est la découverte de la montagne oubliée et de ses fabuleux trésors. La deuxième partie, plus longue, dépend beaucoup de l'ambiance que vous saurez instaurer et offre de belles possibilités de roleplay et d'interaction. Elle prépare l'arrivée dans les îles et peut être écourtée au besoin. Dans la troisième partie, le groupe dispose d'un temps limité (24 heures) pour saisir une des différentes possibilités de sortir sains et saufs des îles. Cette partie donnera une grande liberté aux joueurs et offre au MJ de belles occasions d'improviser.

Fiche technique

TYPE • Linéaire puis ouvert
PJ • 3 à 6 PJ de niveau 1 à 3
MJ • Expérimenté (nombreuses improvisations)
Joueurs • Tout niveau

ACTION ☆☆☆

AMBIANCE ☆☆☆

INTERACTION ☆☆☆

INVESTIGATION ☆☆☆



Adaptation pour Chroniques Oubliées !

Tous les profils des ennemis
sont en marge page 136.

*L'arbre à diamants défend
chèrement ses fruits*

Acte Premier - La montagne oubliée

Faisons connaissance

Recrutés dans le port de Khazan par Fanfrelin, les aventuriers rejoignent Khazil par la mer au terme d'un voyage sans encombre. L'embarca-

tion modeste se contente de longer la côte vers l'ouest jusqu'à destination, évitant les dangers de l'île fantôme qui occupe le centre de la mer de Khazan. La traversée en bateau de Khazan à Khazil est surtout l'occasion pour les personnages de faire connaissance (ayant été recrutés séparément). Par ailleurs, au →

Fanfrelin, chef de l'expédition

Nain de type citoyen (de 1^{er} niveau). Ne sachant pas vraiment bien se battre, il fait confiance aux aventuriers pour écarter les éventuels dangers. **FOR : 16 DEX : 14**

CH : 8 VIT : 17 BONUS DE COMBAT : +5 INT : 10 CHR : 16 FLU : 17 CONS : 18. Lan-

gues : nain, khaz'ni (la lingua franca de l'empire), elfique.

Talent de persuasion : CHR :

16+6 = 22. **Équipement :**

marteau d'arme (5+1), haubergeon (4 PP). **ATTAQUE TOTALE : 5D6 + 6 DÉFENSE TOTALE : 4.**

Fanfrelin a une voix haut perchée et est extrêmement volubile et gai. C'est un super-champion pour noyer le poisson et endormir la méfiance des gogos.

Fanfrelin est en réalité un sbire au service des Îles Brumeuses. Toutes les deux lunes, il renouvelle le coup de l'expédition vers la montagne cachée. La nuit de la seconde pleine lune, le bateau des Îles Brumeuses arrive en vue de la côte et attend que Fanfrelin fasse bivouaquer son groupe sur la plage au pied des montagnes. Fanfrelin ignore tout du sort des aventuriers qu'il laisse monter à bord. Il sait seulement qu'à chaque fois, un mousse lui remet un diamant d'une valeur d'environ 100 p.o. pour chaque aventurier amené.

Suite en marge page suivante...

cours de la traversée, les aventuriers entendent parler pour la première fois de la légende des Îles Brumeuses de la bouche d'un marin.

La traversée est aussi l'occasion de présenter le personnage de Fanfrelin, le chef de l'expédition. Ce nain est la clé qui ouvrira la porte de la véritable aventure. En effet, l'histoire que Fanfrelin invente ou enjolive à propos de la fameuse montagne oubliée n'est qu'un miroir aux alouettes. Pour commencer, les ancêtres de Fanfrelin n'ont jamais habité le massif du Feu de Dragon, où se trouve la montagne oubliée, mais viennent des montagnes khar-gaïses, tout à l'est. Il ne faudra pas plus d'une MEP de l'INT au N1 à un autre Nain (ou d'un talent approprié, pour les autres) pour détecter son horrible accent oriental (Fanfrelin, c'est un peu Galabru chez les Ch'tis). Cependant, ce dernier est doté d'un solide talent de baratineur et trouvera toujours une explication plausible à tout. À l'inverse, il ne pourra s'empêcher d'en faire des tonnes sur les merveilles que recèlent les montagnes et sur les dangers qui guettent l'expédition, quitte à se contredire ou à verser dans l'invraisemblable. Le MJ est invité à en faire de même lorsqu'il joue Fanfrelin.

Rien à se mettre sous la dent

Après cette courte traversée de la mer de Khazan, le groupe aura l'occasion de faire quelques rencontres durant les 1D6 jours de marche sur la route menant de Khazil aux montagnes.

Au niveau de la mécanique de jeu, il peut être plus amusant de faire tirer à vos joueurs de petites cartes pour leur faire découvrir qui croise leur chemin. Nous suggérons une caravane de marchands (possibilité d'acheter de l'équipement, notamment des potions de guérison), une bande d'orques mercenaires pas for-

cément hostiles, ou encore un cheval sans cavalier qui, s'il est monté, amènera son nouveau « maître » tout droit vers le campement de ses vrais maîtres, des ogres des montagnes...

Ces rencontres peuvent servir à apprendre des rumeurs, fausses ou vraies. En séparant le bon grain de l'ivraie, les PJ pourront toutefois apprendre des informations cruciales pour la suite : les métamorphes adorent les fèves de cacao, on ne se moque pas de la reine des fées noires, laquelle, d'ailleurs, aime les beaux mâles. Vous pouvez en mettre d'autres en scène en rapport avec la troisième partie du scénario. Mais, surtout, veillez à ce qu'ils entendent monts et merveilles sur les Îles Brumeuses. Les rumeurs pourraient même insister sur le caractère inoffensif des habitants des îles... Les rumeurs sont essentielles pour inciter les PJ à prendre la mer à bord du Bonnet Rouge (voir plus bas).

Les rencontres peuvent également être un moyen de mettre la main sur quelques babioles, parmi lesquelles vous pouvez glisser quelques fèves de cacao, une amulette de télépathie en forme d'œil mystique ouvert et/ou un talisman de protection de la santé mentale. Ce dernier se présente sous la forme d'une toute petite statuette d'ambre représentant une licorne et protège son porteur contre toute attaque mentale ou psychique. Autant d'objets qui serviront par la suite. Libre à vous d'en rajouter d'autres de votre cru.

Arrivés sur place, les aventuriers vont se mettre en quête de la mythique et surtout illusoire Montagne Perdue... Cette étape peut se jouer principalement en roleplay. Donnez aux joueurs l'impression, à travers les discours de Fanfrelin et de faux indices, qu'ils sont tout proches du but : rune gravée sur un rocher, tombe d'un roi des Nains, vestiges quelconques. Prévoyez éventuelle-

ment une rencontre inopinée avec quelques-uns des habitants des montagnes : chimères et manticores, loups et lions des cavernes, amphibènes et dragonnets (voir le livre des règles). Surtout, ne manquez pas de mettre le groupe face à un Buk, ce terrible habitant de la zone nord-ouest du massif du Feu de Dragon.

À chaque jour passé à chercher (1D6 jours avant l'arrivée du navire fantôme), chaque joueur qui le demande a droit à une MEP de détection des mensonges. Fanfrelin est démasqué si le personnage réussit une épreuve d'un talent adéquat au N3 ou une MEP de l'INT au N4. Le niveau de la MEP est respectivement réduit à 2 et à 3 si l'origine familiale réelle de Fanfrelin a déjà été découverte grâce à son accent oriental. Si les manigances du Nain sont éventées, il reste à lui tirer les vers du nez. La « discussion » risque d'être particulièrement tendue...

Acte II - La Mer des Brumes

Après ces quelques jours sur la montagne oubliée, Fanfrelin commence à se dire vieux et fatigué et plaide pour passer une nuit sur la plage au pied de la montagne, pour « mieux réfléchir » et faire quelques grillades de crabe. Au beau matin, les aventuriers découvrent avec surprise un étrange bateau échoué sur la plage... sans équipage visible. Fanfrelin ne tardera pas à suggérer une petite visite, « *juste pour voir* »... Une fois montés à bord, les aventuriers constateront que le navire semble avoir été déserté. Aucun cadavre non plus... S'il leur vient l'idée de fouiller la plage et ses alentours, ils ne découvriront pas la moindre trace de présence autre que la leur.

Le « Bonnet Rouge »

La fouille à la recherche d'objets ou marchandises de valeur ne donne

rien. La cale renferme essentiellement des rouleaux de corde et des barils de poudre, ainsi que quelques provisions de bouche dans la réserve attenante. Des recherches poussées permettent de découvrir un adolescent terrorisé derrière des tonneaux. Le gamin ne répond à aucune langue. Il semble muet, et même la magie ou la télépathie ne permettent pas la communication (voir « **Le faux muet** »). Si la vérité sur Fanfrelin a déjà été découverte, les PJ pourront s'emparer des diamants qui lui étaient destinés. Sinon, il faudra avoir l'idée de fouiller le mousse pour découvrir les diamants.

Dans la cabine du capitaine, des cartes indiquent clairement le but du voyage : les Îles Brumeuses ! Et ce n'est pas tout : d'après le journal de bord, le navire est finalement bien parvenu en vue d'une île. Hélas, le récit s'interrompt alors qu'une chaloupe de reconnaissance s'apprête à aborder. Les derniers mots du capitaine : « *Après des semaines d'errance dans ces maudites brumes magiques que Brindavoine, le sorcier de bord, un vieux de la vieille pour-tant, ne parvient pas à dissiper, la vigie crie 'terre en vue !' avec ce qu'il lui reste de souffle. Par un coup de chance extraordinaire, notre navire, le Bonnet Rouge, semble avoir atteint un endroit où les brumes sont moins épaisses. J'ai pu voir moi-même un groupe d'îles, dont l'une est à portée de chaloupe. J'ordonne immédiatement à mon second de mener une expédition de reconnaissance.* »

Pendant ce temps-là, le gamin prépare spontanément le navire, en parfait état de navigation, pour un nouveau départ. Même si les PJ ne sont pas marins, il est facile de comprendre que le gamin sait parfaitement ce qu'il fait sur un bateau. Les légendes que les PJ ont pu entendre précédemment sur les richesses →

Suite...

S'il est démasqué, Fanfrelin propose d'amener le groupe sur la plage et d'y attendre le bateau (en cours de route, le groupe pourra toujours faire une mauvaise rencontre, voir ci-dessous) et leur offre un olifant de Buk (un *Flaire Magie* en révélera la nature magique et un Ciel Omnipotent le pouvoir – ou une MEP d'un talent approprié au N3, voir fin de l'aventure), qu'il assure être une arme redoutable contre les habitants des îles.

Le Buk

Le Buk (CM : 150) est une sorte de bouquetin au pelage laineux, de la taille d'un éléphant, à la tête énorme et au regard doux... et trompeur, car il est très agressif et d'une rare vitesse ! Les cornes de Buk sont particulièrement précieuses et Fanfrelin les évidera et les taillera pour en faire des olifants (valeur marchande : 150 p.o. chacun, cf. la fin de l'aventure).



Le faux muet

Le garçon n'est nullement muet, mais il ne parle aucune des langues du continent du Dragon. Il s'agit d'un habitant des Îles Brumeuses, dont le nom se prononce approximativement Chicofant. Il est protégé par une puissante amulette en forme d'œil mystique fermé, faisant échouer toute tentative d'incursion télépathique ou d'hypnose. Une communication parfaite peut être établie si l'amulette lui est retirée ou grâce à une amulette de télépathie, ou bien en inventant un langage des signes rudimentaire (MEP de l'INT au N3 pour l'inventer, au N2 pour l'apprendre).

Chicofant est en réalité un métamorphe adolescent de plus de 200 ans qui a choisi d'adopter un physique n'éveillant pas les soupçons. Il est de caractère distrait et rêveur. Il ne voit le mal nulle part, puisqu'il ne connaît pas la différence entre le bien et le mal. Son rôle est d'acheminer les passagers sans éveiller leurs soupçons. Il ne leur fera pas de mal, mais ne les aidera pas non plus... sauf s'il tombe amoureux d'une belle aventurière (MEP du CHR au N5 !). Il est particulièrement friand de fèves de cacao.

FOR : 18 DEX : 20 CH : 28
**VIT : 28 BONUS DE COM-
 BAT : + 46 INT : 24 CHR : 16**
FLU : 29 CONS : 15. Il est aussi un « méta », un sorcier spécialiste (de niveau 2) de la magie métabolique. S'il est attaqué, il lancera un *Fais dodo*.

fabuleuses des Îles Brumeuses et sur l'innocuité de leurs habitants, corroborées par les cartes et le carnet de bord du Bonnet Rouge, devraient les inciter à prendre la mer. S'ils savent par Fanfrelin qu'il s'agit d'un traquenard, du moins possèdent-ils une corne de Buk, une arme décisive qu'ils peuvent même tester sur Chicofant (voir encadré).

Si jamais les aventuriers décident de ne pas embarquer dans le navire inconnu, Fanfrelin déclarera vouloir

reprendre le chemin de Khazil. Que les aventuriers décident de retourner seuls dans les montagnes ou de suivre Fanfrelin, le navire les attendra et ils feront une rencontre décisive. Ils croiseront en chemin un vieil ermite qui, en échange d'un repas, leur parlera de son enfance passée dans les Îles Brumeuses avec les autres métamorphes, un peuple incapable de violence chassé par une prolifération de vulgaires fées et farfadets. Il leur parlera aussi de l'adamaste...



Voyage au bout de la folie...

Morosité et brumes mystérieuses

Une fois les PJ décidés à prendre le large, le Bonnet Rouge largue les amarres par une mer calme et un vent favorable... tout semble se passer au mieux. Le début du voyage dure 1D6 jours. Les PJ se rendent compte que le garçon muet sait parfaitement naviguer. Avec des gestes, Chicofant peut leur faire comprendre comment l'aider à manœuvrer le petit bateau (au terme du voyage, chaque personnage aura acquis un petit talent de navigation : INT +1). Quant à Fanfrelin, il refuse bien évidemment de partir. Toutefois, les aventuriers peuvent bien sûr embarquer de force leur ex-guide, ne serait-ce que pour lui faire payer ses mensonges si ces derniers ont été découverts. Fanfrelin pourrait même faire une excellente monnaie d'échange dans le troisième acte pour payer leur liberté (ou pour payer la liberté d'un seul PJ, ce qui ajouterait un peu de piment...).

Chaque jour, lancez 1D6. Si vous obtenez un 6, un spectre marin géant se penche sur le pont et désignera l'un des PJ de son doigt terrible (donnez-lui l'impression qu'il n'est pas choisi au hasard) en disant d'une voix caverneuse : « toi, TOI, TOUÂHHHH ! ». Ce personnage aura désormais la faculté de faire peur aux fées en réussissant une épreuve de CHR au N1, comme il lui sera révélé dans un songe, mais il perdra 1D6 points de chance de manière permanente.

Un nouveau 6 dans les jours qui suivent fera apparaître en mer une vieille femme, hideuse, accrochée à un tonneau et appelant au secours. S'ils lui viennent en aide, elle se transformera en belle sirène et plongera dans les fonds marins après leur avoir adressé un remerciement. C'est ainsi que Goloé, déesse de la mer, choisit ceux à qui elle donne sa bénédiction (en cas de danger, les élus de Goloé seront se-

courus en mer par des divers animaux marins.). À l'inverse, si les PJ la laissent sur son tonneau, la malédiction de Goloé s'abattra sur eux (CH divisée par 2 durant tout le voyage en mer).

Si vous obtenez encore un 6 par la suite, organisez un combat contre 2D6 tritons pourpres (CM : 20). Ces événements ne sont pas essentiels au scénario et vous êtes libres de les moduler et d'en ajouter à votre convenance.

Au bout de quelques jours, le bateau parvient dans la zone des brumes magiques pour 1D6 semaine, une zone où la visibilité ne porte pas à trois mètres. À partir de là et pour chaque semaine, tous les PJ doivent réussir une MEP du FLU au N1 ou perdre 1D6 points de fluide en raison d'une baisse de moral, sans possibilité de les récupérer. Navigant dans une purée de pois, sans pouvoir poser la moindre question à *Chicofant*, les aventuriers sont livrés à eux-mêmes et à l'inaction. Pour les besoins du scénario, tout personnage ayant 0 point de fluide ou moins devient incapable de combattre ou de prendre la moindre initiative. Les joueurs concernés risquent de ne pas être rassurés, et c'est fait exprès. Cependant, leur moral commencera à remonter à raison d'un point de FLU par heure (6 tours) dès qu'ils seront sur la terre ferme dans l'acte final.

Durant ces semaines, l'ambiance se fait de plus en plus pesante. Les nuits sont agitées de cauchemars. L'imagination exacerbée par l'ennui et les vapeurs mystérieuses de l'océan, les aventuriers se mettent à avoir des visions et à entendre des bruits. Sont-ils bien seuls à bord du navire ? Instillez une atmosphère mortifère, une ambiance de calme avant la tempête. Faites pourrir une partie de la nourriture. Parlez de leurs cauchemars la nuit : des araignées géantes qui envahissent le navire et les bouillottent pendant qu'ils dorment, des sirènes qui veulent les entraîner au fond →

et les bulles de leurs cris étouffés qui éclatent à la surface. Inventez les pires histoires d'horreur avec leurs songes qui se mélangent à la réalité, faites-leur croire à l'existence d'un passager clandestin que tous jurent avoir entendu la nuit gratter la coque ou se promener sur le pont. Faites disparaître certaines de leurs affaires, faites-les retrouver leur gourde vidée au petit matin, leur couteau planté dans le mât, leurs chaussures échangées contre celles d'un autre, etc.

Un passager clandestin

En fait, il y a bel et bien un passager clandestin à bord. Il s'agit d'Éluard l'élusif, un farfadet maître-sorcier. Il est doté, comme tous les farfadets des Îles Brumeuses, de la même faculté de téléportation que ses cousins les lutins : autant essayer d'attraper un courant d'air ! De plus, Éluard possède un anneau magique lui permettant de se téléporter pour une dépense fluide d'1 point seulement à chaque opération. Éluard, qui parle toutes les langues, est chargé de veiller sur le métamorphe, de lever le rideau impénétrable de la brume magique le moment venu et de diriger le bateau dans la bonne direction sans perte de temps, en manipulant les vents, y compris pour changer de cap si les aventuriers tentent de diriger le bateau de nouveau vers l'est. Mais, tout maître-sorcier qu'il soit, un farfadet reste un farfadet : farces, mauvais tours, pets retentissants et pestilentiels, il va mobiliser l'intégrale de la batterie de son imagination tordue pour se distraire durant le voyage... aux dépens des aventuriers. Sans compter le côté libidineux des farfadets.

Dans une variante plus sombre, Éluard peut tenter de monter les PJ les uns contre les autres (donnez à l'un ou l'autre joueur un petit papier sur lequel est écrit une farce dont il vient d'être victime, et laissez venir...). Dans

tous les cas, Éluard fera son possible pour ne pas être découvert, mais laissera souvent de manière volontaire des indices de sa présence. Les personnages devraient être sur les dents, si ce n'est sur les nerfs ! Si vous pensez que l'ambiance est propice, n'hésitez pas à laisser des inscriptions à moitié grattées dans la cale ou des messages codés dans le carnet du capitaine mettant en garde contre le « *maître des songes* », le « *diable roux à l'odeur de soufre* » et autre « *fantôme du bateau* » !

Il est possible (MEP de la CH au N3) que l'un des aventuriers, réveillé une nuit après un cauchemar, surprenne le mousse en train de parler avec quelqu'un dans une langue étrange (celle des Îles Brumeuses). Le seul moyen de mettre la main sur Éluard sans qu'il aille se téléporter à l'abri est de le surprendre dans son sommeil (après minuit). Un personnage à l'ouïe fine pourra suivre ses ronflements et un sorcier pourrait percevoir ses effluves magiques (avec *Flaire Magie*). Des indices pourraient avoir été laissés dans le carnet de bord du capitaine. Si les PJ sont patients et ont de la chance (MEP de la CH au N3), Éluard parlera dans son sommeil. Au milieu d'inepties, veillez à glisser quelques informations qui leur seront utiles pour leur survie dans les îles (comme son amour pour la reine des fées, sa peur de « *ceux du volcan* » ou les légumes magiques de son potager). Éluard démontrera si nécessaire (grâce à sa maîtrise des vents) que, sans lui, le navire serait perdu. Les PJ auront donc intérêt à négocier avec en arrière-plan l'espoir de découvertes fabuleuses et de récompenses dépassant leur imagination.

Acte Final - Les îles brumeuses

Les aventuriers devraient être en piteux état mental lorsqu'ils arrivent enfin en vue d'une île (au bout des

1D6 jours + 1D6 semaines de voyage sur l'océan). Éluard dissipera brièvement (et partiellement) les brumes le temps que tout le monde aperçoive la côte au loin. Puis il les laissera revenir avec un petit ricanement audible par tout le monde, avant de sauter à l'eau avec un grand plouf. Les PJ n'auront alors d'autre choix que de prendre la chaloupe avec le mousse afin de repêcher Éluard, seul capable de dissiper les brumes. Le retrouver dans cette purée de pois ne prendra pas moins d'une MEP de la CH au N2. Au pire, Éluard dissipera les brumes quand il se sera lassé de rire, puis montera dans la chaloupe en leur révélant que les hauts fonds interdisent de toute façon l'accostage en bateau !

Dès que tous les PJ auront débarqué, Chicofant cherchera à cacher la chaloupe dans la forêt pour leur couper toute possibilité de retraite, à moins qu'ils n'aient réussi à mettre le métamorphe de leur côté. L'exploration de l'île peut commencer (à la recherche de richesses, mais aussi d'un moyen de s'enfuir).

L'île est peuplée par les Brumiens, une population de fées noires et de farfadets (le métamorphe est un spécimen unique). Les PJ découvrent rapidement à leurs dépens que ce sont de sacrés farceurs. Durant leur séjour sur l'île, ils subiront le harcèlement incessant des habitants. Les fées noires leur laisseront entendre ce qui les attend à plus ou moins longue échéance (par des remarques du style « *Viens, mon mignon, tu es beau à croquer !* », « *Attends, ne le mange pas tout de suite !* », etc.). Aucune autre espèce humanoïde n'est présente sur les îles.

Leur situation sera d'autant plus précaire que leur fluide aura probablement diminué au cours du voyage et qu'ils ne le récupéreront qu'à raison d'1 point par heure (6 tours). De plus, dans ces îles, tout sort raté produit un effet, mais pas l'effet attendu

: les jambes du sorcier deviennent des pattes de cochon, il lui pousse une queue de putois, il se met à parler d'une voix de fausset (vous pouvez inviter le joueur à en faire de même), etc. Vous pouvez utiliser les principes de la magie résiduelle du B&A Casus Belli n°5/6. Comme pour les rencontres, des cartes à tirer seront du meilleur effet. Les effets d'un sort manqué ne sont pas permanents. C'est donc dans ce climat oppressant que les PJ vont mener l'exploration.

Compte à rebours...

Les aventuriers disposent de 24 heures avant d'être « *dévorés* » (métamorphosés) par les fées noires et les farfadets, de puissance infiniment supérieure et en supériorité numérique écrasante. Taquins, les autochtones ne manqueront toutefois pas de les prévenir. Mettez-leur la pression ! En revanche, pendant 24 heures, les PJ ils ne subiront rien de pire que des blagues de plus ou moins bon goût et de multiples brimades. S'ils tentent de combattre les Brumiens par la magie (et si leurs sorts fonctionnent !), ils se rendront compte que ça ne marche pas directement sur eux (chaque habitant a dix fois plus de points de FLU que la normale). En revanche, il est tout à fait possible d'agir sur la matière (*Guimauve Infâme* et *Prise rapide*, *Planque* ou même *Mirage*) ou sur les autres PJ (*Envol*, *Pieds Ailés*).

Durant la première heure, les aventuriers se trouveront face à 6D6 fées et 6D6 farfadets, mais ce nombre baissera d'1D6 toutes les heures, en raison de la lassitude des indigènes, friands de nouveauté. Face à une attaque armée, les farfadets se téléportent à l'abri en moins de temps qu'il n'en faut à une flèche pour atteindre sa cible et les fées volent hors de portée. Il faut de sacrés réflexes pour parvenir à capturer une fée ou un farfadet (MEP de la DEX au N2 et de la →

Éluard

Sorcier hyper-spécialiste de N4, de type sorcier « ventard » (avec un e), c'est un maître des vents (de tous types). Pour une dépense de 0 point de fluide, il émet des vents pestilentiels à volonté, désagréables mais inoffensifs. Pour 1 point de FLU, ses pets deviennent nocifs (1D6 PDD en cas d'inhalation dans un rayon de 1D6 mètres). Son sort principal est *Coup de vent*, pour 14 points de FLU, il crée un vent de 15 km/h pendant 10 mn. Pour 28 points de FLU, le vent a une vitesse de 30 km/h et dure 20 mn. Pour 42 points de FLU, 60 km/h et 40 mn, etc. Éluard, quand il se croit seul, contemple longuement un pendentif avec un portrait d'Aubépine, la reine des fées, la larme à l'œil.

FOR : 10 DEX : 28 CH : 32 VIT : 18 BONUS DE COMBAT : + 42 INT : 34 CHR : 26 FLU : 49 CONS : 17.
Équipement : anneau magique servant de support de concentration fluidique et qui permet également de dissiper partiellement et temporairement les brumes magiques en appuyant sur le rubis serti.

► VIT au N3, sauf talent, sort ou subterfuge spécial). Aucune fée (excepté leur reine, donc) ne peut être utilisée comme rançon. Ce genre de chantage ne fonctionne pas sur des fées noires qui se délecteront à l'avance des tourments subis par une des leurs... Par contre, fées et farfadets peuvent être revendus comme esclaves sur le marché de Khazan (1D6 x 100 po pièce).

Les lieux remarquables de l'île :

- **Le potager d'Éluard** : Les cucurbitacées qu'Éluard y fait pousser ont pour certains (1/10) des propriétés magiques décuplant le FLU pendant une durée de 1D6 tours. C'est grâce à ce régime que les Brumiens possèdent une résistance fluïdique si élevée mais, contrairement à ce qu'Éluard espérait, cela n'a pas immunisé les clones contre l'effet hypnotique des brumes magiques (voir en marge : Le secret des Brumiens). Dans la cabane d'Éluard, les PJ pourraient découvrir les lettres d'amour qu'Aubépine lui avait écrites autrefois et y lire entre les lignes l'histoire des îles et leur histoire personnelle.
- **L'adamaste** : Il s'agit d'un immense arbre à diamants qui couronne l'un des pics rocheux de l'île principale. C'est également la source des diamants payés à Fanfrelin par Chicofant et cet arbre n'apparaît qu'à la lumière de la lune (un farfadet leur révélera peut-être cette énigme : « *Il danse sous la lune au son d'une musique - Dont lui seul peut ouïr les accents telluriques* »). L'adamaste porte toujours une grosse poignée de diamants (3D6 : chacun vaut 1D6 x 100 p.o.). Même s'il est dépouillé, les diamants repoussent le lendemain. C'est un arbre vivant et farouche que seules les fées noires savent dompter par leurs chants polyphoniques. Son CM varie entre

250 et 500 suivant les effluves magiques. Attaque spéciale : 6/ coup de souche (quand il n'attaque pas avec ses branches aussi solides que l'acier, il tord parfois son tronc pour écraser les ennemis à sa portée, 4D6 PDD sauf si la victime réussit une MEP de la DEX ou de la VIT au N3). Les fées (qui volent) et les farfadets (qui peuvent se téléporter comme les lutins) ont la possibilité de chaparder un diamant sans se faire attraper (MEP de la VIT au N1). En cas d'échec, il leur faut combattre l'arbre !

- **La forêt** : Très touffue, c'est là qu'habitent les fées noires (dans les arbres) et les farfadets (dans des « *terriers* »). C'est là également que Chicofant cache la chaloupe pour regagner le Bonnet Rouge. La végétation y est luxuriante et on y trouve toutes sortes d'étranges animaux. Dans la demeure sylvestre d'Aubépine se trouve un pistolaser (hors d'usage) accroché au mur, seul vestige d'une tentative de rébellion ayant échoué. Interrogée à ce sujet, elle pourrait exposer aux PJ la situation. Selon les rapports qu'elle a noués avec eux, elle pourrait leur demander de l'aide face à Zweetz, afin de vivre à nouveau libre avec Éluard.

Le laboratoire de Zweetz

La plus grande récompense se trouve dans le laboratoire secret, caché au fond du volcan, et ce pourrait être l'apothéose de l'acte final. En les mettant sur la piste du volcan, tant Aubépine qu'Éluard peuvent décider de donner aux aventuriers une chance ultime de se sauver tout en les libérant de Zweetz. La présence de balises lumineuses (éteintes) menant en ligne droite des quatre points cardinaux à la base du volcan vers son sommet devrait également intriguer les PJ. Pour descendre dans le cratère, il faut soit pouvoir

Le secret des Brumiens

Les fées noires des Îles Brumeuses, dont la peau est dorée, possèdent les mêmes coefficients d'attribut que les fées et les farfadets les mêmes caractéristiques que les lutins. Tous sont des citoyens de 1^{er} niveau, à l'exception d'Éluard et d'Aubépine, la reine des fées. En plus de pouvoir voler, les fées noires ont la faculté de lancer un sort de *Mirage* (4 points de FLU). Elles ne sont normalement pas maléfiques, bien que vous puissiez décider du contraire, mais elles ont un côté un petit peu plus méchant que les farfadets. Séduire une fée ne servira de rien, sauf si c'est leur reine. Les aventuriers constateront qu'il n'y a aucun mâle parmi les fées noires, contrairement aux fées ordinaires, de même qu'il n'y a aucune femelle chez les farfadets des îles, contrairement à ceux du continent.

Leur objectif n'est pas de dévorer les étrangers. Le volcan de l'île centrale abrite en réalité une base avancée du dieu-serpent extraterrestre Zweetz, qui sert à la fois d'astroport et de laboratoire. Les brumes magiques des îles proviennent tout droit du volcan, où elles sont produites par les forces de Zweetz pour dissimuler leurs opérations. À la fin du compte à rebours, lorsque la base en donne le signal aux indigènes, les aventuriers sont emmenés dans le laboratoire afin d'y être transformés en fées noires pour les femelles et en farfadets pour les mâles. Jusqu'ici, cette expérience n'a jamais fonctionné et les cobayes sont tous morts. Les farfadets et les fées noires peuplant l'île ne sont que de mauvais clones de leurs modèles respectifs : Éluard et Aubépine. Cette armée de clones est destinée à participer un jour à l'invasion de la Terre des Trolls et idolâtre le serpent ailé Zweetz. Les brumes magiques servent non seulement à camoufler les îles et à rendre vulnérables d'éventuels attaquants, mais aussi à placer les clones Brumiens dans un état d'obéissance hypnotique vis-à-vis de Zweetz et de ses sbires (voir « *le laboratoire de Zweetz* »). Seuls Éluard et Aubépine jouissent d'une relative liberté de pensée, ce que les gens de Zweetz ignorent, fort heureusement... Quant à Chicofant, également immunisé, vous pouvez en faire l'unique survivant du peuple originel des îles décimé par Zweetz ou une incarnation de ce peuple.

voler, soit utiliser les cordes se trouvant dans la cale du Bonnet Rouge et réussir une MEP de la FOR, de la DEX et de la CH au N1 (autrement 3D6 PDD de chute, le sol est étrangement mou). Le sas et les escaliers en colimaçon qui permettent d'accéder à l'étage sous l'aire d'atterrissage des soucoupes volantes de Zweetz ne sont pas piégés. Le grand labo circulaire est bordé, sur son pourtour, de nombreuses capsules contenant des clones de fées noires et de farfadets à différents stades d'évolution, baignant dans une sorte de liquide amniotique.

Une énorme masse fongique aux contours changeants occupe le centre de la salle. Les aventuriers remarqueront peut-être que les « *membres* » que cette masse fait pousser dans leur direction pour les attaquer ne peuvent dépasser le pentacle tracé sur le sol. Tout PJ entrant dans le pentacle s'expose à 2D6 PDD inévitables par TC. Le démon-champignon est extrêmement

toxique. C'est lui qui produit les brumes magiques qui asservissent les clones. Les brumes passent dans les trous d'aération du plafond avant de s'échapper du volcan. Un vaste pupitre de commande semi-circulaire occupe une partie du pourtour. De nombreux signes cabalistiques alternent avec des ordinateurs et trois grenouilles géantes cyborgs occupent un siège face aux écrans de surveillance de l'île et de l'espace, armée chacune d'un pistolaser de poche (3D6 PDD, portée de 5 m, touchent automatiquement leur cible). Une fois le démon supprimé (CONS : 100), les clones sont libérés du joug de Zweetz (3 000 PE). Ils aideront alors les PJ à ramasser des diamants sur l'adamaste et recouvreront leur capacité de jeter des sorts, y compris d'enseigner des sorts de N 1 à 5 aux jeteurs de sorts du groupe, dans la mesure de leurs capacités d'apprentissage. Éluard, rabiboché avec Aubépine, raccompagnera le groupe à bord du Bonnet Rouge. →

Conversion CO :

aventure de niveau 4-5

FanfrelinNC 1, créature humanoïde
de taille petite**FOR** +3* **DEX** +0 **CON** +3**INT** +0 **SAG** -1 **CHA** +2***DEF** 15 **PV** 15 **Init** 10**Marteau** +4 **DM** 1d6+3**Buk**

NC 4, taille énorme

FOR +7 **DEX** +2 **CON** +7**INT** -4 **SAG** +2 **CHA** -2**DEF** 16 **PV** 60 **Init** 14**Cornes** +8 **DM** 2d6+7**Voie du cogneur** rang 1**Chicofant**NC 3, créature humanoïde,
taille petite**FOR** +0 **DEX** +2 **CON** +0***INT** +2 **SAG** +1* **CHA** +2**DEF** 16 **PV** 23 **Init** 15**Coup** +4 **DM** 1d6+2**Ou par arme** +4 **DM** 1d6+3**Voie de l'envouteur (ensor-
celeur)** rang 4*Imitation(L)* : Chicofant peut
prendre la forme de tout
humanoïde de taille petite
ou moyenne qu'il a observé
pendant au moins un tour.Il n'imité pas l'équipement
de la créature et doit revêtir
celui de sa victime s'il veut
prendre sa place.**Eluard, farfadet**NC 5, créature humanoïde,
taille très petite**FOR** -3 **DEX** +3* **CON** -3**INT** +2 **SAG** +0 **CHA** +4**DEF** 24 **PV** 42 **Init** 22**Dague empoisonnée** +7**DM** 2d6**Attaque magique** +8**Voie de l'air (ensorceleur)**
rang 5**Voie de la divination
(ensorceleur)** rang 5**Les jeux sont fées !**Pour échapper à leur triste sort et
quitter l'archipel, les PJ disposent
encore de plusieurs moyens :

- Grâce à Chicofant le métamorphe
(cf. encadré « le faux muet »);

- Grâce à Éluard, qui est en quelque
sorte le roi non couronné des far-
fadets et qui pourrait demander
à Chicofant de ramener le groupe
lors de son prochain voyage vers
le continent du Dragon. Il aime
les bonnes blagues - comme tous
ceux de son espèce - et les jeunes et
jolies femelles (elfes ou humaines

Le démon-champignon extraterrestre !

de préférence, lutines à la rigueur). Dans le second cas, il suffit, pour lui plaire, de réussir une MEP du CHR au N3 (N2 en cas de talent de charme ou autre). Pour s'en faire un ami par les blagues, c'est plus difficile, il ne faudra pas moins qu'une MEP de CHR ou d'INT au N4 (N3 en cas de talent de blagueur ou similaire). Chaque personnage peut faire une tentative par jour.

- Par ailleurs, il existe une certaine rivalité entre fées noires et farfadets, qui vient d'une très ancienne brouille entre Éluard et Aubépine. Venus à l'origine sur l'île en lune de miel, ils ont survécu, comme Chicofant, à l'extermination des premiers habitants et n'ont eu d'autre choix que de coopérer avec Zweetz ou de mourir. Aubépine reproche depuis lors à Éluard son manque de courage et tourne en ridicule ses tentatives (comme son potager) de déjouer l'effet hypnotique des brumes magiques pour entraîner les clones dans une rébellion. Avec un peu de ruse, les aventuriers peuvent jouer sur cette lutte entre les fées noires et les farfadets afin de s'allier avec les uns ou les autres.
- Il serait également possible de faire pression sur les farfadets en enlevant Éluard et en le retenant comme otage, mais c'est un adversaire assez... élastique.
- Aubépine est une meilleure proie, mais encore faut-il la distinguer de ses sujettes, car elle ne porte aucun signe distinctif. On la reconnaît seulement au fait qu'elle ne plait jamais, qu'elle semble attirée par les beaux mâles et que personne ne se moque jamais d'elle. À la rigueur, une MEP de l'INT de N2 pourrait suffire à la repérer. Si les aventuriers ne parviennent pas à la capturer, du moins pourraient-ils tenter de la séduire. Il faut pour cela un mâle de n'importe quelle

T&T 8 et prêtirés

Un abrégé des règles, un groupe de personnages prêtirés et une fiche de personnage vierge peuvent être téléchargés gratuitement sur <http://tunnels-et-trolls.eu/notre-gamme-de-produits-pour-tt-8/produits-gratuits/>. Bien que ce scénario ait été pensé pour la Terre des Trolls, il est facilement transposable à n'importe quel univers, y compris contemporain.

espèce capable de réussir une MEP du CHR au N2 (Aubépine n'est pas très regardante). Même si la séduction échoue, ce peut être un bon moyen de l'approcher pour négocier avec elle.

- Il est possible de neutraliser les indigènes (*y compris Chicofant*) en soufflant dans une corne du Buk (voir plus haut). La note étrange qui en sortira, du type sifflet de fête, les plongera dans une torpeur... de quelques secondes. Avec un peu de souffle, les aventuriers devraient pouvoir monter dans la chaloupe par laquelle ils sont venus, puis s'évader au moyen du Bonnet Rouge.

N'oubliez pas de distribuer les PE habituels pour MEP réussies, combats remportés, idées astucieuses, indigènes capturés, risques pris, stratégies gagnantes, etc. Chaque personnage qui parvient à réchapper des Îles Brumeuses gagne un bonus de 1 000 PE.

Grrraall, avec le concours de Soulclone pour la partie-test

Conversion à CO Laurent Kegrin
Bernasconi

Illustrations Grégoire Veauléger

Clones d'Éluard

NC 3, créature humanoïde, taille très petite
FOR -3 **DEX** +3* **CON** -3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +2
DEF 17 **PV** 22 **Init** 22
Dague empoisonnée +5
DM 1d6
Voie de l'air (ensorceleur) rang 5

Téléportation (L) : les Farfadets ont tous le pouvoir de se téléporter à une distance de 60 mètres au prix d'une action limitée. Le lieu d'arrivée doit être en ligne de vue ou parfaitement connu (10 minutes pour étudier le lieu).

Aubépine

NC 5, créature humanoïde, taille petite
FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +4
DEF 18 **PV** 43 **Init** 15
Dague empoisonnée +6
DM 1d4+4
Attaque magique +8
Voie de l'envouteur (ensorceleur) rang 5
Voie des illusions (ensorceleur) rang 5

Fées noires

NC 3, créature humanoïde, taille petite
FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +4
DEF 16 **PV** 23 **Init** 15
Dague empoisonnée +4
DM 1d4+4
Attaque magique +6
Voie des illusions (ensorceleur) rang 5
Vol : Les fées peuvent se déplacer en vol de 30 mètres par action de mouvement.



En quelques mots...

Les soucis du gouverneur ne s'arrangent pas en ville. Non seulement, on a dérobé la statuette en or représentant un faucon à l'entrée de son bureau mais, pire, son fils qui menait l'enquête a disparu depuis deux jours. Fâché avec son meilleur enquêteur, un certain Xavos, le dirigeant de la cité n'a d'autre choix que de faire appel, une fois encore, aux PJ. En plein festival de la lumière, les héros vont mener l'enquête qui les mettra sur la piste d'un ennemi rancunier, devenu complètement fou au contact de la même pierre qui a perverti l'esprit de Méloch, le tueur en série du premier volet de cette mini-campagne : le mage enquêteur Xavos Grégeois. Ce dernier va tenter d'éliminer le gouverneur, son fils et les PJ dans un grand final qui promet beaucoup.

Fiche technique

TYPE • Scénario enquête urbaine

PJ • 4 à 5 aventuriers de niveau 6-8

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★☆☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

PERDU CORPS ET ÂME

Cette aventure est le dernier volet de la campagne urbaine commencé dans Le Diable au corps (CB#10) et À Corps perdu (CB#11) mais elle peut tout à fait être jouée indépendamment.

Bien que conçue pour le jeu Pathfinder, l'aventure peut facilement être adaptée à votre jeu med-fan favori. Au travers de cette aventure urbaine, c'est le thème de l'attentat qui a voulu être abordé. L'auteur et la Rédaction n'imaginaient pas à quel point ce serait d'actualité au moment de notre bouclage.

L'histoire

Personne à Talbeth n'a placé autant de criminels derrière les barreaux que Xavos Grégeois. Ce mage aventurier est avant tout un enquêteur brillant et audacieux doté d'une détermination sans faille, ce qui lui a permis d'arrêter bon nombre des criminels les plus dangereux de la cité et de régler certaines enquêtes jusque-là non résolues. Non content de se considérer comme le meilleur, Xavos aime narguer ou humilier ses rivaux. Lorsqu'un tueur en série s'est mis à sévir dans les rues de Talbeth, échappant durant plusieurs jours aux efforts de la garde, Xavos, sûr de lui et persuadé que la ville serait ravie de faire appelle à ses services, s'est présenté devant le gouverneur Dolgen Rhagarron pour proposer son aide. Mais son arrogance, son attitude cavalière et ses propos déplacés au sujet de la garde exaspérèrent le gouverneur qui le congédia, préférant alors engager un autre groupe d'aventuriers (voir *Le Diable au corps*, CB10).

Xavos n'avalait pas ce refus... Rongé par la colère, il se lança dans une investigation en parallèle du groupe d'aventuriers afin de les doubler. Toujours aussi efficace, le mage était sur le point de prouver l'identité du tueur lorsqu'il mit la main sur un gros joyau que le tueur présumé avait utilisé

comme moyen de paiement plutôt inhabituel auprès d'un marchand. Ce marchand était devenu fou deux jours après et tua sa femme, ce qui éveilla la curiosité de Xavos.

Cette gemme est en réalité le troisième œil de Lamashtu, une pierre contenant un fragment de la folie de la reine démoniaque et qui, de lieux en lieux et de mains en mains, corrompt l'esprit des hommes. Sa proximité affecte la raison, exacerbe les émotions et alimente les aspirations à leur paroxysme. C'est ce joyau qui avait déjà poussé le tueur en série à commettre des actes abominables.

Xavos avait détecté la magie de la gemme mais n'a pas eu le temps d'en déterminer les effets... Des effets délétères qui commencèrent rapidement à affecter son esprit, nourrissant sa colère, son amertume à l'encontre du gouverneur et sa soif de vengeance, le faisant basculer dans une folie obsessionnelle. Pétri de rage, Xavos abandonna son enquête pour se consacrer à un sinistre plan de vengeance, souhaitant montrer au gouverneur à quel point il n'est rien sans lui.

Cet incroyable enquêteur est ainsi devenu le cerveau d'un groupe de criminels en croisade contre le gouverneur, utilisant ces malfrats pour mettre en place sa vengeance et provoquer le chaos en ville.



La tour du mage était piégée...

Synopsis

Vilnius Rhagarron, le fils du gouverneur de Talbeth, a disparu alors qu'il enquêtait sur le vol d'une statuette de faucon en or massif. Cette statuette a déjà été dérobée par le passé mais fut retrouvée par le mage-détective Xavos Grégeois. Les aventuriers sont engagés par le gouverneur Dolgen Rhagarron pour retrouver son fils et, si possible, le faucon d'or.

L'enquête des PJ va se faire au beau milieu du festival de la lumière, une fête marquant l'équinoxe et la fin de l'hiver. Les recherches vont débiter chez un orfèvre qui a été battu à

mort afin d'éviter qu'il ne parle, puis conduira les joueurs à la prison d'où viennent de s'échapper six criminels. Différents éléments vont faire converger les soupçons vers Xavos. En fouillant la demeure du mage, les PJ vont tomber dans un piège mortel. Mais avant que sa tour n'explose, ils pourront récupérer les plans d'un attentat destiné à éliminer Sire Dolgen Rhagarron. Au cours de la parade de la fête, un char chargé de feux grégeois est censé s'écraser sur le carrosse et navire du gouverneur.

Les PJ vont devoir se hâter pour intervenir et forcer le chemin afin de prévenir le gouverneur et →



Le nain belliqueux

La foule peut offrir quelques surprises lors des déplacements des aventuriers. Vous pouvez utiliser la rencontre ci-dessous à n'importe quel moment si vous souhaitez ajouter de la difficulté ou pimenter leur parcours.

Le nain belliqueux. Kurg est un citoyen de Talbeth qui devient une terreur dès lors qu'il a ingurgité plus de trois verres. Son meilleur ami, un nain lui aussi, fait de son mieux pour éviter qu'il ne provoque des bagarres mais il a perdu de vue son acolyte. Kurg bouscule les PJ afin de les provoquer. Un test de Diplomatie (DD 20) est nécessaire pour éviter l'affrontement direct en attendant que son comparse arrive et intervienne, à moins que les PJ ne soient agressifs. S'ils infligent des dégâts létaux au nain ivre, l'autre nain attaque également. Si les PJ tuent les deux individus, une arrestation et emprisonnement par la garde de la ville est tout à fait possible et pourrait les empêcher d'agir dans les temps pour la suite de l'aventure.

empêcher que le char n'explose sur le quai bondé de voyageurs. Un message est retrouvé au palais du gouverneur laissant entendre que son fils va mourir à la fin du festival.

Les PJ n'ont que quelques heures pour réunir les indices et contacter les bonnes personnes. Une troupe de tueurs déguisés en saltimbanques va tenter de les éliminer alors qu'ils se rendent à l'ancien temple d'Urgathoa désaffecté que Xavos a racheté récemment. Dans cet ancien lieu de culte, les PJ vont faire face aux sbires du mage-enquêteur fou avant de l'affronter en haut du clocher. Vilnius, faisant office de pantin de l'Hiver, a été menotté à une tyrolienne et s'apprête à glisser vers un grand bûcher.

Le festival de la lumière

Chaque année, pour fêter l'équinoxe du printemps, Talbeth organise un festival où la lumière est à l'honneur, une célébration à Sarenrae la déesse du soleil. La population se pare de blanc, de rouge et d'or et porte une ou plusieurs bougies pour représenter la lumière de la divinité. Dans les chaumières, les bonnes mères de famille préparent une galette au safran pour symboliser le soleil. Le festival comporte des troupes d'acrobates, des fanfares ambulantes et de nombreuses décorations comme des chandelles flottantes dans le port, des fanions aux fenêtres, etc. Des lanternes rouges éclairent les rues, projetant une lumière écarlate sur les pavés, mais elles disposent toute d'une couche de papier doré et d'une capote amovible qui est retirée pour illuminer la ville de la chaude lumière du soleil victorieux lorsque la cloche du temple de Sarenrae retentit et que le pantin symbolisant l'hiver est brûlé sur un bûcher sur la place des temples. Les PJ se retrouvent donc en pleine célébration du festival de la lumière et doivent

se déplacer dans une foule grouillante d'habitants faisant la fête.

PARTIE 1 : LE FAUCON D'OR

Le gouverneur Dolgen Rhagarron est sous pression. Après les récents événements du tueur en série puis du vol de son cadavre (voir *CB10* et *CB11*), voilà que six prisonniers se sont évadés de la citadelle en tuant trois gardiens, provoquant la colère des gardes et des revendications du personnel à la prison. Mais s'il n'y avait que ça... Le faucon d'or qui ornait l'entrée de son bureau a à nouveau été dérobé et, pire que tout, son fils Vilnius a disparu depuis deux jours avec les enquêteurs qui l'accompagnaient sur cette affaire. Le gouverneur est anxieux. Son autorité, sa réputation et son nom sont en jeu. Dans pareil cas, Dolgen demande généralement l'aide de Xavos Grégeois, le talentueux mage-détective, aussi regrette-t-il de l'avoir éconduit lors de son dernier entretien. Sire Rhagarron n'a donc pas d'autre choix que de faire une nouvelle fois appel aux PJ.

Rendez-vous avec le gouverneur

Chaque personnage est convoqué par le gouverneur dans la soirée via une missive. Quatre gardes accueillent les PJ à la porte du palais. Ils sont escortés jusqu'au bureau privé du gouverneur qui comporte un piédestal vide dans l'entrée. Le gouverneur les accueille et, bien qu'ayant déjà eu affaire à eux et connaissant leurs exploits, il conserve un air aristocratique, affichant comme à l'accoutumée un léger dédain pour les plébéiens.

Dolgen informe les aventuriers de son nouveau problème et leur propose 2000 po pour retrouver son fils et le faucon d'or. Il ne semble pas très ouvert, ne souhaitant pas que les PJ

perçoivent son désespoir. Il fait de son mieux pour paraître sûr de lui mais un test de Psychologie (DD 25) permet de percevoir son accablement. Des PJ peu scrupuleux pourront profiter de l'occasion pour lui demander une récompense plus importante, mais il n'ira pas au delà de 3000 po. Une fois que les PJ ont accepté son offre, Dolgen leur donne les informations suivantes :

Indice 1. Son fils Vilnius était allé enquêter auprès d'un orfèvre peu scrupuleux du nom de Tolyn Lharm, qui a monté sa boutique il y a un an dans le quartier de la Sentine. Son fils pensait que Lharm aurait pu être contacté par le voleur. La boutique s'appelle « *Le Soleil d'Or* ». Il leur donne l'adresse.

Indice 2. Le fait que six dangereux criminels se soient échappés de la prison deux jours avant le vol le fait se questionner sur la possibilité que l'un d'eux puisse être le voleur.

Indice 3. En effet, la statuette a déjà été volée par le passé mais Xavos l'avait retrouvé et avait capturé le voleur, un dénommé Vyrn qui fait partie des évadés.

Si les PJ lui demandent pourquoi il n'a pas fait appel à Xavos cette fois-ci, il élude la question mais un test de Diplomatie ou d'Intimidation (DD 20) le force à révéler qu'il a récemment renvoyé le détective de façon assez cavalière et qu'il aurait été assez déplacé de le recontacter.

Le gouverneur demande aux PJ d'agir promptement car il doit prendre un navire le lendemain après-midi et souhaiterait si possible que ces problèmes soient réglés avant son départ.

Si les PJ souhaitent enquêter dans le bureau, le gouverneur le leur permettra. Suite au premier vol de la statuette du faucon, Dolgen a amélioré considérablement la sécurité sur les conseils de Xavos, en faisant ajouter un sort

d'alarme et en augmentant le nombre de gardes à l'intérieur du palais. Aussi, seule une personne intimement familière du manoir et des nouvelles mesures de sécurité a pu prendre la fuite avec la statuette sans se faire repérer.

« Le Soleil d'Or »

Entre un marchand de vin et une étale de poissonnier, un étroit escalier de bois grimpe jusqu'à une échoppe, « *Le Soleil d'Or* ». Quelle que soit l'heure, la boutique ne semble pas fermée... À l'intérieur, tout est sens dessus dessous... Des couverts en argent jonchent le sol et un coffre a été fracassé contre le mur, vomissant de l'argenterie. À l'arrière de l'échoppe se trouve un four dont le feu gronde encore. Des marteaux, moules de divers formes, ciseaux et couteaux sont placés sur une table près du four. Le corps vêtu d'un homme en tablier de cuir gît prêt du four, affalé contre le mur.

Le corps est celui de Tolyn Lharm, frappé à mort par Grim quelques minutes avant l'arrivée des PJ. La seule implication de Tolyn dans le vol a été de fondre la statuette du faucon pour en faire un sceptre pour Xavos. Loin d'être un idiot, Xavos se doutait que le fils du gouverneur pisterait la statuette jusqu'à l'orfèvre, aussi avait-il préparé une embuscade pour enlever Vilnius Rhagarron. Il l'a ainsi capturé il y a deux jours après s'être débarrassé du reste de son équipe.

Apprenant que le gouverneur faisait à nouveau appel à sa nouvelle équipe d'enquêteurs - les PJ, Xavos n'a pas perdu une seconde pour envoyer Malbod et Grim, deux des évadés, éliminer l'orfèvre afin qu'il ne puisse pas parler.

Développement

En examinant le corps de la victime, un test de Fouille ou de Premiers secours (DD 15) permet de constater que Tolyn a été battu →

à mort quelques minutes avant leur arrivée.

Indice

Un test de Fouille (DD 20) révèle que les moules en place sur son établi comportent des traces d'or résiduelles. Ces moules sont conçus pour fabriquer un sceptre étoilé. Un test de Fouille (DD25) ou d'Artisanat (travail de forge) (DD 15) permet de constater que ce sceptre doit s'ouvrir en deux parties pour libérer une dague.

La prison

Si les PJ se rendent à la prison, ils apprennent qu'elle renfermait de nombreux scélérats. La grille de la cellule d'un groupe de six criminels s'est soudainement ouverte et ils ont alors libéré les autres malfaiteurs pour couvrir leur évasion.

Indice

Si les PJ posent des questions au sujet de Xavos, ils pourront apprendre qu'il était venu voir Vyrn quelques heures avant l'évasion. Son absence actuelle étonne d'ailleurs les gardes, car il est toujours le premier à s'occuper d'une affaire pour avoir une longueur d'avance sur les enquêteurs officiels. Mais ils supposent qu'il a dû partir en déplacement pour l'une de ses investigations.

Xavos est bien entendu à l'origine de cette évasion qu'il a organisée pour recruter les six criminels qu'il avait lui-même mis sous les verrous. En prétextant s'enquérir de renseignements pour une enquête en cours, Xavos est venu à la prison pour parler avec Vyrn. Durant l'échange, il lui glissa une clef de la grille.

Tout converge...

Suite à ces premiers indices, les PJ devraient être motivé pour poursuivre leur enquête. Toutefois s'ils perdaient trop de temps, le gouver-

neur enverra un de ses hommes pour vérifier leur progression de l'enquête et leur rappellera qu'ils ne sont pas payés à l'heure et qu'il est urgent qu'ils retrouvent Vilnius et la statuette du faucon. Dolgen veut que cette histoire soit réglée avant son départ. Aussi, si pour une raison ou une autre, les PJ sont blessés et doivent se reposer ou n'ont pas les ressources pour se soigner, il leur paiera les soins nécessaires afin d'accélérer les choses.

Les PJ ont déjà quelques éléments qui convergent tous vers Xavos :

- Il a été rejeté par le gouverneur (mobile).
- Il connaît la sécurité du palais.
- Il a arrêté les six criminels qui viennent de s'évader.
- Il a interrogé Vyrn, l'un des criminels, juste avant qu'il ne s'évade.
- Il porte toujours un sceptre à la ceinture tel que celui correspondant au moule trouvé chez l'orfèvre.

En se renseignant à son sujet en ville, les PJ apprennent que Xavos n'a pas été vu depuis quelques jours et son bureau est fermé.

Si les PJ semblent tourner en rond, traîner ou faire de mauvais choix, vous pouvez faire en sorte qu'ils reçoivent ce message de Xavos : *« J'ai découvert des informations importantes concernant le kidnapping de Vilnius Rhagarron. L'idée de présenter ces informations à ce gouverneur pompeux me révolte, aussi je vous demande de venir seuls à mon bureau ce soir où nous pourrions discuter de ma découverte. Xavos Grégeois »*

La tour de Xavos

À un moment ou un autre, l'enquête des PJ va les mener au bureau de Xavos, une tour perchée sur la falaise. Un test de Renseignement ou de Connaissances (folklore local) (DD 15) leur permet d'apprendre que le mage-détective a aménagé ses quar-

tiers dans une ancienne tour de guet en bordure de la ville.

La tour fait 9 mètres de haut, offrant une vue imprenable sur Talbeth. Le bureau de Xavos se trouve au rez-de-chaussée de la tour, l'étage supérieur lui sert de laboratoire. Seule une épaisse porte bardée de fer est visible à la base de l'édifice. Elle est verrouillée.

Porte

Solidité 5, pv 20, DD 23 pour enfoncer, DD 25 pour crocheter

Si les PJ décident d'escalader la tour, une lourde trappe de bois verrouillée est visible sur la terrasse du toit. Dessous, un escalier en colimaçon descend dans le laboratoire.

Trappe

Solidité 5, pv 15, DD 16 pour enfoncer, DD 18 pour crocheter

Sachant qu'une enquête autour du vol de la statue mènerait irrémédiablement à son bureau, Xavos a piégé la tour afin d'éliminer les curieux et de simuler sa propre mort. Toutefois, il a commis une erreur cruciale en abandonnant tous ses documents dans son bureau.

Si les PJ accèdent à la tour par la trappe du toit, ils peuvent contourner et désarmer le piège qu'a installé Xavos. Mais ils l'activeront s'ils entrent par la porte principale, en la forçant ou en crochétant la serrure. Une cloche tinte à l'ouverture de la porte et un mécanisme déverse un réactif dans un baril de produit chimique situé dans le labo au premier étage. Un gaz est libéré rapidement et emplit l'air de la tour en 1 minute (10 rounds), provoquant une explosion au contact d'une flamme qui détruit toute la partie supérieure de la tour...

Si, au neuvième round, les PJ sont toujours à l'intérieur de la tour, ils peuvent effectuer un test de Survie ou de Perception (DD 20) suivi d'Artisanat (alchimie) (DD15), pour remarquer que

la flamme des torches ou chandelles se met à grandir et devient bleutée, indiquant la présence d'un gaz dans l'air, ce qui leur donne exactement un round pour réagir avant l'explosion.

Piège

Mécanique ; déclencheur à retardement ; pas de remise en place ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans la tour) ; 8d6 points de dégâts de feu, jet de Réflexes (DD 20) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20).

1. Le bureau

Le rez-de-chaussée de la tour est constitué de deux salles : un bureau et une chambre. L'endroit semble avoir été soigné pendant longtemps mais il montre maintenant un état de désordre important. De nombreux papiers traînent sur le bureau et se déversent de plusieurs tiroirs. Un dessin technique complexe est étalé sur une table à dessin contre l'un des murs. Dans la pièce à vivre, de riches habits jonchent le sol.

Indice 1

S'ils en ont le temps, les PJ peuvent jeter un œil aux papiers de Xavos. Un test de Fouille (DD 15) réussi permet de trouver des notes sur six criminels portant les noms de Vyrn, Grim, Malbod, Déron, Ryld et Stilg et ayant servi à Xavos pour les capturer.

Indice 2

En examinant les tiroirs du bureau, il est possible de trouver un livre de compte. Certains mouvements concernent un compte de la banque de Talbeth. Une somme de 30000 po est particulièrement remarquable et le nom de Ben Tuttle apparaît en face de la mention « *banquier* ».

Indice 3

Si un PJ étudie le grand dessin technique, il comprendra que cela représente une rue qui débouche sur le ➔

port. Tout autour sont inscrits de nombreuses notes et calculs impliquant des vitesses, temps et trajectoires difficilement compréhensibles. En réussissant un test de Désamorçage (DD20) ou de Connaissances (ingénierie) (DD 15), un PJ peut réaliser la nature de ces calculs. Le schéma représente un chariot chargé qui percute un autre chariot sur le quai du port.

Trésor

La chambre de Xavos ne contient rien d'intéressant si ce n'est des habits de noble d'une qualité remarquable. Il y en a pour environ 200 po de vêtements fins. Tout sera détruit dans l'explosion.

2. Le laboratoire

Si les PJ accèdent au labo par le rez-de-chaussée sans avoir désactivé le piège,

Attentat sur le gouverneur !



l'ouverture de la porte déclenche un allume-feu dans le laboratoire provoquant l'explosion. Un test de Fouille (DD 20) permet de remarquer le mécanisme. Par ailleurs un test de Perception (DD 20) permet de noter l'étrange odeur qui se dégage de la porte du laboratoire. Un joueur avec la compétence Artisanat (alchimie) et ayant réussi le test précédent reconnaîtra l'odeur de ce gaz et sera alerté d'un danger imminent.

Si les PJ désactivent le piège ou pénètrent par la trappe du toit, ils peuvent fouiller le laboratoire. Divers tubes, verres gradués et réservoirs métalliques sont posés sur des étagères murales et des établis sont encombrés de bec verseurs et fioles remplis de produits alchimiques. Les autres produits chimiques sont des poudres ou des résines servant à relever les empreintes, à réagir avec certains fluides, etc. Un test de Fouille (DD 20) permet de remarquer le pendule avec la bouteille de réactif prêt à se renverser dans le baril de produit chimique libérant le gaz. Ce mécanisme peut être désarmé avec un test de Désamorçage (DD 10) depuis l'intérieur du laboratoire.

Après que ses serviteurs aient éliminé les enquêteurs qui accompagnaient Vilnius Rhagarron, Xavos a conservé l'un des corps avec un sort de *préservation des morts*. Il a habillé le corps avec l'une de ses anciennes robes de magicien sans oublier de laisser son ancien sceptre en argent accroché à sa ceinture (il en a un nouveau en or désormais). Il a alors déposé le corps dans le laboratoire. Si la tour explose, les restes du corps rendent son identification difficile (test de Premiers secours ou de Perception (DD 20)), si bien que les PJ pourront croire qu'il s'agit du corps de Xavos en s'appuyant sur ses vêtements et la présence du sceptre en argent qui a résisté à l'explosion.

Indice

Si les PJ arrivent à désarmer le piège et pénètrent dans le laboratoire, la supercherie sera évidente.

Trésor

Parmi les fioles se trouvent une *potion d'antidétection* oubliée par Xavos ainsi qu'un *parchemin de déguisement*. Il s'agit d'objets qu'il avait en double et qu'il a utilisés pour dérober le faucon d'or.

Développement

Si les PJ trouvent le schéma de l'attentat du navire ainsi que le livre comptable, ils auront quelques indices leur permettant de sauver le gouverneur et de coincer Xavos. S'ils ne fouillent pas le bureau (ou n'en ont pas le temps), ils n'auront pas connaissance de l'attentat prévu à l'aide du char de la parade et, à moins que vous ne fassiez intervenir une tierce personne, le gouverneur périra dans l'attentat.

L'attentat

Idéalement, les PJ arrivent uniquement quelques minutes avant que l'attentat n'ait lieu et descendent la grande rue menant aux docks. Le quai devant le bateau est agité par une foule de personnes dont l'embarquement est retardé par la présence du carrosse du gouverneur devant le ponton et des difficultés de circulation dans les rues. De jeunes couples se rendent à Magnimar et des paysans profitent de ce jour de fête pour aller voir leur famille. Le brouhaha des conversations se fait entendre, la colère de voyageurs pressés, les pleurs d'enfants et les cris du capitaine qui annonce que le départ du navire est retardé de quelques heures.

Le festival bat son plein lorsqu'un char de la parade surmonté d'une énorme silhouette en papier mâché représentant un golem monstrueux (celui terrassé dans l'aventure *Le Diable au corps* du CB10) dévale la pente vers le navire dans lequel le gouverneur et de nombreux voyageurs embarquent. Alors que les PJ →

descendent cette même rue, la réussite d'un test de Perception (DD 25) permet d'entendre au milieu du chaos ambiant des cris d'effroi provenant du haut de la butte. Ils disposent de sept rounds pour agir et, notamment, pour que le gouverneur se mette à l'abri. Un autre test de Perception (DD 15), un round après le premier, permet d'apercevoir le char de la parade dévaler lourdement la pente derrière eux. Il reste alors six rounds pour réagir. L'échec des deux jets ne laisse plus que cinq rounds d'action aux PJ qui remarquent immanquablement le chariot fou s'élancer du haut de la butte en leur fonçant dessus...

Durant les trois premiers rounds, il est possible d'arrêter le chariot par la force (test de Force (DD 25) mais, ensuite, la seule possibilité de l'immobiliser est de briser l'une de ses roues (CA 15, solidité 5, pv 15), ou d'obstruer le passage avec au moins 400 à 500 Kg de matériel. Un monticule de barils de bière placé à l'entrée d'une taverne naine installée sur la rue peut tout à fait faire l'affaire (test de Force (DD 20) pour le renverser). Des sorts comme toile d'araignée, fracassement sur une roue, ramollissement de la terre et de la pierre sur la rue, distorsion du bois et bien d'autres peuvent également arrêter le char.

Si les PJ avertissent la foule amassée sur le quai, 1d8x10 personnes peuvent fuir la zone à chaque round sur les 200 présentes... Un jet de Réflexe (DD 12) est nécessaire pour bondir hors du trajet du chariot, il inflige autrement 3d6 points de dégâts lorsqu'il percute un individu. Au bout des sept rounds, le char chargé de feu grégeois percute violemment le carrosse et explose en une boule de feu faisant voler les caisses et sacs entreposés sur le quai et projetant des gens dans toutes les directions. Toute personne se trouvant sur place subit 8d6 points de dégâts de feu (sauvegarde

de Réflexes DD 20, demi-dégâts). Aucune sauvegarde n'est possible pour ceux situés à l'intérieur du carrosse. Les survivants subissent 1d6 points de dégâts de feu par round jusqu'à ce qu'ils s'éloignent de 9 mètres de la zone de l'explosion. La plupart des personnes se trouvant sur le quai n'ayant que 5 points de vie, l'attentat risque de provoquer de nombreux morts si les PJ n'arrêtent pas le char. Une fois que le feu a pris, il se propage rapidement au bateau. L'incendie est contenu par un groupe de marins qui affluent rapidement et créent une chaîne avec des seaux d'eau pour empêcher qu'il ne se propage au bateau voisin, mais le navire directement touché brûle totalement...

Créatures

Si les aventuriers atteignent la zone d'embarquement avant le char fou, ils doivent faire face à un cordon de six gardes qui sont là pour assurer la sécurité du carrosse et protéger le gouverneur en éloignant les festivaillers et le chaos de la fête. Les gardes ont reçu l'ordre de ne laisser passer personne tant que le gouverneur et tout son personnel n'ont pas embarqué. Aussi ne laissent-ils pas les PJ passer. Si les aventuriers les alertent du danger imminent, un test de Diplomatie (DD 15) est nécessaire pour convaincre les gardes que les PJ travaillent pour le gouverneur et que les gardes prennent conscience du danger au lieu de faire la sourde oreille. S'ils essaient de passer en force, les gardes attaquent. Une fois ce cordon passé, ils peuvent parler au gouverneur qui vient de sortir du carrosse et s'apprête à embarquer. Ce dernier insiste pour que les PJ se calment et arrêtent de se comporter comme des rustres, mais son snobisme aristocratique disparaît en un clin d'œil lorsqu'il réalise que le char va percuter son carrosse et s'écraser sur le navire.

Gardes (6)

Utilisez le profil du Garde de caravane, *Guide du Maître* p.288

Développement

Si les PJ parviennent à sauver le gouverneur, il les remerciera infiniment et retournera précipitamment à son palais, accompagné par un renfort de dix gardes et éventuellement la protection des aventuriers. Au palais, un message a été délivré revendiquant l'attentat : *« Par son arrogance, le gouverneur a signé son arrêt de mort. Ce soir, la fin du festival marquera également la fin des Rhagarron. Xavos Grégeois. »* En apprenant que Xavos est à l'origine de tout ceci, Sire Dolgen fulmine mais craint également pour la vie de son fils. Il demande aux PJ de terminer leur travail et de retrouver Vilnius au plus vite, faisant subitement passer la récompense à 4000 po.

Si le gouverneur est tué dans l'attentat, les PJ risquent de se retrouver en mauvaise posture. S'ils ont forcé le cordon de sécurité (et, pire, s'ils ont tué des gardes), ils pourront être accusé d'être des terroristes ou des complices et se retrouver désormais recherchés par la garde. Pour prouver leur bonne foi, le mieux est de retrouver et sauver Vilnius. Ce dernier devient légalement le nouveau gouverneur, il pourra blanchir les PJ et dénoncer Xavos et ses sbires.

Points d'expérience

Si les PJ stoppent le char avant qu'il ne percute le carrosse, récompensez-les comme s'ils avaient vaincu une créature de ND 8. Si le chariot explose mais qu'ils sauvent le gouverneur et de nombreuses personnes sur le quai, récompensez les avec une créature de ND 5.

Les tueurs de Xavos

Vous êtes libre de jouer cette rencontre au moment qui vous conviendra le mieux, entre deux autres évé-

nements, par exemple, mais il peut être judicieux de la placer après l'attentat, surtout si les PJ n'ont pas récupéré le livre de comptes dans la tour de Xavos leur permettant de faire le lien avec le temple abandonné. La capture ou l'interrogation de l'un des tueurs leur permettra d'accéder à cette information essentielle.

Furieux qu'une bande d'aventuriers prenne sa place, Xavos a envoyé Ryld dit « *le Dragon* » pour louer les services d'un groupe de tueurs pour frapper les PJ. Ce groupe de moines malfaisants se présente comme une troupe de saltimbanques arpentant les rues sous la direction de Ryld.

Créature

Le Dragon est un ancien moine et artiste de rue qui a décidé qu'il se ferait plus d'argent en tant que tueur à gage. Il est torse nu et le tatouage d'un dragon couvre son buste. Il est entouré par quatre acrobates qui jonglent avec des dagues et des bouteilles d'huiles à l'étaupe enflammée (ou de feu grégeois) et qui effectuent des sauts périlleux. Ryld est un cracheur de feu et il précède les acrobates. Lorsque les tueurs approchent, les PJ peuvent effectuer un test de Psychologie (DD 20), un instant avant qu'ils ne portent leur assaut, pour remarquer que la troupe d'acrobates ne semble pas nourrir de bonnes intentions. Un échec indique qu'un personnage est surpris.

Ryld « *le Dragon* »

(Moine 5) Utiliser le profil du Moine combattant, *Guide du Maître* p.277 ; Alignement LM

Il a bu un *élixir de souffle enflammé* juste avant l'affrontement (trois souffles ; 4d6 points de dégâts de feu sur une cible unique ; Réflexes (DD 13), demi-dégâts ; portée 7,50 m ; durée 1h)

Les acrobates (4)

(Moine 2) Utiliser le profil de l'Initié, *Guide du Maître* p.276 ; LM →

Tactiques infos (2. Le Sanctuaire)

Sachant que Vyrn est un roublard expérimenté et qu'il sait faire fonctionner les objets magiques, Xavos lui a donné une vieille *baguette de projectiles magiques* (niveau 5) (3 projectiles) dans laquelle il ne reste plus que 3 charges. Dès qu'il a entendu les bruits de combat dans la cour, Vyrn, déguisé pour ressembler à Vilnius, a pris la pose de la victime devant l'autel. Lorsque les PJ entrent dans le sanctuaire, Déron leur ordonne de lâcher leurs armes et de se rendre ou il achève « Vilnius ». Si les PJ n'obtempèrent pas rapidement, il se montre menaçant. Si les PJ se montrent au contraire plus agressifs, Déron feint d'être intimidé afin qu'ils approchent. Dès que l'un d'eux est à proximité, Vyrn se tourne et active la *baguette de projectiles magiques* pendant que Déron attaque. Il se remet sur pied et continue d'utiliser la baguette à chaque round suivant. Ensuite il tente de prendre l'adversaire de Déron en tenaille, tandis que ce dernier entre en rage au second round de combat. Déron se bat jusqu'à la mort, tandis que Vyrn fuit ou se rend s'il tombe à 5 points de vie ou moins.

Développement

Il faudra plusieurs minutes à la garde de la ville pour arriver sur place, ce qui laisse suffisamment de temps aux PJ pour s'éclipser. Même s'ils restent sur le lieu du combat, les nombreux témoins sont suffisants pour convaincre la garde que les PJ ne faisaient que se défendre.

Si Ryld ou un acrobate est capturé et interrogé, il révélera l'identité de son employeur et le lieu où il se trouve, à savoir le temple d'Urgathoa dont l'accès est désormais condamné. Cette embuscade, en plus de toutes les autres preuves, condamne définitivement Xavos.

PARTIE 2 : COMPTE A REBOUR...

Après l'attentat du port, les aventuriers n'ont plus que quelques heures (moins de sept) pour trouver Xavos. Le festival bat son plein et la foule sillonne les rues pavées, baignées par la lumière rouge des lanternes. Des enfants masqués courent après un chien errant auquel ils ont attaché des clochettes à la queue, un couple s'enlace discrètement sous un porche sombre, des jeunes gens crient à une fenêtre en lançant de la farine, un marchand ferme sa boutique dont une vitre a été endommagée dans la fête, une lanterne a mis le feu à une maison et un groupe d'individus s'agitent pour éteindre le début d'incendie, etc.

Les PJ ont une piste pour retrouver Xavos : son livre de comptes ou les renseignements des tueurs.

Le banquier

Si les PJ ont récupéré à temps le livre des comptes dans le bureau de la tour de Xavos, ils voudront peut-être se rendre à la banque pour rencontrer Ben

Tuttle, l'homme qui a procédé à l'importante transaction indiquée dans le livre. La banque est fermée durant le festival mais un test de Diplomatie (DD 15) permet d'obtenir l'adresse privée du banquier dans le quartier haut. Un test de Diplomatie ou de Bluff (DD 15) sera nécessaire pour que Ben ouvre sa porte à des étrangers, notamment durant le festival mais, une fois la porte ouverte, l'homme est agréable et avenant. Il invite même ses invités dans son salon pour bavarder un moment. Son travail l'ennuie et l'irruption d'aventuriers lui apporte de la distraction et du rêve. Les PJ pourront donc apprendre que Xavos a racheté l'ancien temple d'Urgathoa, dont le culte est désormais interdit, pour le transformer en école.

L'ancien temple d'Urgathoa

Le temple d'Urgathoa est un bâtiment sans étage pourvu d'un clocher. Une haute flèche se trouve à l'arrière et une cour dallée s'ouvre sur la façade avant, mettant en évidence le symbole de la déesse à l'entrée de la cour.

1. Cour du temple

La cour est pavée et fait 9 mètres de large sur 21 mètres de long. Une imposante porte à double battants mène au temple. Plusieurs vitraux hauts placés donnent sur la cour.

Créature

Stig se dissimule sur une corniche faisant le tour de la cour et surveille l'entrée du temple avec son arc.

Stig (Roublard 3). Utiliser le profil du Cambrioleur, *Guide du Maître* p. 267

Trésor (en plus des possessions du profil) : Stig ne faisant aucune confiance à ses comparses, il conserve ses biens dans un trou du mur dans la cour. Un test de Fouille (DD 20) permet de trouver un sac tassé dans ce trou et contenant un rubis de 50 po,



une émeraude de 100 po et trois opales de feu de 40 po chacune.

2. Le Sanctuaire

Cette grande salle est le sanctuaire principal du temple. Un autel se tient sur une grande estrade de l'autre côté de la salle face à l'entrée, derrière lequel se dresse une haute statue d'Urgathoa, flanquée par deux énormes faux noires. Des tentures grises dont la base semble volontairement en lambeaux couvrent les murs. Sur les marches de l'estrade est étendu le corps d'un jeune homme et, debout près de lui, se tient un homme de grande taille à la forte carrure.

Créatures

Vyrn a préparé une petite mise en scène pour surprendre les PJ. Il

s'est déguisé (à l'aide de son *couvre-chef de déguisement*) de manière à prendre l'apparence de Vilnius Rhagarron. Il paraît blessé et inconscient. À ses côtés, l'individu massif est Déron « *le géant* » qui se tient prêt, un imposant marteau en main. Ce dernier sourit à la vue des PJ et grommelle : « *Halte ! Ou je l'écrase sous mon marteau !* »

Déron. (Barbare 3/guerrier 3) Utiliser le profil du Gladiateur, *Guide du Maître* p.258 ; Alignement CM ; Remplacer son trident de maître par une marteau de maître (1d8+5)

Vyrn. (Roublard 6) Utiliser le profil du Pilleur de tombes, *Guide du Maître* p.263 ; Alignement CM ; Remplacer les *yeux de lynx* par un *couvre-chef de déguisement*. →

Le troisième œil de Lamashtu

Gemme ovale de la taille d'un petit œuf d'une valeur apparente et relative de 1500 po bien qu'elle soit inestimable.

Un personnage situé à moins de 9 mètres de la pierre durant au moins 8 heures par jour doit réussir un jet de Volonté (DD 19) tout les 24 heures sous peine de subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Sagesse. En contrepartie, il se sentira plus fort et plus sûr de lui. À zéro point de Sagesse, le personnage bascule dans la folie et devient obsessionnel vis-à-vis de son aspiration présente et de son émotion actuelle la plus vive. Son alignement devient Mauvais et il retrouve sa valeur de Sagesse d'origine. Les druides, prêtres ou paladins perdent tous les bénéfices que leur octroie la nature ou leur divinité. Les individus corrompus par la folie de Lamashtu n'enfantent que des monstres et finissent par le devenir eux-mêmes.

Xavos ira au bout de son plan !

3. Le presbytère

Cette pièce servait de lieu d'étude pour les anciens prêtres de ce temple. Xavos a décidé d'en faire son bureau et a déposé négligemment des caisses d'effets personnels et boîtes de parchemins provenant de l'ancien bureau de sa tour.

Trésor. Un test de Fouille (DD 20) permet de trouver les mêmes informations que dans le bureau de la tour (voir le paragraphe, La tour de Xavos). Par ailleurs, un test de Fouille (DD 25) révèle une dalle non scellée

au sol sous laquelle il a dissimulé une petite boîte contenant ses ressources d'urgences : un petit lingot d'or de 300 po, cinq rubis de 50 po chacun, un collier de perles de 30 po et une grosse gemme difficile à identifier et à évaluer (voir l'encadré *Le troisième œil de Lamashtu*).

4. L'escalier vers le clocher

Un escalier de bois ouvert en colimaçon grimpe dans la tour du clocher jusqu'à environ 25 mètres. Il est possible d'apercevoir la cloche à travers les poutres.



Créatures

Grim et Malbod défendent l'escalier et se tiennent à environ 20 mètres. Grim attaque les aventuriers qui montent avec ses armes à distance, puis attaque au corps à corps pour les empêcher d'atteindre Xavos. Grim combat stoïquement jusqu'à la mort. Malbod quant à lui tentera de fuir par les escaliers s'il tombe à 5 points de vie ou moins.

Grim et Malbod. (Guerrier 4/Roublard 3) Utiliser les profils du Bandit de grand chemin, *Guide du Maître* p.265 ; Alignement NM ; Pour Grim, remplacer la *chaîne cloutée +1* par une *hache de lancer +1 boomerang* et l'arc composite de maître par des javelines.

5. Le clocher

Un vent glacial siffle sur le clocher, contrastant avec la clameur montante de la foule en fête dans les rues en contrebas. L'escalier débouche sur une large plate-forme à moins de 2 mètres sous la cloche de l'ancien temple.

Le pauvre Vilnius se balance mollement dans le vide, suspendu par des menottes à une tyrolienne qui plonge vers la potence de la place où doit être brûlé le pantin symbolisant l'hiver. Ce pantin, c'est Vilnius. Inconscient, il est affublé de vêtements grossiers le faisant ressembler à un épouvantail.

Créature

Xavos se tient sur la plate-forme, contemplant la ville. Il tourne la tête vers les PJ lorsqu'ils arrivent, son nouveau sceptre en or à la main et déclare : « *Vous arrivez à point pour les festivités ! Les saisons se succèdent et les Rhagarron, à l'instar de l'hiver, ont fait leur temps ! Vous allez pouvoir admirer leur fin !* » Il lance alors un *rayon ardent* (à extension de portée grâce à son sceptre) en direction du bûcher de la place qui s'embrase. Puis il lance une *convocations de monstre IV* pour faire apparaître deux molosses infernaux à ses côtés.

Le feu met six rounds à embraser le bûcher dans sa totalité, après quoi Xavos débloque la tyrolienne retenant Vilnius qui s'élance vers son funeste destin en quatre rounds à la vitesse de 9 m par round pour se balancer au dessus des flammes. Un test de Désamorçage (DD 25) est nécessaire pour verrouiller la tyrolienne avant qu'elle ne s'élance ou (DD 20) pour stopper sa progression pendant 1 round en jouant sur le mouvement du câble. Si Vilnius se retrouve dans les flammes, il subit 1d6 points de dégâts de feu par round.

THIS IS THE END...

Le lendemain, la ville se réveille lentement après la débauche du festival. Si les PJ ont vaincu Xavos et sauvé Vilnius, le gouverneur Dolgen Rhagarron les remerciera et paiera son dû. En plus de leur récompense, ils gagnent la confiance d'un homme puissant qui pourra les présenter à la cour des trois cités-états régnant sur la Varisie.

Si, au contraire, Vilnius n'échappe pas à son terrible destin, les conséquences vont durablement avoir un impact négatif sur la vie des PJ. Pire, si Vilnius et le gouverneur meurent, les PJ pourraient être considérés comme des terroristes et fugitifs avec plus d'ennemis aux trousses qu'ils ne peuvent l'imaginer.

Si Xavos s'échappe ou est incarcéré, il n'oubliera pas cette défaite face aux aventuriers et préparera minutieusement un plan (même depuis sa cellule) pour leur faire payer cet affront, se faisant d'avantage d'alliés parmi les criminels de Talbeth. Quant aux divers malfaiteurs de l'aventure qui se seraient échappés, ils deviendront également de nouveaux ennemis des PJ.

La grande gagnante de ces trois aventures reste la reine démoniaque Lamash-tu dont l'artefact maudit va continuer son œuvre de corruption et de folie...

Pierre Balandier

Illustrations Christophe Hénin

Plan Jems Bouzerna

Tactiques et infos

(5. Le clocher)

Vilnius. (Noble 4) Utiliser le profil de l'Héritier noble, *Guide du Maître* p.292. Il n'a plus d'équipement.

Xavos Grégeois. (Magicien 7) Utiliser le profil du Conjurateur, *Guide du Maître* p.281 ; Remplacer la propriété « incantation silencieuse » du sceptre par « extension de portée ». Par ailleurs, le sceptre dissimule une dague de maître.

Molosses infernaux (2). *Bestiaire* p.220

Tactique

Xavos ordonne aux molosses d'attaquer pour se défendre avec ses sorts. Il n'extirpera sa dague de son sceptre qu'en dernier recours. Si les PJ se débrouillent pour libérer Vilnius ou pour bloquer la tyrolienne, Xavos devient fou de rage et déploie tous ses talents pour éliminer les PJ. S'il tombe à 10 points de vie ou moins et qu'un PJ réussit un test de Diplomatie ou d'Intimidation (DD 20) pour qu'il capitule, Xavos feint de se rendre et lâche son arme... puis il se jette du haut du clocher, et s'écrase sur les pavés de la cour...



En quelques mots...

La vengeance des Amazones est terrible. En tentant de rendre service à Thésée, le puissant roi d'Athènes, les PJ vont comprendre toute l'étendue du ressentiment des femmes-guerrières et il se pourrait bien que ce courroux soit légitime. Entre allégeance et morale, politique et éthique, que vont faire des personnages devenus rois dans ce drame antique ?

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • 4 à 5 PJ

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★☆☆

L'amazonomachie

Le jeu vient à peine de sortir et Casus propose déjà en exclusivité un scénario officiel par l'auteur du jeu en collaboration avec Alexandre Joly.

L'amazonomachie signifie littéralement « le combat des Amazones » et correspond à la guerre que les femmes-guerrières menèrent contre Athènes pour sauver Antiope du joug de Thésée après sa capture par Héraclès lors de son neuvième travail.

Cette mini-campagne se déroule alors que Thésée est roi d'Athènes, après le mariage de Ménélas mais avant la guerre de Troie. Afin d'augmenter la tragédie, il serait préférable d'avoir dans le groupe un descendant d'Arès et un autre d'Athéna.

Le fond de l'histoire

Lors de son neuvième travail, Héraclès vint au pays des Amazones pour voler la ceinture d'Hippolyté (Zôstèr), qui lui avait été offerte par Arès, son père. Hippolyté, séduite par la musculature d'Héraclès, lui offrit finalement son bien. Mais Héra appela les Amazones aux cris de la trahison. Héraclès, pensant être tombé dans un piège, fut pris de furie et tua Hippolyté et les Amazones avant de s'emparer de la ceinture. Antiope, reine des Amazones, fut vaincue alors qu'elle tentait de récupérer la ceinture d'Arès puis fut violée par le fils de Zeus.

Héraclès remit la ceinture à Eurysthée, roi de Tirynthe, et Antiope fut offerte comme butin de guerre à Thésée. Ce dernier l'épousa plus par pitié que par amour, mais Aphrodite fit son office et Antiope et le roi en vinrent à s'aimer. Ils eurent ensemble un fils qu'elle nomma Hippolyte en souvenir de sa sœur et Thésée le reconnut comme son successeur.

Mais, entre-temps, pour des raisons politiques, Thésée a été obligé de répudier Antiope pour épouser la fille du Roi Minos, Phèdre, pour gagner la paix avec ce puissant monarque.

Afin de se venger du roi d'Athènes, Antiope a demandé à sa sœur Mélanippe de l'aider à voler les Hiéra de la cérémonie des Grands Mystères à Athènes, pour affaiblir Thésée devant tous les personnages les plus importants de l'époque. Puis les deux sœurs ont fuit la cité afin de préparer l'attaque d'Athènes, avant qu'Antiope ne retourne au palais récupérer son fils Hippolyte et le mettre à l'abri de Phèdre.

Les PJ, impliqués dans la cérémonie vont être sommés par Thésée lui-même de tirer tout cela au clair.

Livre I – Les Mystères d'Éleusis

Un des personnages de noble naissance doit épouser Épicaste la princesse d'Iolcos soit par amour, soit pour raison d'état. Le mariage a pu être décidé par leurs parents réciproques alors qu'ils n'étaient que des enfants, pour sceller une alliance ou à la suite d'une réelle romance. Dans tous les cas, le personnage ne peut pas refuser ce mariage sans provoquer une crise diplomatique et celui-ci est donc destiné à devenir Roi de Iolcos entre le Livre I et le Livre II de ce scénario.

Chant I – Rites initiatiques

Nous sommes au mois de Boédromion (fin aout) et, avant que le mariage ne puisse être célébré au



printemps lors des Dionysies d'Éla-phébolion (mars), Amythaon, le grand-père de la future épouse, souhaite que les fiancés soient initiés aux Mystères d'Éleusis comme le veut la coutume d'Iolcos.

Pour cela, le personnage se rend pour quelques jours à Agra en compagnie de sa promise et probablement de quelques amis souhaitant également être initiés. Tous se prêtent alors aux rituels de purification et rendent honneur à Déméter par de nombreux sacrifices.

Jour 1 : 14 Boédromion

Au quatorzième jour du mois, Thésée, le mythique Roi d'Athènes, accueille toute la Grèce ainsi que de nombreuses délégations étrangères pour les Grands Mystères (*Éleusines*) qui n'ont lieu que tous les quatre ans. Le PJ et son épouse Épicaste, ainsi que tous les futurs initiés, sont reçus avec les mêmes égards que les rois Pélée, Télamon, Ulysse, Ménélas ou Agamemnon, accompagnés eux aussi de leurs épouses et enfants.

La célébration des Mystères s'ouvre par une grande procession menant les *Hiéra* (objets sacrés) dissimulés dans un coffre en bois décoré, du temple d'Éleusis vers l'Éleusinion d'Athènes.

Le soir, lors du premier grand banquet, les personnages ont l'occasion, selon leur placement à table, de parler avec Phèdre, la nouvelle épouse de Thésée, avec Hélène, la plus belle femme de toute la Grèce et épouse de Ménélas, avec Clytemnestre, l'épouse d'Agamemnon, ou bien avec Pénélope, l'épouse d'Ulysse, mais aussi avec les prestigieux époux de ces dames.

Thésée offre d'ailleurs les premières libations au puissant roi de Sparte (Ménélas) afin d'obtenir son amitié et de le féliciter d'avoir obtenu la main de la plus convoitée des femmes. Chacun s'attache à profiter de la fête. L'apaisement des tensions permet de nouer de nouvelles amitiés. Les femmes peuvent souvent constituer un levier pour convaincre leur compagnon de l'intérêt de certaines alliances.



Mélanippe l'Amazone

Mélanippe est la petite-fille d'Arès et la fille de la reine amazone Otréré. Ses sœurs sont Antiope, Hippolyté et Penthésilée. En plus de contacter et d'aider sa sœur Antiope, Mélanippe avait une seconde mission.

Orithyia, la reine des Amazones, l'a également envoyée à Athènes en émissaire. Elle devait prendre contact avec les chefs des esclaves Scythes et Thraces pour préparer l'attaque de la cité en leur promettant la liberté en échange de leur soulèvement. Il est donc important qu'elle reste libre pour finaliser les tractations car elle est la seule à connaître les noms des leaders.

SOMA 4 ; SOPHOS 2 ; SYMBIOSE 3
ARISTEIA 2 ; UBRIS 4 ; PV 40

Armure : Lanières de cuir sur le torse (1PA), Ceinture de bronze (3PA)

Armes : Arc turquois (+1 ; DG6), Hache (DG8)

Particularités :

Appel du sang

Compétences :

Arme tranchante 5, Arc 4, Athlétisme 4, Commandement 3, Discrétion 4, Endurance 3, Esquive 2, Parler grec 2, Parler barbare 3, Pièges 3, Résistance 1, Souplesse 3, Stratégie 3, Survie 3, Vigilance 2.

L'initiation aux Mystères d'Éleusis a une grande importance chez les Grecs puisque tout le monde, quelque soit sa classe sociale, noble comme esclave, peut y participer. Les seules conditions requises sont de parler grec et de n'avoir jamais commis d'homicide.

Ce culte, dédié à Koré (Perséphone) et Déméter, dure neuf jours durant lesquels les initiés vont revivre les pérégrinations de Déméter sur terre et aux Enfers lors de sa quête pour retrouver sa fille, enlevée par Hadès. Au-delà de l'aspect mythologique, le voyage spirituel des mystes (initiés) doit les amener à appréhender les symboliques de la vie, de la mort et de la renaissance, et acquérir un savoir secret devant leur permettre de trouver leur chemin dans l'au-delà sans s'égarer.

Quiconque est surpris en train de dévoiler les secrets des Mystères encourt la peine capitale.

Jour 2 : 15 Boédromion

Le jour suivant, les futurs mystes sont rassemblés par le hiérophante (grand prêtre) et doivent répéter, sous la direction du dadouchos (porteur de flamme), les futurs chants, danses et mimes constituant la première phase du rite avant la révélation des *Hiéra* dans le temple.

Incarnant un lampadophore (porteur de flamme) dans l'obscurité, ils doivent rejouer les recherches et lamentations de Déméter lors de sa quête pour retrouver sa fille.

Jour 3 : 16 Boédromion

Le lendemain, chaque futur myste se voit confier un jeune porc relié par une corde à sa cheville. Tous doivent mener l'animal jusqu'à la mer afin de se purifier en criant : « À la mer, ô mystes ! », puis purifier la bête en vue de son sacrifice en l'honneur de Iachos (Dionysos). Alors seulement, ils sont couronnés par de la myrte. Les animaux ainsi sacrifiés sont partagés lors d'un ultime banquet tandis que les

os, la peau, la graisse et les viscères sont offerts aux dieux en holocauste sur des feux sacrés. Ce repas sera le dernier des mystes car ils doivent ensuite rester à jeun jusqu'à la fin des célébrations.

(Donnez désormais un malus de 1 aux actions des personnages par jour resté à jeun.)

Chant II – Le vol des Hiéra

Durant la nuit, les personnages sont convoqués d'urgence au temple d'Athéna à la demande de Thésée. Ce dernier les attend sur place. Il semble extrêmement inquiet et nerveux mais s'adresse à eux de façon franche et en ces termes :

« Mes amis ! Quelque chose de grave a eu lieu... Plusieurs mystes ont été agressés par surprise il y a peu et le Dadouchos a été assommé. Il semble que deux personnes très agiles et rapides, dissimulées sous des habits sombres, se sont introduites dans le temple et ont volé le coffre contenant les Hiéra ! J'ai toute confiance en vous et en votre discrétion absolue. Il faut absolument qu'ils soient retrouvés avant trois jours, sinon ce sera le déshonneur suprême pour Athènes et pour moi. Et cela face à tous les rois. Ma confiance va vers vous, car vous n'êtes pas encore rois et vous avez absolument besoin d'être initiés pour monter sur le trône d'Iolcos comme le veut la coutume de la cité. Aussi, en aidant Athènes, vous vous aidez vous-mêmes et obtiendrez en moi un allié fidèle. Je vous en fais le serment devant la déesse. »

Les personnages n'ont pas vraiment le choix, d'autant qu'en cas de refus, Thésée n'aura d'autre solution que de les contraindre au silence en menaçant leur famille ou en les tuant. Il n'est pas dans sa nature d'agir ainsi mais il sait être persuasif.

Les personnages commencent donc leur enquête afin de découvrir quelques pistes.

Tout d'abord, ils peuvent rencontrer les mystes blessés pour obtenir leur version des faits et constater qu'ils ont été assommés avec une petite arme contondante. Les mystes réitéreront la version dite au roi, parlant de deux individus agiles, sveltes et discrets.

En interrogeant les augures ou les âmes en peine présents en ces lieux, voire en utilisant certains pouvoirs, les personnages pourront apprendre que deux femmes ont quitté la cité il y a peu par la poterne nord pour rejoindre le Nord de l'Attique. (S'agit-il d'espions Béotiens ?)

La garde de la cité, au niveau de la poterne nord, confirmera que deux jeunes femmes encapuchonnées ont demandé à sortir mais que cela leur a été refusé car on n'ouvre pas les portes la nuit. En fouillant alentour, les personnages trouveront non loin de la poterne une corde et un grappin qui ont permis aux jeunes femmes de sortir malgré tout de la cité.

À partir de là, les personnages vont devoir rattraper le retard qu'ils ont pris sur les voleuses et il va leur falloir suivre leurs traces (Pistage FD10), ce qui n'est pas évident. De toute évidence, leurs proies sont prudentes et légères. La piste continue à travers la campagne et les traces se séparent. L'une (Mélanipe) part au Nord vers la Béotie tandis que l'autre (Antiope) bifurque vers l'Ouest avant de retourner vers... Athènes.

Les personnages peuvent décider de se séparer mais, rapidement, la piste qui retourne vers Athènes deviendra de plus en plus difficile à suivre puis disparaît totalement.

Après plus d'une nuit et d'une journée de traque en se dirigeant vers la Béotie, et alors que le soleil décline dans la plaine, les personnages repèrent enfin leur cible. Il s'agit d'une femme seule, à la peau sombre, vêtue d'une fourrure de bête, ayant les che-

veux longs et tressés. Nul doute qu'il s'agisse d'une Amazone. Cette dernière repère ses poursuivants et, d'un point culminant, commence à leur tirer dessus des traits forts dangereux.

Une fois Mélanipe capturée, les personnages peuvent l'interroger. Mélanipe leur dit finalement qu'elle a jeté les *Hiéra* dans le puits sacré de Callichoros d'Éleusis, que l'on dit être un passage vers le royaume d'Hadès. Au vu de ce qu'elle leur révèle, nos héros pourront décider ensuite de ce qu'ils feront de leur prisonnière avant de s'en retourner vers Éleusis ou Athènes. Mélanipe leur dit la vérité contenue dans le paragraphe « *Le fond de l'histoire* », au début du scénario, sauf bien entendu le fait qu'Antiope cache son fils Hippolyte à l'abri de la colère de Phèdre.

Une fois à Éleusis, un des personnages doit descendre au fond du puits de Callichoros pour retrouver les objets sacrés. Là, devant lui, s'ouvre une entrée des Enfers. C'est un long tunnel noir et obscur où l'on ne ressent que l'obscurité, la solitude et l'angoisse de la mort car il n'y a rien à voir. Les personnes sensibles (Jet de Sensibilité FD7) ou ayant les dons d'Intuition ou de Double vue se sentent angoissées et harcelées par les âmes entrant par l'ouverture du puits afin de rejoindre les Champs de l'Hadès. Un personnage sensible doit réussir un jet de Résistance à FD9 pour ne pas prendre peur.

Une fois, les premières impressions passées, le héros finit par retrouver le coffre ouvert et les objets sacrés qu'il contenait éparpillés près de lui. Le personnage en question voit alors la véritable nature des *Hiéra* avant qu'ils ne lui soient révélés lors de la cérémonie. Il doit garder le secret. Les *Hiéra* sont en réalité un épi de blé (donné par Déméter), des graines de grenade (symbole d'Hadès) et des symboles de fécondité. →

Antiope

Fille d'Arès et de la reine amazone Otréré, elle est reine des Amazones et ses sœurs sont Hippolyte et Penthésilée. On dit qu'elle n'aurait pas été enlevée mais qu'elle serait partie de son propre gré, trahissant ainsi les Amazones. Cela expliquerait alors que Molpadia, l'une de ses sœurs, l'ait tué à Athènes.

Antiope déteste Héraclès et a détesté Thésée dans les premiers temps de leur union. Celui-ci l'a épousé de force, puis ils sont tombés amoureux sans qu'elle soit capable de dire qui des deux s'est épris de l'autre le premier. Leur fils, Hippolyte, est né de cette union et a renforcé leur amour. Jusqu'au jour où Minos exigea de Thésée qu'il épouse sa seconde fille Phèdre.

Antiope fut donc répudiée. Ayant mal prit les choses, elle veut humilier Thésée comme il l'a humiliée, d'où l'idée du vol des *Hiéra*. Elle n'éprouve aucune sympathie pour Phèdre, qu'elle soupçonne de vouloir évincer son fils au profit de ses futurs enfants, mais elle ne veut pas la tuer. En aucun cas elle ne parlera à des étrangers des projets d'attaques d'Athènes fomentés par ses sœurs Amazones.

SOMA 4 ; SOPHOS 3 ; SYMBIOSE 4

ARISTEIA 2 ; UBRIS 2 ; PV 40

Armure : Lanières de cuir sur le torse (1PA), Ceinture de bronze (3PA)

Armes : Arc turquois (DG6), Glaive (DG4)

Particularités : Déplacement sans traces, Initiative innée

Compétences :

Arme tranchante 4, Arc 3, Athlétisme 3, Commandement 2, Discrétion 3, Endurance 3, Esquive 2, Parler grec 3, Parler barbare 4, Pièges 3, Résistance 2, Souplesse 2, Stratégie 3, Survie 3, Vigilance 2.

Phèdre, la Brillante

Fille du roi Minos et de Pasiphaé, elle est princesse de Crète. De son mariage avec Thésée naîtra deux fils : Démophon (futur héros de la guerre de Troie et douzième roi d'Athènes) et Acamas. Cependant, elle se rend bien compte que son roi ne l'honore que par devoir et non par amour.

Elle hait Antiope pour cela. Dans quelques années, elle tombera amoureuse de son beau-fils Hippolyte, alors jeune éphèbe, qui la repoussera. Par vengeance, elle l'accusera de l'avoir violée et Thésée implorera sur son fils la malédiction de Poséidon. Ce dernier invoque alors un monstre qui effraye les chevaux d'Hippolyte et le prince mourra écrasé par son char. Accablée de remords, Phèdre se suicidera par le poison et Thésée apprendra trop tard la vérité.

SOMA 1 ; SOPHOS 3 ; SYMBIOSE 3

ARISTEIA 2 ; UBRIS 1 ; PV 10

Armure : Aucune

Armes : Aucune

Particularités : Ruse, Splendeur de Zeus

Compétences :

Alchimie 2, Arme tranchante 1, Athlétisme 2, Endurance 1, Esquive 1, Épos des plantes 3, Épos des us et coutumes 3, Lire/écrire grec 3, Occultisme 2, Parler grec 4, Politique 3, Résistance 1, Séduction 3, Stratégie 1, Théologie 4.

Chant III – La fin des Mystères

Il serait ensuite logique que les PJ s'en retournent au palais de Thésée à Athènes afin de lui restituer les *Hiéra*, mais aussi pour lui demander des comptes sur sa relation avec Antiope.

Thésée leur explique alors qu'il a aimé Antiope (il l'aime toujours, d'ailleurs) et qu'il n'a jamais approuvé les actes de son ami Héraclès. Il a accepté Antiope comme esclave afin de la protéger. L'amour est venu par surprise. Cependant, par raison d'état, il a dû répudier la belle Amazone pour pouvoir épouser Phèdre et apaiser le roi Minos suite à l'abandon de sa fille Ariane sur une île lors de son retour précipité après la victoire de Thésée sur le Minotaure. Ce mariage scelle la paix entre leurs peuples mais Hippolyte, son fils aîné, est destiné à lui succéder.

Les personnages peuvent tenter d'approcher Antiope et Phèdre afin

d'obtenir leurs versions des faits mais ils risquent de manquer de temps en raison de leur initiation. En effet, les Grands Mystères reprendront après ces événements restés secrets aux yeux de tous.

Le 19 Boédromion, au cours d'une grande procession, les *Hiéra* regagnent le temple d'Éleusis derrière la statue d'Iacchos portée par les PJ initiés.

Le 20 Boédromion, les mystes font leurs ablutions au puits de Callichoros et rompent leur jeun en buvant une boisson à base de blé (*kykéon*) avant d'entrer dans l'obscurité du Téléstérion par une entrée souterraine. Ils rejouent alors les scènes apprises à la lueur des flambeaux et, grâce aux vapeurs narcotiques des encens, ils atteignent l'extase (*époitéia*) afin de communier avec les déesses Déméter et Koré. C'est également à ce moment qu'Apollon et Artémis viennent initier les jeunes éphèbes pour leur passage à l'âge adulte.

Phèdre, une redoutable guerrière



Le 21 Boédromion, les *Hiéra* leurs sont révélés dans le temple des Deux Déesses (*Téléstérion*). Ils apprennent alors leur rôle dans le cycle de la vie et de la mort.

Le 22 Boédromion, les mystes terminent enfin leur initiation et apprennent les secrets du chemin ténébreux qu'il leur faudra emprunter à leur mort. La cérémonie se clôture par des libations en l'honneur des morts et l'illumination par l'ouverture du toit du temple, symbolisant une seconde naissance.

À l'issue de la cérémonie, les participants deviennent définitivement des mystes prêtant serment de ne jamais dévoiler les secrets de l'initiation sous peine de mort et chacun reçoit 1 niveau de Réseau et de Théologie supplémentaire.

Les PJ pourront également profiter du banquet final pour finaliser les alliances et convenir de rencontres dans les mois à venir avec les rois présents.

Livre II – Ambassade à Sparte

Ce second épisode se déroule trois mois après les festivités d'Éleusis, alors que les personnages profitent de la vie de palais à Iolcos.

Chant I – Un étrange messager

Nous sommes au mois de Gamélion et, alors que les personnages scrutent les étoiles à l'issue d'un bon repas, le personnage, désormais roi, reçoit un curieux message signé du roi Thésée : une tortue, animal tutélaire d'Hermès, tombe du ciel dans ses mains et sur sa carapace est gravé le message suivant :

« *Roi d'Iolcos, aidez Athènes ! Ma cité est actuellement assiégée par les Amazones et ces dernières ont déjà pillé tout l'Attique sans que mes armées n'aient pu les arrêter. Allez quérir pour moi l'aide du puissant*

Ménélas à Sparte afin qu'il honore notre alliance. Thésée. »

Les personnages ont pu avoir connaissance des rumeurs de troubles en Attique mais personne n'a envisagé une défaite d'Athènes. Parmi les rumeurs, certaines font mention d'Amazones ayant pillé nombre de cités de l'Attique, mais également qu'Athènes serait tombée suite à la révolte des esclaves Scythes et Thraces obligeant le roi et l'armée à trouver refuge sur l'acropole. (Cependant, si les PJ ont tué ou emprisonné Mélanippe, la révolte des esclaves n'a dans ce cas pas été aussi importante et les remparts de la basse cité ne sont pas encore tombés.)

Le lendemain, les personnages partent pour Sparte après les ultimes préparatifs et les sacrifices rituels pour favoriser leur voyage.

Quelques jours plus tard, nos héros arrivent enfin à Sparte, la cité sans muraille. Au cours de leur voyage, ils ont traversé la campagne lacédémonienne, vaste et fertile, dont les champs sont cultivés par une population d'esclaves : les hilotes.

Les PJ auront tout loisir de se rendre au temple de Zeus, d'Athéna, d'Artémis Orthia ou dans celui d'Apollon qui est le dieu tutélaire de la cité.

Un jet d'Épos des us et coutumes (FD8) permettra aux personnages de savoir que le grand prêtre d'Apollon, Karias d'Euriopontides, est également Roi de Sparte, mais que ce dernier ne jouit que du pouvoir religieux et honorifique au sein de la diarchie. Ménélas détient quant à lui le pouvoir politique et militaire.

Karias est un véritable spartiate de naissance et il voit d'un mauvais œil la présence d'un Mycénien sur le trône de Sparte. Aussi, si les PJ lui exposent la situation, celui-ci les soutiendra du mieux qu'il pourra, tant que les dieux y seront favo- ➔

Molpadia

C'est une Amazone qui a combattu pour les reines Antiope et Orithyia. Elle participe à la guerre de l'Attique pour récupérer la ceinture d'Hippolyté, offerte par Arès aux Amazones et libérer Antiope des mains de Thésée. Molpadia tuera Antiope par accident alors qu'elle visait Thésée. Elle sera tuée par le roi qui fera construire pour chacune d'elle un tombeau à Athènes

SOMA 3 ; SOPHOS 2 ; SYMBIOSE 3

ARISTEIA 3 ; UBRIS 2 ; PV 30

Armure : Baudrier de cuir sur le torse (2PA), Ceinture de bronze (3PA)

Armes : Arc turquois (DG6), Lance hoplite (DG6)

Compétences :

Arme perforante 4, Arc 4, Athlétisme 3, Commandement 3, Diplomatie 2, Endurance 3, Esquive 2, Marchandage 3, Parler grec 3, Parler barbare 3, Persuasion 2, Résistance 2, Stratégie 3, Survie 3, Vigilance 2.

rables, car Ménélas pourrait être tué durant cette guerre avant qu'il n'ait engendré de descendance. Durant leur discussion, Karias leur apprendra peut-être qu'une Amazone est déjà présente au palais depuis quelques jours, mais il ne sait rien de plus sur les raisons de sa venue. Finalement, il accompagnera les personnages au palais afin de les introduire rapidement auprès du roi.

Ménélas les reçoit avec dignité et ne manquera pas de se montrer sous son meilleur jour, profitant de sa position de force face à la demande du Roi Thésée qu'il peut sauver de la mort et du déshonneur s'il conduit son armée jusqu'à Athènes. Il promet de réfléchir à leur requête, faisant mine de devoir d'abord consulter les Gêrontes et les Éphores avant de prendre sa décision. Il souhaite surtout se faire prier et s'élever en sauveur.

Il invite les héros à sa table pour un banquet en leur honneur, mais les prie d'abord de visiter les palestres et les dortoirs de la ville pour qu'ils constatent par eux-mêmes du mode d'éducation spartiate à l'agôgê.

Le soir, au banquet, sont présents les citoyens influents de la Cité, le grand prêtre Karias, Ménélas et sa femme Héléne ainsi que Molpadia l'Amazone. Elle bénéficie tout comme nos héros de l'hospitalité de Ménélas et est soumise, comme les PJ, à respecter cette loi.

Si les personnages tentent d'en savoir plus sur l'Amazone, ils apprendront que Molpadia est ici pour le compte de la reine Orithyia et qu'elle a proposé un chariot d'or scythe à Ménélas en échange de sa neutralité dans le conflit qui les oppose à Athènes. Le roi de Sparte n'a pas encore pris de décision. Molpadia peut également tenter d'intimider ou d'acheter les PJ afin qu'ils abandonnent leur mission. Notez que la présence de Molpadia dans ce scénario n'est en fait qu'une

fausse piste dans les événements de ce Chant mais une réelle source d'information pour comprendre les motivations des Amazones.

Les personnages pourront remarquer que la reine Héléne ne profite pas de la fête et que la jeune femme, si gaie habituellement, semble renfermée et mal à l'aise. En fait, Héléne est enceinte de Ménélas, mais la grossesse est pour l'instant dissimulée. Seuls la reine, le roi et une esclave personnelle d'Héléne sont au courant.

En tendant l'oreille pour écouter les conversations des citoyens et afin de comprendre le climat politique spartiate, les personnages constateront que ces derniers sont favorables à la guerre, mais qu'ils n'iront qu'au moment le plus propice et pour se couvrir de gloire !

Chant II – Un cri dans la nuit

Après le banquet, au milieu de la nuit, un des personnages se réveille et entend Ménélas, très en colère, battre puis étrangler une femme dans ses appartements ! Puis le roi somme l'un de ses gardes d'élite, un Cryptos, de se débarrasser du corps discrètement. Ce dernier dissimule alors la défunte dans un linceul puis sort du palais et quitte la cité à la faveur de l'obscurité.

Le personnage doit être très discret afin d'éviter d'être surpris par les Cryptos du palais, car quand le roi dit : « *Pas de témoin !* », ces derniers ne se posent pas de question. De plus, si un combat a lieu dans le palais, il ne faudrait que quelques minutes pour que d'autres gardes arrivent, suivis du roi et des autres invités, exception faite de Molpadia.

Quoi qu'il en soit, faites en sorte qu'un PJ soit surpris. Ménélas l'accuse alors d'avoir voulu attenter à sa vie.

Les PJ peuvent négocier que leur ami soit conduit dans une geôle afin d'être jugé le lendemain matin par l'Aréopage des Gêrontes, des Éphores et des deux rois.

Ils peuvent dans le même temps partir à la recherche du corps de la victime, mais les traces deviennent rapidement difficiles à suivre (FD10). Cependant, avec un peu d'efforts et d'aide, ils retrouvent, à l'Ouest de la cité, le Cryptos alors qu'il s'apprête à brûler le corps sur un bûcher funéraire. Après s'être débarrassé du spartiate, un jet de Médecine (FD12) ou de Divination (FD10) permettra d'apprendre que la victime est une femme qui a eu récemment un enfant (probablement une nourrice).

Il est également possible aux PJ d'apprendre d'autres événements secrets en se rendant au temple d'Apollon, en parlant avec les Gérontes les plus enclins à leur faire confiance ou en prenant contact avec les esprits, qui hantent le palais par le biais de pouvoirs appropriés.

L'histoire des Atrides, riche en meurtres sanglants, est alors révélée aux personnages. Ils apprennent que la femme que Ménélas a assassinée est Piéris, une esclave avec qui il a eu un enfant du nom de Mégapenthès, qu'il a sans doute fait tuer aussi après l'avoir envoyé à la cour d'Agamemnon. Ménélas a également eu un autre fils, Xenodamos, avec la nymphe Cnossia lors d'un voyage en Crète. Cnossia est venue le présenter à Ménélas le jour de ses noces avec Hélène. Le roi a cependant choisi de l'abandonner aux bêtes sauvages au pied du Taygète, mais des hilotes l'ont recueilli et élevé. Ménélas le sait mais fait tout pour le cacher à son peuple, car il est important pour lui d'asseoir sa légitimité sur le trône de Sparte. Le futur enfant d'Hélène doit hériter du trône, mais il ne peut s'empêcher de protéger et de penser à son fils Xenodamos.

Le lendemain matin, Hélène, déguisée sous les atours d'une servante, vient voir le prisonnier pour lui avouer qu'elle sait que Ménélas a eu des enfants de Piéris et de Cnossia. Elle lui

dit que l'esclave est d'ailleurs sûrement morte pour lui avoir révélé, à elle, la vérité. Elle conseille au PJ pour sauver sa vie de faire chanter Ménélas. C'est l'unique solution pour que le roi exile l'accusé. Ménélas n'accepte qu'à la condition que l'accusé garde le secret. Les PJ peuvent également mettre l'intervention de Sparte dans la balance.

Le procès a donc lieu devant l'Aréopage et, si l'accusé jure n'avoir jamais voulu assassiner Ménélas, celui-ci, jugeant qu'il a malgré tout violé les lois de l'hospitalité, l'exile définitivement de Sparte.

Leur mission terminée, les PJ se préparent à gagner Athènes, mais peuvent être intercepté par Mélanippe et quelques unes de ses Amazones. Cette dernière les enjoindra à rentrer chez eux et à abandonner leur mission s'ils ne veulent pas qu'Iolcos subisse la colère des filles d'Arès. Elle n'a pas prévu combattre les PJ mais son avertissement se veut intimidant.

Si les PJ ont obtenu le soutien de Ménélas, Mélanippe doit organiser des offensives sur Sparte pour empêcher l'envoi de troupes spartiates en Attique, ce qui peut retarder les renforts spartiates d'une dizaine de jours. Si Ménélas a préféré l'or des Amazones, elle quitte la Laconie avec ses troupes renforçant ainsi les positions ennemies à Athènes.

Livre III – Le siège d'Athènes

En revenant à Athènes, les personnages constatent, si la révolte des esclaves a pu avoir lieu, que la cité basse est tombée grâce aux esclaves et que les Amazones assiègent l'Acropole où l'armée athénienne s'est réfugiée, depuis le mont de l'Aréopage où se trouve leur campement. Dans le cas contraire, les remparts extérieurs tiennent encore mais sont prêts à tomber sous la pression de l'armée amazone. ➔

Cryptos, garde royal de Sparte

SOMA 3 ; SOPHOS 1 ; SYM-BIOSE 2

ARISTEIA 1 ; UBRIS 2 ; PV 30

Armure : Casque (3PA), Grand bouclier (7PA), Cnévide (3PA)

Armes : Lance hoplite (DG6), Épée hoplite (DG8)

Compétences :

Arme perforante 3, Arme tranchante 3, Athlétisme 2, Commandement 2, Discrétion 1, Endurance 2, Esquive 2, Intimidation 1, Perception 2, Résistance 1, Stratégie 2, Vigilance 2.

Orithyia, « l'enragée des montagnes »

Fille de la reine Marpésia, elle succède à sa mère et partage le pouvoir avec Antiope qu'elle considère comme sa sœur. Célèbre pour sa virginité perpétuelle, c'est une stratège accomplie dont les prouesses guerrières ont solidement établi la crainte qu'inspirent désormais les Amazones. La ceinture d'Hippolyté lui appartenait, ce qui explique qu'elle souhaite la récupérer. Voulant venger la mort d'Hippolyté et libérer Antiope, elle s'allia au roi Scythe Sagillus de Thrace pour combattre Athènes. Ce dernier envoie alors son fils Panasagoras avec un corps de cavalerie, malheureusement ses alliés Scythes abandonnèrent le champ de bataille, provoquant la défaite des Amazones. C'est elle qui eut l'idée de contacter les meneurs Thraces et Scythes d'Athènes pour provoquer le soulèvement des esclaves en échange de leur liberté. Elle envoya également un émissaire pour s'assurer que Sparte ne viendrait pas assister Athènes. Défaite, elle signa un traité avec Thésée pour construire un tombeau à Antiope, avant de mourir de ses blessures. Penthésilée lui succèdera.

Suite marge page suivante...

Chant I – L'ultime ambassade

Les personnages n'ont aucun moyen d'entrer dans l'Acropole et d'avertir Thésée de la réussite ou de l'échec de leur mission.

De sa propre initiative ou sous l'influence d'Athéna, un des personnages peut vouloir négocier une trêve avec la reine Orithyia afin de gagner du temps et de permettre aux renforts venu de Sparte d'arriver.

Bien qu'un cadeau démontrant leur bonne volonté puisse leur ouvrir les portes du campement amazone, seule la promesse de ramener la Ceinture d'Hippolyté à leurs véritables propriétaires pourrait constituer un sauf-conduit.

(L'ordre des actions proposées ci-après pour une réussite optimale reste soumis à l'appréciation des joueurs.)

Les personnages se rendent au campement d'Orithyia en demandant la protection des hérauts. Ils sont conduits face à la reine. Orithyia accepte de bon cœur leurs présents, car il lui faut payer son allié Scythe.

Lors de la négociation, les PJ peuvent demander, proposer ou intimider leur interlocutrice mais la reine ne s'en laissera pas compter. Autant elle ne verra pas d'inconvénient à accepter une trêve pour que chacun des camps puissent récupérer ses morts et leur donner une sépulture, autant sa soif de vengeance, sa volonté de libérer Antiope, de récupérer le Zôster d'Hippolyté et la haine qu'Arès insufflé à ses filles envers Athènes font qu'elle sera insensible à toute forme d'intimidation.

La reine souhaite la libération d'Antiope, récupérer le Zôster et obtenir l'abdication de Thésée en faveur de son fils Hippolyte. À l'issue de l'entrevue, elle accorde aux personnages seulement quatre jours de trêve, ce qui est suffisant s'ils ont promis de récupérer la Ceinture d'Hippolyté

auprès d'Eurysthée le roi de Tirynthe (épisode facultatif à développer), et leur permettra de rendre compte de la trêve à Thésée après avoir sacrifié un prisonnier athénien à Arès.

Chant II – La mort d'Antiope

Les personnages traversent les rangs amazones et montent rejoindre Thésée au palais sur l'Acropole pour lui faire leur rapport et constater que le moral des défenseurs est au plus bas.

Si Sparte ne vient pas, Thésée demande aux personnages de faire sortir discrètement Phédre et Démophon de la cité, mais la reine ne prend pas bien cet exil forcé. Sinon, il ne leur reste plus désormais qu'à préparer le siège et à sacrifier à Phobos, le fils d'Arès, afin de ne pas être paralysés par la peur dans ce combat à un contre cinq.

Penthésilée

Fille d'Arès et d'Otréré, elle est la sœur d'Hippolyte et d'Antiope. Elle combattra auprès des Troyens pour se faire purifier par Priam après la mort accidentelle d'Antiope lors de l'Amazonomachie. Voici les douze Amazones qui la suivront à Troie : Cloné, Polémousa, Antandré, Harmothoé, Antibroté, Hippothoé, Dérinoé, Brémousa, Évandré, Thermodossa, Alcibié et Dérinmachéa.

SOMA 4 ; SOPHOS 3 ; SYMBIOSE 3
ARISTEIA 2 ; UBRIS 4 ; PV 40

Armure : Baudrier de cuir (3PA), Ceinture de bronze (4PA), Petit bouclier de bronze (4PA)

Armes : Double hache (DG12)

Particularités : Frénésie de Bia, Charme sauvage

Compétences :

Arme tranchante 6, Athlétisme 5, Bouclier 2, Commandement 4, Discrétion 3, Endurance 3, Équitation 4, Esquive 2, Parler grec 1, Parler barbare 3, Résistance 2, Stratégie 2, Survie 2, Vigilance 2.

L'accès à l'Acropole ne peut se faire que par trois endroits et les personnages doivent donc choisir où ils combattent.

Les propylées de Mnésiclès, en haut de la rampe d'accès, sont l'entrée principale de l'Acropole. L'accès y est large, permettant aux gros des troupes amazones d'attaquer. C'est là qu'Orithyia et sa garde rapprochée attaquent avec l'aide d'Arès (une personne portant la ceinture d'Hippolyté sera alors amenée à combattre les Athéniens). Alors que les défenseurs reculent face à Arès, Athéna révèle sa présence aux Athéniens, leur redonnant courage et vigueur. Athéna tient tant bien que mal face à la fureur des coups d'Arès. Blesser gravement la reine amazone peut permettre de faire reculer les troupes ennemies qui rejoignent alors la colline de la Pnyx mais, poussées, par Arès elles refusent de fuir tant que l'Acropole ne sera pas en flammes.

La poterne nord menant aux réserves d'eau est attaquée par Penthésilée et une vingtaine d'Amazones pour prendre les Athéniens à revers, tandis que Penthésilée se rend au palais pour libérer Antiope.

Le passage souterrain du Nord-Est menant au palais est utilisé par Mélanippe et Molpadia à la tête d'une dizaine d'Amazones, à la condition que Mélanippé ait pu mener à bien sa mission auprès des esclaves Scythes qui lui ont alors divulgué ce passage. Sinon, les deux Amazones sont seules à emprunter le passage, guidées par Arès. Leur mission est de tuer Thésée et de libérer Antiope et son fils.

Ce dernier combat se doit d'être épique. Arès est présent pour tuer Thésée et mettre Hippolyte sur le trône d'Athènes, humiliant ainsi sa sœur mais, dans son aveuglement guerrier, la lance de Molpadia vient blesser mortellement Antiope qui combat Thésée sans pour autant vouloir le tuer.



Orithyia, "l'enragée des montagnes"

Le PJ descendant d'Arès se voit poussé par son aïeul à tuer Thésée, à épouser une Amazone et à fonder une dynastie à sa gloire. L'occasion est trop belle.

La mort de Thésée conduit à la défaite d'Athènes sauf si Sparte arrive temps pour prendre l'armée des Amazones à revers. L'arrivée des renforts redonne courage aux Athéniens qui, sous l'influence d'Athéna, lancent une contre-offensive provoquant la fuite de la cavalerie scythe, scellant ainsi la défaite des Amazones.

Si Thésée est vivant, il signe un armistice avec Orithyia et les Amazones abandonnées sur le champ de bataille sont envoyées à Chalcis pour y être soignées tandis que les survivantes s'installent en Scythie.

Bruno Guérin et Alexandre Joly
Illustrations Simon Labrousse et Luna

Amazone

SOMA 3 ; SOPHOS 2 ; SYMBIOSE 2

ARISTEIA 1 ; UBRIS 2 ; PV 20

Armure : Bracelet de force clouté (2PA), Ceinture de force en cuir (1PA)

Armes : Arc court (DG 4), Lance (DG 6), Hache (DG 8)

Compétences :

Arme tranchante 2, Arme perforante 2, Arc 2, Esquive 2, Perception 1, Pistage 3, Stratégie 2.

Suite...

SOMA 3 ; SOPHOS 5 ; SYMBIOSE 3

ARISTEIA 3 ; UBRIS 2 ; PV 30

Armure : Baudrier de cuir (3PA), Ceinture de bronze (4PA)

Armes : Arc turquois (+2, DG6), Double hache (DG12)

Particularités : Virginité perpétuelle (quoiqu'elle fasse, elle reste vierge), immunisée à la peur.

Compétences :

Arme tranchante 5, Arc 4, Athlétisme 4, Commandement 4, Diplomatie 3, Endurance 3, Esquive 2, Parler barbare 3, Politique 3, Résistance 2, Stratégie 4, Survie 2, Vigilance 2.



En quelques mots...

Quand des barques chargées de provisions pour l'hiver disparaissent, il est normal que la Garde soit contactée. Il est plus rare qu'elle le soit par des voies détournées.

Le brigandage est l'œuvre de furets et d'une martre. Mais les habitants de Willowcreek ont d'autres raisons de se méfier de la Garde et les personnages doivent se préparer à quelques démêlées avec la milice locale...

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert
PJ • 3 ou 4 souris de la Garde
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

UN AUTOMNE à WILLOWCREEK

Il est parfois difficile d'intervenir dans les hameaux des Territoires. Quand les habitants d'un village lui sont hostiles, comment la Garde peut-elle accomplir son devoir ? Cette mission étendue est jouable en trois séances. Pour des joueurs qui ont bien compris l'alternance des tours du MJ et des joueurs.

L'automne est déjà bien avancé et toutes les créatures des Territoires s'activent à préparer l'hiver. À proximité du village de Willowcreek, un groupe de furets s'est organisé à sa façon. Ils ont capturé les petits d'une martre et la tiennent sous leur coupe. Aussi à l'aise dans l'eau que sur terre, elle attaque pour eux les barques qui descendent la rivière. Ces brigands ont déjà accumulé une bonne provision de marchandises... et de souris.

Mais la Garde n'a pas été prévenue de ces disparitions. Dans le village, tout le monde ne l'apprécie pas. Au début de l'année, une inondation a emporté un bâtiment, puis un groupe de corneilles a semé la terreur. La Garde a été sollicitée, mais Gwendolyn n'a pu envoyer une patrouille que trop tard. Les Anciens ont alors décidé de faire appel à une souris d'expérience pour renforcer la milice locale. Donnell, une souris compétente mais autoritaire, a rempli cette mission avec succès. Il a aussi pris de plus en plus de place dans le village et ne veut pas qu'une patrouille vienne pointer le museau dans son village.

La mission

L'ordre de mission parviendra aux Gardes sous la forme d'un message de Gwendolyn : plusieurs barques chargées de provisions ont disparu avant d'atteindre Willowcreek. Si elles ne sont pas retrouvées, le village risque la

famine pendant l'hiver. La Matriarche indique aussi que l'information lui est parvenue anonymement. Les autorités du village ne sont probablement pas au courant de leur venue.

Un Automne à Willowcreek est une mission étendue, prévue pour être jouée en trois séances. Pour l'accomplir, il faudra :

- Parvenir jusqu'à Willowcreek,
- Retrouver les barques et souris disparues,
- Et, enfin, les ramener au village.

La patrouille

Les règles des Légendes de la Garde insistent sur le rôle qu'ont les Croyances des personnages dans le déroulement d'une partie, mais aussi dans sa préparation. Pour permettre à des personnages très différents de jouer cette mission, elle va mettre en évidence le rôle de la Garde dans les villages. Comment justifier qu'elle n'ait pas pu intervenir plus tôt ? Comment se comporter quand la milice locale se montre autoritaire ? Comment s'immiscer dans leur politique interne ?

Si vous le pouvez, faites en sorte qu'un Contact d'un personnage soit un résident permanent ou temporaire de Willowcreek : un Ennemi ou un Ami qui s'est joint au corps des Volontaires, un Mentor qui a pris sa retraite dans son village d'origine... Si vous avez déjà introduit un rival ou un ennemi récurrent pour un per-



sonnage, il peut se trouver parmi les prisonniers des furets.

Pensez aussi à donner aux personnages non-joueurs des objectifs qui vont directement à l'encontre des Croyances et Instincts des Gardes.

Vous pouvez également utiliser des personnages pré-tirés : Kenzie, Saxon, Sadie et Lieam feront parfaitement l'affaire.

En remontant la rivière

Après avoir lu l'ordre de mission envoyé par Gwendolyn, précisez aux joueurs qu'il s'agit d'une mission étendue. Le premier objectif est d'arriver sain et sauf à Willowcreek.

Tour du MJ

Une souris à la dérive

Lorsque le premier obstacle survient, les Gardes ont déjà bien avancé sur le chemin de Willowcreek. Ils ont

vaillamment bravé le froid et l'humidité. Les feuilles mortes et la boue n'ont pas trop gêné leur progression, mais il leur faut maintenant traverser la rivière à gué.

Ils ont déjà de l'eau jusqu'à la taille lorsqu'ils aperçoivent une barque à la dérive. Celle-ci semble encore avoir son chargement, mais son batelier est inconscient.

Intercepter la barque et la ramener sur la rive est un véritable *conflit* à mener contre la rivière. Considérez que sa Nature est 5 et que son objectif est d'*emporter la barque*.

Pour les personnages : utilisez la Vigueur pour pousser ou retenir l'embarcation (*attaque* et *défense*). Utilisez la compétence Batelier pour vous servir du courant sans vous faire entraîner ou faire pivoter le bateau (*feinte* et *manœuvre*).

La rivière *attaquera* avec un courant brusque pour pousser la barque au centre de la rivière. Elle →

La martre est un ennemi très dangereux



Willowcreek

Le village de Willowcreek a été bâti entre les racines d'un bosquet de saules. Il est situé entre Appleloft et Shorestone, et est une halte obligée pour toutes les barques qui descendent la rivière.

C'est un lieu d'échange et de passage, habituellement connu pour sa convivialité.

Taille
Village

Administration

Willowcreek est dirigé par le Conseil des Anciens : Jasper, le propriétaire de l'auberge, Lilly, l'apothicaire et Tuck, le maître charpentier de bateaux. Donnell s'est bien sûr imposé parmi eux...

Stuart, le Poil-gris, devrait y avoir sa place, mais il est maintenant complètement gâteux.

Principaux commerces

On y trouve plusieurs constructeurs et réparateurs de barques, une auberge renommée pour sa nourriture et une apothicairerie.

Importation / Exportation

Willowcreek dépend beaucoup des villes en amont pour sa nourriture.

Les remèdes à base d'écorce de saule fabriqués par l'apothicaire sont connus et demandés dans toutes les villes alentour.

► *défendra* grâce à un courant fort et régulier pour l'emmener vers l'aval. En guise de *feinte*, un tourbillon fera changer l'embarcation de direction, et la *manœuvre* la fera tanguer.

Les compromis finaux porteront surtout sur ce que le courant emportera (le chargement de la barque, l'équipement des Gardes...) Vous pouvez aussi leur imposer un état *fatigué* ou *malade* après cet effort intense.

Angus

Le batelier - s'il n'est pas passé par-dessus bord - reprendra conscience un moment après. Il se nomme Angus et est encore très jeune. Son père a disparu quelques jours plus tôt, alors qu'il descendait la rivière. Sans nouvelle, Angus a décidé d'honorer lui-même la dernière livraison pour Willowcreek. Un peu en amont du village, sa barque a été percutée. Il n'a vu qu'une grande forme sombre avant que sa tête ne heurte le pont et qu'il ne sombre dans l'inconscience. Il se souvient seulement avoir lancé un coup de rame au hasard en tombant.

La jeune souris n'est que légèrement blessée, mais il vaudra mieux la faire examiner par un guérisseur une fois arrivé.

Arrivée à Willowcreek

Après s'être séchés et avoir fait l'inventaire de leurs possessions, les Gardes doivent faire le choix du chemin à suivre pour rejoindre le village. La première possibilité est de suivre la rive boueuse en halant la barque (Trace-sentier Ob 4). Ils peuvent aussi fabriquer un traîneau de fortune pour transporter ce qu'ils ont sauvé (Baroudeur Ob 4). Ils reprendront ensuite la route principale (Trace-sentier 3).

En cas d'échec sur les tests de Trace-sentier, choisissez une de ces deux complications :

La première possibilité est de mettre deux Volontaires de Willowcreek sur leur route. Ils sont postés en sentinelle aux abords du village. Dès qu'ils voient

la patrouille, ils les somment de faire demi-tour : les Gardes ne sont pas les bienvenus. Résolvez cette situation par un test en opposition de Conseiller contre Volonté. Une bonne occasion de mettre les personnages en rogne !

Dans le deuxième cas, s'ils longent la rivière, ils sont repérés par la martre qui essaie d'emporter la barque. Les personnages peuvent essayer de retenir l'embarcation (Vigueur), de faire fuir l'animal (Chasseur) ou de le fuir (Nature). Inutile de se lancer dans un nouveau conflit : résolvez la situation par un simple test en opposition.

Tour des joueurs

Le tour des joueurs commence quand la patrouille entre à Willowcreek. L'ambiance y est morose. L'auberge est presque vide et tout le monde commence à s'inquiéter de l'hiver qui approche. Quand les Gardes arrivent, les villageois sont partagés entre le ressentiment, la méfiance et le soulagement. Si les personnages cherchent à contacter les Anciens, Donnell sera présent...

Quelques suggestions pour dépenser leurs coches :

- Les personnages peuvent chercher un guérisseur pour Angus,
- Ils peuvent enquêter pour trouver l'expéditeur du message et découvrir la raison de l'hostilité des Volontaires.
- Faites-leur penser à retrouver du matériel s'ils en ont perdu dans la rivière.

En guise de *complications*, faites intervenir les Volontaires : ils se montrent autoritaires et agressifs vis-à-vis des personnages, mais aussi des autres habitants du village. Et n'oubliez pas : en ville, les Gardes doivent se soumettre aux autorités locales !

Si un des personnage échoue à un test de Cercles, Donnell entre en scène, très remonté contre la Garde : il fera un parfait ennemi.

Mais qui a prévenu la Garde ?

À vous de décider en fonction des rencontres que feront les personnages ! S'ils ne cherchent pas activement l'auteur du message à Gwendolyn, celui-ci peut prendre contact discrètement avec la patrouille. Il s'agit peut être d'une souris qui s'inquiète légitimement de l'état des stocks pour l'hiver, ou de quelqu'un qui s'inquiète de la place que prend Donnell... Un habitant lésé, un des Anciens ou, même, un rival au sein des Volontaires.

Dans l'ancre de la bête

Les Gardes sont à Willowcreek et ont pu constater que l'ambiance ne leur y était pas très favorable. Mais leur mission reste la même et leur priorité est de retrouver les barques et souris manquantes. Pour remplir cet objectif, ils traqueront d'abord la martre jusqu'à son terrier, puis feront face aux furets.

Tour du MJ

La traque

La patrouille sait maintenant qu'une créature animale est impliquée. Les Gardes ont quitté Willowcreek et sont partis à sa recherche. Pour retrouver sa trace, il faut réussir un test de Chasseur opposé à la Nature de la martre.

En cas de *complication*, les Gardes rencontrent Donnell. Ce dernier se rend à son poste d'observation pour espionner les furets. Il attend une erreur de leur part pour pouvoir agir. Surpris par la patrouille, il se montre très agressif et exige des Gardes qu'ils partent : « *Vous êtes sur mon territoire. Vous n'avez rien à faire ici.* » Il est prêt à en venir aux mains. Aux personnages de décider s'ils veulent le calmer ou le maîtriser (test en opposition Conseiller contre Volonté ou Combat contre Combat).

Face-à-face inattendu

Après la rencontre avec Donnell ou en suivant la piste de la martre, les per-

sonnages arrivent à proximité du terrier. Il ne fait aucun doute qu'ils sont au bon endroit : les barques sont retournées près de l'entrée, à peine dissimulées par quelques feuilles mortes. Les souris kidnappées se trouvent bien à l'intérieur, enfermées. Les petits de la martre sont dans l'autre cage mais leur mère n'est pas là. Les furets discutent, plaisantent et menacent les souris de la pointe de leur épée.

Il est temps de faire face aux furets. Mais, avant le *conflit*, les Gardes ont la possibilité de s'organiser. À eux de décider ce qu'ils veulent faire pour mettre toutes les chances de leur côté : les attaquer par surprise, leur tendre un piège, etc. Il s'agit d'un test en opposition de Combat ou de Chasseur contre la Nature 4 des furets. Toute *complication* les fera immédiatement repérer et attaquer. L'objectif des furets lors de la confrontation est de *capturer les souris*.

S'ils parviennent à les piéger ou les surprendre, les personnages bénéficieront de +1 en attaque.

Tour des joueurs

En retrouvant les disparus, la patrouille a rempli la mission qu'elle s'était fixée. Mais elle se trouve maintenant dans le terrier d'une martre et est loin d'être en sécurité.

Les joueurs devront sacrifier des cochons pour mettre la petite troupe en lieu sûr. Ils peuvent se barricader le temps de prendre du repos (Charpentier Ob 3) ou évacuer toute la troupe vers un endroit plus sûr (Trace-sentier Ob 4).

Si vous voulez leur rendre la vie encore plus difficile, dites-leur qu'une des souris, victime des jeux cruels des furets, a besoin de soins. Utiliseront-ils une coche pour essayer de la guérir, ou préféreront-ils récupérer de leurs efforts ?

Des Gardes compatissants souhaiteront peut-être rendre ses petits →

Donnell

Cette souris à la fourrure sombre a fait ses classes dans la Garde, mais son mauvais caractère l'en a fait exclure très rapidement. Il monnaye désormais ses services comme soldat, garde du corps et, maintenant, capitaine. Il a décréte que Willowcreek était son domaine et qu'il est maintenant protégé. Il a surtout interdit de contacter la Garde. Il sait que les furets se sont installés en amont du village et sait où se trouve leur repaire. Il attend le moment propice pour intervenir et en tirer toute la gloire.

Si vous jouez dans la continuité des événements de la bande dessinée, faites de Donnell un lieutenant de Midnight qui essaie de se faire oublier.

Nature (Souris) 4 / Volonté (5) / Vigueur (4)

Ressources (4) / Cercles (3)

Compétences : Combattant 4, Éclaireur 4, Trace-sentier 4, Militaire 3, Manipulateur 3, Orateur 3

Traits : Fougueux (1), Meneur (1), Têtu (1)

Équipement : Épée, Armure légère



Les furets : Azar, Guda et Loras

Ces trois fripouilles sont rusées et féroces. En coupant les approvisionnements de Willowcreek, leur ultime objectif est de faire du village un garde-manger pour l'hiver : quand les souris, affaiblies, sortiront chercher de la nourriture, ils n'auront qu'à les cueillir.

Les traits de leur Nature sont : *Agressif, Jubilant, Malin* et *Voleur de terrier*

Nature (Furet) 4 / Volonté (2) / Vigueur (5)

Ressources (2) / Cercles (2)

Compétences : Combattant 4, Manipulateur 4, Chasseur 3

Traits : Rusé (1)

Équipement : Épée, sac vide

La martre

Une lointaine cousine des furets, bien plus grande qu'eux. Les martres sont habituellement solitaires. Si celle-ci obéit aux furets, c'est sous la contrainte : ils tiennent ses deux petits en otage. Elle a été la victime de la cruauté des furets et est couverte de cicatrices.

Ne la prenez pas en pitié pour autant... elle se nourrit surtout de souris.

Martre Nature 6

Grimpeur, Nageur, Prédateur, Voleur de nids

Vu son rang dans l'ordre de la nature, elle ne peut pas être blessée ou tuée avec les compétences Combattant ou Chasseur, mais seulement mise en fuite.

à la martre. Ils peuvent lui demander de quitter la région en contrepartie. Elle est bien assez intelligente pour comprendre la situation. Les personnages doivent tout de même être conscients que cela ne fait que déplacer le problème...

Quelques idées de complications :

Les Gardes s'aperçoivent soudain que les petits de la martre se sont libérés. Au printemps, devenus des adultes et de redoutables tueurs, ils feront régner la terreur dans les environs.

Une partie des provisions a tout bonnement disparu ! Qu'elle ait été détruite ou cachée par les furets, c'est une mauvaise nouvelle pour l'hiver qui approche.

Qui sont les disparus ?

Le petit groupe délivré par les personnages est assez hétéroclite. On y trouve des bateliers : Caleb, Gavin et Seamus (le père d'Angus), mais aussi Gurney, un marchand de cidre et son fils Craig (surnommé « Bon-à-rien »). Autumn, la jolie souris de science fascinée par les oiseaux, a

toujours l'air un peu perdue. Mabel, enfin, était venue à Willowcreek chercher un remède pour sa sœur malade.

La composition de ce groupe peut varier suivant vos envies et, si les joueurs testent leurs *Cercles*, peut inclure des amis aussi.

Si les choses se compliquent...

La dernière partie, *Retour au bercail*, débute quand les personnages ramènent les barques et leurs propriétaires à Willowcreek. Cela suppose qu'ils aient d'une manière ou d'une autre triomphé des furets : en les battant, les éloignant, les faisant prisonniers...

Si des membres de la patrouille ont été capturés, il n'y aura pas de repos pour les braves ! Il leur faudra agir vite et profiter du tour des joueurs pour les libérer.

Des Gardes prudents voudront peut-être avoir du renfort pour les attaquer, vous pouvez intercaler une autre session. À Willowcreek, il leur faudra lever une petite troupe et les guider jusqu'au repaire. Là, Ils combattront enfin les furets.

Les horribles furets !



Retour au bercail

Les Gardes ont retrouvé les barques et les souris disparues. Il ne leur reste plus qu'à rentrer à Willowcreek... et à faire face à Donnell encore une fois !

Tour du MJ

Promenade fluviale

Les embarcations s'éloignent de la rive, chargées des provisions qui ont pu être sauvées. Les souris libérées sont fatiguées et inquiètes. La rivière est calme, le ciel sombre. Les Gardes mènent le convoi des barques vers le village (Test de Batelier Ob 3). Accordez-leur un dé d'aide de la part des personnages non-joueurs qui connaissent la rivière.

Complications possibles

Si les personnages n'ont pas encore été confrontés à la martre, c'est le moment ! Elle surgit brutalement de l'eau et essaie de happer une souris.

Sinon, c'est une pluie d'automne qui vient s'abattre sur eux. Il leur faudra construire un abri de fortune pour la petite troupe ou risquer de tomber Malade (Test de Baroudeur Ob 4).

Mise au point

Lorsque les barques accostent au petit port de Willowcreek, Donnell et quelques-uns de ses Volontaires sont là. Des habitants du village se sont rassemblés pour assister à la scène, curieux et nerveux à la fois. Quand le capitaine des Volontaires prend la parole, il n'est pas tendre : « *La Garde n'a rien à faire ici. Donnez-nous ces provisions et fichez le camp avant qu'on vous botte les fesses.* » Les Anciens du village ne sont pas là, et Donnell agit manifestement de sa propre initiative. En faisant étalage de sa force face à la Garde, il prend officiellement le pouvoir à Willowcreek.

La patrouille peut bien sûr lui abandonner les barques et partir. Donnell, enhardi par cette victoire, fera

fortifier Willowcreek et recrutera de nombreuses souris. Après quelques mois, il deviendra un nouveau Midnight, à la tête d'une véritable armée.

Les autres possibilités sont d'entamer un *conflit* de dispute, de discours ou de combat (3 Volontaires se joindront à lui dans ce dernier cas).

Tour des joueurs

Si les Gardes ont refusé l'affrontement avec Donnell - ou se sont effectivement fait botter les fesses - il ne leur reste plus qu'à faire le trajet retour à Lockhaven. Dans le cas inverse, la suite des événements dépendra beaucoup de l'issue du conflit avec Donnell...

Les joueurs devraient avoir quelques occasions de dépenser leurs cochés, mais vous pouvez aussi les aiguiller avec les idées ci-dessous.

Continuer l'aventure

Avec l'arrivée des provisions à bon port, cette mission s'achève. Mais tout n'est pas réglé à Willowcreek.

Il y a de nombreuses possibilités pour la patrouille. La martre est toujours dans les environs et risque de se montrer dangereuse. Le terrier dans lequel les furets avaient établi leur repaire doit être exploré : il mène peut-être à d'autres tunnels, voire au Darkheather. Si le stock de provisions récupéré est insuffisant pour l'hiver, il faudra aller demander de l'aide à une ville proche.

Quelle qu'ait été l'issue du conflit, la situation avec Donnell est probablement loin d'être réglée. S'il est resté au village, il essaiera de nouveau de prendre le pouvoir, plus brutalement. En fuite, il se fera brigand ou recommencera ailleurs. Les Volontaires les plus proches de lui feront défection par la même occasion et Willowcreek sera sans défense. Dans tous les cas, la patrouille aura encore un rôle à jouer.

Textes et illustrations Guillaume Clerc



Les Volontaires de Willowcreek

Ce sont des souris du village qui se sont mises aux ordres de Donnell. Elles sont entraînées, impatientes d'en découdre et n'obéissent qu'à leur nouveau capitaine.

Nature (Souris) 4 / Volonté (3) / Vigueur (3)

Ressources (2) / Cercles (2)

Compétences : Combat-tant 3, Éclaireur 3, Savoir (Devoir) 4

Traits : Têtu (1)

Équipement : Lance

NEW YORK GIGANT

LA SUITE !

UN UNIVERS POUR CHRONIQUES OUBLIÉES

Les Dieux de l'Olympe ont abandonné la Terre et les Géants se sont libérés du Tartare, bien décidés à soumettre l'humanité à leur joug. Heureusement, les plus fameux héros antiques se sont eux aussi réincarnés à notre époque et se dressent déjà pour contrer les plans des Géants.

*L'hydre légendaire sur
le pont de Brooklyn ?
L'heure est aux héros !*



Présumé dans *Casus Belli* #12, **New York Gigant** est un univers pour *Chroniques Oubliées Contemporain* (COC). On y découvrait l'histoire réelle qui se cache derrière les mythes de la Grèce antique, le retour des Géants dans notre monde et la réincarnation des héros destinés à les affronter dans une nouvelle Gigantomachie.

Divers groupuscules étaient décrits : l'Oracle, Gigantech, Terre ardente, la Brigade NYX, les monstres antiques aux comportements divers...

Mais il existe d'autres factions que la résurgence de la mythologie antique intéresse. Que ce soit pour en profiter ou pour la combattre ! Laissez-nous faire les présentations.

L'ORDRE DE SAINT MICHEL

Durant de nombreux siècles, l'Église catholique romaine fut une puissance dominante en Occident – le guide spirituel du monde civilisé durant des temps bien obscurs. Et, même de nos jours, elle reste une voix très écoutée à travers toute la sphère chrétienne. Il s'agit d'une organisation riche et influente qui dispose d'une autorité morale incontestable. Mais comment réagit le Vatican face au retour d'êtres d'essence divine n'appartenant pas à son dogme ? Comme il l'a toujours fait : en purifiant par le feu et par le fer !

Depuis plus d'un millénaire, l'Ordre de Saint Michel est la réponse de l'Église catholique aux divers phénomènes surnaturels qui se manifestent à travers le monde : une organisation secrète chargée d'enquêter et, au besoin, d'éradiquer. Depuis que les Géants se sont réincarnés et que les monstres antiques sont sortis de l'ombre pour rejoindre New York, l'Ordre de Saint Michel est en alerte permanente.

ORIGINE

C'est peu avant le sixième siècle que l'Ordre de Saint Michel fut fondé. À cette époque, la Chrétienté n'est une force religieuse majeure que depuis peu – à peine un siècle et demi – et l'Europe est encore en grande partie païenne,

malgré la conversion toute récente de souverains aussi influents que Clovis. De nombreux missionnaires parcouraient alors les nations occidentales dans l'espoir de convertir les peuplades que n'avait pas encore touchées la grâce de Dieu. Au cours de leurs pérégrinations, ces religieux furent confrontés à plus d'une reprise à des phénomènes inexplicables ou durent combattre des créatures sans nul doute hérétiques. Hantant les vastes forêts d'Europe, les monstres issus des âges les plus anciens de la Grèce avaient déjà commencé leur migration suite au départ des Olympiens. Hélas pour eux, la soif d'expansion de l'Église chrétienne d'alors allait leur porter un coup presque fatal.

Les nombreux rapports des missionnaires quant à la présence d'êtres démoniaques dans toute l'Europe décidèrent l'Église à mettre sur pied une organisation vouée à leur extermination afin qu'ils ne fassent plus entrave à l'œuvre d'évangélisation (en effet, certains peuples primitifs vénéraient encore d'anciens dieux et voyaient leurs émissaires dans les monstres antiques). L'Ordre de Saint Michel fut ainsi créé, baptisé à partir de l'Archange qui terrassa le dragon, personnification du mal. Il était composé au départ de nombreux religieux ainsi que de guerriers expérimentés, de fervents →

croyants prêts à sacrifier leur vie pour venir à bout du Malin et de ses séides.

En quelques années, de nombreuses cohortes de l'Ordre de Saint Michel furent envoyées sillonner les confins du monde civilisé afin d'éradiquer la présence hérétique des monstres. Protégés par une foi inébranlable, les Rayons (nom qui fut donné aux membres de cette organisation) menèrent une guerre secrète mais des plus sanglantes non seulement aux créatures des anciens mythes grecs, mais aussi à toutes les peuplades et tribus païennes qui refusaient alors la vraie foi. Son caractère secret n'empêcha ainsi pas l'Ordre de Saint Michel de jouer un rôle majeur dans l'évangélisation de l'Europe, en même temps qu'il exterminait quasiment les trois quarts des monstres antiques, dont les survivants se terrèrent de plus en plus profondément afin d'échapper à cette purge.

HISTOIRE

Pour ses services rendus à l'Église chrétienne, l'Ordre de Saint Michel reçut un sanctuaire dans le massif montagneux des Gargano, au Sud de l'Italie. L'organisation connut un essor fulgurant et, durant quelques décennies, continua son œuvre purificatrice. Mais, peu à peu, les raisons d'intervenir se firent de plus en plus rares : l'Europe fut conquise par la religion chrétienne, la grande majorité des monstres avait été exterminée et les rescapés se dissimulaient avec soin. La magie s'était étiolée au point d'avoir pratiquement disparu de notre monde. Quant aux quelques peuplades païennes – notamment en Scandinavie –, les très chrétiens royaumes européens (dont la France) s'en occupaient eux-mêmes.

Après moins de cent cinquante ans d'activité, l'Ordre de Saint Michel entra donc en sommeil – sans pour autant disparaître. Son sanctuaire principal abritait toujours quelques cohortes tandis que de scrupuleux archivistes

consignaient dans de magnifiques manuscrits enluminés ce que les Rayons avaient pu apprendre durant leurs expéditions. De temps à autre, le Vatican faisait appel à l'organisation – en cas de poussée hérétique ou de phénomène inexplicable – mais entre-temps, d'autres ordres avaient fait leur apparition : les Templiers ou l'Inquisition pouvaient se charger de telles missions. Même durant la conquête du Nouveau Monde, l'Ordre de Saint Michel ne fut pas tiré de son sommeil séculaire.

De nos jours, l'Ordre de Saint Michel existe encore et il revient en force. Car, depuis une quinzaine d'années, de nombreux dignitaires de l'Église catholique romaine reçoivent des rapports préoccupants – notamment venus des États-Unis d'Amérique et, plus précisément, de New York. Divers témoignages font état de la réapparition de créatures semblables aux monstres de la mythologie grecque et des combats qui les opposent à des hommes et des femmes apparemment dotés d'aptitudes exceptionnelles. Les conseillers occultes du Pape lui rappelèrent alors l'existence de l'Ordre de Saint Michel et décision fut prise de financer à nouveau cette organisation. Il ne fallut que quelques années pour la remettre sur pied afin qu'elle soit de taille à enquêter sur ces récents événements et à s'y confronter au besoin. L'Ordre de Saint Michel est désormais une force militaire d'élite, nantie de moyens logistiques conséquents et hautement modernes.

ORGANISATION

De bien des façons, l'Ordre de Saint Michel peut être comparé à une unité militaire et son fonctionnement à celui d'une agence de sécurité, capable de coupler renseignement et opérations de terrain.

Saint Michel étant l'Archange du Premier Rayon, les membres de son ordre se nomment les Rayons. Ils sont hiérarchisés en cercle : les Rayons du pre-

mier cercle étant les officiers les plus haut-gradés tandis que ceux du troisième cercle sont les simples soldats ou le personnel administratif. Les Rayons ne sont pas forcément des ecclésiastes – les laïcs constituent même la majorité de l'organisation – mais tous sont de fervents croyants. L'uniforme de l'organisation est de couleur bleu-nuit, frappé d'un écusson figurant une épée stylisée en forme de croix. Le quartier-général de l'ordre est un sanctuaire dont l'intérieur n'a rien à envier à l'état-major des meilleurs corps d'armée du monde.

Au sein de cette base se trouvent les analystes. Branchés sur le réseau mondial en permanence, ils trient les informations pertinentes afin de fournir aux agents de terrain les renseignements les plus fiables possibles. Ces analystes ont accès à de nombreuses banques de données grâce aux relations diplomatiques que le Vatican entretient avec les grandes puissances de la planète. Les manuscrits des premiers archivistes de l'Ordre de Saint Michel ont été numérisés et le savoir qu'ils contiennent est tenu en haute estime par tous les Rayons. La bibliothèque de l'organisation – aussi bien physique que numérique – est sans aucun doute la plus grande source de connaissances sur les créatures surnaturelles, et notamment les monstres antiques. Forces, faiblesses, signes distinctifs : tout est compilé dans des fiches synthétiques que les soldats se doivent d'apprendre par cœur avant toute intervention.

Les agents de terrain sont des soldats parfaitement entraînés qui bénéficient d'un matériel de pointe et d'un armement lourd. Bien qu'ils disposent de fusils d'assaut et autres équipements modernes, nombre de ces Rayons portent une épée large en signe de respect pour leur saint patron. Ce n'est d'ailleurs pas qu'une coquetterie : de nombreux monstres résistent aux balles mais sont sensibles au tranchant d'une lame bénie. Les interventions de l'Ordre de Saint Michel doivent toujours être

autorisées par le Vatican, qui use de ses liens avec les nations du monde pour que tout se passe sans heurt avec les forces de l'ordre locales. Il n'est cependant pas rare qu'il y ait des frictions mais les émissaires de l'Église sont passés maîtres dans l'art d'aplanir les choses.

D'une certaine façon, les membres de l'Ordre de Saint Michel sont des fanatiques. Le doute quant à la nature des monstres antiques n'a pas sa place dans leur esprit : tous sont des serviteurs du Malin et doivent donc être détruits. Même une pacifique dryade ou une discrète nymphe ne trouveront pas grâce à leurs yeux et subiront le même sort que des créatures plus sanguinaires comme les minotaures ou les satyres. L'organisation existe pour éradiquer toute forme de magie et de merveilleux qui ne rentre pas dans les canons du christianisme. Cela fait des Rayons des dévots particulièrement redoutables car prêts à donner leur vie pour leur cause.

ACTIVITÉS ACTUELLES

L'Ordre de Saint Michel concentre ses forces à New York. Bien que son centre névralgique se trouve toujours dans le sanctuaire des Gargano, il a établi une base opérationnelle dans un immeuble discret à deux rues de la Cathédrale Saint Patrick, à Manhattan. C'est en effet au sein de la Grosse Pomme que se sont récemment réunis les monstres antiques ayant survécu aux purges des siècles passés. Si l'Ordre de Saint Michel se donne pour mission de parachever leur éradication, les supérieurs de l'organisation veulent également découvrir le pourquoi de ce rassemblement mystérieux. Nombre d'entre eux craignent qu'un événement d'une ampleur difficile à évaluer ne soit sur le point de se produire – et même qu'il soit de taille à ébranler la foi chrétienne dans le monde. ➔

JOUER UN RAYON

Afin d'apporter un peu de diversité au groupe, le MJ peut tout à fait autoriser un des joueurs à interpréter un membre de l'Ordre de Saint Michel. Les prétextes ne manquent pas : pourquoi ne pas imaginer que l'organisation délègue un Rayon au sein d'un groupe de héros afin de mieux comprendre ce qu'ils sont (et de les surveiller au passage...). Un Rayon peut décider de son propre chef de rallier des héros, car il estime qu'ils combattent le même mal (et se retrouver ainsi en butte avec sa hiérarchie). Etc. Dans tous les cas, la présence d'un tel personnage dans le groupe peut donner lieu à des situations intéressantes. Entre méfiance, estime, curiosité, épreuves communes... Il y a de quoi provoquer du jeu autour de la table !

L'Ordre de Saint Michel ne sait rien des Géants. Ceux-ci se montrent suffisamment discrets pour ne pas attirer l'attention d'une telle organisation – après tout, depuis leur réincarnation, ils sont humains et rien ne les distingue de l'homme de la rue. De même, l'existence de Prométhée et de l'Oracle leur est totalement inconnue. Par contre, les Rayons ont eu plusieurs fois l'occasion d'observer les actions des héros – que ce soit sur Internet ou directement. Ils sont interloqués et ne savent que penser de ces hommes et femmes en apparence normaux, mais qui s'avèrent capables d'exploits surhumains et manient des armes de toute évidence magiques. Certains agents commencent à penser que ces héros sont des saints des temps modernes tandis que d'autres n'y voient qu'une nouvelle manipulation du Malin. Ces avis divergents sont pour le moment peu inquiétants mais, à terme, un schisme risque de se former au sein de l'Ordre de Saint Michel...

L'organisation a déjà eu affaire à la Brigade NYX au cours de ses interventions et cela ne s'est pas très bien passé. Les hommes du Capitaine Elsa Abnett n'apprécient guère de voir des étrangers empiéter sur leur juridiction, mais leur hiérarchie leur demande expressément de coopérer, voire de lâcher une affaire dès lors que l'Ordre de Saint Michel est sur le coup.

EN TERMES DE JEU

Un Rayon est créé comme un humain ordinaire (PJ ou PNJ), mais il a accès à la Voie de Saint Michel.

VOIE DE SAINT MICHEL

1. Troisième cercle - Lame de justice : Le Rayon obtient une épée large bénie (1d8 DM) que l'ordre fait graver à son propre nom. L'arme permet d'obtenir un bonus de +1 en attaque et aux DM

par rang que la créature a atteint dans la Voie du monstre antique ou la Voie du géant. Contre un PJ, l'arme octroie à son porteur un bonus égal au rang atteint dans la Voie du héros mythique de la victime, à répartir pour moitié entre l'attaque et les DM, en privilégiant les DM (exemple : +1 en attaque et +2 aux DM au rang 3).

2. Deuxième cercle - Bouclier de la foi : Le Rayon obtient un bonus de +5 à tous les tests de résistance contre les pouvoirs des créatures magiques (monstres, géants et héros inclus). Il retranche un point par rang atteint dans la Voie de Saint Michel à tous les DM subis par des créatures ou des armes magiques (RD 2, RD 3 au rang 3).

3. Premier cercle - Primat : Les Rayons du premier cercle sont réputés pour leurs compétences exceptionnelles dans au moins un domaine. Ils obtiennent une *Carac. supérieure* (lancer deux d20 et garder le meilleur) et une capacité de rang 4 ou 5 de n'importe quelle Voie de votre choix.

PNJ : Chaque rang atteint dans la Voie permet au PNJ d'obtenir un bonus de +1 en attaque, en DEF et +10 PV ; il augmente de +1 le NC. Les Rayons ont aussi accès à un point de Foi par rang atteint, ce point de Foi peut être utilisé comme un point de chance lorsque le Rayon agit contre un phénomène ou une créature impie.

PJ : Si le MJ décide d'autoriser un personnage au service de l'ordre de Saint-Michel, celui-ci remplace la Voie du héros mythique par la Voie de Saint Michel. Il progresse automatiquement dans cette Voie de un rang à chaque niveau impair et termine sa progression au niveau 5. Il n'obtient pas les bonus de PV, en attaque ou en DEF accordés à la progression des PNJ et remplace les points de Chance par des points de Foi. Les points de Foi augmentent de +1 par rang atteint dans la Voie de Saint Michel. →



MASSIMO DEL'BRAVADO

Italien, 51 ans, responsable des forces spéciales d'intervention de l'ordre de Saint-Michel. Autrement dit, le boss des Rayons. Formé au Vatican, il a été pendant sa jeunesse l'organisateur des basses besognes de la Papauté sur toute la planète.

Depuis 10 ans, il a été réaffecté à la tête de l'ordre de Saint-Michel, ce qui en dit long sur l'importance avec laquelle l'Eglise traite ces problèmes.

Parle un anglais parfait avec un léger accent italien.

BESTIAIRE ANTIQUE

Voici un panel de monstres antiques à opposer aux personnages (ou à utiliser comme alliés pour certains) lorsque vous créerez vos propres scénarios au sein de New York Gigant. Même si cette capacité n'est pas rappelée dans la description de chaque créature, le NC de toutes les créatures est donné avec le rang 1 de la Voie des créatures antiques déjà inclus (RD 5 contre les armes modernes). Chaque rang supplémentaire dans cette Voie ajoute +1 au NC. Les créatures présentées sont les versions les plus faibles possibles, vous pouvez augmenter la puissance de chacune d'elle selon la formule présentée p207 de Casus Belli #9 (+1 NC = +10 PV, +1 attaque, DM et DEF).

CENTAURE

Un centaure est un être mi-homme mi-cheval : son corps est celui d'un équidé mais il possède une physiologie humaine à partir du torse. Les centaures sont pour la plupart des êtres sanguinaires, guidés par des instincts cruels et brutaux. Certains, à l'instar du sage Chiron ou de l'accueillant Pholos, font pourtant exception à la règle mais ils sont rares : la plupart des centaures sont des monstres malveillants.

NC 4, taille grande

FOR +6 (+3) DEX +2 CON +6
INT +0 PER +1 CHA +0

DEF 15 PV 40 Init 15

Sabots +9 DM 1d6+3

Épée longue +6 DM 1d8+3

Arc long +5 DM 1d8

Attaque double (L) : Le centaure peut faire une attaque de sabot plus une attaque avec son épée dans le même tour.

Hybride : Étant un mélange de deux créatures, le centaure possède des caractéristiques particulières. Sa FOR de +6 fait référence à la puissance globale de la créature, mais son buste humain lui octroie seulement un bonus de +3 en combat. Il est considéré comme une créature humanoïde pour tout ce qui concerne les attaques mentales, mais pas pour les attaques physiques.

CERBÈRE

Cerbère est à l'origine le gardien des Enfers, un chien géant pourvu de trois têtes afin que sa vigilance ne soit jamais trompée. Ce monstre colossal engendra des descendants de moindre puissance, que l'on baptisa de son nom. Les cerbères sont des chiens massifs possédant trois têtes comme leur ancêtre. Leurs crocs sont redoutables et une flamme irradie depuis le fond de leurs gueules. Les cerbères sont des monstres uniquement mus par leur instinct animal. Les orthos sont des cerbères moins puissants, qui ne possèdent que deux têtes.

NC 3

FOR +3 DEX +0 CON +3
INT -2 PER +2* CHA +0

DEF 13 PV 30 Init 11

Morsures (3 attaques) +5
DM 1d6+1d6 Feu

Un orthos possède seulement 20 pv et inflige deux attaques de morsure, NC 2.

CHIMÈRE

Une chimère est un monstre composite, au corps de chèvre, à la tête de lion et dont la queue est un serpent. Capable de cracher du feu, la chimère est une créature bestiale qui se comporte comme un prédateur et n'hésite jamais à s'attaquer à l'homme. Certaines chimères plus puissantes possèdent deux têtes, ce qui les rend d'autant plus dangereuses (NC +1).

NC 5, taille grande

FOR +5 DEX +2 CON +5

INT -2 PER +2 CHA -4

DEF 16 PV 40 Init 12

Morsure de lion +8 DM 2d6+3

Morsure de serpent +8 DM 1d4

Souffle enflammé (L) : Le souffle est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de 10 m de long sur 5 m de large. L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) 5d6 DM. Les DM sont divisés par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 13. La créature doit attendre 1d4 tours avant d'utiliser à nouveau son souffle.

Poison : La morsure de serpent peut être empoisonnée, cela ajoute +1 au niveau de créature. Une victime empoisonnée doit faire un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, elle est *Affaiblie* (d12 pour tous les tests) pour 1d6 heures. Si la victime est à nouveau empoisonnée, elle sombre dans l'inconscience.

CYCLOPE

Un cyclope est un être colossal dont la particularité est de n'avoir qu'un seul œil au milieu du front. Si certains cyclopes peuvent se montrer agressifs, la plupart préfère vivre discrètement et se consacrer à leur artisanat : ces monstres sont en effet des forgerons émérites. Trois d'entre eux sont particulièrement célèbres pour avoir fabriqué les attributs des dieux : la foudre de Zeus, le casque d'Hadès et le trident de Poséidon, notamment.

NC 2, créature humanoïde

FOR +4 DEX +0 CON +4

INT +0 PER +0 CHA -2

DEF 14 PV 30 Init 10

Masse à 2 mains +5 DM 2d6+5

Œil unique (Faiblesse) : Un personnage peut choisir de subir une pénalité de -5 en attaque pour viser l'œil du cyclope. En cas de succès, il inflige des DM normaux et le cyclope est *Aveuglé* pour 1d6 tours.

DRAGON

Reptile géant, le dragon est un monstre craint pour sa grande puissance. Il possède des écailles solides, des griffes effilées et certains sont même capables de cracher du feu (NC +1). De nombreux dragons étaient utilisés pour garder des lieux spécifiques et ils s'acquittaient de leur tâche sans faillir. Le sang des dragons est réputé pour ses propriétés curatives.

NC 9, taille énorme

FOR +9 DEX +3* CON +9

INT +2 PER +4* CHA +2

DEF 19 PV 80 Init 17

Morsure et griffes +13 DM 3d6+10

Souffle enflammé (L) : Le souffle est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de 20 m de long sur 10 m de large. L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) 10d6 DM. Les DM sont divisés par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 13. La créature doit attendre 1d4 tours avant d'utiliser à nouveau son souffle.

Effroi : Au début du combat, toutes les créatures à moins de 50 m doivent réussir un test de PER difficulté 15 ou être submergées par la peur et *Ralenties* pendant 1d4 tours.

ÉCHIDNA

Une échidna est un être au corps ophidien surmonté d'un torse de femme à la beauté venimeuse. Bien qu'intelligente, ces créatures sont anthropophages et leur faim de chair fraîche les pousse à s'en prendre aux innocents qui tombent sous leurs griffes. Leurs crochets empoisonnés leur assurent d'ailleurs que leur proie ne se débattrait pas pendant qu'elles les dévorent vivantes...

NC 2, créature humanoïde

FOR +1 DEX +2* CON +1

INT +1 PER +1 CHA +2

DEF 12 PV 19 Init 14

Morsure et griffes +3

DM 1d6+1+poison

Poison : Une victime empoisonnée doit faire un test de CON difficulté 12. En cas d'échec, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 minutes.

EMPUSE

Une empuse est un spectre aux pieds de bronze, capable de prendre l'apparence d'une séduisante jeune femme (mais également d'autres formes illusoires). Ces monstres sont des vampires qui aspirent le sang de leur proie, une fois celle-ci amenée dans leur lit. Les empuses ne sortent que la nuit, quand la lune les baigne de ses pâles rayons.

NC 3, créature non-vivante

FOR +0 DEX +2 CON +0

INT +1 PER +0 CHA +2*

DEF 14 PV 36 Init 14

Morsure +5 DM 1d6 + absorption

Absorption d'énergie : L'empuse guérit d'autant de PV qu'elle inflige de DM de morsure. La victime doit faire un test de CON difficulté 15 ou être *Affaiblie* pour 1d6 minutes tandis que l'empuse gagne un bonus de +3 à tous ses tests de FOR et aux DM pendant la même durée.

ÉRINYE

Les érinyes – également connues sous le nom de Furies – sont des femmes hideuses dotées de grandes ailes membraneuses et dont les cheveux sont des serpents vivants. Elles pleurent des larmes de sang en permanence. Ces monstres ne s'en prennent pas aux innocents mais persécutent les criminels afin de les punir de leurs méfaits en les fouettant sans pitié. Les Géants de Terre ardente ont pour consigne d'exterminer les érinyes le plus scrupuleusement possible...

NC 2, créature humanoïde

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 PER +2* CHA -2

DEF 12 PV 19 Init 12

Fouet +3 DM 1d6+douleur

Douleur : Le fouet d'une érinyes inflige une douleur surnaturelle, la victime doit réussir un test de PER difficulté 15 ou être *Immobilisée* (pas de déplacement, utilisation du d12) pour un tour complet.

Vol : La créature peut se déplacer en vol de 20 mètres par action de mouvement.

GRIFFON

Un griffon est un monstre au corps de lion mais dont la tête et les ailes sont celles d'un aigle. Prédateur redoutable, le griffon profite de sa mobilité aérienne et de ses griffes aiguisées pour fondre sur ses proies depuis le ciel. Pour une raison inconnue, les griffons apprécient l'or. Ils en entassent le plus possible dans leurs nids et gardent ce butin avec vigilance.

NC 5, taille grande

FOR +6 DEX +3 CON +6

INT -2 PER +2* CHA +0

DEF 15 PV 40 Init 16

Morsures et griffes +8 DM 2d6+6

Vol rapide : La créature obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, la créature obtient un bonus de +5 en attaque si elle est en vol et attaque une créature au sol.

Agripper : Sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, la créature agrippe sa proie et ne la lâche plus. Elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est *Immobilisée* si elle est de taille inférieure. La victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR opposé.

HARPIE

Les harpies possèdent un corps d'oiseau et un buste de femme – souvent vieille et laide. Leurs serres sont aussi acérées que leur odeur est repoussante. Les harpies sont malveillantes par nature, elles aiment tourmenter les humains et enlever les enfants afin de s'en repaître. Il est dit qu'elles peuvent également se nourrir d'âmes mortelles...

NC 2, créature humanoïde

FOR +0 DEX +4 CON +2

INT -1 PER +2 CHA -2

DEF 13 PV 16 Init 18

Serres +6 DM 1d6

Odeur infâme : Toute créature qui combat une harpie au contact, doit réussir un test de CON difficulté 10 au début de son tour ou être *Affaibli* pendant un tour.

Vol rapide : La harpie obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

HÉCATONCHIRE

Un hécatonchire est un humanoïde grand et puissant, possédant dix têtes et vingt bras, dont chaque bouche est capable de cracher du feu. Malgré cette apparence effrayante, les hécatonchires sont pacifiques et ne demandent qu'à vivre tranquillement. Jadis, ils furent d'ailleurs les alliés des Olympiens – tout comme leurs frères cyclopes.

NC 6, créature humanoïde, taille grande

FOR +8* DEX +0 CON +8

INT +0 PER +0 CHA -2

DEF 17 PV 60 Init 10

Armes multiples +11 DM 2d6+9

Cibles multiples (L) : L'hécatonchire peut attaquer jusqu'à 4 créatures différentes à son contact à chaque tour.

Souffle enflammé : Le souffle est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un rayon de 5 mètres autour de l'hécatonchire. Les têtes multiples de la créature lui permettent de souffler à 360°, mais elle peut choisir d'épargner des portions de la zone. L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) 7d6 DM. Les DM sont divisés par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 13. La créature doit attendre 1d4 tours avant d'utiliser à nouveau son souffle.

HYDRE

Une hydre est un monstre dont le corps de chien est surmonté par une dizaine de têtes de serpent. C'est un adversaire redoutable, capable de régénérer ses blessures. Le venin qui suinte de ses multiples crocs peut être projeté sous la forme d'un souffle empoisonné. Les hydres se dissimulent dans des endroits humides et brumeux, comme les marécages ou les égouts...

NC 4

FOR +2 DEX +1 CON +1

INT -2 PER +2 CHA -2

DEF 12 PV 29 Init 10

Têtes de serpent +4

DM 1d6+poison

Cibles multiples (L) : L'hydre peut attaquer jusqu'à 4 créatures différentes à son contact à chaque tour.

Poison : Une créature blessée par l'hydre doit réussir un test de CON difficulté 15 ou subir +1d6 DM de poison au tour suivant.

Souffle empoisonné : Le souffle est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de 5 mètres de long surautant de large. L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) 2d6 DM. De plus la victime doit réussir un test de CON difficulté 13 ou être Affaiblie (d12 aux tests) pour 2d6 minutes.

Régénération : L'hydre régénère 5 PV par tour même lorsqu'elle atteint 0 PV. Pour en venir à bout, il faut lui infliger des DM de feu ou l'achever avec une arme tranchante en utilisant une action limitée avant qu'elle ne se régénère une fois de plus.

LAMIE

Une lamie est une femme monstrueuse au faciès ophidien et dont le corps est recouvert d'écailles par endroit. Ses crocs sont acérés et lui permettent de déchiqueter ses proies : la lamie est en effet avide de chair humaine – spécialement celle des enfants. Certaines lamies voient leurs jambes fusionner en une queue de serpent, ce qui laisse à penser qu'elles sont proches des échidnas.

NC 2, créature humanoïde

FOR +3 DEX +2 CON +3

INT +1 PER +1 CHA -4

DEF 13 PV 25 Init 15

Griffes et morsure +5 DM 1d6+4

MINOTAURE

À l'origine, le Minotaure était l'enfant hybride d'un taureau et de la reine de Crète Pasiphaé. Enfermé dans un labyrinthe, il lui était sacrifié chaque année sept jeunes hommes et sept jeunes femmes. Il fut tué par Thésée avec l'aide de la princesse Ariane. Mais le Minotaure s'était reproduit avec certaines des femmes qui lui étaient offertes et, de ces unions contre-nature, une progéniture abondante était née. Les minotaures sont à l'image de leur père : un corps humain musculeux surmonté d'une tête de taureau aux cornes effilées. Sanguinaires, ce sont des monstres particulièrement dangereux.

NC 3, créature humanoïde

FOR +4* DEX +0 CON +4

INT +0 PER +2 CHA -2

DEF 13 PV 30 Init 10

Arme à 2 mains +5 DM 2d6+4

Charge : Le minotaure peut parcourir entre 5 et 20 mètres en ligne droite puis encorner sa victime. Il réalise une attaque avec un bonus de +8 en attaque et inflige 2d6+4 DM. Si la victime est de force inférieure à la sienne, elle est de plus renversée à moins de réussir un test de DEX difficulté 20.

NYPHPE

Une nymphe est une femme d'une grande beauté, un esprit de la nature qui fait corps avec les arbres (comme les dryades) ou les rivières (comme les ondines). Pacifiques et discrètes, les nymphes sont les monstres antiques les plus répandus : leur apparence leur permet de se fondre aisément dans la population. Un grand nombre d'entre elles ont d'ailleurs renoncé à leur immortalité pour vivre une existence humaine, se marier, avoir des enfants...

NC 2, créature humanoïde

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +0 PER +2 CHA +4*

DEF 14 PV 16 Init 18

Arme +5 DM 1d6

Refuge : Chaque nymphe choisit un élément de la nature (arbre, rivière) et peut se fondre dans cet élément par une action limitée. La nymphe est alors indétectable et immunisée à toute forme d'attaque. La nymphe peut ressortir de cet élément en un autre lieu (un autre arbre, en aval ou en amont de la rivière) à tout moment. Si l'élément dans lequel la nymphe se réfugie est détruit, la nymphe périt.

PÉGASE

Cheval ailé aussi noble que majestueux, un pégase est une créature rare et précieuse capable d'emporter son cavalier à travers les étendues célestes. Généralement blancs, les pégaes ne se laissent approcher que par des hommes de grande vertu. Jadis, ces équidés fabuleux étaient les montures des héros : peut-être les derniers de cette race rempliront-ils le même rôle durant la Gigantomachie à venir ?

NC 3, taille grande

FOR +4 DEX +0 CON +4

INT -2 PER +2 CHA +2

DEF 14 PV 30 Init 10

Ruade +5 DM 2d6

Vol rapide : Lorsqu'il est en vol, le pégase obtient une action de mouvement supplémentaire par tour.

SATYRE

Parfois nommé faune, un satyre est une créature humanoïde au corps recouvert de poils drus. Ses jambes sont semblables à des pattes de bouc et son front est orné des cornes de cet animal. Autant dire que cette apparence satanique fait des satyres les cibles privilégiés de l'Ordre de Saint Michel... Et à raison, car la plupart de ces monstres sont avides de stupre et de luxure et n'hésitent jamais à enlever de jeunes gens pour en abuser. Certains satyres se montrent sages et savent refréner leurs instincts, mais ils sont rares.

NC 1, créature humanoïde

FOR +2 DEX +2 CON +2

INT +0 PER +2 CHA +4

DEF 12 PV 19 Init 15

Épée courte ou arc +5 DM 1d6+2

SPHINX

Un sphinx présente un corps de lion et des ailes d'aigle, mais son visage est humain – le plus souvent, celui d'une belle femme. Intelligent voire retors, ce monstre peut se montrer amical, mais il ne faut pas s'y tromper : il aime dévorer ceux qui ne savent pas répondre à ses énigmes. Les sphinx sont en effet friands de jeux d'esprit et il est possible de les prendre à leur propre piège – à ses risques et périls !

NC 4, taille grande

FOR +5 DEX +4* CON +5

INT +4 PER +2 CHA +2

DEF 17 PV 40 Init 18

Griffes +10 DM 2d6+3

Vol : Un sphinx peut voler à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement.

STRYGE

Une stryge est une femme au corps démoniaque doté d'ailes de chauve-souris. Sa peau est noire et huileuse et ses pieds sont semblables à des serres d'oiseau de proie. Les stryges sont victimes d'une étrange malédiction : elles enlèvent des nourrissons afin de les nourrir mais leur lait empoisonné les tue, forçant ces monstres à en kidnapper toujours plus dans un cycle sans fin...

NC 1, créature humanoïde

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT -1 PER +2 CHA -2

DEF 12 PV 19 Init 13

Serres +4 DM 1d6+1

Vol : Une stryge peut voler à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement.



En quelques mots...

Après avoir récupéré l'Omphalos, les personnages devront remonter la piste d'un héros utilisant ses dons pour dérober des objets antiques. Dans cette affaire, il n'est hélas que l'instrument des Cyclopes et de Méduse qui désirent se rendre en Olympe – chacun pour leurs raisons propres.

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • 4-5 PJ de niveau 2

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★★

CŒUR DE PIERRE, ÂME DE BRONZE

Ce scénario fait suite au Nombriel du Monde (cf. Casus belli #12) et approfondit la découverte du contexte de New York Gigant – notamment en permettant aux personnages de se frotter à l'Ordre de Saint Michel et d'avoir affaire à la Brigade NYX avant d'affronter une alliance de monstres redoutables...

Δ **camas, Pyracmon et Adnanos** sont trois Cyclopes qui furent jadis les disciples d'Héphaïstos – on les nommait alors les Cyclopes forgerons. Lorsque les dieux quittèrent le monde, ils se sentirent abandonnés et n'eurent de cesse d'essayer de rejoindre leur mentor. Comme bien des monstres antiques, ils se trouvent à présent à New York et ont élu domicile dans les profondeurs de la ville, plus précisément dans la station de métro désaffectée de City Hall, au-delà du terminus Brooklyn Bridge, sur la ligne 6. Là, ils ont entrepris de concevoir un véhicule à même de traverser les dimensions et de les amener en Olympe : le géant de bronze Talos. Afin de compléter leur création, ils ont encore besoin de deux éléments : d'une part, quatre artefacts antiques nécessaires pour aligner Talos à la fréquence dimensionnelle de l'Olympe, d'autre part, de grandes quantités d'énergie vitale.

Concernant les artefacts, les Cyclopes se sont vus proposer l'aide de **Méduse**. Puissant monstre, celle-ci était jadis une jeune femme d'une grande beauté – si belle, d'ailleurs qu'elle s'attira la concupiscence de Poséïdon, qui abusa d'elle dans un temple d'Athéna. La déesse aux yeux pers fut choquée par ce blasphème mais, ne pouvant s'en prendre à son oncle divin, punit à la place la mortelle en la transformant en une créature serpentine capable de pétrifier quiconque de son regard. Méduse veut depuis toujours se venger

de ces deux divinités et prête main-forte aux Cyclopes dans le but de se rendre avec eux en Olympe pour y tuer Athéna et Poséïdon. Capable à présent de reprendre temporairement forme humaine et de contrôler son pouvoir de pétrification, elle a pris l'identité humaine de Sylvia Davos. Elle a récemment été amenée à enquêter sur de nombreux vols d'objets antiques et a découvert qu'ils étaient commis par le héros réincarné **Gygès** qui, grâce à son anneau d'invisibilité, déjoue tous les systèmes de surveillance. Méduse a séduit Gygès et l'a convaincu de voler pour elle les artefacts dont ont besoin les Cyclopes – en prétendant pouvoir les revendre au marché noir à prix d'or.

Pour l'énergie vitale, les Cyclopes ont entrepris de forger des armes redoutables, capables d'absorber la vie des êtres humains et de posséder l'esprit de leurs propriétaires. Après avoir enlevé les passagers d'une rame de métro, ils les ont dotés de ces armes-vampires et les ont envoyés en ville accomplir des massacres afin de transférer toute l'énergie vitale récoltée dans leur géant Talos.

IN MEDIA RES BIS REPETITA

Suite au final du *Nombriel du Monde*, les personnages se lancent à la poursuite des deux harpies ayant dérobé l'Omphalos. Les créatures ailées survolent les toits de Manhattan et ➔

la course pour les rattraper doit donc être mise en scène avec force cascades et retournements de situation. Bien que rapides et dotées d'ailes, les harpies sont encombrées par l'Omphalos et ne savent pas voler en altitude. Les personnages ont donc une chance de parvenir à garder leur trace.

Rencontre avec l'Ordre de Saint Michel

Au moment où les personnages sont sur le point de rattraper les harpies, celles-ci plongent vers un étage désert d'un immeuble de bureaux et semblent s'y réfugier – comme pour semer les personnages. Évidemment, c'est un piège : plusieurs autres créatures attendent, dissimulées, afin de régler leur compte aux poursuivants (essentiellement d'autres harpies et quelques échidnas). Il y a là une opposition trop puissante pour que les personnages s'en sortent (il suffit au MJ de faire surgir de nouveaux monstres au fur et à mesure que les personnages les abattent) et, au moment le plus critique du combat, de nombreux intervenants surgissent en ordre de bataille.

Une demi-douzaine d'humains en uniforme frappé d'une épée stylisée en forme de croix vient prêter main-forte aux personnages : il s'agit de Rayons de l'Ordre de Saint Michel. Avec leur aide, les monstres sont exterminés promptement. Après le combat, la situation s'avère néanmoins tendue : les Rayons se montrent plus méfiants qu'amicaux envers des personnages capables de tenir tête à des créatures mythologiques. Toutefois, ils n'ont aucune raison de s'en prendre aux héros mais leur chef – un homme d'âge mûr mais toujours robuste – pose quelques questions embarrassantes. Puis il reçoit un message dans son oreillette et fait signe à ses hommes de se retirer. Aussi vite et efficacement qu'ils sont arrivés, les Rayons disparaissent donc. Encore une énigme

dans un monde décidément bien plus complexe que ne le pensaient les personnages...

Vous trouverez les caractéristiques de ces créatures dans le bestiaire page 174. Toutefois considérez que les Harpies n'ont pas accès à la Voie des créatures volantes. Ce qui réduit leur NC à 1.

Intervention de la Brigade NYX

Les personnages peuvent retrouver l'Omphalos au milieu des corps de toutes les créatures abattues. Au moment où ils pensent être enfin tranquilles et pouvoir quitter les lieux, plusieurs hommes en arme déboulent et les mettent en joue. Ils s'identifient comme des policiers et arrêtent les personnages. Faites-leur comprendre qu'il est fortement déconseillé d'essayer de fuir (même si cela reste une option, dangereuse, certes, mais une option quand même). Il s'agit bien sûr d'une escouade de la Brigade NYX que l'Ordre de Saint Michel a aimablement prévenue de la présence d'un nid de monstres en cet endroit.

Les personnages sont emmenés dans les locaux de la brigade afin d'y être interrogés – et c'est Elsa Abnett en personne qui se charge de les cuisiner. Elle en sait long sur les monstres antiques et les héros (bien qu'elle ignore leur nature) et soumet les personnages à un interrogatoire délicat. Selon leur attitude, cela pourra durer plus ou moins longtemps, mais la capitaine n'a rien de solide à faire valoir contre les personnages. Elle est obligée de les relâcher à plus ou moins brève échéance mais, selon la façon dont les personnages se seront comportés, ils se seront attirés son inimitié ou son respect. Elle pourrait ainsi les mettre en garde contre l'Ordre de Saint Michel : une police religieuse chargée d'éradiquer toute trace de surnaturel en ce monde.

Enfin libres après toutes ces pérégrinations, les personnages en possession de l'Omphalos peuvent aller retrouver Anton Deguuk afin de consolider leur lien avec le riche collectionneur. À moins qu'ils ne préfèrent garder la pierre sacrée pour eux, estimant qu'ils sauront mieux la protéger...

SUR LES TRACES DE L'INVISIBLE

Après cette mésaventure, les personnages se rapprochent d'Anton Deguuk : en effet, celui-ci vient de découvrir que les légendes antiques qui le passionnent depuis toujours sont une réalité ! Il ne tarit pas de questions pour les personnages, les invite à dîner avec lui, leur propose de choisir parmi les objets de sa collection pour mener à bien leur mission, etc. Il s'avère ainsi un allié précieux, mais parfois un peu envahissant.

Cambriolage

Quelques jours après l'attaque de Tityos à son domicile, Anton Deguuk appelle les personnages. Le millionnaire est très préoccupé : il vient de subir un cambriolage des plus mystérieux. Un objet en bronze de peu d'importance a été dérobé au sein de sa galerie personnelle et les circonstances du vol sont des plus étranges.

Sur place, les personnages constatent que les divers systèmes de sécurité ont été désactivés – ce qui ne peut être que l'œuvre d'un professionnel (INT difficulté 10), sauf les caméras de surveillance qui, par contre, ne montrent rien à part les portes qui s'ouvrent toutes seules. Quant à l'objet (une sorte d'œil de bronze), il semble disparaître d'un seul coup à la vue.

Ce cambriolage est bien sûr l'œuvre de Gygès (dans le civil : **Steven Pit**). Ce héros utilise son attribut pour commettre d'audacieux vols et la presse l'a même surnommé « *l'Invisible* ». Depuis toujours,

il est attiré par les antiquités grecques et Méduse a mis cela à profit pour le persuader de dérober les composantes essentielles à la fabrication de Talos par les Cyclopes. Gygès a déjà dérobé deux de ces artefacts, celui d'Anton Deguuk est le troisième sur les quatre nécessaires.

Le millionnaire souhaite que les personnages enquêtent sur ce vol. En effet, ceux-ci ont tout lieu de s'inquiéter : après la tentative de Tityos pour s'emparer de l'Omphalos, il y a tout lieu de croire que des forces cherchent à rassembler des artefacts dans un but inconnu. Il semble urgent de comprendre ce qui se passe.

Enquête

Pour remonter le fil, les personnages ont plusieurs options :

- Identifier l'objet volé en premier lieu. D'après l'inventaire d'Anton Deguuk, il s'agit d'une pièce nommée l'Œil de Talos. S'ils se renseignent sur celui-ci (INT difficulté 10) ou font appel à l'oracle pour en savoir plus, ils découvrent que l'objet appartient à un ensemble de quatre antiquités : il existe également la Main de Talos, le Pied de Talos et le Cœur de Talos.
- Ces trois autres pièces se trouvent à New York également. La Main de Talos est la propriété de **Robert Delord**, un riche collectionneur qui évolue dans les mêmes cercles qu'Anton Deguuk. Le Pied de Talos se trouve au *Metropolitan Museum of Art*. Enfin, le Cœur de Talos est exposé à Art'Expo – la galerie d'Amanda Price – dans le cadre de son exposition « Légendes et Héros de la Grèce antique ».
- Renseignements pris, la Main et le Pied de Talos ont eux aussi été volés ! Ces cambriolages ont eu lieu la veille et l'avant-veille. Grâce à l'entregent d'Anton Deguuk, les personnages peuvent rencontrer Robert Delord. Celui-ci leur donne accès aux vidéos d'enregistrement de son domicile (un bel hôtel particulier à Manhat- ➔

PASSAGE DE NIVEAU INSTANTANÉ ?

Si vous souhaitez jouer l'intro de ce scénario en entrant directement dans le vif du sujet, aucun problème mais, avant de commencer la scène, faites prendre un niveau aux PJ. Ce n'est pas forcément très réaliste dans le sens où les PJ ne prennent pas le temps de progresser ni de s'entraîner, mais le rythme choisi avec une suite qui enchaîne ne laisse pas vraiment d'autre choix.

ET SI L'OMPHALOS N'À PAS ÉTÉ DÉROBÉ ?

Si les personnages ont pu tuer les harpies avant qu'elles ne s'enfuient avec la pierre sacrée, toute la scène précédente n'a pas de raison d'avoir lieu. Ce serait toutefois dommage de manquer l'opportunité d'introduire l'Ordre de Saint Michel et la Brigade NYX (et de coller quelques sueurs froides aux joueurs). Il est donc conseillé pour le MJ de faire en sorte que le Nombriil du Monde se termine avec la fuite des harpies. Si les personnages les ont tuées, deux autres viennent les remplacer dans le même but.

tan) et ils y visionnent un spectacle comparable en tous points à celui qu'ils ont déjà vu chez Anton Deguuk : c'est comme si un homme invisible, monte-en-l'air de haut niveau qui plus est, avait commis ce vol. S'ils parviennent à avoir leurs entrées au *Metropolitan Museum of Art*, même chose.

- Si les personnages font quelques recherches à propos de cambriolages au profil similaire, ils peuvent trouver divers articles faisant état de vols aussi audacieux qu'étranges commis depuis plusieurs mois déjà. Leurs points communs sont évidents : le criminel échappe à tout système de surveillance et fait montre d'un attrait certain pour les objets issus de l'antiquité grecque. Si les personnages ont su entrer dans les bonnes grâces d'Elsa Abnett, ils peuvent essayer de se renseigner auprès d'elle : la capitaine de la Brigade NYX soupçonne qu'un être semblable à eux est derrière tout cela.

Méduse s'implique

Durant les investigations des personnages, ils sont approchés par une jeune femme d'une singulière beauté : cheveux verts coiffés en *dreadlocks*, teint diaphane, lunettes légèrement teintées vissées sur le nez, elle se présente sous le nom de Sylvia Davos. Elle prétend être détective privée, engagée par des propriétaires d'objets d'art pour pister le fameux Invisible, l'arrêter et retrouver son butin. Elle fait mine de prendre les personnages pour des « concurrents » embauchés par Robert Delord ou Anton Deguuk et leur propose de travailler ensemble. Bien sûr, Méduse sait parfaitement ce que sont les personnages – par contre, grâce à son apparence humaine, les héros ne peuvent deviner qu'elle est un monstre.

Dès lors, Méduse va s'efforcer de lancer les personnages sur de fausses pistes pour les retarder. Elle finira même par essayer de se débarrasser d'eux en les

envoyant dans un piège. Prétendant savoir où se terre l'Invisible, elle guide les personnages dans une maison abandonnée au sein du Queens, dans laquelle se trouve des monstres à ses ordres. Les personnages se retrouvent encerclés par deux lamies affamées. Si elle voit que ses séides ne viennent pas à bout des héros, Méduse s'en mêle alors en reprenant sa forme monstrueuse pour déployer tous ses pouvoirs. Elle est puissante et intelligente ; si les personnages la surclassent, elle essaiera de s'enfuir et, si elle y parvient, elle pourra devenir une ennemie récurrente très intéressante. Sinon, le MJ doit faire en sorte de lui offrir un dernier combat glorieux et épique ! Cet affrontement doit constituer le climax de la scène.

Si les personnages – après avoir démasqué Méduse – décident d'aller fouiller son appartement (situé à Brooklyn), ils n'y trouvent rien de bien intéressant si ce n'est un glaive à l'aura particulièrement dérangeante. Il s'agit d'une des armes-vampires créées par les Cyclopes et il vaut mieux ne pas trop y toucher... Pour le reste, il s'agit du domicile classique d'une jeune célibataire new-yorkaise.

Comité d'accueil

Les personnages savent où l'Invisible s'apprête à frapper : il ne lui reste que le Cœur de Talos à voler pour compléter sa collection et celui-ci se trouve à Art'Expo. Il n'y a plus qu'à lui préparer un petit comité d'accueil en prévision de son probable futur cambriolage. Mieux vaut que les personnages restent discrets – surtout s'ils ont compris que l'Invisible était sans doute un héros réincarné comme eux – mais ils peuvent éventuellement demander des renforts à la Brigade NYX s'ils ont de bonnes relations avec ses membres.

Cette partie du scénario est plutôt ouverte et le MJ doit s'adapter au plan de ses joueurs. Ceux-ci vont sans doute essayer de piéger l'Invisible pour le capturer et donc mettre au point diverses tactiques en ce sens. Toutefois, Gygès est un cam-

Méduse dans son loft. On peut avoir des serpents sur la tête et être une femme de goût...



MÉDUSE

NC 3, créature humanoïde

FOR +1 DEX +2 CON +1
INT +1 PER +1 CHA +2*

DEF 13 PV 35 Init 15

Griffes et morsure +5
DM 1d6+1

Regard pétrifiant : Celui qui regarde la méduse et croise son regard est pétrifié. Un personnage qui n'est pas conscient du danger doit réussir un test de CON difficulté 15 à chaque tour de combat ou être immédiatement transformé en pierre.

Détourner le regard : Si le personnage fixe ses pieds et évite à tout prix le regard pétrifiant, il obtient une pénalité de -2 en attaque, en DEF et aux DM. Il peut tout de même rater son coup et rencontrer le regard de la méduse, mais la difficulté du test de CON à réussir à chaque tour est seulement de 8.

Fermer les yeux : Le personnage subit une pénalité de -5 en attaque, en défense et aux DM. Sur 1 au d20 en attaque (échec critique), il aperçoit la créature à travers ses paupières et doit réussir un test de CON difficulté 12 ou se retrouver pétrifié !

bricoleur expérimenté : il vient reconnaître les lieux incognito (après tout, personne ne sait à quoi il ressemble !), prépare son coup à l'avance, prévoit des échappatoires si nécessaire, dispose d'un matériel de qualité, etc. Sans même parler de son attribut héroïque : un anneau qui le rend invisible.

Selon ce qu'auront prévu les personnages, cette scène peut donc être jouée de bien des façons. Il serait toutefois de bon ton

que le MJ corse un peu les choses en faisant de Gygès un adversaire malin et aussi filant qu'une anguille, afin de donner du fil à retordre aux personnages. Toutefois, Gygès n'est pas un assassin : s'il est en position d'infériorité, il se rend avant que le combat ne dégénère. Au pire, il sait qu'il pourra s'échapper de n'importe quelle prison.

Interrogé par les personnages, voici ce qu'il pourra révéler : ➔

GYGÈS

NC 3, créature humanoïde

FOR +1 DEX +3* CON +1
INT +0 PER +1* CHA +0

DEF 13 PV 35 Init 15

Poignard +6 DM 1d4+4

Invisibilité : Gygès disparaît complètement, il ne réapparaît que s'il attaque quelqu'un. La capacité dure 1d6 minutes et peut être utilisée 3 fois par jour.

- Il est bien le héros mythique Gygès et son attribut est l'anneau d'invisibilité. Comme les personnages, il ne comprend guère le sens de sa réincarnation, mais est bien décidé à profiter de ses capacités pour mener la belle vie.
- C'est une certaine Sylvia Davos qui lui a demandé de voler les objets de la collection Talos. Elle s'est présentée à lui comme une receleuse en contact avec des membres haut-placés du marché noir désirant acquérir ces objets au prix fort. Les trois objets déjà dérobés lui ont été remis et Gygès ne sait pas ce qu'ils sont devenus. Il passe sous silence la relation qu'il a entretenue avec la jeune femme – surtout si les personnages lui révèlent qui elle est vraiment !

Selon la façon dont ils traitent Gygès, les personnages peuvent s'en faire un allié ou un ennemi. Le remettre aux autorités ne résoudrait rien : il s'évaderait aisément. Par contre, lui parler de l'Omphalos, des Géants, de l'Ordre de Saint Michel ou de la Brigade NYX éveillerait sa curiosité et pourra le persuader de rejoindre les personnages au service de l'oracle.

LES ARMES-VAMPIRES

Peu de temps après cette affaire de l'Invisible, les personnages sont contactés par l'oracle. Erica Hampton leur envoie par mail des articles sur des meurtres étranges ayant lieu du côté de Brooklyn Bridge, pas très loin de l'appartement qu'occupait Méduse sous son identité mortelle. D'après les coupures de presse, les victimes ont été retrouvées exsangues et comme mortes d'épuisement – à ceci près qu'elles présentaient toutes des blessures sans doute portées par des armes blanches. Bien entendu, la police se refuse pour le moment à tout commentaire.

Les Cyclopes, pendant que Méduse se chargeait de réunir les composantes de Talos, ont forgé de nombreuses armes-vampires. Afin de disposer de porteurs pour les manier, ils ont dérouté une rame de métro de la ligne 6 et l'ont amenée jusqu'à leur repaire dans la station abandonnée de City Hall. Ses occupants terrifiés se sont vus remettre des armes-vampires et ont été renvoyés à la surface récolter de l'énergie pour animer le géant de bronze. Possédés, ces simples citoyens sont donc devenus des machines à tuer armées de reliques malfaisantes et plusieurs victimes sont déjà tombées sous leurs coups.

Les possédés

Les personnages peuvent faire le lien avec l'arme trouvée chez Méduse s'ils ont fouillé son appartement. Sinon, c'est l'occasion pour eux de la découvrir chez elle. Le glaive est clairement magique et il dégage une aura sinistre. En le touchant, les personnages perçoivent une voix lointaine, qui les enjoint à massacrer ceux qui se trouvent autour d'eux – heureusement, leur nature de héros mythique les protège quelque peu de ce maléfice. De la même façon, ils sentent bien que leurs forces diminuent au contact de cet objet, comme si sa lame absorbait leur vie (ce qui se traduit par un léger vertige, une migraine lancinante, une faiblesse passagère...).

S'ils patrouillent dans le quartier – et notamment non loin des sorties de métro, les personnages finissent par tomber sur une scène d'agression (de préférence la nuit) : un petit groupe d'étudiants est acculé dans une impasse, entouré d'individus des deux sexes armés de glaives, de lances, de poignards... Les cris ne manqueront pas d'attirer l'attention des héros sur ce qui se passe. S'ils interviennent, ils constateront qu'il y a déjà deux victimes et que leurs corps présentent les stigmates décrits dans les articles. Quant aux six

agresseurs, ils sont de tout âge et n'ont pas vraiment l'apparence de voyous des bas-quartiers ; par contre, ils ont le regard fixe et vitreux et se battent mécaniquement. Les personnages peuvent comprendre qu'ils sont possédés (INT difficulté 10). Dès lors, le combat risque d'être compliqué car il faut éviter de les blesser si l'on souhaite rester dans les petits papiers d'Elsa Abnett.

S'ils parviennent à désarmer leurs adversaires, les personnages remarquent qu'ils perdent conscience immédiatement. Une fois le combat fini, ils peuvent interroger les ex-possédés : ceux-ci ne se souviennent de rien, si ce n'est qu'ils rentreraient chez eux en prenant le métro. Après, c'est le trou noir. Il est aisé de constater que tous se trouvaient dans la même rame, le même jour. Un bon point de départ pour l'enquête.

Reste à déterminer quoi faire de ces ex-possédés. Ils ont certes commis des meurtres, mais sous influence magique. Il est possible de contacter la Brigade NYX pour la laisser gérer tout cela...

Le métro disparu

Si les personnages s'intéressent à l'affaire du métro disparu de la ligne 6, ils ne trouvent guère que des articles parus dans des journaux spécialisés dans l'étrange et l'insolite – peu pris au sérieux par la presse généraliste. Dans les journaux respectables par contre, l'incident n'est guère cité qu'en fait divers. Il y est dit qu'un incident technique au terminus de la ligne 6 (Brooklyn Bridge – City Hall) a empêché l'arrêt de la rame de métro qui a poursuivi son chemin au sein des tunnels durant quelques centaines de mètres. Par contre, les articles plus fantaisistes prétendent que tous les passagers de cette fameuse rame ont disparu et que les autorités essaient d'étouffer l'affaire.

Ce qui n'est pas faux du reste : la Brigade NYX préfère éviter la panique et garder le secret sur cette disparition

jusqu'à avoir de nouveaux éléments. Elsa Abnett peut s'en ouvrir aux personnages (s'ils se sont montrés coopératifs jusqu'ici avec son unité de police). Elle peut ainsi leur montrer le témoignage du technicien en poste ce soir-là : il explique que le matériel d'aiguillage a connu un dysfonctionnement inexplicable et que la rame a continué son chemin pour disparaître corps et biens dans les profondeurs de New York. Un témoignage que des personnages débrouillards et persuasifs pourront obtenir par eux-mêmes (CHA difficulté 10) en interrogeant ce même technicien au cas où ils ne puissent compter sur l'aide de la capitaine.

À ce stade, les personnages ne peuvent que conjecturer à partir des éléments dont ils disposent. Deux éléments devraient toutefois les aiguiller vers les Cyclopes :

- Les quatre objets que devait dérober Gygès sont réputés faire partie du légendaire géant de bronze Talos, qui fut jadis fabriqué par les Cyclopes forgerons au service d'Héphaïstos.
- Les armes-vampires en possession des disparus du métro n'ont pu être créées que par des artisans talentueux et versés dans la forge antique.

De là, les personnages peuvent déduire qu'ils ont sans doute affaire aux trois Cyclopes qui furent jadis les disciples du dieu de la forge – ceux-ci étant de plus réputés pour vivre sous terre. Il est donc plus que probable qu'il faille suivre le chemin de la rame de métro disparue pour les retrouver...

DANS L'ENFER DU MÉTRO

Il ne reste plus aux personnages qu'à aller traquer les Cyclopes dans leur antre afin de déjouer leurs plans, quels qu'il soient. En effet, les trois monstres n'ont pas pu obtenir le Cœur de ➔

LES POSSÉDÉS

NC 3, créature humanoïde

FOR +1 DEX +0 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 10 PV 5 Init 15

Arme-vampire +4 DM
1d6+ spécial

Arme-vampire : Une créature vivante blessée par une arme vampire doit faire un test de CON difficulté 12 ou être affaiblie (d12 à tous les tests au lieu du d20). Si la créature rate un second test elle sombre dans l'inconscience. Sans soins, elle décède quelques minutes plus tard.

Désarmer : Désarmer un possédé est une action limitée qui nécessite un test d'attaque opposé réussi. L'attaque n'inflige aucun DM.

Talos mais, sans nouvelles de Méduse, ils ont décidé de mettre leur projet en action. Talos incomplet, ils vont avoir besoin de beaucoup plus d'énergie vitale pour compenser. Ils forgent donc de nouvelles armes-vampires et envisagent de kidnapper une nouvelle rame de métro afin de se procurer des porteurs.

Ces Cyclopes sont puissants, plus que la plupart de leurs congénères et peut-être trop pour les personnages. Il serait

donc avisé de leur part de faire appel à des renforts : Gygès par exemple ou une escouade de la Brigade NYX (même si des héros devraient rechigner à impliquer des mortels ordinaires dans cette lutte), voire, pourquoi pas, l'Ordre de Saint Michel, qu'Elsa Abnett sait comment contacter.

La forge souterraine

Quoi qu'il en soit, à mesure que les personnages s'enfoncent à travers les

Une voie de garage du métro transformée en forge antique



tunnels du métro et s'aventurent au-delà du terminus officiel de la ligne 6, le décor se met à changer autour d'eux. L'Aura des Cyclopes a en effet bien modifié la nature de l'environnement, qui ressemble à présent à l'intérieur d'un volcan. La chaleur se fait suffocante tandis que des émanations de soufre jaillissent des fissures dans les murs. Des ruisseaux de lave serpentent sur le sol. Une lumière rougeâtre éclaire un tunnel qui ne ressemble plus guère à celui d'un métro, mais plutôt à une conduite aux murs de basalte.

Tout au bout de ce chemin se trouve la station abandonnée de City Hall dont les Cyclopes ont fait leur nouvelle forge. Le spectacle est impressionnant : semblable à une caverne païenne, le repaire des monstres est rempli d'instruments divers (enclumes, marteaux, cuves de métal en fusion, chariots transportant du minerai, râteliers d'armes-vampires...). Contre le mur du fond se trouve un immense automate aux engrenages visibles : Talos ! Encore inerte pour le moment... Quant à la rame du métro disparu, elle gît dans un coin, désossée.

Les Cyclopes sont occupés à forger de nouvelles lames maudites afin d'en armer leurs futures victimes. À l'arrivée des personnages, ils se saisissent de puissantes armes (hache, marteau et chaîne) et se montrent prêts à en découdre. Ce combat doit être épique : un affrontement dantesque dans un décor digne de la plus haute antiquité contre des monstres qui furent jadis les disciples d'un Olympien ! Il est possible de mettre à profit les nombreux éléments présents dans cette forge souterraine pour rendre l'action particulièrement cinématographique.

Si les personnages ont débarqué en force, avec des alliés avec eux, le MJ peut rajouter un peu d'opposition du côté des Cyclopes afin d'équilibrer (par

exemple : des possédés n'ayant pas encore rejoint la surface). Ajoutons que la force vitale d'un héros antique est largement supérieure à celle d'un humain normal et peut donc accélérer l'éveil de Talos – à garder en tête quand les personnages sont blessés par une arme-vampire...

CONCLUSION

Une fois les Cyclopes vaincus, les personnages doivent encore gérer leur héritage. Concernant les armes-vampires, le mieux est encore de les détruire. Pour Talos, c'est plus délicat : le géant de bronze est un artefact de grand pouvoir qui peut s'avérer un atout dans la Gigantomachie. D'ailleurs, si les personnages ont fait appel à la Brigade NYX, nul doute que Peter Lowgrad (alias le Géant Polybotès) informera ses supérieurs de l'existence de cet automate. Un véhicule capable de rejoindre l'Olympe : voilà qui devrait intéresser Eurymédon...

Si les personnages décident de rendre à leurs propriétaires les composantes de Talos volées par Gygès, ils se feront un allié de Robert Delord et un contact utile au sein du *Metropolitan Museum of Art* – en plus de consolider leur lien avec Anton Deguuk. Prévenue de l'existence de Talos, l'oracle fera des recherches sur cet artefact de son côté.

Suite à cette aventure, les personnages prendront sans doute conscience que les monstres qui errent dans New York peuvent s'avérer aussi dangereux et retors que les Géants...

*Romain d'Huissier
d'après un synopsis de Laurent
Devernavy*

Partie technique Laurent « Kegron »
Bernasconi

Illustrations David Demaret

ACAMAS, PYRACMON ET ADNANOS

NC 2, créature humanoïde

**FOR +4 DEX +0 CON +4
INT +0 PER +0 CHA -2**

DEF 14 PV 30 Init 10

**Arme à 2 mains +5 DM
2d6+5**

**Voie du monstre antique
rang 1**

Ceil unique (Faiblesse) : Un personnage peut choisir de subir une pénalité de -5 en attaque pour viser l'œil du cyclope. En cas de succès, il inflige des DM normaux et le cyclope est Aveuglé pour 1d6 tours.

UN JEU DE RÔLE COMPLET

PARTIE 1/3

D3

UN JEU DE RÔLE À LA DAVID SIMON

David Simon, vous connaissez ? Le scénariste de la série télé culte de HBO, The Wire (Sur écoute, en français). Noir, réaliste, dressant à la fois un portrait de la ville de Baltimore et, en miroir, de toute la société américaine, ses travers, ses contradictions morales. Au milieu de tout ça, la loi et des flics. Bon courage messieurs.

Quis custodiet ipsos custodes? (Mais qui gardera ces gardiens ?)

- Juvénal - Satires

LE PROJET

SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE DÉBUT

D3 propose aux joueurs d'incarner des policiers travaillant pour les Affaires internes (AI) dans la ville de Détroit (Michigan). L'enquête débute par la mort d'une femme flic dans un motel sordide



et, plus les joueurs mettront leur groin partout dans cette affaire, plus des complications les pousseront à prendre des décisions désastreuses pour leur vie privée et les inciteront à se frotter à des sphères de pouvoir qui les dépasseront. Cela sera, pour les joueurs, l'occasion de voir l'envers du décor de la vie policière.

LE PROGRAMME

Dans ce numéro, nous vous présentons le cadre de jeu, à savoir un survol de Détroit et du service des Affaires internes du Detroit Police Department (DPD). Les règles du jeu seront détaillées dans le prochain numéro (*Casus #14*), avec en prime le début de la campagne. Et le reste des scénarios sera publié dans le numéro 15.

BUT AVOUÉ

Nous souhaitons vous faire jouer des histoires de flics qui ont des problèmes à la maison et avec les autres flics. L'enquête ne sera pas résolue en qua-

rante minutes grâce à la technologie façon CSI : il s'agit d'une longue affaire, qui a des ramifications personnelles et politiques. Pensez à *The Wire*, où il faut magouiller pendant un épisode complet pour avoir le moindre mandat. Pensez à *The Killing*, où l'enquête vient sacquer la vie de couple de la flic qui voulait simplement fuir Seattle. Pensez à *True Detective*, où l'on s'intéresse autant à la progression psychologique des deux enquêteurs qu'à la résolution de l'affaire.

Certes, l'enquête comporte des enjeux criminels, les joueurs vont chercher le coupable, établir la vérité et se faire un devoir de boucler le dossier malgré ce qu'il leur en coûte personnellement. Mais l'enquête les obligera également à s'entêter, à s'aliéner du monde, à mettre leur carrière en vrac...

L'idée est de faire jouer l'équivalent d'une saison d'une série télévisée, pas plus. Vous n'êtes pas là pour délayer la sauce comme dans un *soap opera* : vous racontez une histoire l'espace de quelques séances de jeu et, quand vous avez fait le tour du jeu, vous bouclez l'intrigue avec un beau final, puis ➔



vous passez à autre chose. Résistez à la tentation de vouloir coûte que coûte prolonger le plaisir avec une autre saison qui ne sera qu'une longue impression de déjà-joué. Nous avons tous en tête le titre d'une bonne série télévisée qui n'a pas su s'arrêter à temps et a tout gâché en essayant de prolonger artificiellement le *momentum*.

Et surtout, D3 ne contient pas de tueur en série. Aucun.

DÉTROIT

AU PREMIER REGARD

Détroit, la ville en banqueroute. Deux meurtres tous les trois jours. Des coins de rues où la dope se vend au vu et au su de tous. Des quartiers sinistrés, des vies brisées, une ville asphyxiée. Et donc des flics bien occupés. Trop. Mal. Le DPD est sous tension constante. Et la ligne est mince entre les petits arrangements avec la loi pour fluidifier le travail de police et l'abus de pouvoir pur et simple. On absout son indic d'un petit crime, on lui refile un peu de came en échange d'une information précieuse et, en un rien de temps, la frontière entre le flic bienveillant et le ripou devient floue. Ce n'est pas un crime de se voir offrir son repas par le restaurateur du quartier, mais ça le devient quand on exige cette gratuité.

Il faut donc des flics pour enquêter sur d'autres flics. Pour être certain que l'agent était vraiment en légitime défense quand il a abattu ce suspect. Pour comprendre comment un jeune inspecteur peut avoir un train de vie aussi dispendieux avec son salaire grignoté par le coût de la vie. Pour déterminer qui a prévenu le suspect qu'une descente se préparait chez lui. Des flics haïs par les autres flics. Tant est si bien qu'on a trouvé à cette brigade des AI un surnom à leur mesure : le Rat Squad.

LE DÉCOR

Les gens l'appellent *Motor City* ou *Motown* en raison de son industrie automobile autrefois florissante, quand Chrysler, Ford et General Motors étaient trop grosses pour tomber. Ou même 313, car c'est son code téléphonique régional.

Ce n'est même pas la capitale du Michigan, mais personne ne sait où se trouve Lansing sur la carte. Cinq millions d'habitants en comptant toute l'agglomération. 80% de Noirs, 10% de Blancs, 5% de Latinos et 1% d'Asiatiques. Et une dette municipale de 18,5 milliards de dollars répartie entre plus de 100 000 créanciers.

Ce n'est pas juste la ville de Marvin Gaye, des Temptations, des Supremes, de Diana Ross et de Steevie Wonder comme à l'âge d'or de la Motown. C'est aussi la ville d'Iggy Pop, de Madonna, des White Stripes et d'Eminem.

Étrangement, quand on va au sud depuis Détroit, on tombe sur le Canada. Et il y a beaucoup de marchandises qui passent par le pont Ambassadeur (en camion et en train), tellement qu'ils sont en train d'en construire un second. Le chantier géré par la compagnie *Farnom* est énorme, les veinards qui y travaillent ont de bons salaires. Sinon on peut aussi passer par le tunnel Détroit-Windsor ou prendre le ferry à camions. Il y a bien évidemment un aéroport international de 6 pistes avec 35 millions de voyageurs chaque année. Il n'y a pas de métro, mais des bus à foison et un tramway automatisé appelé le *People Mover*. Le réseau d'autoroutes est évidemment très développé puisqu'ici la voiture est reine.

- Si vous êtes branché hockey sur glace, ce sont les Red Wings à l'arena Joe Louis.
- Si c'est le basket, ce sont les Pistons, au Palace d'Auburn Hills.
- Si c'est le football américain, votre truc alors, c'est les Lions, au stade Ford.

- Si vous aimez le base-ball, ce sont les Tigers, au parc Comerica.

LE DÉBUT DE LA FIN

À un moment, il s'est vendu moins de voitures. Les chaînes de montage ont commencé à débrayer. Ça a empiré. Les usines ont licencié. La ville est devenu très rapidement une zone sinistrée. Le gouvernement fédéral a prêté de l'argent aux compagnies automobiles, pas à la ville. Et sans profit, les grosses compagnies ne payaient plus d'impôts à la municipalité, d'où le début d'un cercle vicieux. En dix ans, Détroit a perdu un quart de sa population. Ceux qui restent ont du travail ou pas assez d'argent pour déménager. Il y a donc des quartiers entiers qui sont à l'abandon. Des usines qui pourrissent à l'air libre. Des parkings souterrains qui se remplissent d'eau de ruissellement. Les maisons sont à vendre, pour un dollar symbolique même, mais les taxes municipales sont tellement élevées que c'est tout sauf une bonne affaire. La mairie fait progressivement démolir les maisons les plus endommagées, mais cela crée des quartiers encore plus glauques où il ne reste plus qu'une animalerie qui tient debout au milieu des décombres. Des petits malins mettent le feu à leur maison pour toucher la prime d'assurance et partir s'installer dans un quartier qui craint moins. Sauf que les pompiers du coin ne sont pas bêtes : si vous voulez un rapport pour votre assureur qui ne dit pas que l'incendie est volontaire, il faut que vous allongiez la monnaie.

DÉGRAISSER LE MAMMOUTH

Obligée de couper dans les dépenses, la municipalité diminue tous les budgets, si bien que même les services essentiels sont touchés. Un jour c'est une bibliothèque de quartier qui est fermée. On n'a même pas le budget pour transférer ses livres dans un autre établissement. Alors le bâtiment est laissé à l'abandon, vague-

ment fermé à clef, puis il est dégradé, tagué, pillé dans les semaines qui suivent.

Pour les fonctionnaires, il faut faire toujours plus avec toujours moins. Les salaires ont été diminués, les budgets de fonctionnement sont devenus risibles, si bien que le système D est devenu la norme à tous les étages. Et bien évidemment, ça a ouvert la porte à la petite corruption quotidienne.

Il y a 20 000 chiens errants dans les rues. Et pas assez d'employés municipaux pour les capturer et les piquer. Un métier à risque à Détroit ? Facteur.

DO IT YOURSELF

Chez les citoyens, la désillusion est telle que tout le monde n'a plus qu'un seul leitmotiv : Démerdez-vous. Il ne faut plus rien attendre des différents paliers de gouvernements. Alors les gens finissent par ne plus demander d'autorisation. La propreté dans un restaurant ? À quoi ça sert quand vous savez pertinemment qu'il ne reste plus que trois inspecteurs de l'hygiène publique pour toute la ville et qu'ils n'ont même plus de voiture de fonction pour venir vous contrôler ? Vous n'allez quand même pas payer pour stationner votre voiture alors que la ville est en faillite, non ?

Dans certains quartiers, la situation catastrophique et le recul des institutions a donné un élan au mouvement communautaire. Des voisins qui prennent soin d'un jardin commun. Des cantines qui proposent de mutualiser les efforts. Tout ça est fait sans trop de moyens, forcément, mais la misère resserre les rangs. Mais ça ne fait pas tout. Les soins de santé restent inaccessibles à la majorité, et même ceux qui trouvent un petit boulot dans une usine doivent se coltiner deux heures de bus pour aller dans une zone industrielle excentrée afin de gagner le salaire minimum.

ÉCHÉANCE MUNICIPALE

Les différentes équipes municipales ont essayé de redynamiser la ville en ouvrant des casinos (qui n'attirent que les →

I got a job working construction for the Johnstown Company
But lately there ain't been much work on account of the economy
Now all them things that seemed so important
Well, mister, they vanished right into the air
Now I just act like I don't remember
Mary acts like she don't care

- Bruce Springsteen,
The River

pauvres gens du coin, pas les touristes fortunés), en construisant de nouveaux stades et en investissant sur le développement du bord du fleuve. Car les entrepreneurs privés n'ont pas de problèmes de financement, eux : ils continuent à construire des lofts pour yuppies.

Maintenant qu'elle est en faillite, Détroit est en vérité dirigée par son tuteur légal, Eliot Dowbor, qui gère les comptes et essaye tant bien que mal de restructurer la dette. C'est lui qui tient les cordons de la bourse et qui dicte sa loi. Il peut beaucoup. D'une signature, il

fait fermer votre précieux centre d'aide aux toxicos. D'un coup de fil, il peut sauver votre ligne de bus même si elle ne traverse que des quartiers vides et mène à un terminus délabré.

Le désenchantement est tel qu'on se demande bien qui ira voter aux prochaines élections municipales. Les prédictions sont pessimistes, celui qui gagnera sera celui qui sera capable de faire sortir le vote en motivant ses électeurs. Il faudra sans doute aller les chercher chez eux et les amener au bureau de vote en voiture.



DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Les indicateurs ne sont pas bons :

- La mortalité infantile est trois fois plus élevée que dans le reste du pays, c'est digne d'un pays du tiers-monde ;
- Le taux de chômage officiel de 15,8% sous-estime le problème car bon nombre de chômeurs ne sont plus inscrits sur les listes et ne comptent donc plus dans les statistiques. On table plutôt sur du 50% ;
- 43% des habitants sont illettrés ;
- 38% de l'espace de la ville est inhabité ;
- 80 000 bâtiments sont à l'abandon, dont la moitié mériterait d'être détruite ;
- Une famille quitte Détroit toutes les vingt minutes ;
- 2,8% des flics de Détroit se suicident chaque année (alors que c'est 2% à Los Angeles, 1,8% à Chicago et 1,5% à New York) ;
- Le temps de réponse de la Police est de 58 minutes alors qu'il est de 11 minutes dans le reste du pays ;
- Plus de 2 000 crimes violents pour 100 000 habitants, soit 5 fois plus que la moyenne américaine ;
- 48 meurtres pour 100 000 habitants, alors que c'est 6 à New York.

DÉTROIT : UN PARADOXE

En fait, Détroit c'est une ville qui fait tout pour ressembler à sa version dystopique du *Robocop* de 1987. Comme si le film était une prophétie. D'ailleurs il n'y a rien qui énerve plus un flic de Détroit que de se faire appeler Robocop ou Murphy. La majorité en bave : les mères de famille monoparentale galèrent en ayant deux jobs, certains gamins dérapent en dehors du système scolaire, les gars sans travail sont tentés de prendre des raccourcis avec la loi...

Détroit, c'est une ville de 2013 qui a voyagé dans le temps pour revivre la Grande dépression de 29. Sauf que personne ne veut se l'avouer, car cela tue tout espoir, une telle réalisation.

Des bonnes nouvelles ? Bien sûr qu'il y en a. Par exemple, tous les SDF ont un toit sur la tête. Enfin, s'ils sont prêts à s'exiler en banlieue et à vivre illégalement dans un bâtiment moisi.

Pourtant, malgré toutes ces galères et ces prévisions pessimistes, les habitants de Détroit tombent amoureux, regardent la télévision et font des conneries pour se désennuyer, comme dans le reste du pays. La ville est étranglée, c'est impossible de l'oublier, mais des millions de gens vivent leur vie. Et puis, des *teckies* attirés par les loyers très bas s'installent dans la ville pour inventer les gadgets de demain. Toutes sortes de gens avec des modes de vie alternatifs expérimentent dans les ruines. Des artistes sortent encore et toujours des décombres. Rien ne se perd, rien ne se crée : tout se transforme.

LE PLAN DE RELOCALISATION CITOYENNE

Un des problèmes, c'est l'occupation de l'espace. La densité de population ne permet pas de prendre des mesures efficaces. Vue du ciel, la ville ressemble à une partie de Sim City qui a mal tourné. D'où une idée du maire Pinto : relocaliser les habitants des quartiers trop excentrés pour les faire vivre dans des quartiers où il est encore possible de se battre. Ça veut dire leur trouver un logement équivalent à l'ancien, changer les gamins d'école mais avant tout trouver un moyen de convaincre les gens de quitter le quartier de leur enfance et la maison où ils ont grandi pour aller se coler avec des gens inconnus. Car c'est ça, la réalité des nouveaux quartiers ainsi créés : les voisins ne se connaissent pas et ne se parlent pas vraiment. Et ➔

COLD CASE

En 2009, plus de 11 000 prélèvements réalisés lors d'affaires de viol ont été retrouvés dans un dépôt de la police. Ils n'avaient jamais été testés en laboratoire, et certains dataient des années 80. Bien que déjà débordée par les affaires actuelles, et malgré le fait qu'aucun budget supplémentaire n'ait été débloqué pour traiter ces preuves en attente, l'équipe scientifique du DPD a essayé de rattraper ce retard monstrueux. En traitant 1 600 de ces cas, les services de police ont été capables d'identifier une centaine de violeurs en série, ce qui a débouché sur à peine une dizaine de condamnations. Car entre temps, les coupables ont quitté le Michigan pour sévir ailleurs...

c'est sans parler des tensions raciales. En plus, ça complexifie le travail de police car les citoyens changent d'adresse et vivent dans des rues où personne ne sait qui ils sont et ce qu'ils font.

Les espaces ainsi vidés sont passés au bulldozer et devraient ensuite être convertis en immenses fermes urbaines. Sauf qu'aucune compagnie ne veut prendre ce mandat, alors la mairie cherche à monter des coopératives agricoles pour inciter les habitants à cultiver ces étendues en friche.

LES AFFAIRES INTERNES

Dans le temps, les AI n'étaient pas juste une section, c'était un service à part entière, avec une mission, des comités, un bilan annuel rendu public et même, un repas de Noël. Mais quand l'hôtel de ville a demandé au chef du DPD, Gregory Lampo, de faire des efforts drastiques avec un budget de fonctionnement dérisoire, Lampo a d'abord coupé là où ça faisait le moins mal : aux AI. Il ne s'est trouvé personne, dans la boutique, pour pleurer et déchirer sa chemise en public. Le syndicat a bien protesté pour la forme, mais dans le fond tout le monde était bien content que le Rat Squad écope des premières coupures. Et ça ne s'est pas arrangé avec les cures d'amaigrissement successives : des détectives sont partis à la retraite anticipée sans être remplacés. Quelqu'un s'est même dit qu'il n'était pas indispensable qu'il y ait une équipe de nuit, aux AI, et qu'un horaire de 9h-17h était largement suffisant pour faire le tour des dossiers.

C'est pourquoi les personnages sont finalement les derniers détectives qui y travaillent, en plus de leur supérieur, le capitaine Dance. Pourtant, la charge de travail est la même qu'à la grande époque, puisque les tâches sont bien plus complexes que ce qu'imaginent les

gens. Le travail peut se diviser en sept grandes sphères :

1/ENQUÊTES D'EMBAUCHE

Car le DPD essaye de ne pas engager des bras cassés. Certes, la majorité de ceux qui postulent sont passés par l'académie de police de l'État, MCOLES (Michigan Commission on Law Enforcement Standards), à Lansing, où un premier écrémage a eu lieu, mais il faut examiner chaque candidature. Ça se complique quand le postulant provient de l'extérieur du Michigan, mais il y a des Rat Squads dans chaque grande ville, et ils parlent tous le même langage. Et puis, franchement, il y a peu de flics qui demandent à se faire muter à Détroit, il faut plutôt répondre aux autres AI qui demandent si les états de service d'untel sont bons.

2/ENQUÊTES DE SÉCURITÉ

C'est le même genre d'enquête de moralité que pour les flics, sauf que là ça concerne le personnel civil du DPD. En théorie, le moindre homme de ménage doit d'abord voir sa vie être épluchée par les AI avant de pouvoir toucher un balai municipal. Sauf que le délai de traitement est si long qu'en pratique, l'enquête de sécurité n'est réalisée que des semaines après que l'employé ait commencé à travailler. Et, à Détroit, ça devient très compliqué de trouver du bon personnel qui n'a pas un cousin en prison ou qui n'a pas déjà eu des problèmes financiers dans le passé. Le Rat Squad doit donc constamment jongler entre les risques et les besoins opérationnels.

3/ENQUÊTES DE RECOMMANDATION

Dès qu'un gradé veut donner une promotion ou une médaille à un policier, il protège ses fesses en demandant

d'abord aux AI si le gars est kasher. Parce que les journalistes sont les rois pour découvrir en quelques heures que le nouveau *poster boy* du DPD a déjà été la cible de plusieurs plaintes. Enquêter sur un héros pour déterminer s'il est digne ou non de recevoir une citation ou la médaille de la ville parce qu'il a pris une balle en service mais qu'il est en pleine procédure de divorce pour violence conjugale demande du doigté.

4/AGIR COMME PERSONNE-RESSOURCE

Car les AI doivent aussi faire de la prévention et du conseil. Ça veut dire des présentations *PowerPoint* lénifiantes diffusées lors de réunions obligatoires devant des policiers récalcitrants. Et des gradés qui vous demandent votre avis (sous le sceau de la confidentialité) pour savoir comment gérer un *cowboy* qui n'en fait qu'à sa tête, ou bien qui ne savent pas comment réagir au fait que c'est la troisième fois ce mois-ci que leur équipe déclare avoir perdu une arme de service. Évidemment, comme ils détestent en devoir une à un membre du Rat Squad, ils sont odieux au téléphone et font tout pour éviter de parler en face-à-face avec quelqu'un des AI.

5/AFFAIRES DISCIPLINAIRES

C'est le gros du travail : gérer des plaintes qui proviennent soit d'un gestionnaire qui ne sait pas comment réagir avec un employé qui abuse du système, soit d'un collègue qui prend le risque de dénoncer quelqu'un, soit d'un citoyen qui n'a pas aimé comment il a été traité. Autant enquêter sur un flic qui ne respecte pas ses horaires de travail est relativement facile, autant les histoires d'intimidation des anciens envers la bleussaille ou bien les plaintes pour usage abusif de la force nécessitent de marcher sur des œufs. Les preuves manquent souvent et les témoins louvoient quand ce n'est tout simplement pas l'omerta...

Et on voit de tout : des flics qui utilisent les fichiers informatiques pour des raisons personnelles, de l'abus d'autorité caractérisée, des conflits d'intérêts gros comme le bras, des entorses au règlement, etc. Des jours d'enquête pour qu'au final le coupable se retrouve avec un simple blâme, quand il n'est pas tout simplement blanchi faute de preuve.

6/AFFAIRES CRIMINELLES

Là, nous ne sommes plus dans le cas d'usage abusif de la force, qui débouche sur une simple suspension avec solde, mais dans la cour des grands : les comportements punis pénalement. Fraude organisée, conspiration criminelle, faux et usage de faux, incitation au parjure, recel de renseignement sensible, vol en bande... C'est si gros que les détectives des AI ne se contentent pas de rédiger un rapport en proposant une sanction qu'un comité d'évaluation suivra ou non, ils travaillent en amont avec un *attorney* (du district, de la ville ou de l'État, en fonction des lois violées) qui va se servir des preuves collectées pour poursuivre l'accusé. Là, on ne compte plus ses heures. Ni les menaces de mort et les pressions politiques en tous genres.

7/ENQUÊTES SPÉCIALES

Ultimement, les AI répondent au chef du DPD, Lampo. Et s'il a envie que vous enquêtiez sur un truc louche qui ne dépend théoriquement pas de vos attributions, et bien vous devez vous exécuter. Le Rat Squad a bien des défauts, mais c'est - jusqu'à preuve du contraire - une équipe à qui on peut confier des enquêtes sensibles. Ou bien refiler des bâtons bien merdeux, si l'on veut leur rappeler qui est le chef. Parfois, le chef Lampo envoie les AI farfouiller juste pour mettre la pression à un des douze *precincts* de la ville. Il n'a rien de précis en tête, mais à la seconde où la fine équipe débarque dans les locaux sans s'annoncer, ça remet ➔

DANS LA RUE

Voici cent raisons pour occuper les flics en patrouille dans Détroit, afin de donner du relief à vos descriptions du travail de la rue ou bien pour improviser des cas litigieux pouvant relever des AI :

- 01 Abandon de détritus sur la voie publique
- 02 Aboiements intempestifs
- 03 Accès de folie
- 04 Accident de la route
- 05 Affaires militaires
- 06 Agression
- 07 Alarme silencieuse
- 08 Alarme sonore
- 09 Alerte à la bombe
- 10 Animal mort
- 11 Appel suspect
- 12 Assistance à employé municipal
- 13 Biens endommagés
- 14 Braquage
- 15 Canular téléphonique
- 16 Chien en liberté
- 17 Circonstances suspectes
- 18 Conduite avec capacités affaiblies
- 19 Conduite dangereuse
- 20 Constat d'accident
- 21 Contrefaçon
- 22 Convoyage d'argent
- 23 Coups et blessures
- 24 Course-poursuite en cours
- 25 Délit de fuite avec blessure
- 26 Demande de renfort
- 27 Destruction de biens
- 28 Détresse psychologique
- 29 Dispute conjugale
- 30 Embouteillage
- 31 Empoisonnement
- 32 Enlèvement
- 33 Escorte des pompiers ou des ambulanciers
- 34 Escroquerie
- 35 Évasion

- 36 Extorsion
- 37 Extradition
- 38 Fraude
- 39 Fugue
- 40 Fusillade
- 41 Grivèlerie
- 42 Harcèlement
- 43 Homicide
- 44 Incendie
- 45 Incendie de véhicule
- 46 Incendie volontaire
- 47 Incitation à la débauche
- 48 Insultes
- 49 Intrusion
- 50 Ivresse sur la voie publique
- 51 Menaces
- 52 Mission d'escorte
- 53 Morsure de chien
- 54 Non respect de la loi sur les alcools
- 55 Non respect des règles de stationnement
- 56 Non respect du code de la route
- 57 Non respect d'une décision du tribunal
- 58 Nuisance sonore
- 59 Objet trouvé
- 60 Obstruction
- 61 Odeur suspecte
- 62 Outrage public à la pudeur
- 63 Overdose
- 64 Personne blessée
- 65 Personne décédée
- 66 Personne disparue
- 67 Policier agressé
- 68 Policier blessé ou mort
- 69 Policier ne répond pas aux appels radio
- 70 Port d'arme illégal
- 71 Possession de drogue
- 72 Prise d'otages
- 73 Problème domestique
- 74 Racolage
- 75 Rédaction d'une plainte

bien du monde à sa place. Par contre, ce n'est pas toujours agréable de se rendre compte qu'on sert d'épouvantail et qu'on a fouillé dans la vie d'un gars juste pour lui faire une piqûre de rappel.

LES LOCAUX

Alors que les AI occupaient autrefois tout un étage dans les hauteurs du quartier général du DPD, la situation est bien différente aujourd'hui. À cause des économies de bouts de chandelle, l'équipe doit désormais se contenter d'un emplacement en demi-sous-sol. La climatisation y est capricieuse et il n'y a pas besoin d'être ingénieur en bâtiment pour se douter qu'il y a de l'amiante dans l'air. Quelques bureaux récupérés à droite-à gauche, une unique pièce qui sert alternativement de salle de réunion et de salle d'interrogatoire... Ça fait des semaines qu'on attend qu'un réparateur vienne s'occuper du photocopieur. Même l'équipe du ménage ne semble pas venir ici-bas, si bien que les détectives doivent vider eux-mêmes leur poubelle et grimper les escaliers sur deux étages pour accéder à des toilettes fonctionnelles.

Par contre, lors du déménagement de l'équipe, le chef Dance a mis la main sur une réserve gargantuesque de fournitures de bureau. D'où l'orgie de post-it et d'agrafeuses.

LA DISTRIBUTION

Ce sont les personnages-clés de cette histoire. Pas nécessairement ceux avec qui les PJ interagiront le plus, mais nul doute que ce sont des noms qui vont souvent revenir quand ils vont essayer de dessiner un schéma explicatif sur un tableau blanc.

ELIOT DOWBOR

Tuteur de la ville

Dowbor est un paradoxe ambulant : il est chargé d'ordonner les finances de Détroit, mais il a lui-même déjà essuyé une faillite personnelle. Ses partisans

disent que c'est pas plus mal, au moins il sait de quoi il parle. Ses défis sont énormes : il ne peut pas virer tous les fonctionnaires de la ville, ils constituent les derniers vestiges de la classe moyenne. Et il doit maintenir un accès aux services essentiels sur un territoire clairsemé. Il lutte pied à pied avec les syndicats pour réduire les fonds de pension, son travail est une quête permanente de liquidités pour faire tourner la boutique. Les employés municipaux ne savent jamais si leur paye va être versée ou si, manque de chance, les combines de Dowbor vont un jour foirer.

C'est bien évidemment lui qui a eu une idée géniale : vendre toutes les œuvres du *Detroit Institute of Arts* (DIA) en se disant qu'il valait mieux rembourser sur le champ certains créanciers que de laisser le musée devenir cette incontournable et pénible sortie scolaire annuelle qui ne rapporte pas assez pour payer ses frais de fonctionnement. Matisse, Rubens, Van Gogh, Degas, Monet, Cézanne, Gauguin... Rien qu'en peinture, il y a de quoi calmer le jeu auprès des prêteurs.

Aucun journaliste n'a sorti de papier là-dessus, mais plusieurs alléguèrent en aparté que Dowbor a été très courtisé par les sociétés de ventes aux enchères rivaux *Austen's* et *Labby's* pour l'aider à prendre la bonne décision, et que même De Ganse, une maison de moins bonne envergure, y est allé de sa petite enveloppe pour avoir sa chance dans l'appel d'offres. Au final, c'est *Austen's* qui a été choisi pour diriger la vente. Les estimations totales chiffrent en centaines de millions de dollars si les ventes sont correctement moussées par le groupe.

Dowbor a des ennemis, étant donnée sa fonction. Ses décisions souvent intransigeantes font rarement des heureux. Parmi les plus virulents : Gregory Harven, le représentant du comité des porteurs d'obligations municipales, un regroupement de citoyens pas si riches qui ont été assez malavisés par un planificateur



financier véreux (Mark Miller) d'acheter des titres de créances qui ont bien peu de chances d'être remboursés. Harven exige leur remboursement au titre de créanciers de la ville, mais Dowbor les ignore superbement depuis des mois. Sinon, le maire Pinto donnerait beaucoup pour pouvoir se débarrasser de ce tuteur sur lequel il a si peu de prise pour le remplacer par quelqu'un de plus docile. Leur inimitié est connue de tous : ils ont déjà failli en venir

aux mains plus d'une fois lors du conseil municipal, où Dowbor vient souvent mettre des bâtons budgétaires dans les roues populistes du maire.

Côté privé, Dowbor a débarqué à Détroit en vieux célibataire. Il loue une suite au *MGM Grand Detroit* car, au fond de lui, il pense qu'il n'arrivera pas à sauver la ville et qu'il ne lui sert donc à rien d'investir de l'argent dans l'immobilier local. On ne lui connaît pas ➔

- 76 Refus d'identification
- 77 Remise de citation à comparaître
- 78 Rixe
- 79 Rôdeur
- 80 Séquestration
- 81 Sortie de garage bloquée
- 82 Stationnement sur une propriété privée
- 83 Suicide
- 84 Suspect est armé
- 85 Tapage nocturne
- 86 Tentative de suicide en cours
- 87 Transport de prisonnier
- 88 Vagabondage
- 89 Véhicule de patrouille volée
- 90 Véhicule manquant
- 91 Véhicule sans surveillance
- 92 Vente de drogue
- 93 Vérification de propriété
- 94 Viol
- 95 Violation de probation
- 96 Vol à l'arrachée
- 97 Vol à l'étalage
- 98 Vol à main armée
- 99 Vol avec effraction
- 100 Vol avec violence



de maîtresse attirée bien que, en tant qu'argentier de Détroit, il soit très souvent sollicité par des femmes pas toujours vilaines et farouches.

Citation : Les gens de Détroit me détestent, je vous le concède. Mais le temps me donnera raison, vous verrez. Dans un futur proche, il y aura un stade ou un immeuble avec mon nom dessus. Une tombe aussi, remarquez.

CHRIS PINTO

Maire de la ville

Puisqu'il est Noir et démocrate, la réélection du maire Pinto ne devrait logiquement être qu'une formalité puisqu'en 2008, les électeurs noirs de Détroit ont voté à 97% pour Obama. C'est sans compter sur son bilan calamiteux. Bien sûr, il n'est pas responsable des 18,5 milliards de dollars de dette, mais sa gouvernance lors du précédent mandat a été plus que laxiste. Les efforts budgétaires auxquels il a procédé avant la venue du liquidateur Dowbor étaient généralement plus symboliques qu'efficaces. Mais c'est fait, la ville est en faillite, le poste de maire est devenu un titre d'apparat tant que Dowbor est là pour brader les actifs de la municipalité. Et ça enrage tellement Pinto qu'il perd toute son énergie sur le cas Dowbor, au point qu'il a négligé son adversaire républicain, William Farnom. Et il est en train de se passer quelque chose chez les électeurs : pour la première fois depuis 1962, il se pourrait bien que la mairie revienne à un républicain.

Chris Pinto voulait laisser sa marque comme un grand maire mais, au final, on se souviendra de lui comme le maire qui n'a pas pu éviter la faillite. Et Pinto a pris cet échec comme quelque chose de très personnel. Il est devenu colérique et ses réactions explosives ont forcé plusieurs de ses conseillers à prendre le large. Enfin, c'est ce qu'ils disent mais, s'ils ont quitté le navire, c'est surtout que eux ont senti le vent tourner. Du coup, il travaille sur cette campagne avec une équipe rajeunie

pour jouer la carte du renouveau. Le hic, c'est qu'il a de la difficulté à amasser des fonds pour se faire réélire. Alors, certes, ses anciens donateurs ne financent pas pour autant Farnom, mais ça fait plusieurs semaines que ses caisses sont vides. Et, sans offensive publicitaire, il n'y a pas moyen de renverser la vapeur.

Le maire a encore des fonctionnaires municipaux fidèles. Et il connaît du monde au sein du DPD. D'où cette combine pour trouver rapidement de quoi financer les coûteux spots télévisés capables de faire oublier la campagne très efficace de Farnom : subtiliser quelques œuvres d'art, les fourguer à qui de droit, partager la mise avec les petites mains qui ont fait le sale boulot puis garder son cul sur le trône. Et si, au passage, il y a moyen de faire incriminer Dowbor pour la disparition des œuvres, ça serait la cerise sur le gâteau. Toutefois, le maire Pinto n'est pas un lapin de six semaines : il n'échange aucun courriel, ne discute jamais de ça par téléphone et vous ne le verrez jamais discuter directement avec les acteurs de ce mic-mac.

Chris Pinto est un ancien entraîneur des Red Wings. C'est sous sa direction que, il y a vingt ans, l'équipe a gagné la Coupe Stanley plusieurs années d'affilée. Il est donc auréolé de cette gloire sportive qu'il a su habilement convertir en crédibilité politique. Il utilise souvent des expressions du monde du hockey et martèle à chaque entrevue que sa grande ambition est que Détroit reste la *Hockeytown* de référence, mais il ne faut pas faire l'erreur de le sous-estimer : c'est tout sauf un sportif niais. Par contre, il a passé un accord avec sa femme, Kalicia : elle n'obtiendra le divorce qu'une fois l'élection derrière eux. Pour le moment, elle doit jouer la femme aimante et ne surtout pas s'afficher avec son amant.

Citation : Je me suis toujours donné à 110% pour cette ville. Et qu'ai-je obtenu en échange ? Que des coups de patin dans le dos, voilà tout. Tiens, en parlant de patin, pourquoi tu ne viens donc pas faire un tour sur mes genoux, sœurte ?

Chris Pinto, le maire



WILLIAM FARNOM

Candidat républicain à la mairie

Si le maire Pinto n'est à Détroit que depuis 20 ans, William Farnom est lui un pur produit de la ville. Sa famille a fait fortune pendant la guerre, quand Détroit est devenue la clef de voûte de l'arsenal de la démocratie, selon l'expression consacrée de Roosevelt. Ils ont alors construit des jeeps pour l'armée, mais n'ont pas réussi à faire perdurer ce succès une fois la guerre terminée. C'est dans les chantiers d'autoroute que la famille Farnom fait depuis fructifier ce bel argent. On pourrait croire que la cité arriverait à saturation autoroutière, à un moment, mais c'est sans compter sur la vétusté (intentionnelle ?) des bretelles et autres ponts : il y a toujours du bitume et du béton à poser quelque part.

Et oui, l'attribution des contrats publics passait dans le temps par le bureau du maire Pinto, qui n'a jamais fait de cadeau aux Farnom. Mais ils étaient souvent les seuls à soumissionner, ou alors ils se débrouillaient pour avoir systématiquement une offre légèrement moins chère que celles des concurrents. Si bien qu'ouvertement républicain ou pas, Farnom prospérait sous l'administration démocrate, même si ça coûtait bonbon pour arroser les décideurs. Sauf que Chris Pinto a voulu lui aussi en croquer et a commencé à exiger des rétrocommissions. C'est là que la bisbille entre les deux hommes a vraiment commencé.

Farnom n'est pas le cliché républicain auquel vous vous attendez quand vous le rencontrez. Il est pratiquant, mais n'en fait pas tout un fromage. Il est prêt à réglementer le port d'armes. Les prises de position politique sont rarement idéologiques, chez lui. Les gens de la rue disent même fréquemment de lui qu'il s'est trompé, qu'il est du mauvais côté de la barrière. Il a tout simplement le don pour faire oublier quel parti l'a investi pour cette élection, si bien

qu'il n'est pas si compliqué politiquement pour les votants de changer leur fusil d'épaule en sa faveur, car il n'y pas un si grand fossé entre Pinto et Farnom. Reste qu'il est Blanc, et ça, ça sera toujours retenu contre lui, quelque part.

Il promet qu'il va céder la direction de sa compagnie de BTP à son frère Barry avant de prêter serment et que les attributions de contrat se feront en toute transparence, sans collusion. Et ça fait rire tout le monde quand il le dit. Parce que bon, quiconque a travaillé à un moment ou un autre sur un chantier sait comment ça se passe avec les Farnom : ils sont polis et propres sur eux, mais si vous pensez pouvoir manger dans leur gamelle, vous allez avoir des ennuis. Oh, non, pas des gros malabars qui viennent vous casser les rotules : ils font plus dans le feutré. Ils ont des dossiers sur tout le monde et se contentent du chantage, n'ayant que rarement besoin de faire passer le message par la force.

Chris Farnom donne beaucoup d'argent chaque année au DIA, c'est un mécène très ostentatoire, à un tel point qu'une aile du musée porte le nom de sa compagnie. Et forcément, on raconte de partout qu'il fricote avec Sharon Legna, la directrice du musée. Et c'est vrai qu'ils passent beaucoup de temps ensemble, ces deux-là.

Citation : Ce contrat est coulé dans le béton, ne m'obligez pas à revenir dessus. Ni vous ni moi n'avons intérêt à ce que je vous prouve par A plus B que chez Farnom, il n'y a pas que le béton, qui est armé.

SHARON LEGNA

Directrice du Detroit Institute of Arts

C'est peu dire que Sharon Legna est en colère contre Eliot Dowbor : il a démantelé sa raison d'être. Les commissaires d'Austen's, trouvant Détroit trop dépressive pour les acheteurs, ont saucissonné les collections pour les envoyer dans des villes plus prestigieuses, avec plus de glamour. Il ne reste dans les murs du musée que les œuvres mineures →

dont la valeur marchande n'égale pas les frais de transport et d'assurance. Legna tente de sauver les apparences en réunissant ces pièces dans le bâtiment central du musée, mais c'est peine perdue : les grands noms sont partis, plus personne ne veut payer pour voir des croûtes anonymes ou des artefacts historiques douteux. Surtout quand les autres musées de la ville proposent des collections incroyables de voitures qui, elles, envoient du rêve.

Il y a quelques années, elle a subi une greffe du rein suite à des complications. Pour accélérer les choses, elle a payé l'hôpital afin de contourner certains règlements. Gabriela Lampo dirigeait la manœuvre en passant par un ancien flic démerdard : Andy Curran (qui connaît toujours un gars qui connaît un gars...). Sauf qu'après l'opération, Curran a fouillé dans les fichiers de l'hôpital (sa belle-sœur y travaille) pour trouver le nom du receveur. Et il est allé faire chanter Legna pour qu'elle lui file le contrat de surveillance du musée.

Legna commence à se douter qu'il manque des œuvres. Elle prétend qu'à partir du moment où Austen's a pris possession de son trésor, elle s'en est lavé les mains, mais c'est faux : elle garde toujours un œil sur ses bébés. Sauf qu'elle ne sait pas à qui confier ses doutes car elle ne sait pas si c'est une magouille interne d'Austen's, une manœuvre politique ou un employé du musée qui a voulu sauver ses tableaux préférés de la vente. Et puis elle sait qu'une enquête officielle l'obligera à justifier pourquoi elle a opté pour *Wait Watchers*, l'entreprise de surveillance de Curran.

Elle a postulé dans différents musées en dehors du Michigan pour tourner la page, car elle ne supporte plus de travailler dans un musée amputé. Mais son profil n'est pas très intéressant en l'état : sa candidature est à chaque fois entachée par le démantèlement du DIA, qu'elle n'a pas

pu éviter. Elle devra redevenir conservatrice pour échapper à Détroit ou accepter cette voie de garage professionnelle. Il faut dire qu'il y a les bons moments passés avec Chris Farnom qui pèsent dans la balance, mais depuis qu'il est en campagne, elle découvre une autre facette du bonhomme : le manipulateur. Et elle n'est pas certaine d'aimer ce qu'elle voit.

À la ville, c'est une *hockey mom* dont l'engagement sportif tranche avec l'image policée et intellectuelle qu'elle se traîne. Son fils Axel se défend vraiment bien sur la glace, au point qu'elle a des scrupules quand elle passe une entrevue d'embauche pour un musée du sud. Ah oui : le père d'Axel. C'est Lou Sferzi, un avocat spécialiste du *pro bono* dont elle a divorcé il y a dix ans.

Citation : C'est un musée : ce n'est pas fait pour rapporter de l'argent, c'est sensé enrichir les visiteurs qui le fréquentent. Donc, non, je ne vais pas vendre des frites et des hamburgers dans ces murs. Et si le conseil d'administration insiste, ils peuvent avoir ma démission avant ce soir : je l'ai déjà rédigée, il ne me reste plus qu'à l'imprimer et la signer.

GREGORY LAMPO

Chef de police

On n'arrive pas à la tête de la police de Détroit sans quelques squelettes dans son placard. En guise de placard, Lampo possède un ossuaire complet. Il a trahi, triché, menti, mais avec un de ces doigtés... Tout en finesse. Toutefois, ce n'est pas une position reposante : il doit constamment éteindre les incendies qui menacent son petit monde. La gestion du DPD est exigeante, mais pas autant que les petits arrangements entre amis, les trucs qu'il faut cacher aux médias, les promesses non tenues et tout le bataclan. Et Lampo est las de tout ça. Il n'a pas vraiment de porte de sortie : il est doué pour manigancer dans le monde policier, car il le connaît

en long, en large et en travers, mais il serait bien incapable de sauter en politique, il y a trop de paramètres à gérer.

Lampo cherche donc à faire une belle sortie. Quelque chose de démonstratif qui donnerait un sens à cette course au pouvoir qui l'a animé dès sa sortie de l'école de police. Une mort héroïque qui ferait oublier les affaires qui, immanquablement, remonteront à la surface un jour ou l'autre. Sauf que depuis son bureau du quartier général, les opportunités de mourir en service sont rares. Alors, depuis quelques temps, il aime partir en patrouille avec des flics de base. Officiellement, c'est une initiative qui vise à le reconnecter avec le réel de la rue. Mais c'est dans les faits un appel au suicide constant. Les flics qui ont la malchance de l'accueillir dans leur voiture racontent tous la même chose : il joue au cowboy, provoque les suspects, met en danger ses collègues... Mais c'est le patron, alors on nettoie derrière lui en priant pour que la bavure qui va forcément arriver ne se produise pas le soir où Lampo a décidé de venir s'encanailler avec vous.

Politiquement, Lampo n'a pas d'honneur et a promis aux deux candidats qu'il les endosserait le moment venu. Pour le moment, il s'en sort en n'étant jamais disponible pour les activités de visibilité organisées par l'un ou par l'autre (*"Ce soir ? Oh, je ne peux pas, il vient d'avoir un braquage dans un succursale du centre-ville, je dois gérer l'affaire de près en me rendant sur place, désolé. Mais on se reprendra, promis"*), sauf que les deux ont compris son petit jeu et s'amusent à le pousser au cul pour le forcer à choisir. Dans sa tête, il ne sera plus là quand l'élection aura lieu, alors il botte en touche systématiquement.

À la maison, il y a Gabriela, sa femme, qui a avalé bien des couleuvres depuis qu'elle lui est mariée. Elle est gestionnaire au *Detroit Medical Center* (DMC), et ça fait maintenant plusieurs années qu'elle ne pratique plus la médecine.

Elle travaille tard à l'hôpital pour être à la maison le moins souvent possible. Elle a déjà envisagé d'appeler les urgences psychiatriques pour Lampo, mais n'est jamais passée à l'acte, par peur du qu'en-dira-t-on.

Citation : *Ça tirait de partout, de gauche et de droite, et moi j'étais appuyé sur la portière de ma voiture de patrouille, le flingue qui aboyait. C'était comme à l'entraînement. J'étais là : « Pew, pew, pew, DPD ! » Rah, c'était le bon temps...*

JIMMY DANCE

Capitaine des AI

Un jour, des journalistes ont trouvé (enfin, c'est un autre flic qui a café) qu'une policière de Détroit était payée à ne rien faire. Littéralement : elle touchait sa solde mais n'était jamais dans la rue, c'est tout juste si elle passait à son precinct pour chercher sa fiche de paye. Et la rumeur voulait qu'elle soit la maîtresse de Gregory Lampo, qui la cajolait de la sorte. Lampo a proposé à Jimmy Dance, alors simple lieutenant de prendre le blâme en affirmant que c'était sa nana à lui, et en échange il lui a promis qu'il lui obtiendrait le prochain poste de capitaine qui se libérerait. À ce jour, Dance n'est toujours pas capable de savoir si Lampo savait, au moment de faire sa promesse, que ça serait un poste aux AI.

Le truc, c'est que pour que le mensonge soit crédible, Dance a dû sortir en public avec la fille, Janice, histoire que les journalistes gobent bien l'histoire. Et, à force de faire semblant, c'est devenu sérieux entre eux. Janice ne voulait pas être payée à rester chez elle, c'était Lampo qui avait essayé de l'éloigner de ses collègues car il pensait qu'elle ne serait pas capable de taire leur liaison. Un peu maniaque du contrôle, le monsieur. Lampo a mal réagi à la relation entre Dance et Janice, au début, mais il a fini par l'accepter. Après tout, il venait de faire un joli coup de pute à Dance ➔ le poste aux AI, c'était un bon ➔





INSPIRATION

Séries télévisées

The Wire
The Corner
The Shield
True Detective
Low Winter Sun
Detroit 1-8-7
The Killing
The Chicago Code
Golden Boy
The Bridge
Luther
Southland

Films

Affaires privées
Bad Lieutenant
Copland
Les Ripoux

Livres

Baltimore (David Simon)
Detroit : an american autopsy (Charlie LeDuff)
La série du 87^e District (Ed McBain)
La série sur Harry Bosch (Michael Connelly)
La série sur John Rebus (Ian Rankin)

moyen de solder les comptes. Et Janice est devenue Madame Dance après avoir démissionné de la police pour se recycler comme assistante sociale.

Dance, ce n'est pas un Saint-Just : si un flic casse le bras d'un consommateur de meth, pas de bol, on met une note dans son dossier et on prend un autre appel. Il ne l'avouera jamais, mais au fond de lui il pense que le flic a le droit de merder tant que ce n'est pas pour s'enrichir ou en tirer un avantage personnel. Le patrouilleur a paniqué et a plombé le suspect qui n'était pas armé ? Il fera réécrire le rapport par son inspecteur jusqu'à ce que les faits soient suffisamment flous pour ne pas déboucher sur une sanction trop sévère. Par contre, si le flic dépasse les bornes, Dance ne retient plus ses coups.

Du coup il n'est pas non plus très exigeant avec ses hommes : dans un souci d'équité, il leur accorde le même doute raisonnable qu'aux flics de la rue. Par contre, quand ça devient sérieux et qu'on a affaire à de vrais ripoux, là il attend beaucoup d'eux. Mais ne comptez pas sur lui pour se battre en haut lieu pour vous : ses rapports avec Lampo sont encore très inconfortables pour lui. Si ses hommes évoquent un possible coup fourré du patron de la police, Dance sera tellement emmerdé qu'il pourra donner l'impression d'étouffer l'affaire par complicité. Il faut venir le voir avec des preuves très solides pour qu'il envisage d'aller brasser la merde sous le nez de Lampo.

Dance soutient Farnom, mais il ne veut pas apparaître sur les listes publiques des donateurs, alors il demande à un de ses hommes (un PJ) de financer la campagne républicaine à sa place.

Citation : *Montrez-moi dix lignes d'un rapport écrit par un flic honnête et j'y trouverai de quoi le faire suspendre sans solde pendant trois jours.*

ANDY CURRAN

Le patron de la boîte de sécurité privée
Wait Watchers

Curran n'a jamais été un grand flic. Pour lui c'était comme à l'usine : il attendait surtout que le temps passe. Un soir, il a pris une balle dans la main gauche lors d'une intervention. Les circonstances de l'accident étaient louches, le seul témoin visuel de la scène est mort plus tard en sautant d'un toit pour échapper à Curran et son équipier. Les AI ont bien mené l'enquête pendant un temps, mais ils n'ont pas pu trancher. Ça se peut bien que Curran se soit lui-même tiré dans la main, pour en finir avec cette carrière qui ne le menait nulle part. Toujours est-il qu'il a reçu des indemnités et que ça lui a permis de tirer sa révérence.

Avec l'argent, il a monté Wait Watchers, une société de surveillance qui emploie exclusivement des flics en dehors de leurs heures de travail. Les clients sont contents, la sécurité est assurée par des types sérieux et bien formés. Et si ça merde, ils appellent rapidement du renfort officiel. Les flics ne sont pas mécontents : ça met du beurre dans les épinards et ça permet d'envoyer fiston à l'université. Faut juste trouver le rythme pour le sommeil car quand vous enchaînez le service et le gardiennage pendant trop longtemps, vous finissez par devenir un peu ensuqué. Et au bout d'un moment, les boissons énergisantes ne font plus d'effet, vous êtes obligé de passer à la catégorie du dessus, celle qui se sniffe ou se croque.

La douleur dans sa main n'a jamais totalement disparu. Quand le temps change, il déguste. Dans ces moments-là, il gobe des cachetons et n'est pas vraiment agréable à vivre. Le reste du temps, c'est un patron aussi feignant que le flic qu'il était. Les emplois du temps sont fait de traviole, il faut souvent insister pour avoir son chèque de paye, mais la boutique tourne car ce n'est pas compliqué. Faudrait juste pas que quelqu'un mette le nez dans la comptabilité, car c'est tout payé en dessous de la table. Le contrat du

musée a été très lucratif pour tout le monde, et c'était assez père.

Curran a toujours eu ce rêve de faire un bon coup et de pouvoir se casser en Floride pour prendre du bon temps. Quand on lui a proposé l'affaire du musée, il pensait vraiment que ça allait être son ticket pour le soleil. Sauf que les toiles ont été volées il y a plusieurs semaines, et il n'a toujours pas vu la couleur de l'argent promis. Et c'est lui qui a avancé le pognon quand il a fallu soudoyer un fonctionnaire pour bidouiller la paperasse et acheter du matériel pour embarquer les tableaux. Et les flics qui l'ont aidé à faire le coup se font de plus en plus pressants pour toucher leur part. Ça commence à ressembler à un piège à con, en fait.

Citation : C'est un coup en or, que j'te dis. T'es payé à rien foutre. De temps en temps, tu fais un tour pour te dire que tu justifies ton salaire, mais le reste de la nuit t'appartient. Et je sais de sources sûres qu'il n'y a pas de pare-feu sur leur accès internet, si tu vois ce que je veux dire...

NORA BURING

La victime

C'est en ratant ses études de droit que Nora Buring est devenue flic. Elle se rêvait employée par le *Department of Justice*, mais ses notes l'ont obligée à revoir ses ambitions à la baisse. L'examen de l'académie de police était plus abordable, alors elle a simplement bifurqué. Elle n'a laissé aucun souvenir particulier à ses formateurs et comparses à Lansing. Par contre, le vieux de la vieille qui l'a formée en patrouille (Steven Tropp) se souvient bien de la bleusaille mal dégrossie qu'il a transformée en flic de première bourre. Un peu vexé qu'elle n'ait pas gardé le contact une fois son badge de détective obtenu, il décrit une jeune femme qui s'est progressivement épanouie dans son boulot.

Ses amies des *Wheel Hunting*, son équipe de roller derby, brosse le portrait d'une joueuse qui venait clairement

évacuer sa frustration. Même si elle venait de plus en plus rarement aux entraînements et aux matchs, Nora s'y défoulait énormément. Ça avait même dégénéré avec une joueuse adverse, une fois (une cliente de son mari qui tardait à payer les travaux exécutés). Autre truc : Nora détestait quand Rob, son mari, venait assister aux matchs. Le roller derby, c'était son jardin secret, elle ne supportait pas d'être encouragée comme une gamine.

Issue d'une famille pratiquante, elle avait gardé des habitudes religieuses. Assez pour aller demander conseil de temps à autre au vieux prêtre qui l'avait baptisée, il y a si longtemps. Des conseils sur sa vie de couple, qui fonçait droit dans le mur, mais aussi sur la notion de culpabilité. Ainsi, c'est le père Soukris qui lui avait conseillé d'appeler les AI si elle voulait réparer le tort qu'elle avait commis.

Les papiers du divorce traînent dans la boîte à gants de sa voiture. Elle ne pensait pas les signer, elle voulait provoquer un électrochoc chez Rob.

Elle pensait que voler un tableau pour rembourser les dettes de son mari ne lui poserait pas de problème de conscience. Mais c'est une fois face à l'œuvre, dans sa cachette, qu'elle a été saisie par l'intensité de la peinture et que tout a commencé à dérailler.

Citation : Ce n'est pas que je sois malheureuse, c'est plutôt que, par moments, c'est difficile de me trouver une raison pour me lever. L'autre qui achète une nouvelle ponceuse flambant neuve alors qu'on est déjà largement dans le rouge. Et c'est pas au boulot que le niveau remonte : ils sont bien gentils, individuellement, mais en tant que brigade, ils sont épuisants. Non, il me faudrait des vacances, pour bien faire. Mais avec quel argent ?

Cédric Ferrand

Illustrations & plans Maxime Teppe

POUR L'APPEL DE CTHULHU

INCIDENTS INSIDIEUX

Deux synopsis !

Parfois, on n'a pas le temps de préparer un scénario, ou un joueur vous fait faux bond à la dernière minute. Dans ces moments-là, une petite base d'improvisation est rarement de refus. En voici deux prêtes à servir, dans l'esprit des Tales of Terror de l'excellente revue The Unspeakable Oath.

► Les Copistes

Où et quand ?

Dans n'importe quelle culture alphabétisée.

Que se passe-t-il ?

Une nuit, un incendie ravage un hôtel particulier du quartier chic de la ville. Aucune victime n'est à déplorer, mais les dégâts sont considérables. Le propriétaire, en état de choc, doit être hospitalisé.

Le lendemain – mais personne ne fait le rapprochement – un docker ne se présente pas à son travail. Son épouse l'a retrouvé dans le salon, à quatre heures du matin, en train de noircir du papier. Ce semi-illettré écrit moitié en grec, moitié dans un alphabet inconnu. Lorsque le médecin tente de l'interrompre, il devient agressif. Après avoir écrit pendant vingt-quatre heures sans discontinuer, il s'endort, épuisé. À son réveil, il ne se souvient de rien. Jusqu'à la fin de ses jours, il niera qu'il lui soit arrivé quoi que ce soit d'anormal. Il a été malade, voilà tout.

Le même phénomène se reproduit les jours suivants avec d'autres personnes issues de toutes les classes sociales. Elles ne se connaissent pas entre elles et, pour la plupart, elles ignorent le grec. Plus troublant, ceux qui tentent de déchiffrer leur production sont contaminés et se retrouvent, à leur tour, à noircir du papier.

Informations

- Tous les « copistes » emploient le même mélange de grec ancien et de quelque chose qui ressemble à de l'égyptien démotique sans en être tout à fait. Leur écriture s'altère au point où il devient difficile de savoir qui a rédigé quelle partie du document.
- Le texte se laisse recopier, photographier, photocopier, numériser, etc.
- Tenter de lire l'un des chapitres impose un test de POU x 3 %. En cas d'échec, le déchiffreur succombe à l'influence du livre et se retrouve à en produire quelques pages.
- Il est possible de détruire les pages déjà rédigées. Cela signifie simplement que quelqu'un d'autre, quelque part, recommencera à les recopier. Le livre ne punit pas les vandales.
- Le texte est un assemblage de bouts de phrases incohérents. Il ne fera sens que lorsque tous les copistes initiaux auront achevé leur tâche et que leurs œuvres seront rassemblées entre les mains d'un copiste final, qui produira une version « *au propre* » en allant chercher le début d'une phrase page 50, sa suite page 10, et sa fin page 305, avant d'enchaîner sur un autre développement page 242. Cette version finale, la copie exacte du grimoire d'origine, sera toxique pour la SAN et contiendra des sorts.

Les copistes : L'explication

Le propriétaire de l'hôtel particulier, un sorcier, a raté une invocation et a vu sa cave-laboratoire partir en fumée. Il est plus perturbé par la perte de son grimoire que par celle de ses possessions. Heureusement pour lui, ce grimoire possède un mécanisme de sauvegarde : dans la seconde suivant sa destruction, des individus commencent à le reproduire, sans comprendre ce qu'ils font.



Trame possible

- Les investigateurs sont mêlés au premier cas, celui du docker, peut-être via son médecin. Ou alors, l'un d'eux *est* le premier cas.
- Le texte s'avère indéchiffrable et les tentatives pour percer son mystère permettent aux personnages de comprendre qu'il est *contagieux*.
- D'autres cas sont identifiés.
- Le propriétaire initial du grimoire est repéré, soit parce que les investigateurs cherchent un incident initial dans la nuit du premier cas, soit parce qu'il se présente aux copistes et propose de leur acheter leur production.
- Si les investigateurs cherchent dans le passé d'autres événements du même type, ils tombent sur des références obliques à des « *grimoires gardés* » et, plus troublant, au « *prix qu'il faut payer pour leur résurrection* ».
- Le propriétaire du grimoire n'est pas un sorcier bien féroce. Comme il fait remarquer aux investigateurs, il veut juste récupérer un bien lui appartenant, qu'il a détruit par inadvertance. Si les personnages ne l'entendent pas de cette oreille et entreprennent de récupérer les morceaux du grimoire pour eux-mêmes, il est

furieux, mais n'a pas les moyens de lutter contre un groupe.

- En définitive, soit le sorcier, soit les investigateurs sont en possession de tous les fragments. Le « *copiste final* » peut entreprendre de reconstituer le texte... au prix d'une perte de SAN massive, qui le fera sans doute basculer dans le camp des forces du Mythe. Sur qui va tomber cette responsabilité ? Le propriétaire initial du grimoire, un investigateur, ou bien un innocent choisi par le grimoire selon des critères incompréhensibles ?

Variables

- La première question à se poser est le rayon d'action du livre. Les copistes sont-ils tous regroupés dans la même ville ou sont-ils dispersés sur plusieurs continents ? Combien de temps leur faudra-t-il pour venir à bout de cette tâche ? Quelques jours ? Quelques semaines ? Des années ?
- Comment le grimoire choisit-il ses copistes ? Frappe-t-il au hasard ? S'agit-il de descendants de sorciers, peut-être des membres de la secte qui ont rédigé ce texte particulier ?
- Est-ce un texte *relativement* peu dangereux, par exemple le grimoire d'un sorcier vieux de quelques →

The Unspeakable Oath

Publié à l'origine par Pagan Publishing à intervalle irrégulier, le magazine dédié à Call of Cthulhu a connu 14 numéros (dont deux doubles) jusqu'en 2001. En décembre 2010, Arc Light Publishing, sous licence Pagan, a repris les publications qui continuent à ce jour.

Le magazine est disponible en PDF et/ou en impression sur leur site dédié :

theunspeakableoath.com



siècles, qui se trouve être bien protégé, ou est-ce un exemplaire presque complet de la version grecque du *Necronomicon* ? Sa toxicité peut faire toute la différence entre une petite aventure pour débutants et l'armature d'une campagne.

- Quel est le degré de conscience de l'ouvrage ? La possession des scribes est-elle un processus automatique, auquel cas tout s'arrête lorsqu'il est terminé et il faudra compter sur le hasard pour réunir les différents manuscrits, ou est-il capable, après coup, de piloter les événements de manière à ce que quelqu'un les réunisse ? Que se passera-t-il s'il décide que ce rôle échoit aux investigateurs ?
- Enfin, quel est le rôle du propriétaire initial dans l'affaire ? Est-il capable de sentir les morceaux de son grimoire ? Si oui, jusqu'où est-il prêt à aller pour les récupérer ? Se contentera-t-il de proposer une forte somme, ou est-il prêt à se montrer violent ? Est-il seul, ou peut-il compter sur des associés ?

Par-delà la tombe

Où et quand ?

N'importe où en Europe à partir de l'ère victorienne. Notre époque, toquée de profilage et de criminalistique, est particulièrement adaptée.

Que se passe-t-il ?

Un tueur en série sévit dans la région des investigateurs. Il frappe à chaque nouvelle lune, sur un territoire anormalement large – plusieurs centaines de kilomètres de côté. Ses victimes sont toutes des femmes jeunes, blondes et plutôt jolies. Elles sont abandonnées dans la nature, nues, éborgnées... et couvertes de fleurs.

Le problème vient du tueur. L'autopsie d'une partie des corps montre que le coupable est gaucher... sauf

qu'il est droitier dans plus de la moitié des cas. Il est grand et massif et laisse de profondes empreintes de pas. Ailleurs, il est fluet et a eu du mal à traîner sa victime jusqu'au site du sacrifice. Quand il y en a, ses empreintes digitales et son ADN résistent à l'identification – sujet non fiché, échantillons illisibles...

Informations

- Puisque le profilage du tueur ne donne aucun résultat exploitable, d'autres voies de recherche sont possibles. Un boulot de détective autour des victimes donne une information exploitable. Certaines d'entre elles se sont plaintes à leur entourage d'être suivies par un inconnu. À l'époque moderne, l'une d'elles a même pris son suiveur en photo.
- Les fleurs sont des fleurs des champs toutes simples, souvent coupées dans les bois des alentours. Dans certains cas, des pigments végétaux ont été répandus autour du corps. Ils ont été obtenus en broyant des fleurs et en les faisant sécher.
- Les gorges de la plupart des victimes ont été tranchées par une lame en silex, ou plus exactement par plusieurs lames différentes. Une fouille très attentive des lieux du crime permet d'en retrouver une ou deux, jetées dans une mare ou une rivière voisine. Les experts confirment que la technique est préhistorique mais la réalisation moderne.
- Les derniers crimes s'accompagnent d'incidents *sans rapport* dans des fermes voisines : deux mille poules d'un élevage géant foudroyées à la même minute par une crise cardiaque, des cochons deviennent fous et s'entre-tuent...

Trame possible

- Que ce soit par une photo dans le smartphone d'une victime ou par le



témoignage de ses proches, les investigateurs remontent jusqu'à l'un des tueurs – un suspect qui a de la boue de la scène du crime sur ses chaussures et des éclats de silex plein sa cour. C'est un père de famille irréprochable, qui exerce sans fantaisie un métier respectable. Il affirme ne pas se souvenir de son crime, mais il reconnaît « *avoir eu des absences* ».

- L'euphorie des personnages est de courte durée, un nouveau crime se produit quelques jours plus tard. Un second coupable est arrêté et, peut-être, un troisième pour un crime précédent.
- À force de s'acharner à leur trouver des points communs, les investigateurs réalisent qu'ils sont tous passés par un même endroit. Il ne reste plus qu'à aller y enquêter.
- Une tournée de renseignements sur le site s'avère utile - ou non, selon vos besoins. Le site peut être complètement inconnu ou avoir été l'objet de plusieurs campagnes de fouilles qui ont laissé des traces dans les archives.
- À moins que les investigateurs ne décident de se lancer dans des fouilles sauvages, avec tous les problèmes que cela soulève, la première visite n'est pas concluante.
- La semaine suivante, l'un des investigateurs – ou quelqu'un qui les accompagnait – se procure un bloc de silex et commence à regarder les jeunes filles blondes d'un drôle d'air. Il traverse des phases de *fugue* au cours desquelles il lâche des informations...
- À la prochaine nouvelle lune, il tentera à son tour de commettre un crime. Ce sera le dernier de la série, que ce soit parce qu'il va sans le vouloir invoquer Shub-Niggurath, parce que sa victime est celle que souhaitait le chaman ou parce que les investigateurs vont foncer dans le tas...

Variables

- Où se trouve la tombe du chaman ? Il n'a pas le même éventail de sujets si sa tombe se trouve sous un relais de diligence reconverti en hôtel dans un village de deux cents habitants que si elle est à la verticale d'une station-service sur l'A6.
- La possession est-elle réellement propre et efficace ou laisse-t-elle des traces dans l'esprit des meurtriers ? Dans ce cas, il est possible que notre chaman soit en train de se doter d'une armée dont il se servira pour retarder les investigateurs.
- Le chaman veut sacrifier l'esprit de l'investigatrice préhistorique qui l'a tué. Quelles sont ses chances d'y parvenir ? A-t-elle été réincarnée et vit-elle de nos jours ? Le chaman est-il forcé de se contenter des esprits de ses très lointaines descendantes ? Ou même de blondes sans rapport avec son histoire ?
- Ces sacrifices ne risquent-ils pas de faire revenir l'esprit de l'héroïne préhistorique ? Si oui, va-t-elle s'incarner dans un nouveau-né, par exemple la fille de l'un des personnages ? Empruntera-t-elle un corps adulte, par exemple celui d'une jolie investigatrice blonde ? À moins qu'il n'ait toujours été là ? Quel investigateur peut répondre de ses vies antérieures ? (Et, bien sûr, dans ce cas, l'héroïne blonde d'il y a dix mille ans occupe peut-être le corps d'un professeur d'université quinquagénaire, barbu et grognon.)
- Cela ouvre des perspectives sur le reste du groupe. Après tout, notre femme préhistorique n'était peut-être pas seule quand elle a tué le chaman...
- Enfin, combien faudra-t-il de sacrifices pour que l'avatar local de Shub-Niggurath réalise que son prêtre essaye de lui dire quelque chose ? S'il répond, la nature commencera à se comporter bizarrement...

Par-delà la tombe : L'explication

Il n'y a pas « *plusieurs* » tueurs, il y en a une foule. Un par crime.

Il y a environ dix mille ans, une jeune femme blonde a vaincu un chaman qui était passé dans le camp des Grands Anciens. Oubliée, engloutie sous des mètres et des mètres de sédiments, la tombe du chaman n'a jamais été dérangée. En revanche, son esprit n'a jamais complètement disparu. Il y a quelques mois, il a regagné un semblant de conscience, assez pour chercher à se venger de celle qui l'a tuée. Il pénètre dans l'esprit d'individus assez malchanceux pour passer à proximité de sa tombe et les programme. Suivant ses instructions, ces malheureux traquent une victime et la sacrifient à un avatar de Shub-Niggurath oublié depuis des millénaires. Après quoi, ils rentrent chez eux et reprennent leur petite vie tranquille.

Tristan Lhomme

Photos d'époque © Musée McCord

GÉNÉRIQUE

L'HOTEL CONTINENTAL

DANS LA VIE, IL Y A DEUX TYPES DE PJ : CEUX QUI ONT LA CLASSE, ET LES AUTRES. VOICI UN PETIT LIEU DE REPOS ET D'INTRIGUES POUR LES PREMIERS

Inspiré par cet excellent film badass dépourvu de scénario qu'est John Wick (et non, ce n'est pas un biopic de l'auteur de JdR), voici une petite aide de jeu initialement créée pour vos univers contemporains et cyberpunks mais qui, avec un peu d'imagination, sera adaptable à toutes les ambiances de jeu.

L'hôtel se situe dans votre ville de prédilection. Ce n'est pas une chaîne, l'endroit est unique en son genre et peut servir de terrain « neutre » pour différentes rencontres dans vos scénarios.

BLACK CARD

Pour les aventuriers en tout genre, le Continental est un eldorado inaccessible, réservé à l'élite de leur profession, une légende qui circule dans les histoires au coin du feu de bars mal famés. On ne peut pas arriver et brandir sa carte *platinum* pour s'y faire une place, ce qui a tendance à faire hurler certains arrivistes. Non, pour entrer ici, il faut se faire un nom, une réputation, bonne ou mauvaise. Et gagner son premier Louis d'or (une pièce de 50 grammes d'or pur, inimitable, ou toute monnaie qui conviendra à votre univers à condition qu'elle reste unique), qui est la seule monnaie valable au Continental, seul endroit où elle est fabriquée et où on peut la dépenser. Il faut aussi recevoir le carton d'invitation, très sobre, de Monsieur le Directeur. Sur une très bonne impression, il se peut même qu'il vous appelle en personne.

L'accueil réservé aussi bien à ceux qui viennent pour la première fois qu'aux

habitué est toujours le même : devant la porte, votre véhicule sera pris en charge par un voiturier puis, une fois à l'intérieur, le Réceptionniste vous appellera par votre nom, vous dira qu'il est content de vous rencontrer/revoir et vous donnera la clé d'une des vingt suites (toutes identiques). Chaque nuit passée ici coûte un Louis et vous ne pourrez pas rester plus d'un mois par an pour éviter que le lieu ne devienne une planque et ne soit sujet à des « attaques ». Les prestations basiques, comme alcool, nourriture, spa et autres, sont gratuites. Les services « spéciaux » comme le Doc, l'accès à la boîte de nuit, ou le service de « Nettoyage » coûtent généralement un Louis, sauf ce dernier qui peut nécessiter autant de Louis que de « déchets » à évacuer.

CHECK-IN

L'immeuble, construit au début du vingtième siècle, fait partie du patrimoine architecturale de la ville (comme le Flat Iron de New York). Il a été acheté par M. le Directeur il y a une vingtaine d'année, même si certains affirment qu'il a été offert par le maire de l'époque pour « service rendu à la ville ». Le bâtiment se compose de dix étages et d'un sous-sol. Le rez-de-chaussée est réservé aux services de



John Wick, le film qui a inspiré cette aide de jeu.

l'Hôtel, salons, spa et aux salles de repos des employés. Les huit étages suivant se composent des suites, toutes identiques en surface et en confort. Un salon, une vaste chambre, une salle de bain, le tout meublé avec goût dans un style Art déco. On y accède par l'ascenseur, relique d'un autre âge qui ressemble à une cage et dans lequel, même seul, on se sent à l'étroit. Les escaliers sont inaccessibles sans la clef de service, dont dispose chaque membre du personnel. Le dernier étage est réservé à M. le Directeur et à ses invités et lui seul possède la clé qui permet d'y accéder.

Le sous-sol est composé de la cuisine, de la réserve et du célèbre bar/boîte de nuit « *The Box* », connu dans les ombres pour sa décoration impeccable, ses cocktails uniques et pour les rencontres incroyables que l'on peut y faire. La première fois que vos PJ mettent les pieds ici, faites leur sentir qu'ils font désormais parti de la « *famille* ».

Personne ne les regarde de haut. S'ils sont ici, c'est qu'ils l'ont mérité, d'une façon où d'une autre.

PORTRAIT DE FAMILLE

Les employés ne sont pas très nombreux et sont recrutés par M. le Directeur en personne.

M. LE DIRECTEUR

Ancien leader charismatique - car fin psychologue - d'un groupe de mercenaires, il a vu son lot de morts et d'atrocités, en a commis pas mal de son côté même si, pour se justifier, il adhère à ce pseudo code d'honneur de la rue qui donne l'impression qu'on est moins psychopathe que son voisin. Du genre « *je ne tue ni femmes ni enfants donc je suis sympa* ». À la retraite depuis qu'il a ouvert le Continental, il a gardé tous ses contacts, nombreux, et surtout son réseau d'informateurs, qui lui doivent tous un service. ➔



D'origine anglaise, il a gardé l'humour à froid *so british* et le style. Quand vous l'interprétez, pensez à Jeremy Irons ou Alan Rickman de la famille Gruber dans la série *Die Hard*.

M. LE RÉCEPTIONNISTE

Grand et sec comme un coup de trique, M. le Réceptionniste est toujours derrière son comptoir, à croire qu'il ne dort jamais. Tel un garde de Buckingham Palace (sans le chapeau à poil), il ne s'énervera pas et n'haussera jamais le ton quoi que fassent les PJ. Mais ne vous méprenez pas, ses paroles peuvent décider du sort des hôtes du Continental. Tous les téléphones des chambres passent nécessairement par l'accueil et il est celui qui s'occupe des demandes spécifiques des visiteurs. Une demande vulgaire comme de la drogue, un(e) prostitué(e) ou une pizza au foie gras sera refusée et il sera possible alors de discerner une once de déception et de mépris dans sa voix. En cas de réel problème ou menace, il n'est pas manchot avec le pistolet qu'il garde toujours sous sa veste. Pensez à Michael Fassbender dans *Prometheus* ou Idris Elba dans *Thor*.

M. LE VALET

L'homme à tout faire de l'hôtel, ce jeune pilote prodige s'occupe des voitures, porte les valises et achemine les commandes « spéciales » des clients. C'est l'élément comique du lieu, le gamin qui veut se faire une place mais qui ne semble pas forcément à sa place à première vue. Si par malheur il était humilié/blessé par un PJ, M. le Directeur serait très mécontent et pourrait révoquer les invitations des PJ. Pensez à Shia Labeouf dans *Constantine*.

M^{ME} LA BARMAID

Seule à gérer « The Box », c'est une chimiste de renommée mondiale

quand il s'agit de marier les alcools et les saveurs. Elle a une oreille attentive, comme il se doit pour tout bon barman, et elle constitue également une source d'informations fiable. C'est aussi la fille de M. le Directeur, ce qui peut engendrer quelques problèmes ou quiproquos si un PJ se sent l'âme d'un *poetic lover*. Pensez à Naomi Watts, Carla Gugino ou Maria Bello.

COMME AU ROTARY

L'hôtel est avant tout un terrain neutre dans lequel aucun acte de violence ne sera toléré. Du coup, pour les criminels, il s'agit d'un endroit parfait pour faire du business sans risquer de se faire éliminer par la concurrence. La raison pour laquelle cette règle est respectée n'est pas liée à « l'honneur » des bandits mais plutôt au fait que M. le Directeur, grâce à son réseau, a un dossier sur tout le monde. Ce moyen de pression et les ressources dont il dispose pour vous traquer et vous éliminer, que vous soyez monsieur tout le monde ou à la tête d'un cartel, font du Continental un lieu sûr entre gens de mauvaise compagnie. La sécurité est laissée à la discrétion du MJ mais ce n'est assurément pas Fort Knox ni une corpo AAA. La réputation du maître des lieux suffit généralement à dissuader les pros et des amateurs peuvent être maîtrisés aisément.

M. le Directeur ou M^{me} la Barmaid peuvent se laisser aller à certaines confidences, moyennant un Louis, et ne mettront jamais en danger un membre de leur club select. Leurs connaissances sont vastes mais il faudra faire preuve de charme et de diplomatie pour se les mettre dans la poche. Pour eux, la vie est un jeu permanent de séduction et l'argent (enfin l'or en l'occurrence) ne suffit pas.

Le service de nettoyage, dirigé par M. Hush, est d'une efficacité incroyable. Ils interviennent sur tout le territoire pour s'occuper des scènes de crimes,

IL EST L'OR MONSEIGNOR

Fabriqués sur les deniers personnels de M. Le Directeur et avec ses propres mains, 500 Louis sont en circulation. M. le Directeur a été clair avec ses clients, il ne veut pas d'effet de collection ou de rétorsion.

Chaque lot de pièces est vendu à ses amis proches, eux-mêmes fixers de longue date dans le milieu. Cela permet de faire rentrer du sang neuf dans cette « *jet set* » des ombres et de voir de nouvelles têtes. Seuls les fixers qui seront vraiment proches de leurs employés leur offriront quelques pièces, et seulement après avoir consulté et prévenu M. le Directeur. Il s'agit d'une récompense qui n'est pas monnayable et perdre ou essayer de vendre une de ces pièces peut nuire gravement à la santé.



disposer des corps, enlever les indices, tant que les victimes font parties du monde criminel, corpos comprises. Si vous vous attaquez aux civils ou aux policiers, n'espérez pas les voir débarquer et, si vous les faites venir pour rien, M. le Directeur pourra révoquer votre invitation.

Le Doc dispose de moyens rudimentaires mais semble d'une redoutable efficacité quand il s'agit d'extraire les balles ou de réduire les fractures ainsi que tout trauma lié à la violence. Le tarif est d'un Louis par patient, que ce soit pour soigner une coupure au doigt ou réparer les dégâts causés par du dum dum.

SANS PRÉTENTION J'AI MAUVAISE RÉPUTATION

Si les employés du Continental peuvent devenir de précieux contacts, il se peut aussi que les PJ, avec leur attitude de cadors, se les mettent à dos.

Dans ce cas, il n'y a que deux manières de régler les choses selon M. Le Directeur : l'avertissement si la faute n'est pas grave, humilier ou insulter son personnel en fait partie, de même que se comporter comme un rustre avec sa fille dans « *the Box* » une fois confit dans l'alcool, ou encore casser le mobilier comme une rock-star. Dans ce cas le M. le Réceptionniste vous remercie et vous demande de prendre congé, en attendant la nouvelle invitation (qui n'arrive jamais, M. Le Directeur ne pense pas que les gens puissent changer aussi facilement). Si la faute est plus grave, comme s'en prendre physiquement à ses employés, blesser ou tuer un client dans l'hôtel ou un de ses amis n'importe où, disons que la révocation de la carte de membre sera permanente, mais souvent sans douleur.

David Burckle

Illustration Tous droits réservés
Catalyst Lab, sous licence Topps. 2015



CRÉATION ALTERNATIVE DE PERSO

Faites dans le désordre !

Les mêmes méthodes donnent les mêmes résultats. Vous avez remarqué qu'en tant que joueur, on a déjà une propension forte à jouer un peu toujours le même archétype de perso ? Alors, à défaut de changer de personnalité, de changer de joueurs ou de changer de jeu, on peut déjà commencer par changer sa façon de « faire un perso ». Casus propose de tout faire à l'envers. Cela donne parfois des résultats étonnants.

Dans la plupart des jeux, si on suit la règle à la lettre, d'abord on lance des dés pour déterminer des caractéristiques, puis on les répartit, puis on tire d'autres dés, pour la classe sociale, les ressources, les compétences, les dons, pour l'argent qui mène à l'équipement, puis on choisit un background, des traits de caractères. Enfin, parfois, on termine par faire un beau dessin ou se choisir une figurine qui correspond à peu près au personnage. Je ne vous apprend rien et je prends conscience que cette chronique présente pour l'instant un intérêt aussi limité qu'un anneau de marche sur l'eau dans les dunes du désert... Mais, sérieusement, ça fait combien de temps maintenant que tu « tires tes persos » comme ça ? Vingt ans, vingt cinq ? Attends, je ne conteste pas le confort de la routine. Les charentaises, le feu dans la cheminée, la couverture sur les genoux, le saucisse purée du jeudi soir, une bise à maman, un suppo et au lit.

Je vois venir les conservateurs, les pinaillieurs, les gardiens de la tradition. Si la règle a été écrite ainsi, c'est pour une bonne raison. La première, la plus évidente, consiste à éradiquer les monstres statistiques, les personnages impossibles, les grosbills. On lance les dés pour ses scores de caractéristiques (ou on dépense des points,

ce qui constitue déjà une méthode d'avant-garde intolérable aux yeux de certains) pour éviter que tout le monde ne présente une feuille où un 16 (sur un score max de 18) est considéré comme une tare disqualifiante. J'en ai déjà vu passer des feuilles comme ça ! La règle, ce n'est pas un texte sacré gravé dans le marbre. Ou alors, moi, j'ai déjà connu des mecs qui se torchaient avec du marbre sans verser la moindre larme.

Des aprem' à tirer des persos

Ce qui compte c'est ce qu'on veut faire de la règle et comment on veut jouer. Il y a aura toujours un petit malin pour contourner la loi ou jouer dans les intervalles. Je connais deux potes qui, au lycée – ça remonte, c'est vrai mais c'est pas la peine d'être vexant – passaient des après-midi entières à « tirer des perso » pour AD&D. Ouais, c'est pas comme ça qu'on décroche une mention, je te l'accorde. N'empêche que les gus se pointaient le week-end à la partie en jurant leurs grands dieux – entendez Moradin et toute la Seldarine – que leurs persos avaient été faits « dans les règles de l'art, devant témoin ». Devant témoin, c'était notre grand truc à l'époque, la confiance régnait. Il faut dire que dans la caté-



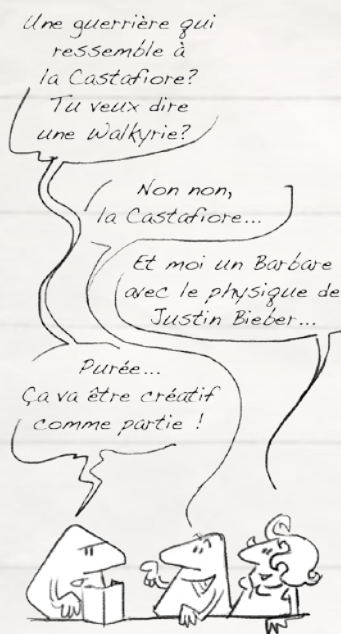
gorie über-fumés, les PJ qu'ils présentaient étaient plus décorés que des généraux de république bananière. La science statistique veut qu'au bout d'un nombre d'occurrences suffisant, la série 18-17-18-18-16-17 finit invariablement par sortir. C'est comme ça. Et l'hypocrisie des mecs allait jusqu'à me montrer les cent vingt feuilles de perso qu'ils avaient terminées, JS compris, nom, poids, équipements. Comme si le nombre et l'effort d'aller au bout de chaque tentative « en respectant la règle, donc », les dédoublait d'une recherche d'optimisation et de puissance absolue. Ahah ! Fougue de la jeunesse, tu m'attendris encore...

Je digresse... mais ça me fait plaisir, alors je continue. Quoi ? Dis donc, c'est un espace réservé aux joueurs ici, alors le MJ cérébral qui ne voit pas vraiment où je veux en venir, je t'invite sans acrimonie à aller te faire voir en *MJ Only*, page 216, où tu pourras y lire des choses intéressantes. Je disais quoi ? Ah oui ! Que celui qui n'a jamais fait de perso à Baldur's Gate (le premier jeu vidéo) me jette la première pierre. Dans ce glorieux ancêtre du JdR sur PC, au moment de la création de perso, arrivait le moment fatidique où on cliquait pour simuler la détermina-

tion des valeurs de caractéristiques. En un simple clique, on pouvait recommencer, encore et encore. Et un clique, c'est quand même beaucoup, mais vraiment beaucoup plus rapide que de relancer tous les dés. Si tu souris, c'est que toi aussi tu as cliqué comme un épileptique jusqu'à ce que la série ultime s'affiche. Et si tu te marres vraiment, c'est que toi aussi, après un quart d'heure à cliquer et à regarder défiler les scores avec une concentration de démineur, ton doigt conditionné en pilote automatique n'a pas suivi ton cerveau émerveillé et a cliqué une fois de trop quand la série de rêve s'est affichée... et a donc disparu ! Te condamnant à repartir, les yeux rougis, la cafetière en ébullition, pour un quart d'heure de masturbation digitale de ta souris.

Ce qui compte ? La motivation du joueur !

Ce que je veux dire, c'est que ça n'a aucun sens de respecter à tout prix la règle. S'il faut respecter un truc, c'est l'esprit de la table proposée par le meneur de jeu. Maintenant, quoi qu'en dise les MJ prétentieux, une bonne partie de JdR n'a de sens que par la motivation des joueurs →



autour de la table. Et avant de se laisser entraîner par un scénario, un joueur motivé est un joueur motivé par son personnage. Et donc, selon votre serviteur, l'envie et l'enthousiasme d'un joueur à créer tel ou tel personnage devrait primer sur les règles.

Concrètement, ça veut dire quoi ? Il existe mille points de départ alternatifs à la création de personnage que par la détermination des caractéristiques, des attributs ou autre point de règle. Par exemple, quand je fais jouer un petit nouveau, un débutant, je commence par ouvrir la valise de figurines. Je sors toutes mes plus belles – sauf la cassette spéciale de MES personnages, figs de qualité supérieure customisées et peintes par un professionnel, là, ces bleusailles sans XP peuvent crever la gueule ouverte, jamais ils ne poseront leurs gros doigts crasseux sur mes précieux – et je le laisse regarder, manipuler, se projeter. On détaille ensemble l'équipement, les armes, le look général et on commence à discuter des capacités de chacun, d'une psychologie possible, de son attitude, de ses techniques de combat, etc. On fait le perso à l'envers. Et il est toujours étonnant de voir comment le novice, qu'il soit jeune ou moins jeune, donne très rapidement de la chair à son personnage à partir d'un petit bout de plastique, se saisit du moindre détail dans la sculpture, une besace, un trait du visage, une dague dans la botte, pour broder. Si ce processus se met en marche, c'est gagné. Il ne reste plus ensuite qu'à adapter les règles à la description spontanée qu'en fait le joueur. Et il ne faut surtout pas qu'un détail ou un tirage viennent contrarier l'envie de départ. Le cadre vient s'ajuster à l'idée et non l'inverse comme c'est souvent le cas dans les créations de perso. Et, sauf demande vraiment déraisonnable,

un peu de discussion avec le maître de jeu devrait pouvoir vous permettre d'accéder à ce que vous souhaitez.

Maintenant, je ne réserve pas cette technique qu'aux nouveaux. Aucune condescendance dans l'exposition de cette façon de faire car c'est ainsi que je procède moi-même depuis un moment. Je joue principalement au JdR avec des figs (oui, j'aime ça) et désormais, quand je tombe sur une sculpture qui me plaît vraiment, qui m'évoque quelque chose, à ce moment, je crée un nouveau personnage. Cette façon de faire fonctionne exactement de la même façon avec une illustration. Internet déborde de galeries toutes plus inspirantes les unes que les autres. Le choix est donc illimité même si, ensuite, le plaisir de déplacer en jeu la figurine « qui correspond si bien à son personnage » n'existe pas. Mais une bonne impression couleur de l'illustration à montrer autour de la table fonctionne toujours.

D'autres pistes

Partir de la représentation du personnage n'est pas la seule piste. Un personnage de roman, de film ou de jeu vidéo constitue également un excellent point de départ. Après, il reste l'épineuse question de l'adaptation. Je crois qu'on n'a jamais fait d'initiation si on ne s'est pas retrouvé avec un ado de 13 ans pour sa première partie qui voulait jouer Legolas du Seigneur des Anneaux. En cas de création de personnage niveau 1, pour rester dans un exemple que tout le monde connaît, il va falloir un peu de pédagogie pour expliquer au novice que « Lagoles » ne tuera pas seul une armée orque ou un oliphant de guerre d'une pichenette. Sans créer de déception. On peut s'en sortir en expliquant que le PJ est une version plus jeune, moins expérimentée du héros.

Enfin, il est possible de créer un perso avec des éléments plus abstraits encore. Cette façon de faire s'adresse sans doute à des joueurs plus expérimentés. Tu as compris, le nouveau ? Bosse déjà les points évoqués en haut, va t'acheter une figurine, gagne quelques centaines de milliers de points d'expérience et reviens lire la suite de ce papier dans trois ou quatre ans, avec ton armure en écailles de dragon rouge. Maintenant, laisse les grands discuter entre eux. Merci. Ahh... Vous percevez comme on se sent mieux entre nous, là, entre gens de qualité ? Les mots deviennent superflus, les regards suffisent. Ah, j'aime cette complicité...

Un autre point de départ peut être un trait de caractère. Décidez que votre personnage sera colérique ou avare (les défauts fonctionnent très bien) ou encore altruiste, courageux... À partir de cette idée, développez le PJ. Il peut y avoir les combinaisons attendues (le colérique est un barbare, le courageux est un paladin) qui deviennent intéressantes lorsqu'elles sont poussées vraiment jusqu'au bout : le barbare en question est doté d'une arme barbelée, choisit des capacités uniquement en rapport avec sa rage, porte des vêtements complètement déchirés, possède une capacité d'intimidation très forte, une sagesse très basse, etc. À chaque choix de création, posez-vous la question : qu'est-ce qui représente la colère (ou le trait de personnalité choisi) ? Maintenant, c'est encore plus intéressant si vous partez sur quelque chose de plus inattendu : le colérique pourrait être un prêtre ou un paladin, des personnages qu'on attend en général dans un autre registre. L'avare serait le chevalier, l'altruiste le voleur, le courageux le mage, l'orgueilleux serait le moine, etc. L'intérêt est de faire passer en jeu ce trait de caractère avant tout. L'exercice est amusant en soi mais il donne aussi pour le jeu des pistes très intéressantes pour faire vivre son personnage à la table,

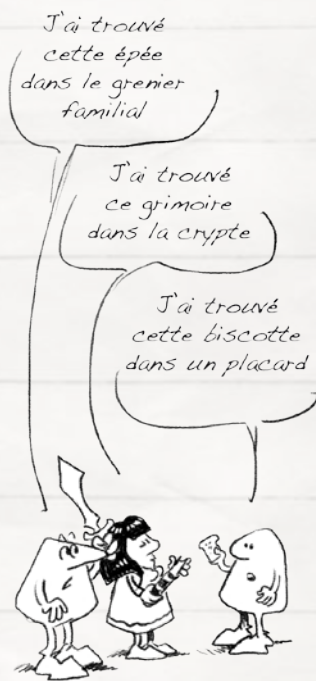
dans le roleplay si vous aimez ça, mais aussi dans les décisions tactiques et les choix d'actions.

Au départ il y avait l'objet

Mais ce n'est pas tout. On peut, dans le même ordre d'idée, prendre un objet comme point de départ d'une création de personnage. Je crois que c'est ce qu'à fait l'équipe de Paizo pour le personnage iconique pré-tiré d'Amiri, qui apparaît dans la troisième campagne Pathfinder Le retour des ténèbres. Sa tribu réproue son envie d'être une guerrière – ce n'est pas la place d'une femme selon eux – et l'envoie dans une mission suicide. Sans que plus de détails ne soient livrés, Amiri revient en vie avec une épée de géant du givre. Et tout le développement du personnage est fait à partir de cet objet qu'elle ne peut véritablement manier correctement que lorsqu'elle entre en rage (d'où la classe de barbare). Processus très intéressant et personnage riche avec un background indissociable de son profil technique. On peut tout à fait imaginer la même chose avec d'autres objets : un humain qui trouve une arbalète double de facture gnome, un jeune nain qui devient magicien après avoir trouvé une puissante baguette magique elfique (mais qui ne pourra pas l'utiliser avant un certain niveau de puissance), etc. L'objet peut être familial : le bouclier des Owensens, l'armure du grand-père, etc. Un dernier conseil pour finir. Il peut être très intéressant de mixer cette approche avec les règles développées d'évolution conjointes des objets magiques avec le niveau de puissance du PJ comme dans *Earthdawn*, notamment. Le concept a également été repris dans la galaxie D&D avec le supplément de la troisième édition *Weapons of Legacy*.

Tête Brûlée

Crapougnats Didier Guiserix





PROFESSION MJ

DE LA TRICHE SUR LES DÉS

Le dé, ce mal-aimé

Non, les dés ne servent pas qu'à faire du bruit derrière l'écran car, sinon, à quoi bon les lancer ? Amis MJ, il est temps d'en finir avec la sentence du vénérable Gary Gygax et de redonner au dé la place qu'il mérite !

En tant que MJ, on l'a tous vécu, ce moment où on regarde le dé, on regarde le joueur, on regarde de nouveau le dé et on se dit « oups ». Un perso qui se fait éclater par un kobold à la première passe d'arme. Notre grand méchant qui marche sur son lacet et trébuche en bas de l'escalier de son trône, passant l'arme à gauche sous les rires des PJ. Le cyberhacker qui n'arrive pas à réserver sa navette suborbitale. On a tous douze anecdotes justifiant que le MJ triche pour le bien de l'histoire.

(NdIR : Cet article a été commandé suite à une intéressante discussion sur le forum Casus NO (<http://www.pandapirate.net/casus>). C'est Loris qui s'est porté volontaire et on le remercie chaleureusement !)

; Ya basta !

Bien trop souvent, en être réduit à tricher aux dés est le symptôme d'un ensemble de mauvaises décisions, la conclusion apocalyptique que vous auriez pu éviter avec un peu d'huile de coude et quelques ficelles. Ces techniques de maîtrise ne datent pas toutes d'hier et vous en utilisez déjà sûrement sans même en avoir conscience mais, s'il y a une chose que la « nouvelle vague » rôlistique a bien fait, c'est d'essayer d'isoler, de systématiser voire d'intégrer ces méthodes afin d'améliorer l'expérience de jeu. Nul n'est obligé de jouer à des jeux de ce type pour pro-

fiter de ces ficelles, bien au contraire. Beaucoup de recettes peuvent voyager d'un jeu à l'autre et nécessitent simplement un MJ prêt à les utiliser, quand il y pense, à sa table.

La chose la plus essentielle est de définir le bon moment pour un jet de dés. Quand on lance les dés, on s'en remet à un jugement extérieur et impartial. On a solennellement décidé que toutes les décisions à prendre ont été prises, toutes les discussions sont closes. Si vous avez l'impression que je parle d'un tribunal d'assises ou d'une élection, vous avez raison. Tel un chirurgien, vous êtes sorti du bloc, avez enlevé vos gants et déclaré « Bon, j'ai fait tout ce qu'il y avait à faire, ce n'est plus entre mes mains ». Et c'est le cas : vous vous êtes défilé de votre contrôle sur l'histoire et le destin d'un ou plusieurs personnages. Mais au final, vous avez eu besoin de tricher aux dés. Pour poursuivre la métaphore du tribunal, vous avez acheté le jury et patouillé les urnes. La question revient alors : si vous n'étiez pas prêt à cette ordalie, pourquoi avoir jeté les dés ?

Il y a deux raisons, en gros, pour lesquelles on triche sur le résultat des dés, et je dis « on » parce que ça m'arrive encore aussi (personne n'est parfait !). La première raison, c'est parce que cela nuit à l'histoire que l'on raconte en groupe. La seconde, parce que cela nuit aux joueurs, MJ compris. Or, comme le MJ contrôle la totalité de l'environnement et des réactions des PNJ et les joueurs la totalité de

Mouh,
mais bon...
pas n'importe
quel Kobold,
n'est-ce pas ?





ce que font leurs personnages, c'est à chacun de mettre en place, par le jeu de la description et des actions, des conditions favorables pour n'avoir des jets de dés que lorsque l'histoire et les joueurs en sortent grandis.

Il ne faut donc pas faire de jet de dés quand c'est inutile. Aucun Investigateur n'a à réussir un Trouver Objet Caché quand il cherche ses chaussettes. D'autant que le seuil de réussite d'un test en JdR n'est à considérer que dans le cas où le personnage agit dans une situation tendue, stressante. Si on peut mettre des malus quand les conditions sont mauvaises, il ne faut jamais hésiter à donner des bonus dans la situation inverse. Et puis, franchement : si un personnage qui sait crocheter est devant une porte et qu'il a tout le temps du monde, est-ce donner du plaisir de jeu que de faire lancer les dés ad nauseam jusqu'à ce qu'il réussisse ? Sans enjeu, sans risque, cela n'a aucun inté-

rêt pour la partie. Le personnage réussit et on passe à autre chose.

On tient trop à nos PJ

À notre connaissance, seul le jeu de rôles HôL (jeu post-apo humoristique) propose une compétence Courir aveuglément vers la damnation éternelle. Cependant, les joueurs adorent envoyer leur personnage à la mort. Pour reprendre un des exemples cités plus haut, celui d'un PJ qui se fait dézinguer à la première passe d'armes d'un combat, il a fallu un nombre extraordinaire de circonstances pour en arriver là. Il faut remonter l'arbre des causes de la catastrophe et poser tout un tas de questions, un peu comme on le ferait pour un accident du travail (ce qui se tient, au final, si on parle du guerrier du groupe). Pourquoi le personnage a-t-il mis sa vie en jeu ? Pourquoi est-il allé au combat malgré les risques encourus ? N'aurait-il pas pu mieux se ➔

Nouvelle vague ?

On désigne souvent par indy ou narrativiste un ensemble hétérogène de jeux, que ce soit pour les mépriser ou s'en réclamer. Nombre de ces jeux ont pourtant eu une démarche intéressante : étudier comment on joue pour qu'ensuite le jeu entier enrichisse la partie : ne plus limiter le système à une résolution d'actions, mais le considérer comme un outil de jeu parmi d'autres. Ces jeux apportent souvent des éléments novateurs en termes de système ou mettent à minima en exergue certains comportements autour de la table, tout en fournissant les outils pour les utiliser s'ils sont bénéfiques à la partie, ou les limiter s'ils sont nuisibles. Si vous n'en avez jamais lu, je vous recommande d'essayer : vous en tirerez toujours quelque chose. Ne confondez pas avec narrativisme : une théorie qui met l'emphasis sur la façon de raconter l'histoire et la gestion de la parole autour de la table.



Quelques jeux inspirants

Si vous ne devez lire que deux jeux indies :

Légendes de la Garde/Torchbearer pour leur notion de « motivation » au combat.

Chaque camp définit un objectif, pas forcément la mort de l'adversaire, mais quelque chose derrière comme obtenir un objet, passer la Garde, fuir... La motivation baisse au cours du combat et ce dernier s'arrête si un camp est à 0. L'autre camp obtient alors ce qu'il voulait au départ, souvent avec des concessions. Torchbearer ajoute qu'un joueur met en jeu la même chose que ce qu'il veut obtenir. Vouloir tuer son adversaire c'est accepter de voir son PJ mourir.

Apocalypse World pour sa gestion de l'échec. Si le personnage réussit son action, l'histoire avance. S'il rate, l'histoire avance aussi. Un échec est forcément un rebondissement, un enrichissement de l'histoire en cours.

préparer, choisir le lieu/moment ? Le risque en valait-il la peine ?

Le jet de dés a sanctionné les choix qui ont été faits auparavant, mais ces choix auraient pu être tout autres. Je me considère comme malchanceux aux dés et, depuis toujours, si je le peux, la façon d'aborder les combats de mes personnages a toujours été la même, afin d'éviter leur mort inattendue. C'est la même que celle proposée par tous les manuels de stratégie, de Sun Tzu à Liddell Hart : n'allez au combat que si vous êtes sûrs de gagner (en résumé). Ainsi, on peut attaquer par surprise, à cinq contre un, en jetant de la poussière dans les yeux de l'adversaire ou en cherchant à ce que le soleil l'éblouisse... Le PJ qu'on a évoqué plus haut est mort comme il a vécu : bêtement. S'il avait des chances de se faire moucher par un kobold, pourquoi est-il allé au combat, seul, de front ?

C'est au joueur qu'on doit poser la question, mais pas seulement. Le MJ peut aussi être en faute. Lorsqu'un conflit va éclater, le MJ doit clairement établir, pour chaque camp, deux éléments clefs : l'objectif de chaque camp et ce qu'ils sont prêts à mettre en jeu pour l'obtenir. Il faut qu'il y ait un consensus autour de la table. Une règle simple est que les joueurs mettent sur la table l'équivalent de ce qu'ils veulent obtenir. S'ils sont suffisamment en rogne pour vouloir assassiner les membres du camp d'en face, c'est qu'ils sont prêts à mourir pour le faire. Ce principe d'annonce n'est pas une obligation, mais il a l'intérêt d'équilibrer les conflits, d'un point de vue ludique. Vous allez découvrir que les joueurs sont rarement attirés par la mort à ce point quand leurs PJ risquent eux aussi leur peau !

« Le garde t'a refusé le passage et tu veux le tuer pour ça. Ok, est-ce que tu paries la vie de ton perso là-dessus ? » En une simple phrase, on vient non

seulement d'établir clairement l'objectif et la mise du conflit mais, aussi, on demande confirmation du joueur. S'il répond par l'affirmative, il donne tout pouvoir au MJ pour tuer son personnage sans remord. Il a accepté de miser sa vie pour un enjeu mineur ? Ite, missa est. Si les dés écourtent la vie de son personnage, il ne pourra que s'en vouloir. Trois étapes pour ne plus avoir besoin de tricher aux dés : établir les objectifs et enjeux, les rendre explicites et valider la poursuite de l'action. Et si le joueur répond « Non. » ? Eh bien, il est toujours temps de lui redemander ce qu'il veut faire.

Quand Darth Vader éternue, c'est ton PJ qui s'enrhume

Vos PJ sont enfin arrivés, après des heures de jeu acharnées, devant Lord Tatanator, l'incarnation de Celui-Qui-Tire-Les-Ficelles, le Grand Méchant™. Un grand discours, de la musique grandiloquente avant la première action et là, c'est le drame : Tatanator nous fait un bel échec critique sur son test de Désintégration des désobligeants. Tout de suite, dans votre tête de MJ : échec critique, mon méchant se fait rincer. Mais pourquoi ? C'est Lord Tatanator ! Le gros méchant de la mort qui mérite d'être le point d'orgue de votre campagne. Il est tellement fort, tellement méchant que ses échecs, même critiques, paraissent réussites pour le commun !

Attention, ce faisant, la puissance de votre PNJ est décuplée mais qu'importe... Il faut réaliser d'une part que votre PNJ est très très puissant. Si Sauron se rate quand il forge, il produit un anneau de puissance qui rend immortel. Lui, il est déçu, c'est sûr, mais pas celui qui récupère le brouillon d'anneau... D'autre part, vous êtes le seul à connaître les caracs de votre PNJ. Quel joueur va venir vous dire qu'en fait, Ta-

tanator ne fait pas ce que vous lui faites faire ? Il a fait un échec critique sur son test de Désintégration ? Le sort passe au-dessus des personnages et désintègre le mur derrière eux, provoquant un éboulement qui les gênera pour fuir. Quand il rate son coup d'épée, le souffle soulevé par la lame les aveugle et les désoriente.

Un joueur fait une réussite critique ? Tatanator n'est pas sur le même échelon de puissance qu'un personnage banal. Une réussite critique signifie seulement qu'on l'a fait trébucher, que l'on a détecté une faille dans son escrime ou découvert que son point faible est l'amulette autour de son cou. Pour faire simple, votre PNJ ne fait pas de tests en « réussite/échec » mais en « réussite top/réussite bof ». Face à lui, les personnages peuvent obtenir des avantages, mais aucun n'apporte plus qu'un atout à venir, que ce soit la découverte d'une faiblesse ou un meilleur positionnement.

Rebondir sur un échec

Trop souvent, le joueur veut que son personnage accomplisse une action, le MJ lui fait lancer les dés et on cherche, après, à limiter les dégâts d'un échec. Dynamite Joe veut sauter de son cheval et atterrir sur la locomotive où se déroule le reste du scénario. On jette les dés, il se rate et le MJ de bégayer une solution en vitesse parce que les règles, sinon, disent qu'il tombe par terre et le scénario s'arrête là.

Déjà, pour éviter tout malentendu, la meilleure chose à faire, c'est d'établir avant de lancer les dés ce qu'il se passe en cas d'échec (en général, le joueur est assez clair sur ce qu'il se passe quand son perso réussit). C'est l'occasion pour le MJ de mitiger le risque avant que celui-ci ne se produise. La solution sera souvent la même mais avec l'avantage

de moins sembler sauver le scénario à l'arrache : « Alors, si tu réussis, Dynamite Joe saute sur la plateforme, mais si tu rates, Dynamite Joe se retrouve accroché à la loco par le bout des doigts, à la limite de tomber sous les roues. ». Ou alors : « Si tu rates, il arrive en effet sur la loco mais avec de gros problèmes » qui peuvent être définis plus tard : il a perdu son arme, les méchants sont alertés de sa présence, il se blesse, etc.

Tout comme pour le combat, une fois que le joueur a accepté les conditions de réussite et d'échec, le contrat est passé et les dés peuvent enfin être lancés avec l'assurance que, quel que soit le résultat, l'histoire se poursuivra et continuera d'être intéressante. Le joueur sera trop fier que son personnage ait réussi à s'en sortir alors qu'il se tenait par une seule main au wagon à charbon alors que les méchants s'approchent de lui pour en finir. L'échec sera peut-être même plus intéressant pour un joueur, pour la même raison que John McClane (Die Hard) est un personnage classieux : il en prend plein la gueule mais, à la fin, c'est quand-même lui qui gagne.

La faute à pas d'bol

Au final, tout cela se résume à très peu de choses pour le MJ : récapituler l'action désirée par le joueur, estimer si le jet de dé en vaut la peine, établir les conséquences de la réussite ou de l'échec et les faire valider par le joueur. Puisque la table a validé les résultats possibles, il n'y a plus matière à tergiverser. Qui fait l'malin tombe dans l'ravin. Au joueur de mettre toutes les chances du côté de son personnage, en amont, plutôt que de foncer tête baissée. Plus besoin de tricher sur les dés, plus trop besoin de points d'héroïsme ou d'autre mécanisme de triche, puisque tout le monde a accepté, d'avance, le résultat.

Loris Gianadda

(NdIR : merci aussi à Côme Martin !)

Illustrations & Crapous Didier Guiserix



POUR NÉCROPOLICE

NECRO TOKYO

Samourais, flics et nécromants

Le crime se développe à Tokyo. L'influence des Yakusa s'étend dans les hautes strates du pays et il est de plus en plus difficile d'endiguer le développement des gangs de la capitale administrative.

Suite à une analyse poussée des résultats de la section Medium (nom de la section de la police fédérale brésilienne dans le jeu Necropolice, ce service, créé pour combattre le trafic de drogue, a pour spécificité de rassembler des policiers ayant des dons issus du monde des morts), le capitaine d'une nouvelle cellule discrète de la police locale a décidé de recruter ses propres hommes. Après des échanges avec la capitaine Da Silva, le lieutenant Mercado et l'agent Maoki ont été missionnés sur place pour aider à la formation. Rattachée à l'unité spéciale de lutte contre le crime organisé de la police nationale, la section T (« T » pour Tamashi : âme en japonais) est dirigée par le capitaine Takeshi Kaji.

FORMATION ET RECRUTEMENT

Formées aux techniques de l'antigang, comme à Rio, les recrues sont sélectionnées dans toutes les couches de la société. Elles font l'école de police, des cours du soir et des stages de Taiho-jutsu (art martial pratiqué par les forces de police japonaise qui mélange karaté, judo, aikido, kendo, boxe, jojutsu...) Ensuite, ils suivent un séminaire dirigé par Takeshi Kaji et le lieutenant Mercado. Enfin, ils prennent leurs fonctions.

LE QUARTIER GÉNÉRAL DE LA SECTION T

Le hangar se trouve au bout d'une jetée du quartier de Koto. Il possède

un étage, aménagé à l'époque pour recevoir les opérations de l'antigang. Aujourd'hui, le rez-de-chaussée permet d'accueillir une dizaine bureaux et une douzaine de véhicules dont le camion d'intervention antiémeute du service. Au fond du bâtiment se trouve un accès au hors-bord de la section T et, sur le toit, il y a une piste pour un hélicoptère.

Au premier étage, il y a différentes salles : vestiaires, réunion, interrogatoire, cellules, archives, etc. On y trouve aussi un laboratoire d'analyse de drogue, un atelier pour confectionner ou réparer de l'électronique et deux chambres fortes (une pour les pièces à conviction, l'autre pour l'équipement des interventions musclées : fusils d'assaut, grenades, gilets pare-balles, etc.). Enfin, à l'extrémité Est siège le bureau du capitaine avec sa grande baie vitrée donnant sur la mer.

LES MEMBRES DE LA SECTION T

Le personnel se compose de six membres, dont Ikebe Akira (Aspect : Agonie), sa coéquipière Sayaka Abe (Aspect : Fantôme) et trois Acolytes. Les deux vétérans de la police ont notamment remonté la piste d'un serial killer qui plantait des fleurs dans le cerveau de ses victimes. Ils sont connus de la presse locale pour ce fait d'armes mais pas pour leurs dons « spéciaux ».

SECTION MEDIUM ET SECTION T ?

Le gouvernement brésilien a négocié la mise en place de la section T en échange de haute technologie et robotique. De plus, la capitaine Da Silva a exigé un développement du partage d'informations sur les réseaux de drogue. Ce n'est donc pas pour la beauté du geste que Mercado et Maoki vont au Japon pendant trois mois.

CRÉER UN AGENT DE LA SECTION T

Les agents de la Tashimi ont exactement la même mission que la Medium, avec les mêmes restrictions quant à leurs pouvoirs devant une Cour de Justice. Un agent de la section T. se crée de la même façon que dans le livre de base *Necropolice* (p.26), à part les éléments suivants : le Glock est remplacé par un Beretta 92 ; « *base culturelle* » : il faut remplacer Langue (Brésilien) par Langue (Japonais) ; le PJ commence le jeu avec l'Atout Arts martiaux gratuitement.

LE CRIME À TOKYO

Le crime organisé à Tokyo est une nébuleuse de gangs plus ou moins rattachés aux Yakuza ou aux Triades. En effet, une famille du crime organisé chinois s'est installée en ville et contrôle une partie du réseau de trafic de drogue. Les Yakuza se structurent en quatre grandes familles (Yamaguchi-gumi, Sumiyoshi-rengō, Inagawa-kai, Tōa Yuai Jigyō Kumiai) se partageant le contrôle des clans, ces derniers ayant de l'influence sur des gangs.

Depuis la loi 1992 de lutte contre les sources de financement du crime organisé, les Yakuza blanchissent leur argent dans le cinéma, le sport, le bâtiment et, plus récemment, dans la bourse. La police financière suit des pistes de transactions boursières suspectes et pense qu'une bonne partie du milliard de yens

générés par les Yakuza passe par les bourses de Tokyo ou Osaka.

Mais avant ces transactions, le crime c'est surtout : le racket aux entreprises, les paris et les jeux d'argent, l'industrie du sexe et de la prostitution, les trafics d'armes ou de drogue et l'immigration clandestine. Les Yakuza ont pignon sur rue avec des locaux d'association prônant des valeurs traditionnelles ancestrales, mais il est pourtant très difficile de remonter aux grandes familles tant leur influence est grande. Sans compter la corruption dans la police...

ARMES À FEU AU JAPON

Les armes à feu sont très contrôlées et leur trafic est difficile à mettre en place. C'est pourquoi la majorité des conflits armés se passent à l'arme blanche.

PREMIÈRES ENQUÊTES (RÉSERVÉ AUX MJ)

Excuses pour faire voyager vos PJ ou enquêtes d'agents de la section T., voici deux idées à développer :

- **Mercado a disparu depuis 12 heures.** De son côté, Maoki a été drogué et dort encore dans sa chambre d'hôtel. Sous le lit, le téléphone de Mercado (une fois déverrouillé) permet de découvrir qu'il s'informait sur un hôpital d'avortement clandestin récupérant les femmes enfants pour un réseau de prostitution. La Medium va vouloir régler cette affaire, ce qui ne laisse aux PJ que 24 heures pour sauver la face avant que les brésiliens ne débarquent...
- **Mort d'un sumotori.** Il meurt avant le combat, mais le plus étrange est le vol du cadavre à la morgue, juste avant l'autopsie. Les Yakuza sont derrière ça, mais les agents imaginent-ils que des sumotoris des quatre coins du pays servent de mules ?

Fabien Fernandez



POUR ALLER PLUS LOIN

Un site en français sur les Yakuza :

<http://www.la-pierre-et-le-sabre-iaido18.fr/yakuza.htm>

Quelques films sur les Yakuza et les triades : *Aniki, mon frère* (2000 – T.Kitano), *Outrage* (2001 – T.Kitano), *Black Rain* (1989 – R. Scott), *Crying Freeman* (1995 – C. Gans), *Infernal Affair* (2002 – A. Lau, A. Mak)...

Dessine-moi un monstre n°4

LE CHATROLL

ILLUSTRATION PAR JEEX

POUR CHRONIQUES OUBLIÉES

Les animaux de Chimériade ont tous été transfusés avec le sang d'une créature étrange, ce qui leur confère +2 en attaque et en DEF, +1 aux DM, +10 PV et +1 au NC. Chaque type de créature obtient de plus une particularité supplémentaire :

- Sang de troll : régénération de 3 PV par tour. Les DM de feu ne peuvent pas être régénérés.
- Sang de vampire : la créature régénère 5 PV à chaque fois qu'elle réussit une attaque de morsure.
- Sang d'hydre : la créature a 2 têtes (donc une attaque supplémentaire).
- Sang de méduse : regard solidifiant, toute créature à moins de 5 mètres de la créature doit réussir un test de CON difficulté 15 chaque tour ou être immobilisée (d12 et pas de déplacement).

CHATROLL

NC 1, taille très petite
FOR -3 **DEX** +3* **CON** -3
INT -2 **SAG** +2* **CHA** -2
DEF 17 **PV** 12 **Init** 17
Morsure et griffes +5 **DM** 1d4
 Un chat avec du Sang de troll

VAMPIRAT

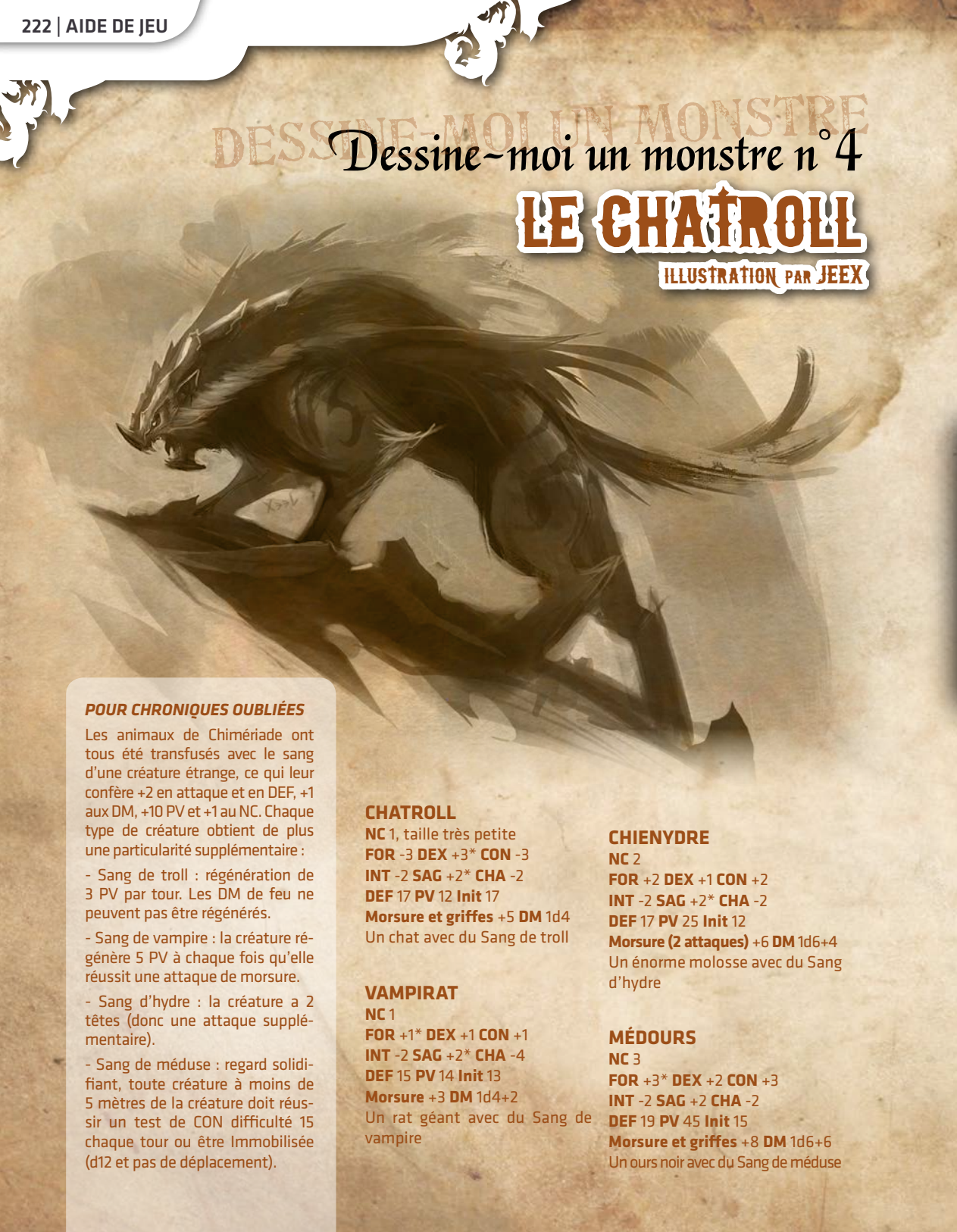
NC 1
FOR +1* **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +2* **CHA** -4
DEF 15 **PV** 14 **Init** 13
Morsure +3 **DM** 1d4+2
 Un rat géant avec du Sang de vampire

CHIENYDRE

NC 2
FOR +2 **DEX** +1 **CON** +2
INT -2 **SAG** +2* **CHA** -2
DEF 17 **PV** 25 **Init** 12
Morsure (2 attaques) +6 **DM** 1d6+4
 Un énorme molosse avec du Sang d'hydre

MÉDOURS

NC 3
FOR +3* **DEX** +2 **CON** +3
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2
DEF 19 **PV** 45 **Init** 15
Morsure et griffes +8 **DM** 1d6+6
 Un ours noir avec du Sang de méduse



La rumeur

« Attends, mais je déconne pas. Je rentre chez moi l'autre soir, on n'avait pas tellement picolé avec Ragulf... Sur le mur à côté du pommier, une espèce de gros chat. J'aime pas ces bêtes-là, alors, j'essaye de lui faire peur. Il me regarde droit dans les yeux et il m'foule dessus ! J'approche pour lui foutre une tape sur le cul et l'autre saloperie, là, me griffe la moitié de la pogne. Je pissais le sang, dis ! Je chope une caillasse, j'y mets en pleine gueule ! Elle a bien couiné ! Je passe de l'autre côté, je chope mon grand bâton, celui qui me sert à faire tomber les pommes et je te le jette au sol, mais violent ! Franchement, à la fin, ç'aurait pu être un blaireau, un renard ou le chat du Prince, c'était un gros tas sanguinolent. Je rentre me coucher. Le lendemain, je vais voir, plus rien ! Que des traces de sang. Bizarre. Mais c'est là que c'est dingue, je lève les yeux et, sur le mur, il était là ! Le même. Gris noir, bien gros, et le regard mauvais. Surtout, on aurait dit qu'il avait comme des plaques osseuses sur la gueule, presque une petite corne. Je prends mon bâton, je m'approche et il saute de l'autre côté. Je l'ai pas revu. Mais c'était le même. Siiii ! Je te jure ! »

La vérité

Le chatroll est le fruit d'une des nombreuses expériences du professeur Enguerrand Chimériade. Ce magicien bricoleur s'est récemment pris de passion pour la manipulation alchimico-transmutation-génétique. Ce spécialiste travaille depuis deux ans à créer des familiers tous plus étranges les uns que les autres. Le chatroll est au départ un chat dont le sang a été remplacé par du sang de troll modifié et compatible. Il développe ainsi une capacité de régénération, des plaques de calcification osseuse sur le corps, mais aussi un comportement particulièrement agressif. Le problème du professeur Chimériade, c'est que, aussi affreuses que soient certaines de ses créations, il a du mal à s'en séparer. Il les libère alors en ville où elles causent parfois des dégâts mineurs.

Le synopsis

Il n'y a pas que des poivrots qui ont remarqué les étranges créatures de Chimériade mais, s'il n'y a pas eu d'alerte sérieuse en ville, c'est qu'un groupe de gnomes peu recommandables, organisateurs de combats illégaux de toutes sortes dans un cul de basse-fosse, ont capturé les créations du professeur pour les faire s'affronter dans leur arène. Et la petite entreprise a fleuri. Et ils sont devenus plus gourmands. Ils ont enquêté et fini par comprendre que Chimériade était le créateur. Un soir, ils sont entrés en force chez le transmutateur et l'ont enlevé. Depuis il travaille pour eux sur des espèces hybrides très dangereuses et de taille bien plus importantes que des chats ou des chouettes : gorille, tigre, jeune éléphant.

Des PJ de bas niveau peuvent être mis sur la piste par une enquête très anodine au départ sur les dégâts d'un chatroll dans le voisinage. Ils persistent et retrouvent la bête dans la maison vide du professeur. Ils découvrent alors non seulement les propriétés étranges de l'animal, mais aussi que le professeur a disparu. En fouillant, ils en apprennent plus sur son domaine de prédilection. Les PJ rament un peu avant d'apprendre l'existence de l'arène de combat des gnomes qui cherchent aussi un nouvel endroit pour installer leurs combats de créatures XXL. Les PJ doivent alors libérer le professeur au moment où, évidemment, les monstres parviennent à s'échapper de l'arène. Le carnage est proche...



MINI-AVENTURE

Partie courte

90 minutes

CONCEPT | SHADOWRUN

LA MINI-AVENTURE 90 MINUTES POUR VIVRE

Le rôliste passionné a longtemps pensé qu'une partie de JdR devait durer des heures. Et bien non, ce n'est pas parce que c'est bon quand c'est long qu'il est impossible de proposer des scénarios courts haletant. La preuve par cet article agrémenté d'un exemple de mini-aventure pour Shadowrun.

ABIGAIL

Consulter le profil page 124 du livre de base de *Shadowrun 5*, avec les modifications suivantes :

Attributs : AGI 4, INT 5, Essence 1.

Toutes les compétences à 6

Équipement :

Accroissement de réaction 3
Armure dermique 3

Comme d'habitude, vous retrouverez vos amis en semaine, le seul soir qui convienne à tout le monde pour votre scénario hebdomadaire mais, boulot oblige le lendemain, vous savez qu'à 23h tout le monde regardera sa montre et grognera quand un combat sera lancé un peu tard.

Autre possibilité : vous avez pris votre courage à deux mains pour enfin faire essayer le JdR à des amis/collègues qui ne pigent rien quand vous leur décrivez votre loisir. « *Mais alors, vous êtes déguisés ?* », est la phrase qui revient le plus souvent quand vous racontez vos aventures autour de la machine à café et il faut que ça cesse, sous peine de meurtres. Et vous avez clairement compris que garder l'attention des nouveaux à la table plus de deux heures relèverait déjà de l'exploit, comme avec des enfants, d'ailleurs.

Dernière option, vous êtes en convention, vous avez un créneau horaire restreint et vous transpirez déjà en regardant la création d'un perso *Polaris* qui mange la moitié de votre temps imparti.

Heureusement *Casus* est là pour résoudre vos problèmes.

les chercher pendant la partie, ce seront quelques précieuses minutes de gagnées et ça vous évitera de passer pour une bille.

Choisissez, en accord avec les goûts des joueurs, un système de jeu et un univers que vous maîtrisez par cœur. Il ne sera donc pas nécessaire de chercher à la page 97 comment doivent se résoudre la course poursuite ou le combat d'esprit. Au cas où, pour ce dernier, la règle maison est simple à retenir : ce sont toujours les Siciliens qui gagnent. Pour le scénario, évitez au maximum le fait-maison. Reprenez des intrigues de scénarios que vous avez déjà fait jouer, en limitant les scènes et en allant directement à l'essentiel, quitte à faire des « *cut-scenes* », comme on va vous montrez ci-dessous.

Si c'est un *one-shot* ou une initiation, prévoyez des personnages pré-tirés, il n'y a rien de plus frustrant pour un joueur que de créer son perso et de ne pas avoir le temps de l'utiliser. Évidemment, si vous n'avez rien préparé, c'est une bonne solution de repli pour jouer la montre.

J'IMAGINE LES PLANS EN TROIS PARTIES QUI SE DÉROULENT SANS ACCROC

Eh oui, on vous a rabâché le plan en trois parties toute votre scolarité et voilà que ça recommence ! Ce sera aussi utile pour la préparation de votre scénar. Qu'il soit de votre cru, vienne du commerce ou soit une adaptation, ayez toujours en tête la construction en trois actes. C'est la recette sobre, classique et efficace, qui a fait ses preuves ces vingt cinq mille dernières années.

PRÉPARATION

Non, ce n'est pas sale. Nous ne sommes pas tous égaux devant l'improvisation. Du coup, préparer correctement votre scénario sera votre meilleure arme. D'ailleurs, pour un scénario aussi court, il est facile et impératif de retenir les noms des lieux et PNJ. Évitez de perdre du temps à

Mise en place, action, résolution.

Suivant votre scénario, la structure n'a pas besoin d'être équilibrée. Le format 90 minutes est parfait pour vous imaginer aux commandes du montage d'un film. Est-ce que vous allez étoffer l'introduction, généralement le moment calme avant la tempête qui emporte les héros et qui permet de poser l'ambiance et de travailler les personnages ? Est-ce que vous allez privilégier les épreuves rencontrées par vos héros au cours des scènes d'actions ? Ou est-ce le grand final qui compte le plus dans votre histoire, et vous mettez donc l'accent sur la résolution inévitable et que vos joueurs espèrent au fond d'eux pleine de retournements de situation, comme dans *Scoubidou* ? Mais trêve de théories, passons à la pratique avec des exemples et une mini-aventure *Shadowrun* qui permettra d'utiliser l'aide de jeu du *Continental* page 208.

Mini-aventure Shadowrun : Le scénario qui suit, linéaire, demandera un peu de préparation pour l'adapter à votre groupe habituel. N'oubliez pas de créer les noms des PNJ et d'être familier avec leurs motivations. L'ambiance doit être « *too much* », comme dans un *blockbuster* de type Michael Bayesque ou Fast and Furious. Explosions, testostérone et cascades en tous genres, agrémentées de *punchlines* bien senties feront l'affaire.

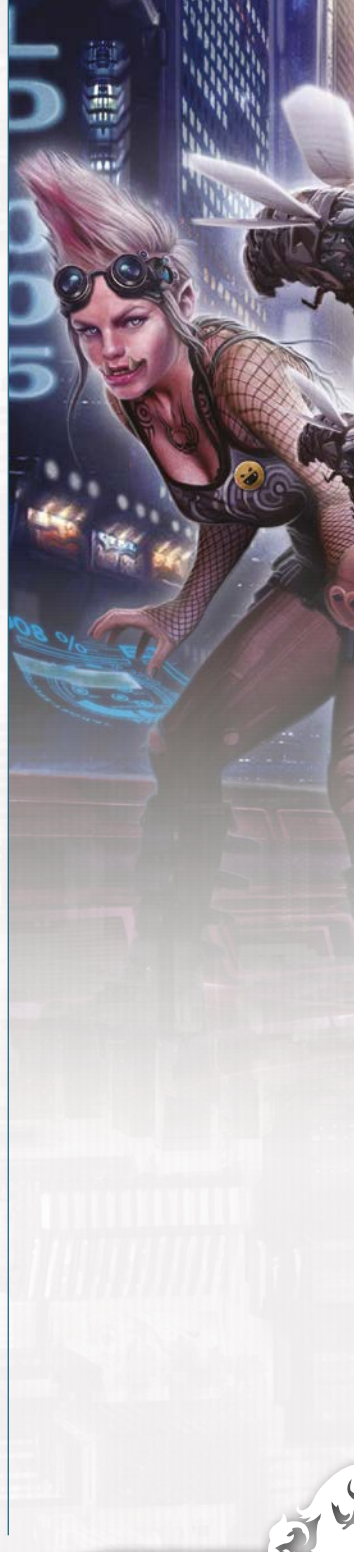
L'histoire est simple : un groupe de runners, un peu trop enclin au sadisme, a eu son invitation au *Continental* (voir page 208) révoquée de façon « *définitive* » par Monsieur le Directeur. La chef de cette équipe, Abigail, une *rigger* qui se rapproche plus du *Terminator* que de *Nono le petit robot*, a toutefois survécu à la purge et décide de se venger. Il se trouve que celui qui a conduit le nettoyage du groupe d'Abigail n'est autre que le contact des PJ. Ce dernier vient d'ailleurs les rencontrer entre deux missions pour les inviter à rentrer dans la communauté du *Continental* en leur offrant les fameuses pièces d'or qu'il a

reçues, entre autres paiements, suite à sa dernière mission. Il attire donc sans le savoir la vengeance d'Abigail tout droit sur les PJ. Elle veut l'éliminer lui, puis Monsieur le Directeur, et elle entend bien s'amuser aussi un peu avec les nouveaux prétendants du coin, les PJ, avant de s'en débarrasser.

MISE EN PLACE

C'est aussi la façon dont vous allez faire entrer les joueurs dans votre scénario. Est-ce que vous allez leur lire le passage d'un texte d'intro et les plonger in media res dans l'histoire ? Est-ce que vous allez faire jouer la scène de recrutement de la mission ? Est-ce que, comme une hystérique du JdR (vous connaissez *Tiny Tina* ?), vous allez hurler « Initiative ! » ? Si vous avez besoin de temps pour le reste, choisissez la première solution, si vous voulez commencer en douceur, choisissez la deuxième et enfin, si vos joueurs ont besoin d'un électrochoc pour entrer dans vos histoires, choisissez la troisième.

Mini-aventure Shadowrun : Un des contacts des PJ, celui qui à la meilleure influence et qui, si possible, travaille aussi dans les ombres, leur donne rendez-vous dans un bar sur le toit d'un hôtel de luxe de Seattle, pour fêter une promotion et parce qu'il a un petit quelque chose pour remercier les PJ de leur dernier service rendu. Le scénario commence alors que les PJ sont déjà au bar. Ne les laissez pas se préparer façon *Pretty woman*. Ils peuvent au mieux avoir une petite arme blanche dissimulée. Le serveur appelle le contact par son nom et, quelques minutes après les politesses d'usage, alors que le contact tout souriant s'apprête à sortir quelque chose de sa poche, une balle transperce la poitrine du malheureux, couvrant nos vaillants PJ de sang ainsi que d'une poignée de pièces d'or qui tombent de sa main (1 pièce par PJ). Le calibre ne laisse pas trop de chance de survie, même si les PJ sont doués pour les soins. ➔





► Si les PJ insistent de quelque façon que ce soit, mettez-leur la pression avec quelques tirs de roquettes balancés par un drone en direction du toit. Autant dire que c'est le chaos et que les PJ feraient mieux de penser à leur propre survie.

En claquant quelques points de karma, les PJ devraient pouvoir s'en tirer sans mal. Il faut impérativement qu'au moins une des pièces soit entre leurs mains, quitte à en trouver une au pied des décombres comme par hasard, 11 septembre style.

Entre les quelques jets de dés et les décisions des PJ, la mise en place ne devraient pas prendre plus de 20 ou 25 minutes.

ACTION !

Ce sont ici les épreuves en tous genres que rencontrent les héros au cours de l'aventure, en gros les bâtons dans les roues des PJ. Que ce soit de l'enquête façon Sherlock Holmes ou Clarice Starling (*le Silence des agneaux*), des pièges et des rencontres dans un bon vieux donjon, ou encore la mise en place du piège sadique de l'homme des hautes plaines ou un voyage de plusieurs mois entre Fondcombe et la montagne du Destin, les variations sont nombreuses mais c'est généralement ici que se déroule le gros de l'histoire, que les relations se font et se défont, et que les héros avancent vers l'inéluctable résolution.

Mini-aventure Shadowrun : Voici quelques éléments pour l'enquête des PJ. Ils voudront sans aucun doute venger leur ami et/ou en savoir plus sur ces mystérieuses pièces d'or. Entre chaque journée où l'enquête piétine, ou si vous vous sentez d'humeur taquine, vous pouvez faire en sorte que des « accidents » arrivent aux PJ. Des freins qui ne marchent plus, un pilote automatique qui les précipitera dans la mer ou dans un lac toutes portes fermées, un de leurs drones qui se retourne contre eux, un avis de recherche lancé à toute

la *Lone star* contre l'un d'eux, qui s'affiche sur tous les écrans du secteur, un jet privé qui se crashe devant eux sur l'autoroute. Donnez-leur de bonnes raisons d'être parano et de se bouger le c...

Si les PJ sont assez malins pour anticiper les pièges et les coups tordus d'Abigail, elle pourrait éventuellement les approcher pour en faire sa nouvelle équipe. Ce sera d'autant plus amusant quand Monsieur le Directeur leur annoncera qu'elle a tué leur contact préféré.

- La *Lone Star* n'avance pas dans l'enquête. Les caméras de surveillance étaient désactivées, pas de trace de poudre ou de douilles pour remonter à l'arme... De toute évidence c'est du travail de pro, de shadowrunner, peut-être même d'une équipe entière. Un bon jet dans connaissance (les ombres) donnera le même résultat.
- Interroger leurs autres contacts ne donnera rien sauf si l'un d'eux tient un *pawnshop*. Dans ce cas, il voudra acheter la pièce un bon prix (trop pour le poids en or) sans donner aucune information, ce qui devrait mettre la puce à l'oreille des PJ pour la garder.
- Interroger un numismate de Seattle, de la pauvre échoppe au grand spécialiste donnera la même réaction : « oui, votre histoire à l'air passionnante et j'ai l'air intrigué, mais pas au point de risquer ma vie donc je vais prendre congé en fermant mon magasin/appelant la sécurité/prétendant une envie pressante, mais je ne reviendrai pas. » En les menaçant un minimum, il y a un nom qui reviendra dans les aveux : l'hôtel *Continental*. C'est tout ce qu'ils savent.
- L'hôtel est un des plus vieux bâtiments de Seattle, mais finalement ne paye pas de mine par rapport au dernier 5 étoiles de la ville. Si les PJ ne disposent que d'une pièce, un seul d'entre eux pourra rentrer (voir page 208 pour le fonctionnement de l'hôtel). Ils peuvent essayer de négocier

cier un entretien avec la Direction sur un bon jet d'étiquette auprès du réceptionniste en étant sincère sur leur motivation, par exemple découvrir pourquoi leur contact allait leur remettre des pièces d'or (sinon, le baratin ne prend pas).

- Si, au bout de deux jours, les PJ piétinent alors qu'ils sont de plus en plus sujets aux « incidents », une Lincoln noire viendra les chercher et les amènera au *Continental* où Monsieur le Directeur les recevra dans un des salons afin de clarifier la situation et de leur expliquer le pourquoi et le comment des pièces d'or. Si les PJ attendent des excuses pour ce qui est arrivé à leur ami ou à eux, ils vont au devant d'une grosse déception.

Vous devriez pouvoir boucler les deux premières parties de cete mini-aventure en 45 minutes, 1 heure grand max. N'oubliez pas qu'en 1h30 ou 2h, il faut aller à l'essentiel, ne pas hésiter à trancher quand il y a litige, faire avancer les PJ quand ils s'embourbent et éviter toutes les digressions possibles à la table (deux règles pour faciliter cela : pas de portable, pas de discussions sur les séries télé).

RÉSOLUTION

Le climax, comme on dit dans les séries. Le moment où tout se joue. Cela fonctionne plutôt bien au cinéma, dans les scénars courts aussi, autant finir sur cette note, après tout, il n'y a pas la place pour un acte 4 ou une douzaine de fins comme dans *Le Retour du roi*. L'anneau tombe enfin dans la montagne, boum c'est fini. Clarice Starling abat Buffalo Bill, rideau. Ozymandias (*the Watchmen*) met à exécution son plan incroyable, terminé bonsoir ! Après cela, un petit débriefing de quelques minutes est toujours le bienvenu, pour adapter le rythme de ce type de scénario à votre groupe.

Mini-aventure Shadowrun : Voilà. Vos PJ ont frôlé la mort, ils ont perdu un être cher, ils se sont battus contre un ennemi invisible aussi énervant qu'un

C'EST QU'LE DÉBUT

Cet article inaugure une nouvelle série de scénarios en format court, les mini-aventures (vous pouvez notamment en retrouver un autre page 228 pour *Chroniques Oubliées Fantasy*), on espère que cela vous plaira et que cela vous aidera à transmettre la flamme !

moustique une nuit d'été, il est l'heure de rendre la monnaie.

Alors que les PJ discutent tranquillement avec Monsieur le Directeur qui s'est proposé de les raccompagner en limousine après les avoir félicité pour être désormais des leurs, une explosion retentit dans la rue. C'est l'assaut final d'Abigail, qui se sait traquée par les autorités et qui veut finir en beauté. Elle utilisera tous les véhicules à portée pour s'en servir de béliers contre la limousine blindée, puis lancera les roquettes via ses drones. Les PJ n'ont que quelques secondes pour réagir avant que des dizaines d'innocents perdent la vie dans la rue. En dernier recours et si vous n'avez pas peur d'y aller franchement, elle a même piraté un tank de l'armée au design high-tech façon *Ghost in the Shell*, une sorte d'araignée équipée d'un formidable arsenal et de détecteurs en tous genres. Les PJ doivent utiliser leur ressources pour attirer l'attention du tank, tout en s'assurant de la sécurité des civils et en se frayant une brèche pour atteindre Abigail, retranchée bien au chaud dans le mastodonte. Bon courage.

Une fois la menace neutralisée, Monsieur le Directeur ne tarira pas d'éloges sur les runners et pourrait bien en faire ses petits protégés. Vous pouvez leur redonner le contact au même niveau que celui perdu au début du scénario, avec une influence maximum dans les ombres.

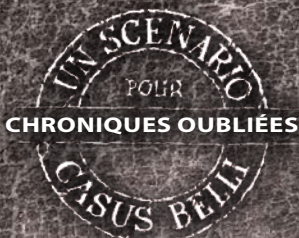
David Burckle

Illustrations Tous droits réservés
Catalyst Lab sous licence Topps, 2015.

DRONE TANK

L'équivalent du *Steel Lynx* page 469 du livre de base de *Shadowrun 5*, avec les modifications suivantes :
1 place, 1 RPK HMG p433 et un Onotari Interceptor p433 avec 1 missile anti véhicule et 1 missile à fragmentation.

Mini-aventure : Appuie sur le champignon



En quelques mots...

En arrivant à l'auberge du *Cochon d'argent*, les PJ trouvent les clients agonisants. Ces derniers ont mangé des champignons toxiques et se vident de leur eau. L'un des moribonds indique aux PJ qu'une grotte à proximité contient un champignon qui peut servir d'antidote. Mais à leur retour, les PJ découvrent que les clients sont en fait une bande de brigands que l'aubergiste a tenté d'éliminer pour s'emparer du magot.

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • 2 à 5 personnages
 de niveau 1-3
MJ • tout niveau
Joueurs • tout niveau

ACTION ★★ ★
AMBIANCE ★ ☆ ☆
INTÉRACTION ★ ★ ☆
INVESTIGATION ★ ☆ ☆

Votre mission, si vous l'acceptez, sera de jouer cette aventure en moins de 90 minutes. Il va falloir appuyer !

Gerbert est un ancien brigand devenu aubergiste. Mais il n'a pas perdu ses mauvaises habitudes. Il est en cheville avec une bande de malfrats auxquels il pointe les clients intéressants à détrousser. Ceux dont les biens ont de la valeur et dont les moyens de protection sont insuffisants. Sa combine rapporte beaucoup, mais son petit manège commence à attirer l'attention. Il a donc décidé de mettre un terme à son alliance avec les malandrins. Toutefois, comme il appréhende leur réaction et parce qu'il n'a pas envie de partager le magot, il choisit de les éliminer.

Pour ce faire, il les empoisonne avec des « *peaux de crapaud* », une variété de champignons dont la peau ressemble à s'y méprendre à celle des batraciens du même nom. Le champignon est mortel et son effet particulièrement infâme : la victime se vide de ses fluides et se dessèche en souffrant horriblement. Boire en grande quantité ne fait que prolonger le supplice. L'issue est fatale, à moins d'ingérer le seul antidote connu, un champignon jaune qui pousse en général juste à coté des « *peaux de crapaud* ». Ce n'est pas un hasard. Le champignon jaune a besoin d'être ingéré pour disséminer sa semence au loin. Il pousse donc à proximité de l'endroit où des créatures auront un besoin vital de le dévorer. Ah, comme c'est ingénieux ! Les ruses de Dame Nature sont parfois fascinantes...

Mais revenons à nos brigands. Gerbert connaît parfaitement les deux

variétés de champignons et leur usage. Il décide de donner le change en s'empoisonnant lui aussi. Le poison n'est pas foudroyant. Il est donc important pour lui de ne pas éveiller les soupçons de ses doux compagnons s'il veut éviter de se faire égorger sur-le-champ... Ainsi, lorsque ses complices commencent à se vider de leur eau par tous les pores de la peau, Gerbert souffre à l'unisson. Il n'utilise son antidote que lorsqu'il juge ses victimes incapables de se battre. Mais la douleur l'aveugle et il commet l'erreur de se dévoiler trop tôt.

Givrien, le chef des brigands, est une brute dure au mal, dotée d'une volonté de survie incroyable. Alors que Gerbert le pense tout juste capable de soulever un bras, Givrien le cloue au sol puis le noie dans le puits. Non sans lui avoir auparavant fait avouer où se procurer l'antidote. Tandis qu'un des bandits rampe désespérément vers la grotte, Givrien, adossé au puits, prolonge sa lente agonie en buvant encore et encore.

Sur ces entrefaites, les personnages débarquent à l'auberge...

Scène 1 : L'auberge du Cochon d'argent

Lisez le texte à voix haute :

La journée de marche a été longue et harassante, vos pieds sont douloureux, votre ventre crie famine et

vos gourdes sont presque vides. Vous n'avez pas croisé âme qui vive depuis deux jours. À cette époque de l'année, les cols sont fermés par la neige et le commerce en direction du Nord est au point mort. Heureusement, vous apercevez enfin l'enseigne facilement reconnaissable de l'auberge du *Cochon d'argent* dont on vous a vanté les mérites. Vous approchez d'un pas tranquille lorsque vous avisez que la porte ouverte claque dans le vent. Le pied d'un homme dépasse du seuil de la bâtisse. Une flaque d'eau s'écoule sur les marches qui mènent à l'entrée...

Dans l'auberge : L'homme dont le corps empêche la fermeture de la porte est un humain à la peau ratatinée et desséchée. Il est couché dans une flaque d'eau. Il porte une armure de cuir et une épée courte. Si, au premier abord, il peut sembler mort, un test de SAG (soins) difficulté 15 permet de découvrir qu'il est encore vivant. Toutefois aucun soin, même magique, ne peut le ramener à la conscience.

Dans la salle principale, trois autres corps peuvent être découverts. Tous sont desséchés et étendus au milieu d'une flaque d'eau. Deux d'entre eux gisent à côté d'une longue table sur laquelle on peut apercevoir les restes d'un repas (des patates aux champignons, attention le plat est toxique) et sept couverts. Le troisième est derrière le bar, adossé au mur, à côté d'un tonnelet de bière vide. Il a encore les yeux ouverts et tente de parler aux PJ, mais il est incapable de prononcer le moindre mot. Si on lui donne à boire, il arrive à prononcer « *le puits...* ».

L'auberge est complètement vide et la porte de la cuisine qui donne sur l'arrière-cour est elle aussi grande ouverte.

Près du puits : Derrière l'auberge, un homme est adossé au puits. Lui aussi trempe dans une flaque d'eau.

Un seau à moitié vide est posé à ses côtés. Malgré sa peau racornie est ses muscles desséchés, on perçoit qu'il a dû être une force de la nature. Il ne bouge pas jusqu'à ce que quelqu'un le touche ou essaie de prendre le seau. À ce moment là, sa main se referme en un éclair sur la gorge de l'individu. Il a une poigne de fer et le regard fou, puis, se rendant compte de son erreur, lâche le PJ. Il se précipite sur le seau et le vide d'une traite. Il semble souffrir le martyr lorsque sa peau se met à transpirer toute l'eau qu'il vient de boire. Toutefois pendant ce laps de temps, il trouve la force de s'adresser aux personnages :

« *Pitié, allez à la grotte là-bas* ». Il indique l'Est de la main. « *Des champignons jaunes, l'antidote, vite. Ou nous allons tous mourir !* » Après cela, il est à bout de force et dans l'incapacité d'en dire plus. Si les PJ donnent plus d'eau à Givrien, il les supplie de plus belle et s'épuise rapidement. Tout au plus peuvent-ils apprendre qu'ils ont mangé des champignons toxiques, « *sans doute par accident !* ». Si les PJ semblent hésiter, il trouve une dernière fois la force de parler « *de l'or, beaucoup d'or pour vous...* », avant de perdre conscience définitivement.

Dans le puits : Si les personnages remplissent le seau ou regardent dans le puits, ils peuvent constater qu'un cadavre y flotte. Il porte un tablier d'aubergiste. Un test d'INT difficulté 15 permet d'affirmer qu'il est mort noyé, sans doute après s'être assommé lors de sa chute dans le puits. Sa peau garde les traces du dessèchement typique des autres corps, mais de façon moins prononcée. Un test de SAG difficulté 10 permet de remarquer que ses doigts sont tachés d'une encre violette. S'il en a l'occasion, Givrien fait croire aux PJ que l'aubergiste a sauté de lui-même dans le puits pour échapper à l'empoisonnement. ➔



MINI-AVENTURE
Partie courte

90 minutes

Mini-aventure : le concept

Trop long, le JdR ? Pas forcément. La plupart des joueurs aiment les parties longues, les campagnes au long cours. Mais ce n'est pas parce qu'il est génial de se passionner pour une série télé étalée avec brio sur neuf saisons qu'il est impossible de prendre du plaisir avec un court métrage de 15 minutes. L'un n'empêche pas l'autre et, surtout, l'un ne devrait pas empêcher l'autre d'exister. *Casus* va tenter, notamment pour *Chroniques Oubliées*, de vous proposer **des scénarios format XS**, une mise en situation jouable en une heure et demie, simple mais pas simpliste, courte mais pas tronquée. Pour une petite partie sur le pouce, une montée d'adrénaline expresse, une intrigue à démêler vite fait, bien fait. Parce que le JdR est plus souple qu'on veut bien le croire, parce qu'il permet aussi de s'amuser vite et bien. Voilà le pari de ce nouveau format.

Top chrono !

Le concept derrière cette mini-aventure vous permet d'utiliser l'urgence de la situation pour faire accélérer le jeu. L'antidote doit être fourni très rapidement ou les victimes vont mourir. Dès qu'ils ont pris conscience de ce fait, maintenez vos joueurs sous pression.

Le varan

NC 1

FOR +1 **DEX** +2* **CON** +1*

INT -4 **SAG** +2* **CHA** -2

DEF 14 **PV** 19 **Init** 17

Morsure +4 **DM** 1d6+1

Pour une aventure de niveau 2, ajoutez la **Voie du prédateur rang 1**

Pour une aventure de niveau 3, ajoutez un varan.

Scène 2 : La grotte aux champignons

Lisez le texte à voix haute :

La direction indiquée par le moribond vous mène dans la forêt sur un petit sentier sur lequel vous remarquez que s'étend une trace détrempée. Une centaine de mètres plus loin, vous débouchez sur une clairière au pied d'une colline. Le cadavre d'un homme totalement desséché est étendu sur le sentier. Il marque la fin de la piste humide et tend une main racornie vers l'orifice obscur qui s'ouvre dans le flanc rocheux de la colline.

Le corps est celui de Varloth, le rôleur de la bande. Il est mort. Les efforts inhumains qu'il a déployés pour ramper jusqu'à la grotte l'ont tué.

L'entrée de la grotte est basse et il faut se courber pour y pénétrer. Les murs suintent d'humidité et le sol est glissant. On entend seulement le plic-ploc régulier des gouttes d'eau qui tombent sur la pierre.

Le boyau tortille sur une vingtaine de mètres de long, laissant la lumière du jour loin derrière. Si les personnages ne sont pas nyctalopes, c'est le moment de trouver un moyen d'éclairage.

Le tunnel débouche sur une salle souterraine assez vaste, mais toujours aussi basse de plafond. Une sorte de faille horizontale entre deux strates de pierre. De nombreuses colonnes naturelles occupent l'espace et empêchent de voir la salle dans son ensemble. Des stalactites et des stalagmites émergent du sol et de la voûte, mais la plupart ont été brisées à leur

extrémité. Une odeur assez forte, imprègne les lieux. Sans doute des excréments ou de la charogne.

La créature : La grotte est occupée par un varan géant de 2 mètres de long. Le lézard a l'habitude que l'aubergiste lui apporte un morceau de charogne pour distraire son attention. C'est pourquoi, il n'attaque pas immédiatement, attendant de voir si on lui lance de la nourriture. Comme ce n'est pas le cas, il attaque au bout de 2 tours. Il est de la même couleur que la pierre, aussi faut-il réussir un test de SAG difficulté 17 pour le repérer avant qu'il n'attaque. Combattre dans un espace aussi exigu nécessite l'emploi d'armes très courtes : une arme à 2 mains impose un malus de -5 en attaque et une arme à une main longue (1d8 de DM) un malus de -2.

Les champignons : Dans un coin puant, des champignons « *peau de crapaud* » poussent sur les excréments du varan et, disséminés entre eux, quelques champignons jaunâtres. Ces derniers ont pour particularité de bleuir une dizaine de minutes après la coupe. Au bout du même laps de temps, la peau qui a été exposée au contact de ces champignons développe des tâches violettes. Les deux variétés de champignons perdent leurs propriétés 24 heures après avoir été cueillies.

Les charognes : Si un PJ au cœur bien accroché (test de CON difficulté 10 pour s'approcher sans vomir) examine le charnier, un test d'INT difficulté 10 permet de comprendre qu'il s'agit de quartiers d'agneau proprement découpés et non pas de proies naturelles. L'un des morceaux date de la veille. Si un PJ trouve le courage de fouiller dans le charnier (test de CON difficulté 15), il aura la surprise de faire une macabre découverte : un crâne et des ossements humains. Ce sont les restes d'un client

trop curieux qui avait surpris le petit manège de la bande.

Le magot : Au fond de la grotte, dans un trou sous une pierre, se trouve une cassette métallique très solide. Un test de SAG difficulté 10 est suffisant pour la trouver si le personnage sait ce qu'il cherche. La difficulté est de 25 si le personnage réalise une fouille ordinaire. La clef de la cassette est à présent en possession de Givrien. La serrure est munie d'une aiguille empoisonnée (4d6 DM test de CON difficulté 10 pour 1/2 DM). Elle contient 120 pa, des bijoux pour une valeur de 500 pa et un anneau magique de votre choix (voir Objets de pouvoir dans le *Hors-série Casus #1*, p.204). Les bijoux pourraient éveiller les soupçons d'un personnage suspicieux. Ce sont manifestement des effets personnels : bagues, broches, bracelets et autres colliers de faible valeur, notamment deux alliances gravées du prénom des époux et un collier en forme de cœur portant la mention « *À ma tendre Lizelle, avec tout mon amour* ».

Scène 3 : Les bandits

La dernière scène est ouverte et dépend de ce que les joueurs ont compris.

Si les personnages soignent les bandits en leur faisant manger les champignons jaunes, ils ont besoin de 15 minutes pour retrouver l'usage de leur corps. Pendant ce temps, les personnages qui ont manipulé les champignons jaunes voient la peau de leurs doigts devenir violette. Peut-être feront-ils le rapprochement avec le cadavre de l'aubergiste. Les bandits subissent une pénalité de **-2 à tous leurs tests** pendant 12 heures.

Lorsque vous revenez à l'auberge, les malheureux sont dans un état affreux. Vous peinez à croire qu'un être humain puisse survivre à cela.

Ils sont incapables de mâcher et vous êtes obligés de leur donner de petits morceaux de champignon écrasés dans beaucoup d'eau. Toutefois même s'ils semblent plus morts que vivants, le traitement est efficace. Ils cessent de perdre leurs fluides et sont bientôt assez vigoureux pour se précipiter au puits et s'hydrater de tout leur saoul. Ces étranges petits champignons jaunes sont miraculeux, même s'ils ont taché vos doigts d'une couleur violette qui semble indélébile.

Dès qu'ils sont sur pied, Givrien ordonne à ses hommes de fouiller l'auberge à la recherche du magot. La fouille est brutale : mobilier brisé ou renversé, trous dans les murs. Si les PJ s'interposent ou posent trop de question, Givrien leur conseille de se mêler de leurs affaires et de déguerpir. Il va jusqu'à leur donner une pièce d'argent pour leur aide (!), mais il ne faudrait pas trop le pousser pour que l'affaire tourne à l'affrontement. Au bout d'une heure de fouille, il pense à la grotte et se dirige là-bas avec ses hommes. Si la cassette y est toujours cachée, il s'en saisit et les bandits disparaissent dans la forêt.

Si les personnages capturent les bandits avant ou après les avoir soignés, ils peuvent apprendre toute l'histoire en les interrogeant. Pour cela, il faut réussir un bon *roleplay** et/ou quelques tests d'intimidation (CHA difficulté 20 contre Givrien, difficulté 15 contre les autres membres du gang). C'est alors aux joueurs de décider ce qu'ils vont faire des prisonniers. Les ramener à la justice, à la ville la plus proche rapporte 10 pa par brigand. Quant aux taches violettes sur les doigts, elles partent à la prochaine pleine lune !

Laurent « Kegrin » Bernasconi

Les bandits

Bandit (2 à 4)

NC 1/2, créature humanoïde

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 14 PV 9 Init 12

Épée courte +2 DM 1d8+1

Arc (30 m) +2 DM 1d6

Givrien

NC 1, créature humanoïde

FOR +3 DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +2 CHA +1

DEF 15 PV 15 Init 10

Épée longue +4 DM 1d8+3

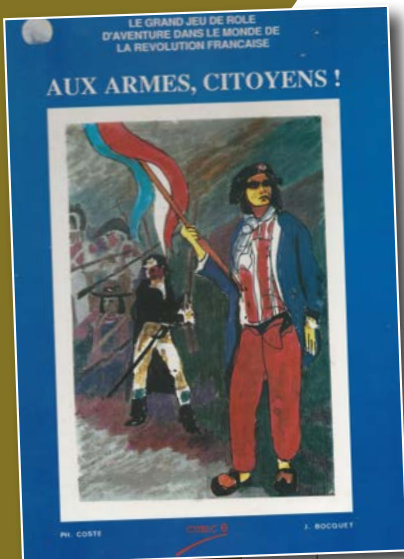
Arc (30 m) +1 DM 1d6

Pour une aventure de niveau 1, 2 bandits ont survécu.

Pour une aventure de niveau 2, les 4 bandits survivent.

Pour une aventure de niveau 3, ajoutez un rang de boss à Givrien.

* voir notre *MJ Only* dans CB#9. Cette demande a été expressément formulée par monsieur Marc S. (sans vouloir le nommer !).



ARCHÉO-RÔLISME

aux armes, CITOYENS !

Formez vos bataillons

1988, il était temps que l'événement le plus marquant de l'histoire de France trouve ses héros rôlistes. Prenez vos fourches et venez battre le pavé de la Bastille.

Dans cette rubrique, nous avons pour habitude de toujours parler de jeux ayant marqué leur époque - en bien ou en mal - mais des jeux qui ont laissé une trace dans le paysage ludique. Une fois n'est pas coutume, l'archéo-rôlisme se consacre ici à un jeu passé quasiment inaperçu à l'époque et dont bien peu se souviennent encore. Alors pourquoi en parler, me direz-vous ? Parce que ce jeu aborde un des thèmes les plus marquants et les plus forts de notre histoire et il nous paraît légitime de se demander pourquoi il n'a pas marché. Certes, les illustrations et la maquette sont une horreur absolue... mais ce ne peut être la seule raison !

Marchons, marchons

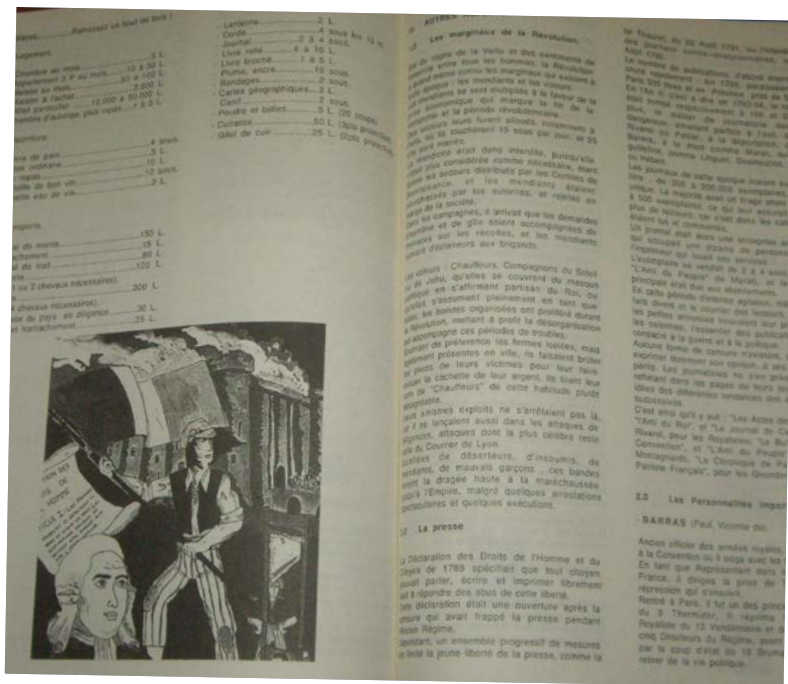
Étonnamment sous-représentée en JdR (voir marge), la Révolution Française se prête pourtant parfaitement au jeu d'aventure : intrigues politiques et économiques, guerres latentes, assassinats à tous les coins de rues, misère et opulence qui se côtoient, tout ceci dans un climat social au bord de l'implosion. Sorti à l'occasion du bicentenaire de la Révolution Française, *Aux Armes, Citoyens !* se positionne comme un jeu d'initiation et d'introduction à cette partie de l'Histoire de France, mêlant rappels historiques et aventures rôlistiques. Appétissant !

Du moins, c'était l'ambition ouvertement affichée. Le côté initiation au JdR est relativement bien traité au niveau règles. Le livre est bien écrit et s'accompagne de nombreux textes aidant à la découverte de notre hobby et de la façon d'y jouer. Le début de l'ouvrage s'ouvre par exemple sur une transcription d'une partie facile à appréhender, ainsi que sur une aventure pour mettre dans l'ambiance (bien que montrant essentiellement le versant « action » du jeu).

Le système est également simple à prendre en main. Classique, il s'appuie sur cinq caractéristiques (Force, Intelligence, Dextérité, Endurance et Apparence), des valeurs secondaires pour le combat (Attaque, Parade et Esquive) et un ensemble de compétences. Ces dernières dépendent principalement du choix de carrière du personnage, mais d'autres sont laissées au libre-choix. Le test de compétence s'effectue avec 2D6 (D100 pour la version avancée), de même que les combats. Certains éléments sont assez étranges néanmoins, comme la parade qui ne dépend pas de la compétence en armes, mais simplement des caractéristiques. Dans l'ensemble, ça tourne bien.

La progression des personnages est plus originale et se divise en deux voies : action et réflexion. La première permet d'obtenir de l'expérience





Une révolution boudée

Hormis *Aux Armes, Citoyens !*, seuls trois jeux se sont intéressés à la Révolution Française, tous fantastiques (nous en oublions peut-être certains... n'hésitez pas à nous contacter si c'est le cas !). *Khaos 1795* propose une uchronie où un ceil, l'être suprême, est apparu au dessus de Paris après la mort de Robespierre, plongeant l'époque dans une lutte contre son clergé. *Brumaire* offre aussi une uchronie dans laquelle la thaumaturgie occupe une place majeure. Enfin, *Stella Nova* (à paraître) propose un cadre futuriste dont la société est calquée sur celle de la Révolution Française. Trois approches hors du cadre historique, mais néanmoins originales.

lorsque le joueur fait avancer l'aventure, tandis que la seconde donne des PE si le joueur a une idée ou fait une action « intelligente », même si celle-ci n'a pas d'influence sur le scénario. Ainsi, tous les types de personnages (et d'actions) ont leur importance et les joueurs n'attendent plus bêtement les scènes de combat. Inhabituel pour l'époque, où l'action était très souvent privilégiée.

Sur les pas des chouans

Ce n'est donc pas du côté du système, à la hauteur pour l'initiation, qu'il faut chercher les raisons de l'échec. Dans un jeu s'adressant à des débutants, il est déterminant que le contexte soit bien pensé. Et sur ce point là, *Aux Armes, Citoyens !* passe un peu (c'est

un euphémisme) au travers. En effet, la période, bien qu'abondamment étudiée à l'école, est finalement vite oubliée par les jeunes têtes blondes et très méconnue des joueurs qui se sentent rapidement désespérés lorsqu'il s'agit de vivre des aventures dans cet environnement.

Le livre de base ne dresse que succinctement les bases historiques de la Révolution française, ne consacrant au sujet qu'une dizaine de pages, dont la moitié décrivant des personnages de l'époque. Le jeu seul ne suffit donc pas pour envisager pleinement les possibilités d'aventures. *Chouans et Vendéens* corrige légèrement le tir en s'intéressant à une région particulière, la Vendée, et aux nombreux événements qui s'y déroulèrent. Seul supplément du jeu, il se révèle donc indispensable pour le MJ.

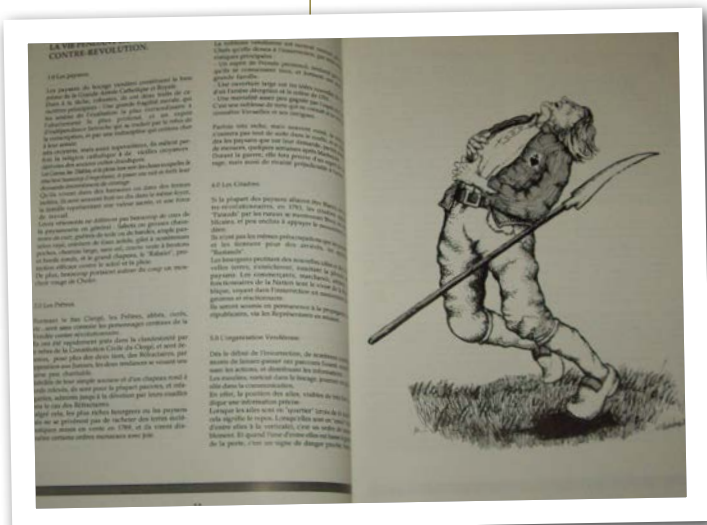


L'approche descriptive employée semble également problématique. Au lieu de traiter le contexte de manière chronologique, les événements faisant évoluer de mois en mois ou au jour le jour l'environnement de jeu quand les choses s'accélérent, les auteurs ont choisi de le traiter par thèmes. Au MJ ensuite d'essayer de tout remettre en parallèle, ce qui s'avère presque impossible en l'état. Ainsi, il semble difficile de positionner correctement les aventures dans l'époque historique et surtout d'interconnecter les lieux dans une vue d'ensemble. Un MJ débutant est vite perdu, ce qui est pour le moins ennuyeux pour un jeu d'initiation.

Certains éléments abordés sont pourtant des moteurs majeurs d'aventures. Le supplément s'intéresse par exemple à un aspect moins médiatique de la Révolution, la suppression des ordres religieux par l'Assemblée Constituante et la mise en place d'une Constitution Civile du Clergé. Cet épisode qui imposait aux prêtres de prêter serment à cette nouvelle constitution (ils seront surnommés les jureurs) et qui poussa les réfractaires à la clandestinité de leur prêche, est réellement porteur dans un contexte oscillant entre la laïcité exacerbée des révolutionnaires et le conservatisme farouche des royalistes.

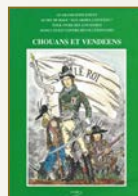
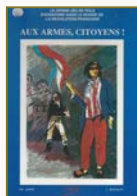
Vivre la révolution

Heureusement, il existe des façons plus ludiques d'introduire du contexte de jeu. *Aux Armes, Citoyens !* offre des scénarios intéressants à ce niveau là, fournissant les éléments complets pour appréhender correctement les lieux d'aventures. Les scénarios trouvent principalement leur origine dans les complots royalistes et/ou révolutionnaires et les intrigues s'appuient résolument sur les personnages ayant fait l'Histoire. Ils plongent donc les PJ dans des interactions politico-religieuses palpitantes, bien loin des explorations de donjons déguisées.



Bitume
Simulacres
Avant Charlemagne

Légendes Celtiques
Zone



Prédateurs

1986

1987

1988

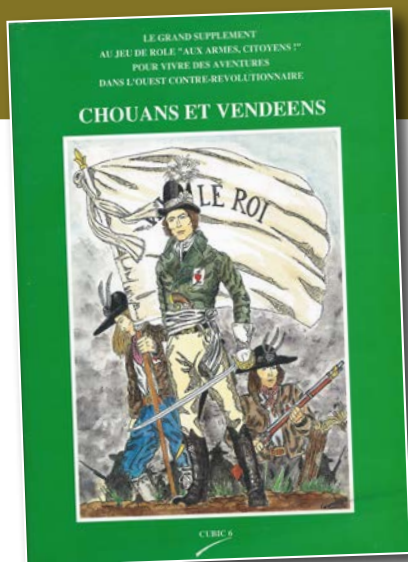
1989

1990

Repères chronologiques

Un monde de superstitions

Cette période de l'histoire est logiquement associée à la Révolution Française et aux années qui l'ont suivie. Pourtant, hors des villes, la période est avant tout celle de la paysannerie, avec tout ce qu'elle entretient de croyances et traditions, pour ne pas dire de superstitions. Alors pourquoi ne pas jouer dans une révolution plus mystérieuse tout en conservant une vraie trame historique ? Si vous vous lancez là-dedans, *Les évangiles du diable* (C. Seignolle) grouille d'idées de scénarios du terroir.



Les deux scénarios du livre de base sont essentiellement urbains, avec des enquêtes plus ou moins approfondies. Le premier est un bon scénario d'introduction, assez dirigiste, qui lance les PJ à la recherche d'un prêtre enlevé par les républicains. Le second, complexe, s'adresse à des joueurs plus expérimentés, leur demandant une certaine diplomatie et un bon esprit de déduction pour déjouer un complot pour le moins alambiqué.

Chouans et Vendéens propose un scénario où les PJ devront récupérer un

ancien bijou familial pour éviter un conflit majeur. Un grand sens du relationnel est impératif pour ne pas froisser les sensibilités des protagonistes, échaudés par une vieille embrouille familiale, ainsi que pour éviter de se faire démasquer par les espions républicains. C'est un scénario, une fois encore, à réserver à des joueurs expérimentés.

Le supplément fournit aussi une dizaine de synopsis de scénarios pouvant être reliés entre eux. Le MJ peut, par exemple, exploiter la piste des trafiquants de sels, fil rouge pouvant amener de belles situations de jeu entre enquêtes et repréailles des bandits. Bien que pour la plupart intéressants, ces synopsis demandent un travail conséquent pour les rendre jouables. Voilà donc où le jeu aurait échoué : alors qu'il se présente comme idéal pour l'initiation, il nécessite des joueurs expérimentés. Eh oui, le cul entre deux chaises, on n'est jamais bien assis et on finit par tomber. C'est dommage, l'époque aurait mérité mieux et le jeu s'annonçait prometteur.

Géraud « myvyrian » G.

Le coin de l'antiquaire

Bien que peu fréquents sur les sites classiques d'occasion, le livre de base et son supplément ne se vendent pas très chers. Le manque d'intérêt qu'ils suscitent en est certainement la cause. Comptez une vingtaine d'euros pour le livre de base, et une trentaine pour le supplément.

PORTRAIT DE FAMILLE

HYSTOIRE DE FOU

Une claque schizo-ludique

1998. Denis Gerfaud quitte les Hautes Terres du rêve pour mettre en scène le commun des mortels. Mais, avec lui, le rêve (et le délire) n'est jamais loin...
Oubliez votre réalité et jetez-vous dans une vaste folie « sublogique » !

Gerfaud, ce nom vous évoque certainement des dragons endormis, des groins, des zyglutes et des lieux sans queue ni tête. L'auteur de *Rêve de dragon* nous a également livré un jeu tout aussi onirique, mais flirtant cette fois avec les méandres de l'esprit humain. Pour l'apprécier, il faut accepter de nager à contre-courant, d'oublier ce que l'on connaît du JdR pour s'intéresser à ses chemins de traverses. Car oui, *Histoire de fou* (HdF) est un jeu qui sort de l'ordinaire. Il joue avec la réalité et les réalités, avec la folie et le rêve, et mélange tout ça pour faire vivre des aventures rocambolesques. Dans HdF, il faut oublier ses certitudes.

Contemporain inclassable

Très souvent, les petits textes en tête de chapitre visent à poser une ambiance, avec plus ou moins de réussite. Parfois, ce sont des exemples de partie, écrits là encore plus ou moins brillamment. Et souvent, le lecteur saute cette partie. Pourtant, certaines de ces introductions sont tellement inspirées qu'elles résument à elles seules l'intégralité du jeu, de son âme. En quelques pages, l'auteur nous dévoile toutes les facettes de ce que l'on va trouver. Voilà comment Denis Gerfaud nous envoie son nouveau bébé à la face.

D'ailleurs, il aurait été bien compliqué d'expliquer ce jeu autrement car HdF est un contre-pied à tout ce que l'on a (ou avait) l'habitude de lire. Il propose des

aventures contemporaines se déroulant dans notre monde, où l'on incarne des gens tout ce qu'il y a de plus ordinaire (moi, vous, votre belle-mère... ah non, pas elle !). Du moins, au début. Car, très vite, ces gens de tous les jours vont être confrontés à une « crise », un passage dans un monde loufoque fait de fantasmes et de cauchemars, le tout ponctué d'éléments de leur réalité auxquels se rattacher. Ils se noient alors dans des délires ubuesques dont ils vont devoir s'extraire.

Mais comment y jouer ? Car, même si le talent d'écrivain de l'auteur est bien là – du grand Gerfaud – ce jeu est difficile à appréhender de prime abord. Tout est bien expliqué et, sur le fond, cela semble simple, mais le délire pur, comme il est présenté, est une des choses les plus dures à mettre en scène et demande une excellente capacité d'improvisation du MJ. En définitive, ce jeu est aussi intimidant à faire jouer qu'il attire et passionne à la lecture. Qu'il aime ou qu'il déteste, le rôliste ne restera pas indifférent à sa crise d'HdF !

Et qu'est-ce qu'une crise plus exactement ? C'est le terme désignant le scénario, la période où la réalité bascule vers « autre chose ». Bien que le PJ puisse déjà être dans un environnement délirant (l'entrée en délire peut être soudaine, comme en s'endormant, ou progressive, l'environnement se teintant progressivement d'éléments « étranges »), il décide quand il entre en crise (et donc entre vraiment dans le scénario à proprement parler). Son but ensuite sera alors d'en





sortir. Y rentrer pour en sortir ? Gné ? Oui, car pour sortir d'une crise, il faut avoir conscience d'y être. Logique.

Pour cela, il existe la *Perception Subliminale de la Vraie Réalité* (PSVR), un instant fugace pendant lequel le PJ sait qu'il observe la réalité au sein de son délire. Pratiquement, la PSVR indique la quête qui doit être accomplie pour sortir de la crise (par exemple, assister à un baiser de cinéma entre une jolie blonde et un homme en costard cravate). Le reste du scénario consistera donc à mettre en place les

éléments pour reproduire cette scène en tenant bien compte de la logique intrinsèque au délire (la « *sublogique* »). Ceci induit, de fait, un certain dirigisme et bride une partie des libertés des joueurs. En même temps, cela évite de partir dans des délires toonesques sans but.

Technique estompée, ludisme retrouvé

HdF étant un jeu d'ambiance et de *role-play*, le système doit être le plus →

Le coin de l'antiquaire

Bien que n'étant plus édités, le jeu et ses suppléments sont encore tous disponibles neufs sur le site de l'éditeur Nestiveqnen (<http://www.nestiveqnen.com/publications.html>). Pour les curieux, le jeu est également disponible en PDF gratuit et légal sur Rêves d'Ailleurs (<http://www.forum.reves-d-ailleurs.eu/viewforum.php?f=67>).

discret possible. En cela, une fois encore le jeu est une réussite : D20 classique sous une compétence ou une caractéristique. Pas de surprise du côté des caractéristiques et un système de compétences ouvert (pas de liste exhaustive). Par contre, deux éléments amènent un vrai plus. D'une part, les compétences se calculent en pourcentages des caractéristiques (50, 75 et 100%), ce qui évite les compétences trop faibles (et, du coup, sans intérêt). D'autre part, le joueur ne choisit que sa compétence professionnelle au départ. C'est en cours de jeu, lorsque la situation nécessite une compétence, que le PJ peut l'apprendre. À nouveau, pas de compétence inutile.

La grosse originalité de la mécanique repose sur le concept de « *Mot de démente* ». Ce mot est un véritable outil, ou plutôt une boîte à outils, qui permet de déclencher des effets démentiels. Il peut s'agir de recommencer une action ou d'améliorer ses chances de succès grâce à « *l'énergie démentielle* ». Ou bien encore de nier l'apparence des choses ou lui redonner son aspect réel (« *incrédulité* »), de nier sa douleur et de réduire l'état de choc d'un compagnon, voire de quitter la crise en invoquant les vapes. *Incrédire*¹ et invoquer les vapes sont deux des ressorts principaux du jeu.

*Incrédire*¹ un objet ou une créature revient à les montrer sous leur vrai jour : un vélo au guidon remplacé par des cornes acérées redevient aussitôt le sac de cacahuètes qu'il était. Le risque d'incrédire tout et n'importe quoi est d'incrédire un objet utile pour accomplir la quête et donc ne plus pouvoir réussir à sortir de la crise. Dans ce cas, de même que si les PJ se retrouvent dans une impasse, ils peuvent invoquer les vapes. Ils tombent alors inconscients et se réveillent au début de la crise. Ils ont la possibilité de recommencer, plus vite, en évitant de refaire les mêmes erreurs.

Le jeu est prévu pour jouer en campagne plus qu'en *one-shot*. Or, déclencher les

effets démentiels conduit à des points de crise et à un état de choc possible. Dans ce cas, le personnage va tendre soit vers la schizophrénie, soit vers la paranoïa. Il rentre en crise dans la crise, rajoutant de l'hystérie ou de la dépression à la folie environnante... Heureusement, cet état de choc a, en général, une durée limitée. Dans *Hystoire de fou*, un des plus gros dangers vient du personnage lui-même et de ce qu'il pense être réel dans son délire. Tout ceci crée des séances de *roleplay* mémorables où le joueur peut s'en donner à cœur joie.

La gamme

La gamme est courte et tous les ouvrages méritent largement que l'on s'y intéresse. Outre le livre de base, la gamme comprend un écran et un livret additionnel (nouvelles règles et scénario) et une campagne traduisant bien l'ambiance du jeu. C'est certainement de cette manière que *HdF* prend toute sa profondeur, la crise se mêlant à la réalité et les joueurs ne sachant plus quand ils sont revenus à la réalité.

- **Le livre de base** : de la maquette soignée restituant parfaitement l'ambiance attendue aux illustrations saugrenues, en passant par une fiche de personnage carrément tordue, le livre dans son ensemble est pensé pour plonger le lecteur dans le délire absolu. Il fournit trois crises pouvant être jouées indépendamment, mais prenant toute leur saveur en campagne. Elles plongent les PJ dans une folie qui monte crescendo et sont intéressantes pour l'initiation au jeu et à ses subtilités. En général assez directives, elles laissent peu de possibilités d'échouer. La seconde, plus ouverte, demande de la réflexion tout en restant accessible à des débutants. Ces crises soulignent surtout l'importance de la PSVR et le cheminement sublogique que doivent acquérir les joueurs. Ces crises jouent aussi avec des décalages du temps, forçant les joueurs à se creuser les méninges hors crises.

¹ Néologisme propre à *HdF*.



• **Des recettes de la folie** : écran + livret NGB de 61 p. Magnifiquement illustré par Emmanuel « Mr. Würm » Roudier, l'écran rend toute la dimension « *hystéronirique* ». Il présente les tables habituelles aidant à la création du personnage et au jeu (notamment les tables de Saint Frusquin pour « habiller » les PJ en crise), mais également des éléments propres à la réalité alternative subsistante où se déroulent la majorité des crises (la *Fédération Réaliste des Républiques Frankofones*, *FRRF*).

Le livret introduit de nouvelles notions, comme la *Révélation Sublogique de la Vraie Preuve* (RSVP), une alternative à la PSVR (voir marge page précédente). Il présente également un nouvel effet démentiel : traverser un miroir pour se retrouver ailleurs (une créature « amie » peut également sortir du miroir), un ressort scénaristique ou une voie de secours non négligeable. Dans l'ensemble, ce supplément enrichit considérablement les mécaniques de jeu, alors interdiction de faire l'impasse dessus.

Une autre partie importante est consacrée à la *FRRF*, fournissant un background qui manquait au jeu. Il décrit sa géographie, son histoire, sa géopolitique, sa société, ses habitants, sa terrible police aux relents de Gestapo, etc. Il évoque la place de la *FRRF* dans les crises car son ombre est présente sur l'ensemble des crises. Les joueurs pourront ensuite découvrir la *FRRF*

au cours de la campagne en six crises empreintes d'*Alice au Pays des Merveilles* (Alice tient le rôle de mentor à la place du Lapin Blanc), campagne dans laquelle les nouvelles règles et pouvoirs démentiels pourront s'appliquer.

• **Pas de caténaires pour les mam-mouths** : livre NGB de 80 pages Alors que les scénarios des autres ouvrages se jouaient aussi bien séparément qu'en campagne, Denis Gerfaud nous offre ici une vraie campagne où chaque scénario s'imbrique aux précédents pour former un tout cohérent. Les crises débutent à Plussac, une commune fictive du Périgord, et vont entraîner les PJ dans divers lieux où plane l'ombre de la *FRRF*. Les éléments communs (froid omniprésent, PNJ identiques, mais n'occupant jamais le même rôle, trains/créatures et autres dinosaures, etc.) se révèlent importants pour la compréhension du tout. Les joueurs devront être attentifs à tous les détails car des indices se cachent dans chaque crise. Il s'agit donc ici d'une vraie campagne, qui nécessite des PJ prêts à s'investir à fond. La force de l'ouvrage est sa montée progressive en complexité, permettant de s'en servir comme initiation à *HdF*. Certaines crises sont de petits clins d'œil, comme l'exploration d'un « *donjon fantasy* ». Le seul bémol de la campagne est l'absence des mécaniques de jeu présentées dans *Des recettes de la folie* (RSVP et miroir, en particulier).

Géraud « myvyrian » G.

La Révélation Sublogique de la Vraie Preuve (RSVP)

Pour sortir de la crise, au lieu de réaliser une scène que le personnage a perçue comme faisant partie de la réalité et qu'il doit à tout prix vivre, il lui faut prendre conscience qu'un élément du décor appartient à la réalité vraie. Malgré toutes les preuves de l'invéraisemblance de l'environnement, seule cette preuve irréfutable peut le convaincre qu'il est dans la crise et l'aider à en sortir (comme quand Alice de Lewis Carroll se rend compte que les cartes ne sont vraiment qu'un paquet de cartes). Chercher cet élément fait partie d'une quête qui s'accomplit lorsque le PJ voit cet élément. La différence essentielle entre PSVR et RSVP est la cible visée (respectivement, après-crise/la situation où le PJ se trouve après la crise, et le délire/négation du délire lui-même). Ces deux versions de fin de crise permettent d'alterner efficacement les structures de crises/intercrises.

AUTEUR DE JEU

FRÉDÉRIC HENRY

« Je ne suis pas un joueur de jeu de plateau ! »

Frédéric Henry a le vent en poupe. Après avoir signé quelques gros succès du jeu de société dont le lien avec le JdR paraissait très éloigné, le voilà qui s'attaque à une licence mythique et appréciée des rôlistes : Conan le Barbare ! Son jeu de plateau avec figurines – en cours de financement participatif à l'heure où vous lirez ces lignes – révèle des liens évidents avec le JdR et c'est donc avec un plaisir certain que nous avons écouté ce charmant auteur nous parler de Conan, du JdR et de sa vie d'auteur atypique.

Fred Henry's Digest

Frédéric Henry est l'auteur de *Les Bâtisseurs*, *Timeline*, *Cardline*, *The Adventurer*. En quelques années, il est devenu un auteur reconnu du milieu du jeu de société, aux côtés des Bruno Faidutti ou Bruno Cathala.

Casus Belli : Bonjour Frédéric. Pour les lecteurs de *Casus* qui ne te connaissent pas, peux-tu nous retracer tes faits d'armes dans le milieu jeu de société ?

Frédéric Henry : Alors, j'ai commencé à être auteur de jeu de société en 2005 avec un petit jeu sans prétention qui s'appelle *Red Hot Silly Dragon* chez Tilsit, puis j'ai enchaîné avec *Megamix*, toujours chez Tilsit. Ensuite, j'ai eu une période creuse de 3 ans avant de publier *The Adventurers 1* et 2.

CB : C'est ce jeu-là qui t'a fait connaître, non ?

FH : Oui, c'est d'ailleurs à l'occasion de sa sortie à la Gencon que nous nous sommes croisés la première fois ! Le premier *The Adventurer* est sorti chez AEG [NdIR : éditeur américain du *Livre des 5 Anneaux*] et le second chez FFG.

CB : Comment se retrouve-t-on à publier un jeu chez un gros éditeur américain alors qu'on est un petit français qui débute ?

FH : Tout simplement parce que les éditeurs français l'avaient refusé ! *The Adventurer* avait été présenté à Marc Nunes [NdIR : voir notre interview rétro dans CB12 page 224] et Croc d'Asmodee, et ils n'avaient pas aimé du tout ! (rires) En fait, c'est David Preti, que j'avais rencontré à Paris et qui faisait le développement et

cherchait un éditeur pour nous qui a présenté le jeu à Marc et Croc. Il l'a ensuite présenté à AEG qui a beaucoup aimé et l'a tout de suite fait ! Et ça a très bien marché ! Ensuite, AEG a eu des problèmes de trésorerie et FFG s'est proposé de racheter la licence à AEG, ce qui explique que le 2 se soit fait là-bas. Pendant ce temps, j'ai fait un petit jeu anecdotique mais que j'aime beaucoup chez Rackham et qui s'appelle *Rush & Crush*. Malheureusement, c'était la fin de Rackham... J'ai enchaîné chez Ystari avec un jeu qui n'a pas marché non plus, *Asteroyds*, qui était assez hideux... ou spécial, on va dire ! Au même moment, j'ai sorti *Timeline* chez Asmodee, ce qui a été une vraie locomotive pour moi. Peu après *Cardline*, qui a été une petite locomotive aussi, j'ai signé *Wordz*, un jeu de lettres qui a foiré mais que j'aime bien. Enfin, j'ai fait *Bâtisseurs*, qui a été une grosse réussite et, du coup...

CB : ...tu t'apprêtes à sortir un gros jeu de plateau : *Conan* !

FH : Oui. Là, c'est vraiment un gros jeu de plateau !

CB : C'est un peu ton retour à la figurine après *The Adventurers*, qui proposait de très belles fig prépeintes dont, je pense, on a parlé dans *Casus*.

FH : Oui. Quelque part, *The Adventurer* était une première tentative dans





“ Écrire des JdR, je me suis toujours dit que c'était inaccessible. ”



ce domaine. C'était le début de la mode des « mix » jeu de plateau/jeux de figurines. Le début des figurines « *de qualité* » dans le jeu de plateau. On allait au-delà du simple pion. En fait, j'ai l'impression que l'avenir du jeu de plateau à l'américaine est vraiment dans cette synergie entre figurines et plateau et que l'on va avoir de plus en plus de mal à définir ce qui est un jeu de figurines et un jeu de plateau. Sauf peut-être en décrétant que la présence stricte d'un plateau définit le jeu de plateau... La frontière devient de plus en plus ténue. D'ailleurs, c'est amusant, mais le remplacement des cases par les zones, par exemple, c'est vraiment une façon de se placer entre la case et l'absence de case. On est un peu dans le plateau, mais cela ne ressemble plus aux plateaux divisés en cases.

CB : Qu'est-ce qui t'a amené à créer un jeu sur *Conan*, qui n'est pas forcément une licence hyper accessible ?

FH : Déjà, *Conan*, c'était surtout une licence qui était un peu morte ! L'idée remonte à la Gencon 2009, où j'ai rencontré Léonidas Vesperini [*Ndlr : rédacteur en chef de Ravage et contributeur de longue date de Casus Belli*]. Nous avons discuté des projets qu'on aimerait bien faire. Nous aimions tous les deux les zombies - mais *Zombicide* est sorti peu de temps après - et on adorait *Conan*, le côté *Heroquest* moderne qu'on pouvait lui donner. En fait, on voulait refaire un *Heroquest*, mais qui soit plus actuel en termes de gamedesign. Un truc qui soit « *profond* » sans être lourd.

CB : C'est vrai qu'on ressent bien la filiation, notamment avec le rôle de « *l'Overlord* ». ➔

“ Pendant très très longtemps, ma vie se résumait au JdR. ”



FH : Oui. Le truc, c'est qu'il fallait un « Overlord » [NdIR : sorte de maître de jeu qui joue tous les monstres et s'oppose donc aux joueurs], alors qu'on est dans une période où les intelligences artificielles marchent très fort et où l'on joue souvent sans maître de jeu. Le rôle de l'Overlord est toujours celui que personne ne veut jouer ! Ce que je peux reprocher à un jeu comme *SpaceHulk* ou *Space Crusade*, par exemple, c'est que prendre ce rôle, c'est un peu la punition. Il fallait donc faire quelque chose pour que jouer l'Overlord devienne vraiment motivant. C'était le vrai défi ! Qu'il ne soit pas juste un animateur de partie. Il fallait en faire quelqu'un qui ne joue pas juste en réaction aux joueurs, quelqu'un de proactif, qui a ses propres buts, ses propres missions et qui se tient sur un pied d'égalité avec les joueurs.

CB : À ce moment-là, avec *Léonidas*, vous étiez plus sur l'esprit *Conan* ou sur celui de *Heroquest* ?

FH : Pour nous, *Heroquest*, c'était *Conan* sans la licence. (Il réfléchit.) Je voulais du *Conan*, j'adorais *Conan*. J'adore le côté *Sword & Sorcery*, par opposition à la *High Fantasy*. J'aime bien le côté très réaliste, avec peu de magie et beaucoup de superstitions, la magie qu'on voit assez peu, sale. Et le côté un peu Lovecraftien aussi, puisque Howard était un de ses amis et qu'ils ont partagé leurs mythologies. Les créatures sont crades, j'aime bien ! Le but était donc vraiment de faire *Conan* et pas un nouveau *Heroquest*. Ce qui est marrant, c'est qu'à l'époque, on ne pensait pas du tout qu'on aurait les moyens d'obtenir la licence. Surtout que j'étais tout juste auteur à ce moment-là.

CB : Tu as fait du chemin depuis, c'était il y a plus de cinq ans !

FH : Oui ! J'avais très peu de moyen à l'époque. La question de la faisabilité ne se posait pas. Et tout cela était plus une envie. Je me souviens que j'étais en train de travailler sur un système

pour l'éditeur Days of wonder, avec qui j'avais envie de travailler. Je l'avais appelé *HeroSystem*, un terme déjà déposé dans le JdR, d'ailleurs, mais bref ! C'était un système pour jouer dans des univers qui sont des grands classiques, pour du *Robin des bois*, notamment. Finalement, avec quelques changements, cela pouvait s'appliquer à l'univers de *Conan* et j'ai donc commencé à retravailler ce système, sans vraiment l'espoir de pouvoir acheter la licence. L'idée s'était de signer avec un assez gros éditeur qui aurait les moyens de se payer *Conan*. À l'époque, on pensait évidemment à Asmodee, que je ne connaissais pas encore, sauf pour leur refus sur *The Adventurer* ! (rires).

CB : Tu as aussi essuyé un refus de Asmodee pour *Conan* ?

FH : Initialement, le jeu aurait dû être publié par le magazine *Ravage*, sauf que c'était le moment où *Ravage* a eu des problèmes assez importants [NdIR : avant d'être repris par le grand groupe de presse Tournon] donc nous nous sommes mis à la recherche d'un éditeur. On était sur le point de travailler avec Sans-Détour, qui voulait se lancer dans le jeu de plateau, mais une conversation avec Marc Nunès m'a finalement convaincu à l'époque... C'était intéressant parce que, à ce moment, il était sur le point de monter *Space Cowboys*. Il voulait monter une nouvelle boîte, une « différente », entre guillemets, et ça l'intéressait donc d'avoir un gros jeu *amértrash*, parce qu'aucune boîte française ne publiait d'*amértrash* - à part Edge qui traduisait les jeux FFG. Il m'a fait une proposition que je ne pouvais pas refuser et le jeu aurait dû se faire chez *Space Cowboys*. Nous avons travaillé pendant un an ensemble et, finalement, ça n'a pas marché parce que nous avions des avis radialement différents dans notre vision de *Conan*. Moi, je refusais l'idée d'un *Conan* sauce moderne ! J'aimais bien l'esthétique extrêmement classique et les lieux

emblématiques comme la taverne, les bateaux, etc. Cela a été un gros point de désaccord sur ce que devait être le jeu. Pas en termes de système, donc, mais en termes d'esthétique et de background. Je tenais absolument à ce que l'on respecte le background de Howard.

CB : On a d'ailleurs vu que tu travaillais étroitement avec Patrice Louinet, le spécialiste mondial des écrits de Howard, qui est français.

FH : Oui. C'est un mec dur, mais qui nous oblige à garder des directions. On est souvent dans le conflit... il y a des tensions, même ! Mais il a un côté jusqu'au-boutiste et, quelque part, c'est ce qu'on recherchait ! On voulait quelqu'un qui nous bride, qui nous dise : « Non ! Ça, vous ne le trouverez jamais chez Howard » ou « Ça, ça ne correspond pas à l'approche que Howard aurait eu de tel ou tel personnage, telle ou telle créature ». Ses propos sont toujours très argumentés et c'est vraiment l'approche que je voulais... quelque chose qui aurait été approuvé par Howard.

CB : Et donc, Marc et Space Cowboys t'ont laissé partir vers Monolith, un autre éditeur ?

FH : Comme on voyait que ça n'allait pas, Space Cowboys m'a laissé la licence, avec un remboursement des frais après le *kickstarter*, ce qui était vraiment plus que fair-play. Cela dit, comme tu le vois, je travaille chez eux, aujourd'hui ! En fait, le développement de *Conan* se fait toujours dans les locaux de Space Cowboys.

CB : Tu as même le sweat à capuche sur toi aujourd'hui !

FH : Oui ! (rires) Actuellement, les bureaux de Monolith sont pour moitié à Quimper, chez Bombyx et pour moitié à Paris, chez Space Cowboys. C'est bicéphale.

CB : Une belle alliance de talents ?

FH : Je ne sais pas, ce n'est pas à moi de le dire, en tout cas !

CB : Comment ça se passe, de bosser sur un projet aussi énorme, par rapport à ce que tu as fait avant ?

FH : Je me doutais que ce serait lourd à porter... mais pas autant ! En ce moment, c'est toute ma vie ! Ça prend 90% de mon temps de réflexion. C'est-à-dire que je me lève *Conan*, je mange *Conan*, je dors *Conan*...

CB : Et ça te plaît ou tu trouves que ça devient difficile ?

FH : Là, je trouve que ça devient lourd. D'un côté, ça me plaît parce que j'aime bien ce travail, mais je n'ai plus de vie depuis huit mois ! Et ce n'est pas une façon de parler, c'est vraiment le cas !

CB : C'est vrai que tu as fait beaucoup de déplacement pour présenter le jeu...

FH : C'est compliqué. Niveau vie personnelle, déjà que je ne voyais ma copine que tous les week-ends, avant... maintenant, les week-ends, c'est moi qui ne suis plus là... Ce n'est pas évident !

CB : Un engagement total, en fait !

FH : Oui, vraiment. Je suis très très content, mais je suis pressé que l'aspect développement s'arrête ! J'ai envie de voir le jeu, maintenant. J'ai envie d'y jouer et non plus d'y travailler.

CB : Un moment finalement classique dans le processus de création, non ?

FH : Oui, mais c'est la première fois que c'est aussi contraignant et que absolument toute ma vie se résume à un jeu. Je n'ai rien à côté. La journée, je développe. Le soir, je fais du playtesting avec des groupes. Le week-end, je fais des démos... Même quand je mange, je parle de *Conan*...

CB : Tu dois être pénible en ce moment, alors ?!!



Un kickstarter qui s'annonce déjà comme historique !

Quand vous lirez ces lignes, le kickstarter de *Conan* (<https://www.kickstarter.com/projects/806316071/conan>) aura déjà atteint des proportions impressionnantes. Nul doute que cette campagne restera dans les annales et sachez que si vous souhaitez y participer, vous avez jusqu'au 10-11 février, date de fin de la campagne de financement participatif.



FH : Non, je n'espère pas, mais si ça ne marche pas, par contre... Je vais vraiment avoir l'impression d'avoir perdu deux ans !

CB : À *Casus*, on a eu l'impression que ton système de jeu ressemblait beaucoup aux systèmes de JdR. Comment le vois-tu, ce système, par rapport au JdR ?

FH : Moi, de toute façon, je ne suis pas un joueur de jeu de plateau. J'y joue très très peu. En fait, je suis un gros joueur de jeux de lettres et de poker, voilà ! Ce sont des jeux aussi, bien sûr, donc je suis joueur, mais pas beaucoup aux jeux de plateau. Et pas du tout aux jeux de plateau à l'allemande.

CB : Quand tu parles de jeu de lettres, tu as des exemples ?

FH : *Jarnac*, le *Scrabble*, le *sudoku*... j'adore les jeux de lettres ! Par contre, je connais très peu de jeux de plateau. Mais j'aime bien travailler les systèmes de jeux de plateau, par contre. Je n'ai pas de vraie culture ludique mais je suis un gros joueur de JdR, même si je lis plus que je ne joue parce que, comme beaucoup, je n'ai plus beaucoup de temps.

CB : Comment as-tu commencé le JdR ?

FH : La première partie que j'ai faite, c'était du *Elric*, la boîte...

CB : *Stormbringer* !

FH : Exactement, *Stormbringer*, et ça a vraiment été une claque incroyable. Vraiment ! C'était un pote qui voulait me faire jouer, j'avais 14 ans. Il avait eu le jeu pour Noël mais, moi, ça ne me branchait pas. Tel qu'il me le présentait, j'imaginais que c'était une sorte de *Cluedo*, un jeu tout à fait classique de l'époque. Et le jeu de société de l'époque, ça ne voulait pas dire la même chose que maintenant ! En fin de compte, j'ai fini par accepter et, une semaine plus tard, j'achetais *Hawkmoon*... vu que je connaissais déjà le

système de règles [*Ndlr : le même que Stormbringer, dérivé du Basic System de L'Appel de Cthulhu*]. Et, par la suite, je n'ai jamais arrêté de jouer au JdR. Cela a forgé beaucoup de choses dans ma vie !

CB : Et tu n'as jamais voulu être auteur de JdR ?

FH : Et bien, c'est marrant, mais pour revenir à *Conan*, quand j'avais 17 ans, j'ai commencé à écrire un JdR et, au final, *Conan* s'en inspire beaucoup. Le système d'énergie que l'on dépense, c'était pareil. En fait, écrire des JdR, je me suis toujours dit que c'était inaccessible ! Déjà, je n'avais aucun réseau ! Aujourd'hui, en revanche, ça m'intéresserait de faire quelque chose. Bon, je pense que ça serait moins rentable que de faire du jeu de plateau, mais ça m'intéresserait !

CB : Ton système est donc basé sur celui de ton JdR... C'est pour cela qu'on ressent cette filiation quand on joue à *Conan* ?

FH : Oui ! Quand on voit la fiche du joueur, c'est clairement une feuille de personnage. L'expérience de jeu que je voulais, quelque part, c'est ce moment dans le JdR où tu sors les figurines pour jouer le combat dans la taverne, où tu traces un plan sur le papier et tu te lances dans l'action. Il n'y a pas de role-play, donc ce n'est pas du JdR, mais il y a un scénario, des objectifs, des effectifs et tu recrées de l'histoire. Tu as un synopsis, la partie commence et tu gères l'histoire.

CB : Il y a des actions qui ne sont pas seulement orientées sur le combat, par exemple...

FH : Oui ! C'était très important qu'on ne fasse pas que combattre, parce que ce n'est pas seulement un jeu de combat ! Les personnages ont d'autres points forts que le combat. Ils peuvent sauter, nager, ouvrir des portes, lancer des sorts, se cacher. Le combat est une



dimension importante du jeu mais ce n'est qu'une dimension. Honnêtement, un joueur peut faire une partie complète et s'amuser sans jamais sortir son épée. Il peut faire autre chose : crocheter des coffres ou des serrures, aller escalader une paroi pour aller chercher quelque chose... Tout ça sans devoir se battre.

CB : Parlons un peu de *Casus*, tu étais un lecteur, plus jeune ?

FH : Bien sûr ! D'ailleurs, la renaissance et la reconnaissance que retrouve *Casus*, c'est une très bonne nouvelle ! J'ai connu *Casus* quand il avait déjà abandonné la partie wargame. En gros, c'était l'époque de la sortie de *Stormbringer*. C'était toujours la première mouture de *Casus*, mais le magazine était déjà devenu très JdR.

CB : Autour des numéros 40-50, quand le virage JdR avait déjà largement été fait ?

FH : Oui, voilà, c'est ça ! C'était la grande période du JdR. Ma boutique s'étoffait de plus en plus, ça montait. On commençait à voir du JdR chez Gilbert à Paris. Le début des années 90. De grandes années !

CB : Tu disais que tu ne jouais plus trop actuellement...

FH : (Il coupe) Ce n'est pas ce que je voulais dire ! Je joue quand même une fois par mois !

CB : Mais tu es donc un joueur régulier !

FH : Oui ! Mais avant, je jouais quatre fois par semaine ! Au lycée, plus que deux fois par semaine ; à la fac, une fois par semaine. Il y a eu une cassure après la fac. Désormais, on est tombé à une fois par mois mais, heureusement, cela fait des années qu'on tient à ce rythme. N'empêche que j'aimerais pouvoir jouer plus souvent !

CB : Vous jouez à quoi ?

FH : Déjà, je ne joue pas du tout aux MMO et tout ça ! Nous, on joue à *L'Appel de Cthulhu*, à *Shadowrun*, évidemment, et dans des univers persos. En gros, dans mon groupe, chacun a créé son petit système de jeu. On joue dans des univers surtout contemporains, un peu de médiéval, du cyberpunk... c'est un truc que j'adore, le cyberpunk ! Ça a l'avantage du contemporain, le côté enquête, mais avec l'aspect imagination en plus ! On fait des campagnes sur un an à peu près, et chacun est MJ pendant un an.

CB : Tu es donc autant MJ que joueur ?

FH : Oui ! Le groupe est composé de cinq-six personnes. (Il réfléchit) En fait, on fait deux campagnes tous les ans et demi ! (Rires) Sans le JdR, ma vie aurait été complètement différente ! Ça m'a vraiment aidé. Je te disais tout à l'heure que ma vie se résumait à Conan tout à l'heure mais pendant très très longtemps, ma vie se résumait au JdR.

CB : Les résultats scolaires ne devaient pas être très beaux à l'époque ?

FH : Si, si, ça allait ! Car tu apprends plein de trucs dans le JdR ! Mine de rien, quand tu as douze ans et que tu connais le mot « dextérité », tu es le seul ! Plus tard, tu es aussi le seul à savoir lire l'anglais. J'ai appris énormément dans les bouquins de JdR. J'ai toujours aimé les lois physiques de l'univers dans lequel tu joues et traduire ça en système de règles. Le jeu de plateau, quelque part, c'est une déclinaison de ça, mais qui reste juste une sorte de transposition... sans avoir à faire du background ! En fait, ça se résumerait au système... c'est un truc de feignants ! (Rires).

Propos recueillis à distance depuis les locaux de Space Cowboys par Damien Coltice

Photo Monsieur Phal

Illustrations tous droits réservés à Monolith



“ Quand tu as douze ans et que tu connais le mot « dextérité », tu es le seul ! ”



PORTFOLIO

conan

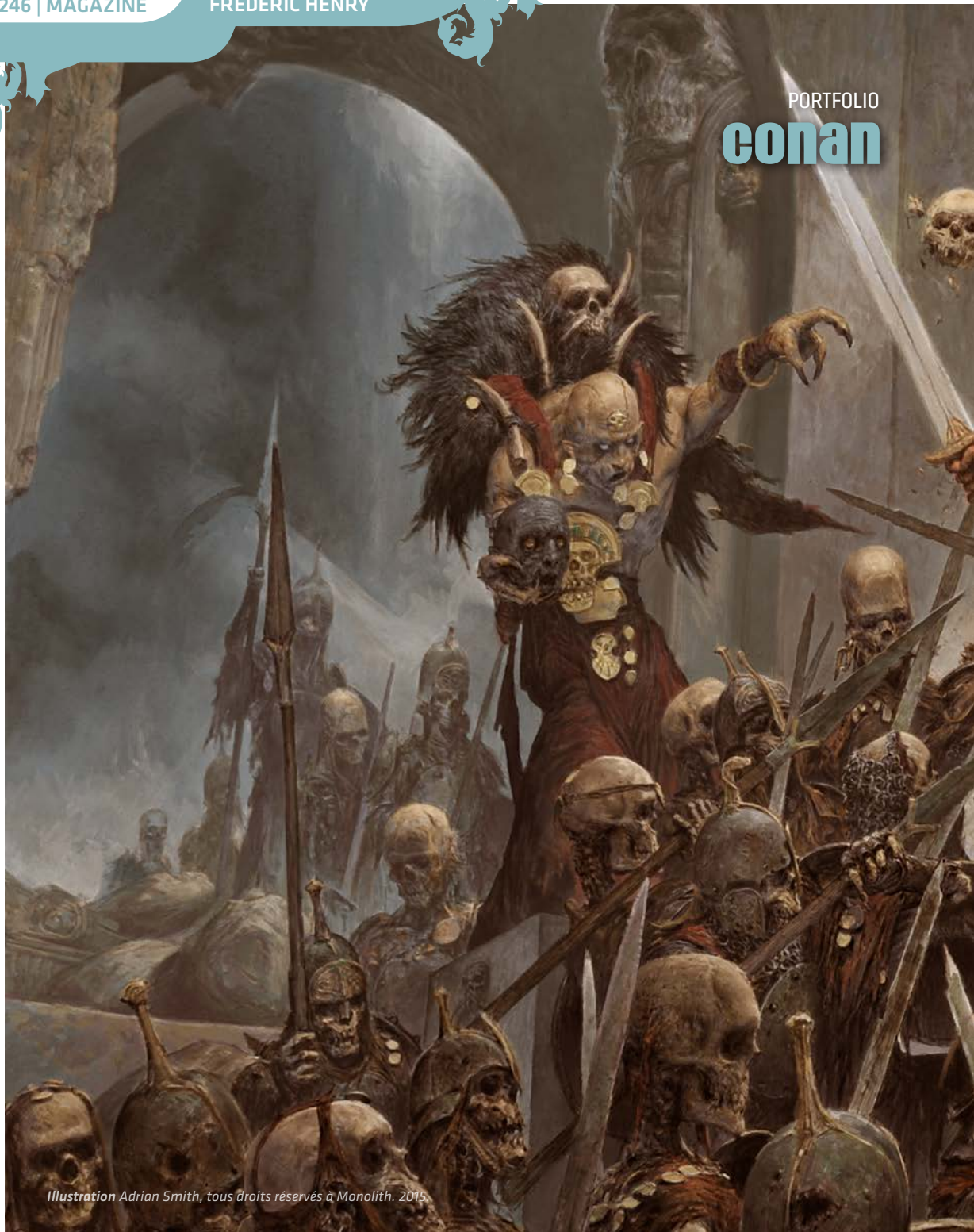


Illustration Adrian Smith, tous droits réservés à Monolith. 2015.



LE JEU DE RÔLE TOTAL

Pour en finir avec le clivage règles/roleplay

Vous en avez assez d'entendre ou de lire des rôlistes vous faire la leçon, à vous qui ne joueriez que par les règles (« Grosbills ! ») ou, plus rarement, que par le roleplay (« le jeu de rôle, ce n'est pas du théâtre ! »). Vous savez, ces discours qui voudraient diviser ceux qui n'aimeraient que les règles et la baston et ceux qui n'aimeraient que le roleplay et les enquêtes. Et bien je crois que j'ai la solution pour vous. Le stade ultime du JdR : le jeu de rôle TOTAL !

Il est de bon ton, pour se donner de l'importance et une image positive dans les discussions entre rôlistes, d'opposer règles du jeu et *roleplay*, avec tous les sous-entendus qui s'y rattachent. Celui-ci est un spécialiste des règles (cela indique forcément son incompetence à faire du *roleplay*), celui-là est un maître de l'ambiance (« *de toutes façons, les règles ne servent à rien !* »). C'est comme si cette opposition caricaturale, souvent de façade, impliquait pour tout rôliste de choisir son camp. Pourtant, le JdR est composé obligatoirement de règles de jeu et d'outils de narration (dont le fameux *roleplay*), n'existerait-il donc pas un moyen de dépasser les professionnels du jugement sur telle ou telle façon de jouer ?

Au départ, c'est flou

Si comme nombre de rôlistes, vous avez eu la chance de commencer le JdR à un très jeune âge, vous vous souvenez sans doute de la façon dont vous jouiez à l'époque. L'esprit était encore chaotique et le jeu se vivait d'une manière tumultueuse, avec des règles imprécises (sans que cela ne pose réellement problème puisqu'on les modifie généralement à la volée pour rester dans un réalisme partagé à la table de jeu), à travers des ambiances et des interactions entre joueurs laissant à désirer (les MJ proposaient généralement des scénarios très directs et les joueurs n'avaient pas encore assez expérimenté le jeu pour éprouver le besoin d'explorer la part de liberté et de *roleplay*, la moins évidente du jeu.

Évidemment, cela ne retirait en rien du plaisir, qui se focalisait sur la découverte des émotions procurées par le jeu. Pas à pas, on apprenait à apprécier les intrigues, les combats, les règles, les conflits entre joueurs (chose qui vient souvent sur le tard, puisque, plus jeunes, on cherche souvent à passer un bon moment en évitant justement les prises de bec). Cela fait partie du processus normal, même si le fait d'avoir débuté le JdR avec des gens plus âgés par exemple, modifie considérablement les aspects du jeu que l'on apprend en premier à apprécier. Difficile de vraiment comprendre et priser le *roleplay* quand à la table, personne ne joue ainsi. Difficile également d'estimer une mécanique de règles bien huilée quand le MJ utilise un corpus simpliste ou totalement opaque pour des joueurs à qui l'on ne demande que de « lancer un dé ».

Ensuite, on explore

Avec le temps et l'expérience, chaque groupe de jeu a tendance à trouver sa voie, à apprendre ce qu'il aime et comment il l'aime. C'est ce que certains appellent le contrat social de la table de jeu. On se met d'accord sur la façon de jouer qu'on aime, ce qui est valorisé, toléré ou rejeté. Par la suite, on constate que des groupes peuvent se spécialiser dans des aspects du JdR qui leur ont provoqué le plus de plaisir ou pour lesquelles il existe au sein du groupe une réelle émulation. Mais attention ! Prudence sur les jugements hâtifs. Parfois, un bon ou un



mauvais MJ ou un bon ou un mauvais scénario font toute la différence. Ainsi, un groupe ayant tripé sur une enquête pour la première fois en jouant à *L'Appel de Cthulhu* après plusieurs scénarios d'exploration mal mis en scène par le MJ feront le raccourci de penser que ce jeu est « mieux ». À l'inverse, des groupes jouant des enquêtes mal ficelées qui découvrent subitement le plaisir d'un scénario d'exploration *med-fan* palpitant, équilibrée et stressant peuvent avoir aussi une révélation.

Au fil des découvertes et des nouvelles expériences, les idées reçues (voir page suivante) viennent mettre des mots sur des impressions de jeu et structurent le parcours d'un rôliste qui essaie de faire correspondre sa pratique et ses ressentis avec les normes discutées entre joueurs.

Jeu de rôle total !

Au final, le choix du jeu (règles, univers et type de scénario) est une histoire de goût et ne s'explique que par des appréciations subjectives. « *Je ne sais pas, je préfère les pourcentages au d20, ça me parle plus !* ». Mais pour le reste, après des années de jeu, le rôliste vraiment passionné peut - devrait - découvrir qu'il est passionné par TOUS les aspects du JdR. TOUS !

Les règles sont passionnantes, car vecteur du jeu et d'émotions, de liberté de décisions des joueurs face à la main mise du MJ qui a la lourde responsabilité de garder la cohérence de l'intrigue et de l'univers. Sans mécanique bien huilée, testée, éprouvée, vous ne connaîtrez jamais le plaisir de jouer la défense d'un fort attaqué par une armée d'orques en mode combat tactique pendant huit heures de bastons montre en main, passionnantes et pleines de rebondissement (le scénario doit être bien écrit et ne pas se résumer à des stats, mais impliquer des comportements de combat, de moral et des possibilités réelles d'exploiter le décor du fort, ses défenses, ses ressources, etc.) Sans de bonnes règles, pas de plaisir à vivre un tel moment de jeu que ne renieraient pas les figurinistes !

Le *roleplay* est passionnant, car vecteur de jeu et d'émotions, de liberté par rapport aux ambiances instaurées par le MJ, par rapport au parti pris face au déroulement d'une scène (intrigue ou action pure). Sans effort pour faire vivre votre personnage à la table, sans effort minimum d'interprétation, sous une forme ou sous une autre, vous ne connaîtrez jamais le plaisir de vous prendre la tête avec les persos des autres joueurs sur les choix cornéliens à effectuer pour la ➔

“ Il y a peu près autant de différence entre *Runequest*, *Donj* ou *Vampire* qu'entre un bon et un mauvais chasseur.
– David Burckle ”

Les idées reçues

Restons sur la dichotomie entre les deux grands classiques que sont *L'Appel de Cthulhu* et *Donjons & Dragons* pour mettre en scène ces clichés.

« *Les enquêtes, c'est mieux dans l'AdC* ». Pourquoi une enquête serait de meilleure qualité dans tel ou tel univers de jeu, avec telles ou telles règles ? Une enquête est avant tout un scénario bien pensé et bien mené. Alors certes, quelques corpus de règles sont vraiment très spécifiques à tel ou tel genre (*Gumshoe* pour l'enquête par exemple), mais encore une fois, la motorisation n'a qu'une incidence sur le plaisir que l'on peut éprouver à résoudre une bonne enquête. Et en revanche, des règles n'ont jamais sauvé une enquête pourrie.

« *L'exploration, et donc par extension, D&D, ce n'est que de la baston* ». Quelles différences entre *Donj'* et l'AdC au niveau du système, puisque la base est la même (l'un s'exprime en pourcentage et l'autre en d20, mais tous deux proposent un système de point de vie) ? Au final, même si l'AdC est moins touffu que *Donjon* (et encore, cela dépend des versions !), il est tout à fait possible de jouer un groupe de militaires armés jusqu'aux dents (sortes d'aventuriers) explorant la ville d'Insmouth, l'arme au poing ! Sans vouloir forcer le trait, là encore, aucune raison que l'AdC ne puisse pas proposer une intense et magnifique partie d'exploration et de baston, dans un style différent. Les systèmes de règles, dans leur ADN de départ, impliquent une façon de jouer. Plutôt exploration pour *Donj'*, enquêtes pour l'AdC. Mais au final, rien d'exclusif ni d'incompatible !

« *Le roleplay, c'est mieux pour les scénarios d'enquête, c'est bien connu* » ! Sauf que non ! Cela paraît évident car les interactions imposées par le MJ pour la résolution de l'enquête tendent à mettre en avant le *roleplay* (cela peut expliquer cette idée reçue), mais fondamentalement, les scénarios d'exploration et de baston peuvent nécessiter eux aussi beaucoup de discussions entre joueurs, et donc là aussi des espaces, différents, mais bien réels pour expérimenter le plaisir du *roleplay*. Maintenant le *roleplay* entre joueurs implique obligatoirement qu'au moins un joueur se lance pour entraîner les autres à la réplique. Il est vrai que lors d'une enquête, ce rôle est tenu d'office par le MJ via ses PNJ.

► résolution d'une enquête tirant sur sa fin et pour laquelle l'enjeu du choix final est crucial. Sans un bon *roleplay*, pas de plaisir à vivre de tel moment de jeu que ne renieraient pas des acteurs de théâtre d'impro.

Vous avez compris où je voulais en venir, la spécificité du JdR, c'est d'offrir une expérience où vous pouvez TOUT jouer à fond. C'est ce qui fait que ce loisir est unique et mérité d'être respecté. Être capable de passer d'une scène de *roleplay* intense autour d'une discussion avec des PNJ clefs de l'intrigue à une scène de combat épique de plusieurs heures (pendant laquelle aucun joueur n'oubliera de faire du *roleplay* à travers les choix spécifiques de son personnage), voilà tout le sel du JdR. Bref, la

meilleure façon de jouer au JdR, c'est en exploitant TOUTES les facettes du jeu, à fond, avec une égale passion et un égal investissement. Règles, *roleplay*, action, intrigue, ambiance, progression de mon personnage ! Quand tous ces éléments concourent à nous faire vivre des moments de jeu passionnants et variés, on joue totalement. Alors, la prochaine fois que des adeptes du *roleplay* ou des Grosbills viendront vous casser les bonbons, rappelez-leur qu'il n'y a pas de raison de penser qu'ils « *jouent mieux* » que les autres alors qu'ils se contentent d'exploiter une seule facette du jeu : les meilleurs joueurs de JdR pratiquent le JdR total ! Règles ET rôle ! Na !

Damien Coltice
Photo Maxime Favier

SHADOWRUN 5

CONCOURS MINI-NOUVELLE

Helige Nacht



Voici la mini-nouvelle d'un des trois gagnants de notre concours lancé dans Casus Belli #11 en partenariat avec Black Book Éditions. Les trois nouvelles sélectionnées par le jury sont accessibles sur le forum de Casus/BBE où vous pouvez voter pour votre préférée afin de déterminer l'attribution des 3 prix offerts par BBE.

→ L'elfe immobile regardait les lumières de la ville à travers le mur. Ses yeux vitreux brillaient comme deux agates dans la pénombre du squat. Un fil coulait de sa bouche entrouverte, accrochant la maigre lueur de l'antique cyberdeck : datajack palatin et connexion fibre optique. Le decker s'était couché à même le sol, roulé dans un vieux sac de couchage bleu électrique. Le mimétisme avec les junkies de l'étage inférieur était saisissant.

Colin se demanda s'il avait autant l'air d'un camé quand il s'interfaçait... Il grimaça à cette évocation. L'anguille lovée dans ses entrailles s'étira dans son sommeil : cinq ans après, la faim le rongait encore. Le corps n'oubliait jamais vraiment la novacoke. Il se redressa et cala son dos contre la paroi. D'une main, il se massa la nuque : il avait les muscles du cou noués par la tension, le froid et l'interminable attente. Sous ses doigts, il sentait le bourrelet de son thermoscan. Cadeau de Zoé pour fêter leur dernier run. De quoi mesurer avec précision à quel point il pelait cette nuit.

L'alerte RA le fit sursauter. 23:37. Le visage inexpressif du hacker n'avait pas cillé mais une icône flottait maintenant à quelques centimètres de lui, comme une âme décorporée, baignant la scène d'une lueur glauque. Le pirate était en place.

Colin acquitta l'infosim d'un geste et se leva. Les jambes encore endolories, il tituba sur les quelques mètres qui le séparaient de l'ancienne baie vitrée. L'air glacial du dehors l'enveloppa instantanément. Quelques flocons s'accrochaient aux pitons de la Kölner-Dom. Sur le parvis, le ballet des copbots formait d'incompréhensibles entrelacs sous lesquels venaient peureusement s'abriter quelques luxueuses berlines.

Colin fit claquer le fermoir d'un container oblong qui s'ouvrit dans un chuintement discret, dévoilant les

courbes osseuses du Walther MA-2100, comme figé dans sa gangue de polyuréthane. L'interface Smart réagit instantanément à la caresse intangible des ondes wifi et l'organe de visée se synchronisa avec le module sim de Colin. Le rigger serra l'arme contre lui et s'allongea sur le béton gelé, au bord du vide. En bas, la Domplatte se peuplait progressivement : la messe était terminée. La lunette du Walther zooma au travers du réseau de drones jusqu'à dévisager les badauds, cherchant sa cible.

Elle était magnifique. Pour l'occasion, elle portait un long manteau gris cintré, en renard vivant. Un Brodyk original. La résolution du capteur modifié permettait de voir les flocons se poser délicatement sur sa chevelure noire, bouclée comme la crinière d'un fauve disparu. Au bout de son bras pendait un attaché-case sombre, austère, qui jurait avec la douceur de son vêtement et la souplesse de son pas.

Une notification aux limites de son champ de vision : le decker s'impatientait. Colin bloqua l'appel. Il aurait voulu tout désactiver, éteindre son commlink, ouvrir les yeux dans un monde moins glacial.

Zoé fit quelques pas sur la place, sous la résille protectrice des drones policiers. Le représentant de la Saeder-Krupp, costume sobre, anthracite, lui sera la main sans sourire. Il ouvrit la mallette pour en vérifier le contenu et parut satisfait. Il y avait une photo de Colin sur le dessus de la pile de documents.

"Maintenant."

Sous l'impulsion du hacker, les trajectoires chaotiques des drones de protection s'infléchirent, distendant les mailles du dôme en nano-kevlar. L'image de Zoé s'éclaircit imperceptiblement. Le Walther propulsa la balle dans un soupir et Colin ferma les yeux.

Sylvain Bonneau

Préquelle aux « Graines de l'espoir »

→ Cette bifle, elle porte tous mes souvenirs.

Ceux des dernières années et d'autres, plus anciens. Elle conclut un désarroi, chasse le vide qui m'habite depuis tant de temps, donne un sens à mes doutes et mes interrogations existentielles. Cette bifle, c'est ma résurrection.

Surtout, c'est un bout de chair d'environ quinze centimètres au repos, enrubanné dans un latex rose fuchsia, qui claque sur ma joue droite et envoie valdinguer ma clope. Averse éphémère de cendres incandescentes. C'est d'abord une sensation d'humidité, ensuite un bruit mat et cinglant à la fois. Les autres clients de « L'Anus Horribilis » poursuivent leurs activités : ils en ont vues d'autres. Ça n'est pas une bifle, aussi magnifique soit-elle, qui va les divertir des différentes explorations d'orifice qu'on pratique ici, dans ce dédale de salles et de couloirs éclairés à grand renfort de néons rouges.

« Tends la joue gauche, chuinte mon bifleur. »

Un bonhomme grand, longiligne, noué des pieds à la tête de cuir et, donc, à l'entrejambe de latex fuchsia. Il m'a forcé d'une main puissante à m'agenouiller et m'a proposé une bifle. Sans attendre de réponse, il vient de m'administrer la première.

Et tout me revient.

Ce vague à l'âme terrible, un matin, cette sensation diffuse, lourde, de n'être plus rien. Rien qu'une conque vide, dénuée de but. Ce chômage crasse, les découverts, les mêmes à nourrir, les gens à inviter à leur communion - malgré tout.

Il y a aussi Pôle Emploi, et son étrange guichetière, qui me regardait avec compassion, tandis qu'elle criait sur les autres quémandeurs.

« Vous t'attendrons autant de temps que nécessaire, me murmurait-elle. »

Ce type étonnant, qui se faisait passer pour un SDF, que je voyais parfois en costume trois-pièces, sur le chemin de l'école des enfants. Dès qu'il m'apercevait, il s'arrêtait et me scrutait. À plusieurs reprises, il avait mimé de me mettre en joue et de m'exécuter. Malade.

Je me souviens de cette rouquine, jolie à croquer, en sueur, qui m'avait agrippé à la sortie d'un rade de la Goutte d'Or, alors que je commençais à sniffer de la colle. Elle m'avait parlé à toute vitesse, comme en chantant, voix de cristal et tout, paniquée. Puis avait pris la fuite. Une voiture nous avait dépassés en trombe. Au coin de la rue, elle avait... Explosée. La Peugeot, pas la fille.

La voiture de fonction d'un de mes collègues de la Croix Rouge aussi avait sauté. J'y étais embauché comme cadre logistique. J'étais sensé conduire. J'avais la grippe et 39° de fièvre.

Peu de temps après, un type m'avait agressé à la sortie de Bonsergent, pas loin de République, où nous collections des dons et des signatures. Il m'avait... tturlé... Grincé... dessus. Une espèce de charabia immonde, affreux à l'oreille. Ce sont des inconnus qui nous ont séparés et l'ont tabassé dans une ruelle. Je croyais qu'il s'agissait d'un métalleux, un putain de hardos défoncé. Non : il portait une chasuble, cet imbécile.

Des comme ça, j'en ai des dizaines. Et plus on m'accostait pour me demander des « nouvelles du front », moins je savais quoi faire de ma vie. La Croix Rouge puis Amnesty et Médecin Sans Frontières et Sans Fric m'avaient foutus dehors. Je buvais, je sniffais. Je songeais à me pendre ou à me faire prendre.

Et là, maintenant, la bifle. La résurrection. Saint Lazare. Pas la gare, vous voyez où je veux en venir. Pourquoi ça et pas autre chose, comme mes overdoses successives ? Allez savoir, les voies du Seigneur, tout ça...

Je me revois brandissant une épée sublime, dans la nef d'une église de campagne. J'administrerais la Parole à deux fidèles d'Andromalius, tandis qu'une gamine de chez Bélial me gerbait dessus. Du feu, en plus de sa bile d'écolière bourrée. La bringe-drinking, sur la fin du Grand Jeu, c'était une plaie.

J'ai défoncé mon quota de cornus, ramené sur le Chemin un troupeau de mortels qui s'en éloignait. Pour eux, je faisais pleuvoir du pollen, des lys et des chrysanthèmes. J'organisais des messes pour sauver leur rédemption.

Chacun sa bénédiction.

Mon nom est Azraël.

« Tends la joue gauche. »

Son morceau de latex pendouille, lamentable, bien qu'un peu plus épais. Les corps caverneux se remplissent. Ma cigarette finit de se consumer, sur le sol taché. Des hommes et des femmes grognent, geignent. On se prête de la vaseline, des gels intimes.

Je jaillis, mon front rencontre les côtes du bifleur, les remonte sous son thorax. Il y a un craquement sonore, un silence, plus rien. Le démon gît, suffoquant, tordu. La fermeture éclair de son masque de cuir dégorge de sang. Un adepte de l'intromission d'aéroport compose le 15. Mon bifleur devrait, contre plusieurs semaines de réanimation, s'en tirer.

Je fais craquer mes vertèbres, m'allume une clope, jette un œil à la clientèle en plein forage - qui jouera le puits de pétrole, qui fera l'équipe de prospecteurs ? - et avise la sortie.

C'est la première fois de ma vie qu'on me bifle.

Et j'ose croire que c'est la dernière.

Thomas Hervet

DANS CASUS BELL N°14

Mars | avril 2015

Je peux d'ores et déjà vous affirmer, en vous regardant bien droit dans les yeux, que le numéro 14 sera tout particulièrement alléchant. Ce sera à la fois avec peine mais également beaucoup de fierté que nous refermerons le livre de *New York Gigant*, une aventure aussi belle que spontanée qui est née dans nos pages, avec la fin du scénario débuté il y a maintenant deux numéros et tous les secrets, mystères et enjeux, tout le matériel livré en kit pour jouer une grande campagne dans cet univers maison, épique et contemporain.

Ensuite, dans le registre des gros morceaux, *D3*, le jeu de rôle complet dans l'univers réaliste des flics de Detroit, présentera ses règles originales ainsi que le début de la campagne. Enfin, *Les Chemins de la Mémoire* révéleront leur deuxième volet à la suite des aventures à la poursuite des Faiseurs d'oubli ! Voilà pour l'attendu.

Mais il y aura également de l'inattendu, voyez plutôt : Tristan Lhomme nous a préparé un scénario pour *L'Appel de Cthulhu*. Jusque-là, rien de bien nouveau, me direz-vous, mais je répondrai ceci : un scénar AdC, oui, mais époque médiévale ! Ah, ah ! Sur le thème du loup garou, fondé sur des recherches historiques, voilà qui promet beaucoup. Ghislain Bonnotte, responsable de la gamme *Shadowrun* en France, nous fait également l'honneur d'un scénario écrit pour du jeu en convention, testé en condition réelle et dans la douleur, tandis que Marc Sautriot nous concocte un voyage dans les Terres du Milieu avec un scénar pour *l'Anneau Unique*.

Sinon, évidemment, des critiques, des aides de jeu, mais aussi et surtout de l'interview bien fraîche d'auteur : maître Kegrone pour *Chroniques Oubliées* a semble-t-il un scoop à partager, et la rédac rapporte des *States* un entretien avec Mike Mason pour la septième édition de *L'Appel de Cthulhu* et un autre avec Scott Glancy de *Delta Green*. Au cœur de l'actu !

Si tout ça ne vaut pas un abonnement pour toi, un pour ta sœur, un autre pour toi et un bisou, je n'y comprends plus rien...

Tête brûlée

TRANSMETTEZ LA FLAMME DU JDR AVEC LE HORS-SÉRIE **CASUS BELLI**

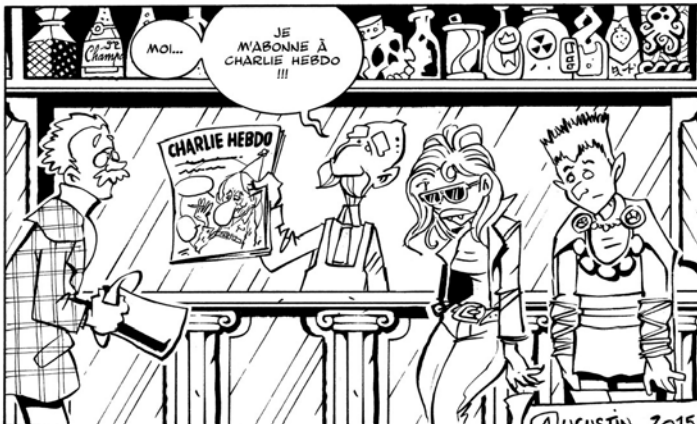


**TUTORIELS
DE PARTIE
COMPLÈTE EN
VIDÉO !**

**ÉLU JEU
DU MOIS
SUR LE
GROG !**

HORS-SÉRIE N°1 CASUS BELLI – CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY
La compilation de toutes les règles du jeu de rôle paru dans le magazine,
erratées et augmentées de nombreuses nouveautés et d'une campagne.

DISPONIBLE ➔ www.black-book-editions.fr



CANNES

PALAISS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS

FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

27 FEVRIER - 1^{ER} MARS 2015



www.festivaldesjeux-cannes.com

RENS. 04 92 99 33 83 - ENTREE LIBRE - VENDREDI, SAMEDI ET DIMANCHE DE 10H A 20H

UN ÉVÉNEMENT #MAIRIEDECANNES - RÉALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS

CANNES
CÔTE D'AZUR
www.cannes.com

PALAISS
DES
FESTIVALS
ET DES
CONGRÈS
Cannes

PATHFINDER[®]

LE JEU DE RÔLE

10 NOUVELLES CLASSES !
DE NOUVEAUX ARCHÉTYPES !

MANUEL DES JOUEURS

CLASSES AVANCÉES



black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-36328-145-6

Prix : 9,50€



9 782363 281456

DISPONIBLE EN PACK PRÉCO
(PRÉCOMMANDE + PDF OFFERT)

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Inc. Pathfinder ©
2014, Paizo Inc. Paizo Inc. and the golem logo are registered trademarks
of Paizo Publishing, LLC. Pathfinder, Pathfinder Chronicles and
GameMastery are trademarks of Paizo Inc. All Rights Reserved.



paizo.com

W&P 14