



CASUS BELL

Le magazine de référence des jeux de rôle

#14 Mars | Avril 2015

Star Wars | Within | Americana

L'Appel de Cthulhu 7



ANALYSE :
CROWDFUNDING
& JDR
CHIFFRES,
INTERVIEWS

NEW YORK GIGANT 3

SUITE & FIN : UNIVERS + SCÉNARIO
CO CONTEMPORAIN

SCÉNARIOS : Pathfinder, L'AdC, X-Corps, Anneau unique, Shadowrun 5 & CO



NUMENÉRA

AIDEZ-NOUS À FINANCER
LE JEU DE RÔLE DE MONTE COOK !
ET PROFITEZ DE BONUS EXCLUSIFS

CONNECTEZ-VOUS SUR
www.black-book-editions.fr



DATE LIMITE :
4 MAI 2015



Publié par Black Book éditions, sous licence Monte Cook Games.
Numenéra © 2015, Monte Cook Games. All Rights Reserved.



black-book-editions.fr

ÉDITO

Révolution industrielle ?

On parle bien d'industrie culturelle. Reste à savoir si le JdR en tant qu'activité économique – artisanale quand elle n'est pas totalement amateur – mérite bien le terme d'industrie ? Ce qui est certain, c'est qu'Internet, comme il a révolutionné le marché de la musique ou celui de la presse, est en train de modifier profondément la façon de faire, de vendre et d'acheter du JdR. Comment ? Par le biais du financement participatif, du *crowdfunding* (CF), disent les Anglo-Saxons.

Il suffit pour s'en convaincre de jeter un œil sur la campagne CF terminée le mois dernier par les éditions *Sans-Détour* pour la septième édition française de *L'Appel de Cthulhu* ! Plus de 400 000 € levés. Plus de 2,5 millions de francs, ma bonne Dame ! Même pour ceux dont le jugement ne passe que par le prisme de l'argent, difficile aujourd'hui de pérorer que le JdR est un fossile.

Sans-Détour a frappé fort en utilisant ce mode de financement pour un produit phare de notre activité. Le *high score* est tapé, les cadeaux sont tombés à foison et le succès est indéniable. Mais ils ne sont pas les seuls. Notre dossier page 244 montre que de nombreux acteurs du marché ont recours à cette méthode depuis quelques années. Et cela pourrait changer durablement la donne pour tout le monde. Pour l'acheteur qui accepte de différer son achat pour une contrepartie plus belle. À condition d'avoir confiance. Et d'être patient. Pour les éditeurs qui doivent s'organiser, préparer, évaluer et assumer leurs promesses. Et *quid* du réseau classique de distribution ? Le développement d'une relation du « producteur au joueur » se fait-elle au détriment des boutiques ou au contraire, peut-elle favoriser le dynamisme du marché et ainsi ramener le JdR sur le devant de la scène ?

Personne ne possède encore les réponses. Le phénomène est tout neuf. Une chose est certaine toutefois. Dans la consommation comme dans la recherche d'info, l'internaute a tendance à aller vers ce qu'il connaît déjà. Les possibilités sans limites créent paradoxalement des circuits et des curiosités plus fermés que lorsqu'un relais vous prend par la main pour vous faire découvrir de nouvelles choses. Rien ne remplace donc le contact d'un intermédiaire passionné et passionnant. Un vendeur sympathique et bon conseiller ou un rédacteur de magazine avec qui vous êtes souvent d'accord ou, au contraire, en profond désaccord.

Un peu de lien social dans l'enfer infini et solitaire d'Internet : voilà ce que vous propose *Casus*. Arrivée clandestine photocopiée, âge d'or, mort(s) annoncée(s), révolution industrielle... Depuis 35 ans, *Casus* est un phare dans la nuit. Parfois caché dans la brume, parfois éteint, la flamme vacille avant de reprendre de plus belle.

Bonne lecture.

Tête brûlée et la rédaction
illustratin de couverture © Olivier Ammirati
pour les éditions *Sans-Détour*



**RÉABONNEMENT
EN VUE ! →**

Pour tous les abonnés du numéro 9 à 14, 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 !

EN DIRECT



En direct - Édito	1
En direct - Le courrier des lecteurs	6
En direct - Buzz mon rôliste	10

ACTUALITE



Actualité - Nouvelles du front	10
Actualité - À l'ouest du nouveau	22
Actualité - Avant-première : Degeneration	38
Actualité - Interview : Laurent Bernasconi	30

SOMMAIRE

CRITIQUES & ÉTAGÈRE



Critiques - Interview : Mike Mason	36
Critiques - Comparatif v6 vs v7 Call of Cthulhu	44
Critiques - Within	50
Critiques - Star Wars - L'ère de la rébellion	54
Critiques - Runequest 6	56
Critiques - Americana	58
Critiques - Recueil de la Société des éclaireurs	60
Critiques - Sunward	62
Critiques - L'injonction du dragon	63
Critiques - Les Démons revus et corrigés	64
Critiques - Insectopia	65
Critiques - Bestiaire 4	66
Critiques - <i>Petites critiques...</i>	67
L'étagère du rôliste - X-Com	70
L'étagère du rôliste - Interview : Metal Adv...	72
L'étagère du rôliste - Le coin des comics	74
L'étagère du rôliste - <i>Petites critiques...</i>	76

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, www.black-book-editions.fr. N°1, mars/avril 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

Participant au magazine (le gang Casus) Pierre Balandier, Jérôme Barthas, Farid Ben Salem, Laurent « Kegron » Bernasconi, Ghislain Bonnotte, Raphaël Bombayl, David Burckle, Vincent Carluer, Guillaume Clerc, Damien Coltice, Croc, Yohann Delalande, Sébastien Delfino, Nicolas Delzenne, Nicolas Dessaux, Laurent Devernay, Eric Dubourg, Julien Dutel, Loïc Feitz, Fabien Fernandez, Cédric Ferrand, Franck Florentin, Stéphane Gallot, Gérard « Myvyrian » G., Loris Gianadda, Bruno Guérin,

Nicolas Guérin, Didier Guiserix, Yannick Le Guédart, Olivier Halnais, Olivier Hézèques, Romain d'Huissier, Pascal Julie, 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 © Olivier Ammirati, pour les éditions Sans-Détour.

Illustrateurs, cartographes et photographes Rolland Barthélémy, Olivier Bédoué, Bruno Bellamy, Jérémy Bouzerna, David Chapoulet, Guillaume Clerc, Dorian Collet, Damien Coltice, David Demaret, Didier Guiserix, Geoffroy Hassoun, 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.

SCENARIOS



Scénario Grand écran : Les Chemins de la mémoire, partie 2 (Pathfinder JdR)	78
Scénario : Le temps des loups (L'Appel de Cthulhu ; médiéval)	118
Scénario : Foire d'empoigne (L'Anneau unique)	132
Scénario : Bolton's Dirty Secrets (X-Corps)	148
Scénario : Le miel et les abeilles (Shadowrun)	164

UNIVERS & AIDES DE JEU



Univers : D3 - partie 2	178
Univers : New York Gigant 3	206
Univers : Mini-aventure Chroniques Oubliées	226
Aide de jeu - PJ Only : Le bon plan (pour novice)	230
Aide de jeu - MJ Only : L'Empire des sens	234

RÉTRO



Rétro - Archéo-rôlisme : Athanor	238
Rétro - Interview : Pierre Rosenthal	242

MAGAZINE



Analyse - Crowdfunding & JdR	244
Analyse - Interview : Samuel Tarapacki	248
Analyse - Interview : Jérôme Brand	251
Mini-nouvelles - Shadowrun	252
Casus Belli - Dans CB#15...	254
Abonnements	5
Liste des boutiques-relais Casus	255
Le Club Casus	256

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

Toutes les illustrations originales et les noms des produits mentionnés sont la propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs respectifs. Toute reproduction ou diffusion, même partielle, est interdite sans accord écrit de l'éditeur.

Remerciements Tous les éditeurs et professionnels qui ont joué le jeu, Urban Comics, les copains de Di6dent et du Fix, Xavier et Oh My Game, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard, 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 du 7^e Cercle, Gary Gygax, Gen-

séric Delpâtre, Jawad et le Département des Sombres Projets, Franck Plasse et les XII Singes, Laurent et Corinne Rambour, Hicham et les éditions du Matagot.

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 978-2-36328-146-3

Dépôt légal : avril 2015.

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

POUR LE RÉABONNEMENT

SI VOUS VOUS ÊTES (RÉ)ABONNÉ À PARTIR DU NUMÉRO 9...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 9 à 14 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 15 à 20.

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 !

* Tarifvalable 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

Parlons du mag !

À l'heure d'Internet, le courrier des lecteurs ressemble tantôt à ce qu'on a toujours connu (une vraie lettre), tantôt à un mail et, le plus souvent, à des réactions publiées publiquement sur les forums.

Farandole de Poissons d'avril !

Ils ont fait fort, nos éditeurs, pour fêter le 1^{er} avril ! Si certains ont préféré passer leur tour pour cette année pour éviter la surdose, d'autres nous ont offert quelques beaux moments de rigolade.

À commencer par le site du Grog, qui a annoncé devenir éditeur et publier la version française de... *D&D5*, rien de moins !

De son côté, *BBE* a annoncé la traduction de *Ponyfinder* (*Pathfinder* pour les poneys), de *The Savage world of Little Pony* et de la Brony Edition de *Shadowrun*. L'occasion d'être surpris par le nombre de gens expliquant sincèrement que les adaptations pour «mon petit poney» les intéresseraient vraiment !

► JdR historique

Un petit commentaire : dans un encart de l'article «Aux Armes citoyens» de CB#13, vous demandez de citer les JdR sur la révolution française qui auraient été oubliés dans la liste. Il y en a pourtant un qui manque : SimulacreS, premier HS de Casus Belli. Dans les univers proposés se trouvait «Historique», et il était accompagné d'un très intéressant scénario qui se passait sous la révolution française : un groupe de supposés ennemis de la révolution (nobles, hommes d'église, etc.) s'évadaient et devaient se réfugier en terre chouane.

Menhir (forum Casus/BBE)

Cher Menhir,

Merci de l'information. Effectivement, nos chères et adorées vieilles liches de la rubrique rétro ont bien fait de demander à la mémoire collective, car ce mini-setting méritait sans doute d'être cité, tout comme le jeu de rôle amateur de Cédric Ferrand (l'auteur de *D3* dans ce numéro), *Brunaire*.

Joe Casus

Hip hop !

Bonjour. Je suis étudiante en journalisme à Lyon 2 et je réalise un reportage qui parle du rap lyonnais. C'est un devoir que je dois rendre à la fac. Du coup, vu que Casus Belli était rappeur, je voudrais savoir s'il est possible de le rencontrer en interview de 10 minutes. Je vous laisse mon mail : [censuré].

Merci d'accepter ma demande.

Cordialement.

Makoya

Makoya (facebook Casus Belli)

Cher Makoya,

Il est de notre devoir d'avertir le lecteur que *Casus Belli* est le nom d'un groupe de rap lyonnais relativement connu dans la capitale de la Gaule.

À l'aune de cette information, on comprend mieux la méprise à l'origine de ce message, que nous avons d'abord lu au premier degré et qui, il faut bien l'avouer, nous a tenu toute une après-midi !

Annabella Belli

Tonton Tristan l'a dit !

Valnuit, les enfants, Valnuit !

valnuit.podcloud.fr

19 minutes d'écoute et de bonheur pour les fans de bargitude à la Twin Peaks ou à la Over the Edge.

À écouter absolument !

Tristan L. (mail)

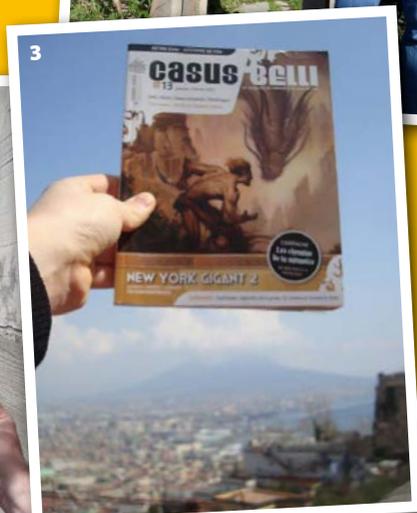
Cher Tristan,

Comme ton message n'a pas trouvé sa place dans le *Buzz mon rôliste* - ni ailleurs dans le mag - et que tu semblais soulevé d'enthousiasme pour cette histoire bien racontée, nous avons pris la liberté de le rapporter ici. :)

Joe & Annabella

CASUS AUTOUR DE LE MONDE !

Ce bimestre, c'est un *Casus around ze world* de gala que nous vous proposons ! On commence avec le petit côté people qui va bien, puisque l'auteur de polar Maxime Chattam, qui cartonne en ce moment, nous envoie une photo de ses vacances aux Maldives (1). On poursuit avec une prise depuis l'observatoire du Rockefeller à New York City (2) par Julien Laly (un peu en retard de lecture, mais il est tout excusé !) et une magnifique vue sur Naples et le Vésuve par Pierre-Olivier Cervesi (3). Et, pour conclure, le clou du spectacle, la photo sans trucage de Gabriel Landon (4) à Cul-de-Sac en Terre du milieu (enfin, en Nouvelle Zélande, vous aurez tous compris !). *Casus* vous remercie pour tous ces voyages à travers le monde !



Premier achat

Punaise, tout ce que je viens de lire [sur D3, dont le 2e volet est publié dans ce numéro] donne furieusement envie. Du coup, je vais craquer et acheter mon premier Casus Belli, mouture Black Book (les imbéciles, les avis toussa toussa aussi ;)).

Samsam (forum Casus No)

Cher Samsam,

Bien sûr, BBE publie *Casus*, mais les deux passionnés que sont David et Damien n'ont de cesse d'inciter toutes les

différentes sensibilités du jeu à proposer des articles et univers de jeu pour *Casus*, qui doit - et c'est également la vision de la Rédaction - proposer du contenu pour toutes les approches malgré la nécessité évidente à rester solide sur les bases (le med-fan). Nous espérons que cela te plaira !

*Annabella
& la Rédaction*



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, Buzz mon rôliste vous promet son lot de découvertes loufoques.

Ambiance, ambiance !

Alors que le Senate Bill 101 pourrait être voté dans l'état de l'Indiana où se tient chaque année la Gencon, et ainsi permettre la discrimination des lesbiennes, des gays, des transgenres ou des bisexuels, Adrian Swartout, le PDG de la Gencon (depuis que Peter Adkison a passé la main il y a un peu plus d'un an) a publié une lettre publique menaçant le gouverneur républicain Mike Pence de ne pas renouveler le bail qui lie le plus gros événement de jeu aux USA à la ville d'Indianapolis. À coup d'arguments économiques à peine feutrés, la pression est montée d'un cran et l'état de Washington, dont la capitale Seattle accueille les plus grosses sociétés de jeu du marché (*Wizards of the coast, Paizo, Catalyst Lab, Privateer, etc.*), a fait savoir qu'elle postulait à une hypothétique succession !



La magie de Magic

Vus sur les réseaux sociaux, plusieurs scans du prototype de Richard Garfield, l'auteur multi-millionnaire de *Magic L'Assemblée*. Bien malin celui qui aurait pu deviner que ce petit jeu de cartes devienne le hit incontesté que l'on connaît !

Asmodee rules ze world

Après le rachat de FFG par Asmodee, le géant français commence à faire trembler le monde du jeu, et son apôtre Croc, qui vient de terminer un crowdfunding remarqué pour *INS/MV*, fait logiquement la une de son magazine préféré, *L'Express* ! (fake)



Lire son dé !

Belle initiative que la création via imprimante 3D de ce d20 en braille pour faciliter la lecture des résultats des rôlistes mal-voyants !

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

(La vérité dans nos journaux ?)

Un repaire nazi secret découvert en Argentine ?

Source : www.liberation.fr

Des archéologues argentins ont mis à jour une série de ruines au cœur de la jungle. Les décombres pourraient avoir servi de cachette aux nazis à la fin de la Seconde Guerre mondiale.

«Apparemment, au milieu de la Seconde Guerre Mondiale, l'aéronautique nazie avait pour projet secret la construction de refuges destinés aux hauts dignitaires nazis pour se cacher dans des lieux inaccessibles, comme au milieu du désert, en montagne ou encore dans des forêts, comme ici », a déclaré un archéologue ayant trouvé, lors des fouilles, des pièces allemandes frappées entre 1938 et 1941, ainsi qu'un fragment de plaque de porcelaine portant l'inscription « *Made in Germany* ».

Et si ce repaire était une base pour effectuer quelques recherches occultes..?

Tiens, si je m'achetais un lance-flammes ?

Source : www.liberation.fr

Savez-vous que les *Kinder Surprise* sont interdits sur le sol américain dans 49 des 50 États (tous sauf... la Californie) ? Eh bien oui, ma bonne dame, c'est que c'est trop dangereux pour les enfants, sait-on jamais ce qu'ils pourraient avaler ! En revanche, les USA viennent d'autoriser la commercialisation du XM42, le «*premier lance-flammes portable*» imaginé par *Ion Production*. Un engin à la puissance impressionnante que l'on pourra bientôt trouver chez les armuriers et, qui sait, si l'on est chanceux, au rayon bricolage de *Wal-Mart*.

Pour 700 dollars, tout bon citoyen américain pourra s'armer d'un XM42 (eh bien non, l'arme n'est pas réservée aux professionnels). Mais nous avons gardé le meilleur pour la fin avec la FAQ de *Ion Production* à propos des différents usages possibles du joujou : il peut servir à déneiger son allée, à éliminer les mauvaises herbes de son jardin, à lutter contre les insectes (géants ?), faire office d'allume-feu ou juste être utilisé comme un objet sympa afin de s'amuser entre amis (si, si)...

Pas sûr en revanche que ça serve à protéger les enfants des *Kinder Surprises* le jour où l'Oncle Sam autorisera sa diffusion sur le sol américain (quoique !).



Mais qui est cet homme ?

Heikki Holmås est le récent ministre du développement international de la Norvège. Joueur de longue date de *D&D*, il a même remporté le championnat norvégien de *D&D* en 1989 et fut envoyé à la Gencon de Milwaukee pour jouer les phases finales ! Mazette ! À quand un gouvernement entièrement composé de rôlistes ?

Photo : *Imagonem/Ole Peder Gæver*



Luke Gyax a son Melf !

Il a l'air heureux, le fils Luke (non, on ne parle pas de *Star Wars*, mais de la famille Gyax). Il a de quoi. Après la série *Cthulhu*, la folie des *Action figures* s'en prend à *AD&D* avec plusieurs personnages mythiques issus des campagnes de Gary Gyax, et dont certains ont donné leur nom à des sorts. Ici, le célèbre magicien Melf que tout vieux joueur de *D&D* reconnaîtra !

La rédaction

NOUVELLES DU FRONT

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

7^e CERCLE

▶ L'avenir a pris racine dans le passé

Après une année 2014 principalement axée sur la traduction de jeux de rôles anglo-saxons et espagnols, le 7^e Cercle impulse un nouvel élan à ses propres gammes, avec tout d'abord la sortie de *Mynydd Baddon* pour le jeu de rôle celtique *Keltia*, nouvel opus de la campagne « *Sous la bannière du Peuple du Vent* ». Suivez les pas du roi Arthur et revivez la très célèbre bataille du mont Badon qui changea à tout jamais le cours de l'histoire sur les îles Britanniques vers l'an 500 de notre ère. Un dernier supplément, *L'île d'Émeraude*, viendra enfin en cours d'année fermer définitivement cette gamme.

L'éditeur profite de cette lancée pour clôturer en beauté sa gamme *Yggdrasil* avec *Hrólf Kraki*, superbe épilogue à la campagne officielle. Jouez la descendance de vos personnages pour partager la saga héroïque et le destin de ce personnage légendaire.

Laissons le passé mythique pour nous intéresser à la prochaine grosse sortie de l'éditeur, *Shayô*. Avec pour cadre un Japon post-apocalyptique figé dans sa période médiévale, vous pourrez incarner différents types de personnages comme, entre autres, des samourais, des exorcistes ou des prêtresses. Parviendrez-vous à protéger l'Empire de la menace grandissante que font peser sur lui démons et mutants ? Annoncé pour juin 2015 avec des précommandes déjà en cours, *Shayô* sera une gamme fermée à l'instar des autres jeux créés par l'éditeur.

Enfin, le 7^e Cercle projette aussi de clôturer la gamme *Z-Corps* dans le courant de l'année avec la sortie des deux derniers suppléments, *Dead in Washington* et *Dead in New York*. Quant à la suite de la campagne *First Contact : X-Corps*, le prochain volet, en cours de finition chez l'éditeur espagnol *Holocubierta Ediciones*, devrait voir le jour avant l'été sous nos frontières.

L'éditeur annonce aussi *Jerusalem 1119* pour l'automne 2015, autre jeu de l'éditeur espagnol où les joueurs incarneront des croisés partis reconquérir la Ville Sainte.

De toute évidence, l'année 2015 devrait être propice à cet éditeur, avec la claire intention de fournir une fin digne de ce nom aux gammes déjà lancées avec d'en démarrer de nouvelles, quitte à laisser de côté pendant un temps la traduction d'autres jeux déjà lancés (13^e Age ?)



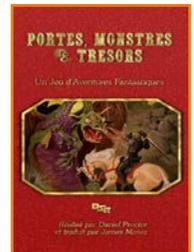


LE SCRIPTORIUM

→ Consolidation de gammes

Avec la sortie récente de *RuneQuest 6* en français, *Le Scriptorium* ne s'est pas fait attendre pour traduire aides de jeu et scénarios. Disponibles gratuitement sur leur site en format électronique, vous trouverez ainsi le très utile *Nécessaire du Maître de Jeu*, qui reprend toutes les tables du livre de base sur une quarantaine de pages. De plus, trois scénarios sont désormais disponibles : *La Chute de Meeros*, *Caravane*, et *La Matrice de l'Exode*. Voilà donc un suivi de gamme intéressant, et gratuit, tandis que l'équipe de traduction réfléchit en ce moment même avec *The Design Mechanism* à leur prochain gros supplément.

Parallèlement à cela, *Le Scriptorium* a récemment mis gratuitement à disposition sur son site la deuxième édition de *Portes, Monstres & Trésors*, la traduction du rétroclone *Labyrinth Lord*. Outre un réarrangement de la maquette et diverses corrections, cette nouvelle édition étoffe certains chapitres afin de rendre l'esprit du jeu plus palpable, et un chapitre supplémentaire apporte désormais un cadre de jeu à utiliser, ce qui sera très utile à tout Maître du Donjon qui souhaiterait prendre rapidement ce jeu en main. Une version avancée de cette V2, prévue début 2016, devrait réunir ainsi le livre de base ainsi que l'*Advanced Companion* en un seul volume.



→ Webzines

Célébrons tout d'abord l'arrivée du premier numéro des *Dragons de Bretagne*, traduction en français du webzine *Dragons of Britain*. Ce nouveau venu dans le paysage des magazines numériques gratuits se consacre entièrement à la déclinaison du mythe arthurien dans le jeu de rôle. Principalement axés sur des jeux comme *Pendragon* ou *Mythic Britain* pour *RuneQuest 6*, les articles restent tout de même assez génériques pour les transposer vers des productions françaises comme *Keltia*. À noter aussi la présence d'un entretien avec Greg Stafford, l'auteur de *Glorantha*, dans ce numéro.

Coup de projecteur ensuite sur le n° 33 des *Chroniques d'Altairé* avec l'amour comme thème. Sujet bien souvent délicat et compliqué à mettre en scène lors de parties de JdR ou en GN, voire même objet d'un certain tabou de la part de nombreux joueurs, l'amour se décline ici sous toutes ses formes pour proposer aux lecteurs des outils ludiques qui donneront un coup de fraîcheur à leurs parties, et ainsi produire des histoires bien plus nuancées.

Notons enfin le retour du *Fix* qui, outre son lot de news plus ou moins récentes, propose des entretiens détendus avec divers éditeurs et auteurs.



EDGE ET BBE, PRINCES DU FUTUR

→ C'est déjà demain !

Le pôle JdR chez *Edge Entertainment* ne fourmille certes pas de nouveautés en ce début d'année, mais la qualité de leurs sorties est pourtant toujours au rendez-vous avec le deuxième JdR de la gamme *Star Wars*, *L'Ère de la Rébellion* (critiqué dans ce numéro) ainsi que son *Kit du MJ*. Rejoignez l'Alliance rebelle afin de reprendre le contrôle de la galaxie aux mains de l'insidieux Empire. Combattez à bord d'un chasseur avec les toutes nouvelles règles de combats spatiaux et emmenez vos personnages dans des conflits politiques aux ramifications intergalactiques.

Quant à *Star Wars : Aux Confins de l'Empire*, l'éditeur vient de publier *Étoiles de la Providence*, un supplément de contexte sur le Secteur Corellien. Lieu de naissance de Han Solo, ce supplément propose neuf rencontres modulables utilisables dans n'importe quelle campagne, trois nouvelles races jouables et de l'équipement supplémentaire, mais aussi son lot d'intrigues.

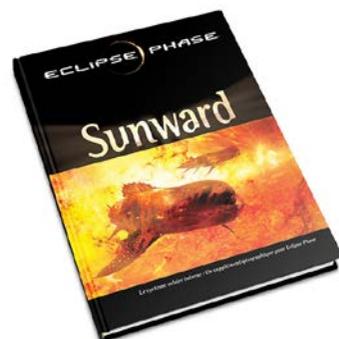
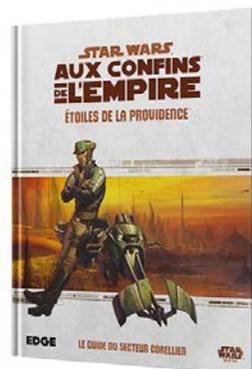
Tandis que la galaxie entière explose, le retour de la Force se fait sentir petit à petit. En tout cas, voilà nos rebelles et contrebandiers prêts pour se confronter à toutes les menaces que leur MJ pourra leur opposer.

Sunward pour l'Eclipse

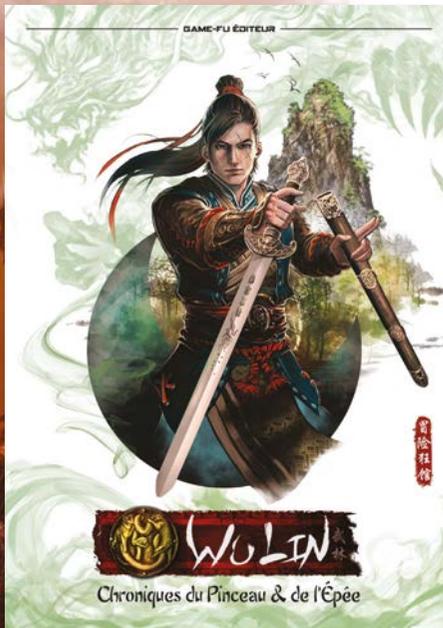
Chez *BBE*, retour vers le futur avec la sortie de *Sunward*, supplément très attendu pour *Eclipse Phase*. Vous y trouverez une description détaillée du système solaire ainsi que du Consortium Planétaire, des factions qui l'habitent ainsi qu'une multitude d'idées de scénario. Avec en prime, plusieurs personnages prêtirés, ce supplément vous permettra d'enrichir considérablement vos campagnes déjà existantes, mais aussi d'en lancer des nouvelles sur le pouce.

Toujours chez *Black Book*, plongeons maintenant vers nos fosses océaniques avec la réimpression de *Créatures* pour *Polaris*, qui propose presque 200 créatures différentes et pas toutes sous-marines. À l'aide d'une fiche technique claire pour chacune d'entre elles, l'utilisation de ce supplément offrira une aide précieuse à tout MJ qui souhaite faire monter la pression à sa table de jeu. Toujours pour *Polaris*, *BBE* a récemment mis en précommande *Alliance polaire*, un autre supplément de contexte qui, comme pour *La République du corail*, permettra d'en savoir plus sur l'organisation et les secrets de cette nation si mystérieuse, avec en prime sept archétypes de personnage. Voilà donc un banc de suppléments qui raviront à n'en pas douter les MJ, et qui donneront une bouffée d'air frais à leurs aventures.

Enfin, la gamme *Shadowrun 5* attend toujours l'Écran du MJ : *Fragmentations* qui, outre un superbe écran à quatre panneaux, fournira aussi sept fiches de références ainsi que *Fragmentation*, un scénario basé à Seattle où vos shadowrunners devront survivre par tous les moyens. Voici donc un complément essentiel à cette nouvelle édition qui fait déjà l'unanimité.



LE RENOUVEAU DU JEU D'AVENTURES PULP, VERSION KUNG-FU !



37.90€

- Format A4
- Couverture rigide
- 320 pages

**LIVRE BASE
DISPONIBLE !**

Un jeu de Nicolas Henry, véritable professionnel de la Chine et passionné de Wuxia (roman de chevalerie chinois).



www.game-fu.com

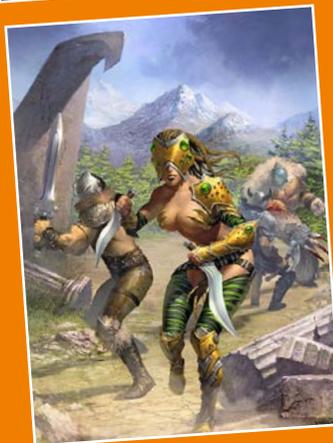
JDR ÉDITIONS, ICARE ÉDITIONS, MIND DAGGER

► Direction les rotatives !

L'attente touche quasiment à sa fin pour les souscripteurs du financement participatif *XVII : Au fil de l'âme* annoncé courant avril 2015, et pour le mois de mai en boutique. Les esprits immortels ne seront pas seuls à accompagner les personnages de ce JdR de cape et d'épée empreint de surnaturel. En effet, *JDR Éditions* annonce que l'écran, les cartes et les livrets arriveront en même temps. Préparez déjà fleurets et tomes occultes pour redécouvrir l'histoire du XVII^{ème} siècle sous un tout nouvel angle.

Autre sortie imminente avec *Stella Nova*, le jeu de science-fiction baroque sous fond de révolution publié par *Icare Éditions*. Suite à quelques corrections apportées au niveau de l'impression, les souscripteurs du financement participatif devront attendre quelques semaines supplémentaires avant de prendre enfin la route des étoiles vers Liberté et plonger dans cet univers où complots, intrigues et sociétés secrètes font loi.

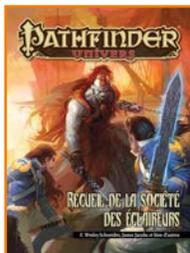
Enfin, *Mind Dagger*, le jeu d'*heroic fantasy* autoédité par Thierry Lingueglia, devrait enfin voir le jour courant avril 2015 en impression à la demande. Arpentez l'univers barbare et épique de Tara, où la survie de chaque clan dépend de guerriers prodigieux qui manient l'arme à la vitesse de la pensée. On en reparle dans le prochain numéro !



BLACK BOOK ÉDITIONS

La Société des Explorateurs de l'Étrange

Les aventuriers *Pathfinder* ne seront pas laissés au dépourvu avec deux suppléments destinés à les rendre plus héroïques que jamais. Tout d'abord, le *Recueil de la Société des Éclaireurs* apportera une véritable mine d'informations sur la très célèbre Société des Éclaireurs, sur ses différentes factions ainsi que sur son champ d'action. Voilà l'outil idéal pour qui souhaiterait se lancer dans le Jeu organisé *Pathfinder Society*. En outre, *BBE* a aussi mis en précommande le très attendu *Manuel des joueurs : Classes avancées*, qui proposera dix nouvelles classes de personnage, une véritable avalanche d'archétypes, de dons, de sorts et d'équipement, et qui inclura aussi la totalité du supplément *Origines des classes avancées*. Ce compagnon deviendra très vite un outil indispensable aux joueurs qui souhaiteront offrir plus de variété à leur table de jeu.



Enfin, l'éditeur poursuit sa politique de sorties régulière avec la mise en précommande de *L'Injonction du dragon*, un module pour personnages de niveau 1 qui les mettra face à un terrible fléau draconique. Parallèlement, la *Boîte à PNJ 2 : La mer Intérieure* est récemment sortie. Elle fournira à toute la table de jeu plus de 200 personnages à utiliser sans modération lors de vos campagnes. Pile poil synchrone avec la sortie de la campagne *La Colère des Justes*.



VERSION 3.5 par Syl



LÉGENDES DE 5 ANNEAUX

À la relance !

Une excellente nouvelle qui ravira tous les fans du *Livre des Cinq Anneaux 4^e Édition*, la sortie prochaine de *Chroniques Impériales* est annoncée. Ce quatrième supplément décrit dix périodes historiques différentes, parmi lesquelles se trouvent plusieurs avenir alternatifs. Les MJ auront donc à leur disposition un éventail chronologique extrêmement large et pourront ainsi créer des aventures légendaires à des périodes charnières de l'histoire de Rokugan. Avec ce supplément, l'éditeur relance une superbe gamme qui malheureusement avait été un peu trop longtemps délaissée.



L'Appel de CTHULHU

EDITION 7 FRANÇAISE



EDITION PRESTIGE

159 €

CONTENU DE L'EDITION PRESTIGE

- Manuel du Gardien • Manuel de L'investigateur • Aventures Effroyables • Ecran de jeu
- Lithographie Loïc Muzy • 90 fiches de créatures • Fiches de P.N.J. • 6 Marque-pages
- clef USB avec version PDF des ouvrages • Un porte-mine en aluminium
- Set de 9 dés (dont 2D10 bonus/malus) •
- Posters au format 60x40 cm : Le planisphère du Mythe, l'Euclidosphère, L'Atlas du Mythe (7)

ÉGALEMENT DISPONIBLES :



CODEX DE
L'INNOMMABLE

30 €



MALLEUS
MONSTRORUM

42 €

TARIF DES OUVRAGES
HORS EDITION PRESTIGE :

- | | |
|-----------------------------|------|
| • MANUEL DU GARDIEN | 45 € |
| • MANUEL DE L'INVESTIGATEUR | 39 € |
| • AVENTURES EFFROYABLES | 25 € |
| • ECRAN DE JEU | 22 € |
| • SET DE DÉS | 10 € |

Contenu de l'Édition Prestige et prix des ouvrages non contractuels

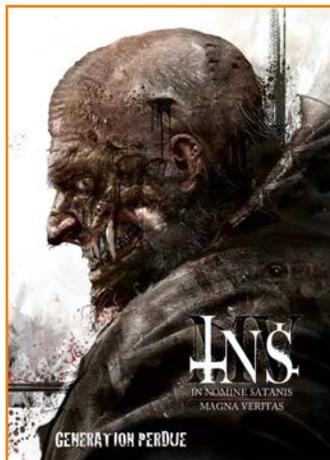
Parution été 2015

WWW.SANS-DETOUR.COM



CTHULHU, INS/MV, NUMÉNARA ET FATE

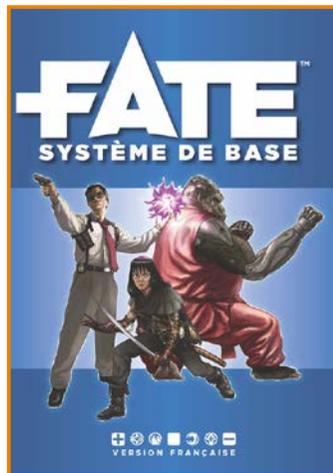
La folie des financements participatifs !



En ce début d'année 2015, la communauté rôliste française a été secouée par une puissante vague de financements participatifs dont le succès ne laisse personne indifférent.

Célébrons tout d'abord le retour de notre grand ancien bien français, le vénérable *INS/MV*, qui bénéficie d'une nouvelle édition intitulée *In Nomine Satanis Magna Veritas : Génération Perdue*, avec toujours Croc aux commandes. Pour cela, le nouvel éditeur *Raise Dead* a choisi la plate-forme de financement participatif de l'éditeur *Black Book Éditions* pour remettre l'un des JdR français les plus célèbres au goût du jour. Le créateur en profitera pour y introduire de nouvelles mécaniques de jeu, dont une économie de cartes bonus/malus utilisables en cours de partie. À l'heure où nous écrivons ces lignes, ce projet a dépassé le millier de souscripteurs, et les 700 % de financement, ce qui représente plus de 140 000 € de récoltés. Ceux qui prétendaient que le JdR était bel et bien mort en France n'ont pas tenu compte de notre nécromancien national, capable de réveiller les morts et, avec eux, de soulever les foules.

Un autre soulèvement de foule, pour le coup encore plus conséquent, et, cette fois-ci, pour LE grand ancien, *L'Appel de Cthulhu*, 7^e édition française aux Éditions Sans Détour. Traduction de la 7^e édition américaine qui, elle aussi, avait bénéficié d'un financement participatif, une version de luxe était proposée par l'éditeur au travers de la plateforme *Ulule*, de même que la version normale, qui sera quant à elle disponible dans le commerce. Et le succès a été faramineux : plus de 400 000 € récoltés (voir notre dossier en page 244). Cette nouvelle édition, à l'instar de la version originale, sera découpée en deux tomes : le *Manuel de l'Investigateur* et le *Manuel du Gardien*, auquel se rajoutera l'Écran de jeu. En outre, la pulvérisation incessante des différents paliers assure d'ores et déjà une continuité à ce renouveau pour la gamme, avec notamment la réédition de suppléments préalablement épuisés, dont le *Malleus Monstrorum* ainsi que de nouveaux scénarios. N'oublions pas, bien sûr, la déferlante d'accessoires qui raviront à n'en pas douter gardiens et investigateurs. Les Éditions Sans Détour ont plus d'un tour dans leur sacoche pour réveiller ce qui a jamais dort et déchaîner les passions de milliers d'adorateurs fidèles.

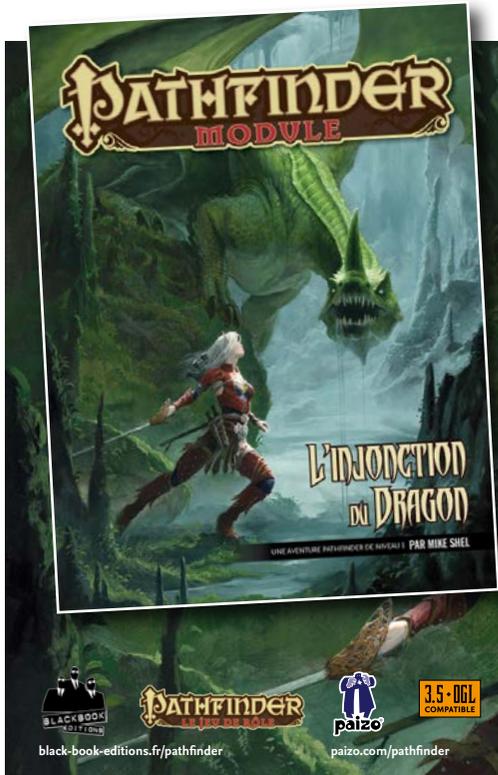


Fate et Numénara en VF

Et enfin, un intéressant démarrage pour la souscription *Ulule* de la traduction française de *Fate Système de Base* et de *Fate Boîte à Outils* par l'éditeur *500 nuances de geek* (ex-*Narrativiste*). Bien que dans l'ombre des géants, cette souscription verra tout de même le jour. Ce système de règles générique ne bénéficie certes pas de la notoriété des deux JdR mentionnés juste avant, mais il faut tout de même noter que, au-delà de nos frontières, le système *Fate* a réellement le vent en poupe. Très léger dans sa mécanique, il incite à la narration ainsi qu'à l'utilisation d'Aspects (phrases descriptives qui caracté-



MEFIEZ-VOUS DU DRAGON



NOUVELLE FORMULE !
GRAND SCÉNARIO DE 64 PAGES
L'Injonction du dragon
DISPONIBLE

risent un personnage, un lieu, une scène), dans le but d'obtenir un avantage aux jets de dés. Chaque personnage devient ainsi unique et facile à prendre en main, et la flexibilité de ce système le rend adaptable à de très nombreux cadres et univers de jeux. *Fate Boîte à Outils*, quant à lui, fournira de nombreuses précisions de règles qui permettront d'utiliser tout le potentiel de ce système dans de multiples types d'univers différents, qu'il s'agisse de médiéval fantastique, de science-fiction, de contemporain ou de cyberpunk. Alors, certes, il s'agira d'une sortie discrète, comparée à celle des deux titans, mais il serait dommage de bouder son plaisir et de se priver d'une toute nouvelle dynamique de jeu vraiment loin d'être inintéressante.

Les hommes en noir de BBE ne sont pas en reste et annoncent leur prochain financement participatif pour fin mars, début avril sur leur propre plate-forme de souscription, la traduction du déjà très célèbre et très applaudi aux US *Numeréra*. Ce gros ouvrage, signé Monte Cook, mélange habilement système classique et outils narratifs, et il vous entraînera dans un futur lointain où l'homme redécouvre les reliques anciennes d'une science depuis longtemps oubliée. Explorez l'étrange beauté du Neuvième Monde et ressortez-en à jamais changé.

Il est évident que le recours aux financements participatifs en France change petit à petit la donne dans le monde de l'édition du jeu de rôle français, ce qui ne laisse aucun acteur de l'industrie indifférent. Et quel effet aura l'ouverture de *Kicks-tarter* au marché français dans le courant de l'année 2015 ?



PATHFINDER



➔ Encore

Excellente nouvelle pour les souscripteurs de la campagne *La Colère des Justes* pour Pathfinder, les colis sont arrivés chez les particuliers et les boutiques devraient bientôt être servies. Alors, pour accompagner cette croisade contre les assauts de forces démoniaques, l'éditeur sort prochainement *Les Démones revus et corrigés*, un supplément Univers qui décrira en détail dix des plus célèbres démons de Golarion, les péchés qui les représentent ainsi que leur rôle dans les abysses. Et si cela ne suffit pas aux MJ, le *Bestiaire 4* permettra d'élargir considérablement l'éventail d'ennemis à combattre, avec en prime les caractéristiques de Cthulhu pour jeter un bon voile de désespoir sur votre campagne.

Magazines



Nouveau numéro chez notre confrère *Jeu de Rôle Magazine* avec la sortie du n° 29 qui s'ouvre avec un focus sur la 7^e édition de *l'Appel de Cthulhu* et sa version française alors en cours de financement sur Ulule. Parallèlement, le magazine propose une douzaine de critiques de jeux dans la section « *On y a joué* », une demi-douzaine de scénarios originaux, ses rubriques GN, inspiration. Enfin,

ce numéro se clôture par une section théorique à propos de la validité et l'existence fondamentale de la fonction de Maître de Jeu. Enfin, après un long temps d'absence, notre confrère *DIGDENT* annonce la sortie du n° 13 pour le mois de mars 2015 sur le thème de l'humour et des jeux drôles.



GAME-FU

▶ Batte ou épée ?

Après quelques déboires, l'éditeur *Game-fu* publie enfin *Wulin, Chroniques du Pinceau & de l'Épée*. Ce JdR médiéval chinois qui avait fait l'objet d'un financement par Ulule permet de jouer de braves



chevaliers romanesques dans la Chine du XII^e siècle. Action et aventure garanties avec, bien évidemment, son lot d'arts martiaux acrobatiques et cinématiques. Notons que l'éditeur annonce un écran de jeu sans préciser de date.

Autre souscription en bouclage, *Rugball* et son écran. Ce supplément pour le JdR *Cobra* qui connu de nombreuses difficultés éditoriales permettra enfin aux amateurs de cet univers manga d'organiser des parties de ce jeu de baseball cruel et impitoyable. Devenez une légende galactique ou, du moins, tentez de survivre à votre premier match.

XII SINGES

▶ Dieux, esprits et extraterrestres

Comme nous vous l'annonçons dans le numéro précédent, la gamme *Hexagon Universe* s'enrichit d'un nouveau supplément avec *Strangers : Les Empires Galactiques* (critiqué dans ce numéro). Dans ce deuxième volume de *Strangers* qui s'intéresse aux superhéros extraterrestres, partez à la découverte des empires qui composent la Voie Lactée. Ce supplément en propose quatre, décrits en détail, ainsi qu'un scénario qui emmènera nos héros bien loin de notre planète Terre.



Un nouveau supplément pour *Dieux Ennemis*, le JdR heroïc fantasy de John Wick, avec *Foyer* (voir notre critique) qui se focalise sur Manna Renay, Mère du Monde et déesse de la fertilité. Découvrez ses rites, ses cultes et vivez la campagne proposée par ce supplément où jalousie et vengeance dominent.

Quant aux fans de *Nécropolice*, le jeu de rôle policier avec médiums et samba, l'éditeur a mis sur son site gratuitement à disposition *L'Affaire Maria Adela Aden*, un scénario dans lequel vous aurez pour mission de faire la lumière sur l'assassinat d'une avocate qui se trouvait être une proche de votre capitaine.



➔ Futurs foulancements

Les mois à venir réservent leur lot de projets en cours de développement, mais aussi plusieurs souscriptions annoncées.

Au niveau des souscriptions à venir, le *Scriptarium* développe en ce moment même une toute nouvelle campagne officielle pour *Rêves de Dragon* intitulé *À la Claire Fontaine*. Cette grande nouvelle ravira les nostalgiques de ce magnifique JdR français qui n'avaient plus rien à se mettre sous la dent depuis 2001. Bien qu'un financement participatif soit vraisemblablement lancé avant l'été 2015, aucune réédition du livre de base ni des suppléments déjà parus n'est au programme pour l'instant. Rappelons tout de même que les PDF de toute la gamme sont disponibles légalement sur le site *Rêves d'ailleurs*.

De son côté, *Agate RPG* lancera sa souscription *Ulule* pour *Vampire : le Requiem 2^e édition* au mois de mai prochain. Cette nouvelle édition inclura les changements apportés au livre de base qui se suffit désormais à lui-même et ne nécessite plus l'acquisition du livre *Le Monde des Ténèbres*. L'éditeur annonce d'ores et déjà un niveau de financement élevé, mais gageons qu'avec le succès déjà rencontré par l'éditeur pour *Les Ombres d'Esteren*, ce projet bénéficiera d'une notoriété déjà bien assise.

Restons dans le monde des vampires avec la traduction achevée du *Compagnon* pour *Vampire, La Mascarade, édition 20^e anniversaire* aux discrètes éditions *Arkhané Asylum Publishing*. Ce supplément, qui ne devrait donc plus tarder à sortir, procurera aux Conteurs de nouvelles informations sur la société caïnite ainsi que de précieuses aides de jeu. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, un écran du Conteur exclusif en VF sera inclus avec ce supplément.

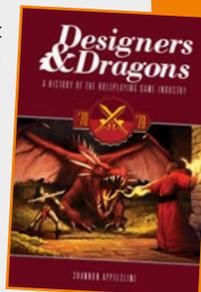
Pour revenir sur la nostalgie des jeux qui marquèrent notre vie de rôliste, l'éditeur *Matagot* a subtilement annoncé en dernière page de la nouvelle édition du roman *Bohème* une nouvelle édition d'*Écrymes*, le JdR steampunk de Mathieu Gaborit. Avec une volonté affichée de sortir des clichés du genre, cette nouvelle édition promet une ouverture ludique et onirique dans un univers aux relents obscurs si chers à son auteur.

Monolith, l'éditeur français du jeu de plateau *Conan* qui a déchaîné les passions sur Kickstarter, a récemment annoncé *Les Aventures de Conan dans un Âge Extraordinaire*, de Robert E. Howard, la version française du JdR en cours d'élaboration chez l'éditeur britannique *Modiphius*. Compatible avec les éléments du jeu de plateau, ce projet s'annonce comme une étape obligatoire pour tous les rôlistes qui n'ont pu résister à l'avalanche de figurines. Prochainement chez Sans-Détour ?

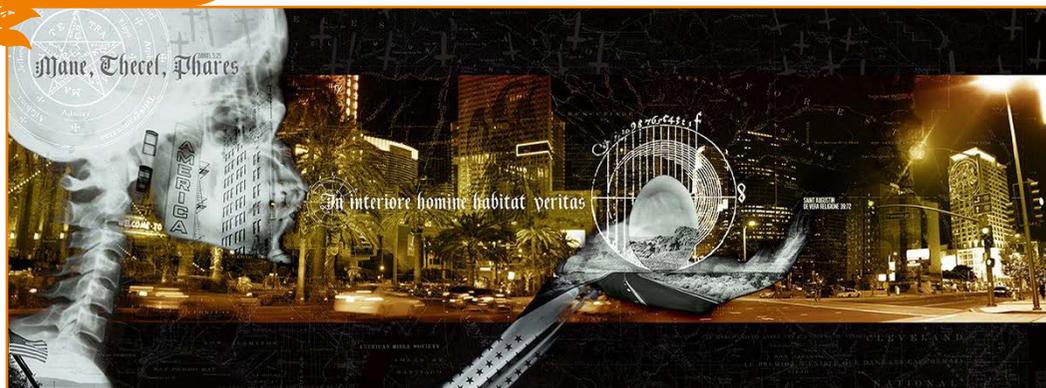
Knight, le projet de souscription des éditions *Orygins*, qui devrait avoir démarré au moment où vous lirez ces lignes, propulsera les joueurs dans l'année 2037, moment charnière avec la résurgence d'un guerrier celte du nom d'Arthur capable à lui seul de défaire les forces des ténèbres. Entre SF sombre et chevalerie aux armures futuristes, ce mélange promet une approche vraiment moderne d'un mythe connu de tous.

Petite annonce éclair de l'éditeur *Sycko* qui prévoit la traduction de *Designers & Dragons*. Cette nouvelle édition en quatre volumes sortie en anglais l'année dernière avait mis à jour l'histoire de notre hobby éditeur par éditeur, sans vraiment sortir du marché anglo-saxon. Bien qu'il soit fort peu probable qu'un historique des éditeurs français soit inclus avec cette traduction, espérons que cette sortie fasse des émules dans l'hexagone.

Enfin, le collectif *Matrae Créations* devrait bientôt publier un kit de démarrage pour *Antychrist*, le JdR post-apocalyptique où seule la Foi représente une lueur d'espoir dans un monde entièrement ravagé et en proie au chaos.



Yohann Delalande
e- la rédaction

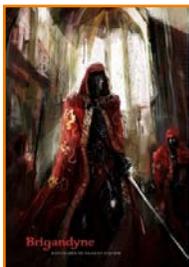


Écran Americana

DIVERS

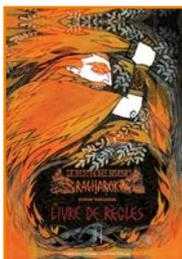
Quelques sorties notaires

Inspiré des règles de *Warhammer Jeu de Rôle Fantastique*, voici *Brigandynne* qui nous propose un système générique sur une centaine de pages. Avec une volonté affichée d'accélérer les phases de combat, ce système d'100 rapide, intuitif et basé sur 13 caractéristiques propose des résolutions de conflit sur un seul jet de dé, uniquement effectué par le joueur. Autoédité et disponible en impression à la demande sur Lulu, voici un petit livre de règles qui ravira à n'en pas douter les rôlistes nostalgiques du Vieux Monde désireux de revivre les mêmes sensations.



Pour rester sur les systèmes rodés qui ont survécu sur plusieurs décennies, *Studio 09* publie *Arsenal de guerre* pour *D6 Galaxies*, le jeu de rôle de science-fiction inspiré du système *Open D6* tel qu'utilisé dans les premières éditions du *JdR Star Wars*. Dans ce supplément, vous trouverez de nouvelles règles sur l'utilisation d'armement, des vaisseaux, des robots, ainsi que tout l'équipement nécessaire pour rendre vos conflits spatiaux encore plus palpitants.

Petite surprise de la part de l'éditeur *Pendelhaven*, qui propose désormais *Le Destin des Normes : Ragnarok* en impression à la demande sur *RapideIdR*, la version française de l'étonnant *Fate of the Norms : Ragnarok*. Avec ce *JdR* mythologique nordique, oubliez vos cartes et vos dés et optez plutôt pour un système de résolution à base de runes, ce qui rendra votre saga bien plus sanglante et épique. En plein ragnarok, serez-vous de taille à affronter les géants pour prouver votre valeur aux yeux des dieux ? Critique à suivre dans *Casus* !



JOHN DOE

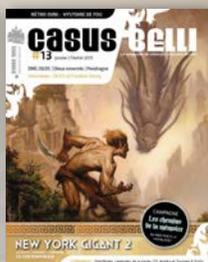
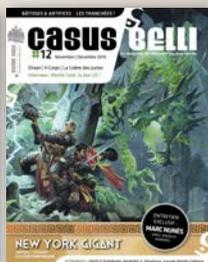
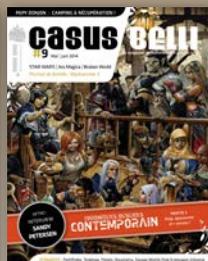
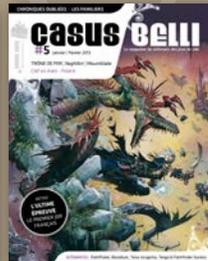
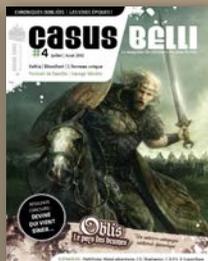
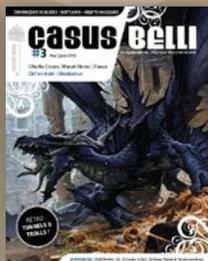
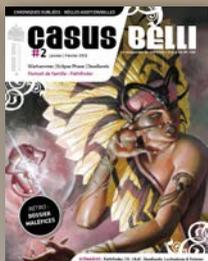
Du suivi !

Démarrage en beauté pour *Americana : Le Syndrome de Babylone*, le jeu de rôle-campagne d'Yno Combrexelle est dispo et critiqué dans ce numéro. Ce *JdR* situé dans une Amérique sombre et onirique constitue un tout et procure à la fois règles et campagne complète, qui s'achève définitivement au dernier scénario. En outre, *Americana : Le Rêve Américain* se verra doté d'un écran ainsi que d'un scénario parallèle à la campagne. Grâce à une brève explication des règles, ce scénario spin-off pourra être joué sans nécessiter l'achat d'*Americana : Le Syndrome de Babylone*. Les joueurs y incarneront des Fauchoux, d'étranges maelfeux envoyés à Las Vegas. Petite particularité de ce scénario, les PJ sont originellement des PNJ rencontrés lors de la campagne *Syndrome de Babylone*. Des criminels dans la ville du vice ? Cela risque de tourner rapidement au vinaigre. Sortie prévue dans les mois qui viennent.

Enfin, changement radical d'univers avec l'annonce de la sortie toute prochaine du *Compagnon pour Oltrée !*, le jeu de rôle bac à sable où les joueurs incarnent des patrouilleurs dans un univers médiéval fantastique. Ce supplément apportera des règles sur les fortins, sur la navigation, l'exploration de cités, ainsi qu'une ville portuaire prête à jouer, sans oublier bien sûr de nouvelles cartes persécution et patrouille. Sortie prévue elle aussi dans les mois à venir.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS DE CASUS BELLI !

ÉPUISÉ



NUMÉROS HORS-SÉRIE



www.black-book-editions.fr

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

à L'OUEST, DU NOUVEAU !

En ce début d'année 2015, la majorité des éditeurs ont considérablement ralenti leur rythme de parution et redoublent d'efforts pour nous livrer de nouvelles surprises d'ici quelques mois. Cela ne signifie pourtant pas qu'il n'y ait rien à se mettre sous la dent. Bien au contraire, les gammes continuent à s'enrichir et à s'étoffer afin de nous permettre d'approfondir celles déjà existantes. Jugez par vous-même.



Catalyst Game Labs

L'éditeur démarre l'année 2015 avec une nouvelle série de suppléments de contexte pour *Shadowrun*, intitulée *Shadows in Focus*, qui aborde des nations ou des lieux peu ou jamais traités dans les suppléments déjà existants. Chaque livre propose ainsi une description générale de la nation en question, une description détaillée de deux grandes villes, deux scénarios qui s'y déroulent, ainsi qu'une nouvelle pour donner plus de corps à l'ensemble. Voilà donc du beau matériel, en format électronique, qui promet de renouveler vos campagnes dans le Sixième Monde.

De plus, deux suppléments liés à cette série viennent de voir le jour. Dans *Sioux Nation*, vous trouverez des lieux magiques, des manipulations corporatistes, de nombreux PNJ comme des chamanes et des leaders charismatiques, le tout enrobé d'influence draconique. Quant à *Cheyenne*, les PJ s'y retrouveront propulsés au beau milieu de conflits tribaux, ethniques, raciaux et politiques, situation qui pourra se révéler être à double tranchant pour eux, selon le camp qu'ils décideront de soutenir.

Du côté de *BattleTech*, ce début d'année voit la sortie de *Experimental Technical Readout : Most Wanted*, qui décrit les Mechs et véhicules modifiés utilisés lors du Jihad Blakiste et récupérés par les renégats qui y ont survécus. Dans la lignée de ces événements, *Historical Turning Points : Tortuga* décrit l'échec de la Coalition Filtvelt lors de l'invasion de Tortuga Prime pour se débarrasser des pirates qui en ont

la mainmise. Les PJ disposeront ainsi de règles de conflits individuels et les MJ de nombreuses idées de campagnes afin de faire jouer ces événements.

Chaosium

Après les sorties de taille en fin 2014, l'éditeur aux tentacules ralentit le rythme avec tout d'abord *Cthulhu Through the Ages*, un supplément qui adapte les règles de la 7e édition à sept cadres de jeu différents déjà publiés : *Cthulhu Invictus*, *Mythic Iceland*, *Cthulhu Dark Ages*, *H.P. Lovecraft's Dreamlands*, *Cthulhu by Gaslight*, *Cthulhu Icarus* et *The Reaping*. Cet outil de conversion sera donc d'une très grande utilité aux MJ qui souhaitent réutiliser leurs suppléments. Il proposera en prime des idées de scénario et de nouvelles créatures pour chaque cadre de jeu.

De plus, Chaosium a récemment mis gratuitement en ligne *Alone Against the Flames*, un scénario à jouer en solitaire et qui ne nécessite que le kit d'introduction à la 7e édition. Seul face aux horreurs du mythe, cette aventure représente un outil d'initiation idéal au jdr pour tout MJ en herbe qui souhaiterait se lancer.

Cubicle 7

La gamme *The One Ring* ouvre le bal avec la sortie de *Ruins of the North*, complément indispensable à *Rivendell* dont nous vous parlons dans le numéro précédent. Entre des disparitions d'enfants, la présence de trolls un peu trop intelligents, le destin mystérieux d'une compagnie de hobbits et un ancien mal qui s'éveille, les PJ auront

de quoi s'occuper à travers les six scénarios qui le composent.

Dans le registre poulpes et tentacules, l'éditeur sort enfin son très attendu **Cthulhu Britannica London Boxed Set**. Ce coffret, financé par Kickstarter, offre une véritable mine d'informations qui vous permettra de jouer dans le Londres des années 1920. Bien qu'il ne s'agisse que d'un supplément et qu'un livre de règles reste nécessaire, vous y trouverez un guide de l'investigateur, un guide du gardien, quatre cartes de la ville et trois scénarios pour vous lancer.

Bien évidemment, l'éditeur ne s'arrête pas là et publie sa nouvelle campagne *The Curse of Nineveh*. Ce livre en couverture rigide propose une campagne en sept parties dans le Londres de 1925, lors du retour d'archéologues qui ont découvert un Temple du dieu Nabû à Ninive, et qui ont ramené avec eux une bien macabre malédiction. Et, pour compléter ce livre, s'ajouteront aussi deux suppléments, *The Journal of Reginald Campbell Thompson* et *The Journal of Neve Selcibuc* qui, dans la lignée de certains guides occultes de leur confrère *Pelgrane Press*, serviront d'aides de jeu pour les PJ.

Toujours dans le poulpique, l'éditeur annonce son prochain supplément pour la gamme *The Laundry*, intitulé **As Above, So Below**. Ce supplément de contexte se focalisera sur deux types d'employés : les forces spéciales envoyées sur le terrain afin de déjouer les incursions du Mythe dans notre monde, mais aussi les managers et autres décisionnaires qui hantent les salles de réunion. Qui a dit que seules les créatures monstrueuses pouvaient coûter des points de santé mentale aux PJ ? Certaines administrations tentaculaires s'en chargent très bien elles aussi.

Replions l'espace et le temps maintenant, avec la sortie des suppléments *The Seventh Doctor*, ***The Eighth Doctor*** et *The Ninth Doctor*, respectivement interprétés par Sylvester McCoy, Paul McGann, et Christopher Eccleston. Et, tandis que cette ligne de supplément atteint désormais les

saisons les plus connues des fans, l'éditeur en profite aussi pour annoncer la sortie prochaine de son nouveau livre de base, *Doctor Who Roleplaying Game*, qui inclura pour notre plus grand bonheur les caractéristiques des personnages rattachés au 12e Docteur, interprété par Peter Cappaldi. Ce livre, le format boîte ayant été abandonné, contiendra aussi trois nouveaux scénarios. Voilà donc de quoi vous habituer au nouveau design du TARDIS et vous permettre d'explorer de nouveaux horizons dans le temps et l'espace.

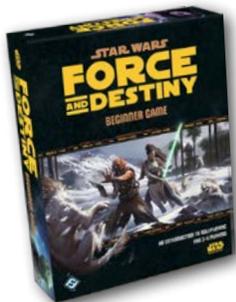
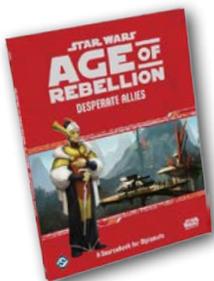
Enfin, la gamme *Rocket Age* n'est pas en reste, avec la sortie de *The Trail of the Scorpion*, une campagne de six scénarios qui vous permettra d'explorer tous les recoins du système solaire. Entre les missions de sauvetage, la toute dernière invention de Nikola Tesla, une collaboration inattendue avec Agatha Christie et la menace grandissante du Red Scorpion, nos héros auront de quoi s'occuper pendant un petit moment.

Evil Hat Productions

Pris d'un véritable coup de cœur pour **Monster of the Week**, un jdr de chasse aux monstres motorisé par le système Apocalypse, l'éditeur au chapeau maléfique vient d'en publier une édition révisée. Ce jeu, auparavant disponible en impression à la demande via Lulu, bénéficie désormais d'un traitement éditorial plus cadré. Cette édition révisée profite ainsi de plusieurs années de retour de jeu pour en améliorer les règles, de deux nouveaux archétypes de chasseurs, de nouvelles créatures, de nouvelles illustrations, ainsi que de deux enquêtes d'introduction. Voilà de quoi confirmer qu'*Evil Hat Productions* n'est pas uniquement un éditeur de jeux Fate. D'ailleurs, il semblerait que l'éditeur compte développer d'autres jeux sous systèmes Apocalypse. À suivre, donc.

Malgré cette sortie de taille, Fate n'est pas en reste avec deux sorties pour *A World of Adventure for Fate Core*, une série de courts suppléments (une →





cinquantaine de pages) qui proposent des univers hors du commun, plusieurs idées de scénarios et qui explorent les possibilités qu'offre le système Fate Core. La première sortie, *Psychedemia*, met en scène un groupe d'étudiants dans une académie psionique qui découvre l'existence d'un royaume mental habité par des idées-formes extraterrestres bienveillantes. Mais que se passera-t-il lorsque l'académie en apprendra l'existence ? La deuxième sortie, *Eagle Eyes*, mets en scène des « aigles », des investigateurs à la solde du Sénat romain pour enquêter sur des meurtres mystérieux, déjouer complots et tentatives d'assassinats, voire même pour révéler les étranges pratiques de l'Empereur. Voilà une parfaite porte d'entrée pour le système Fate Core, qui promet de nombreuses heures de jeu.

Enfin, l'éditeur vient de mettre en précommande *Paranet Papers*, le troisième volume tant attendu du jdr *Dresden Files*. Ce supplément de contexte met à jour l'univers par rapport aux nouveaux romans et propose aussi une description détaillée de plusieurs lieux et époques, comme Las Vegas ou la Révolution russe. Avec en outre des règles de magie mises à jour, ainsi que de nombreuses créatures et règles supplémentaires, vos campagnes de *Dresden Files* deviendront assurément plus palpitantes.

Fantasy Flight Games

En ce début d'année, FFG ne propose qu'une sortie à son catalogue, mais de taille. *Lords of Nal Hutta*, supplément pour *Star Wars : Edge of the Empire*, que nous évoquions dans le numéro précédent, donne toutes les informations nécessaires pour jouer en territoire Hutt, se frotter à leurs cartels, mais propose aussi quatre nouvelles races jouables, dont les Hutts eux-mêmes. Les PJ parviendront-ils à survivre à l'empire criminel le plus féroce de toute la galaxie ?

Autre gamme, même univers, l'éditeur annonce un nouveau supplément pour *Star Wars : Age of Rebellion*. Avec *Desperate Allies*, vous disposerez de tous les outils nécessaires pour jouer des

diplomates, mais aussi de règles pour la création de bases rebelles. À cela s'ajouteront trois nouvelles races jouables, de nouvelles spécialisations, plus d'équipement... Bref, ce supplément deviendra très vite un compagnon crucial à tout scénario orienté politique et espionnage. Sortie annoncée pour le printemps 2015.

Enfin, la toute nouvelle gamme *Star Wars : Force and Destiny* se précise avec la sortie annoncée pour l'été 2015 de *Star Wars : Force and Destiny Core Rulebook* et de son *Game Master's Kit*, sûrement pour la prochaine GenCon. Pour ceux qui prendraient cette nouvelle en route, nous rappelons que cette gamme vous donnera toutes les règles nécessaires pour créer et jouer des utilisateurs de la Force, avec, dans le système de règles, le principe de Moralité qui décidera de quel côté de la Force votre personnage penchera. Autre annonce de FFG, toujours pour la même gamme, *Star Wars : Force and Destiny Beginner Game* permettra de commencer avec ce jdr grâce à une boîte de base, dans la lignée du *Edge of Empire Beginner Game*. Vous y trouverez dedans un livret de règles, un livret contenant un scénario, 14 dés Star Wars, des jetons, des personnages prétrés, et bien plus encore. Du très joli matériel, dont la sortie est prévue pour le printemps 2015, ce qui vous permettra de vous initier tranquillement avec la sortie du livre de règles complet.

Changeons d'univers maintenant avec l'annonce pour le deuxième trimestre 2015 de *Wraths of the Gods*, second jdr de la gamme apocalyptique *End of the World*. D'anciennes horreurs se réveillent dans la cité engloutie de R'lyeh, le ragnarok s'annonce et de terribles tremblements de terre secouent notre planète. Au travers de cinq scénarios différents, les joueurs pourront vivre la fin du monde telle que décidée par les dieux de cultures différentes, et peut-être même y survivre.

Green Ronin

L'éditeur au samouraï vert nous offre en ce début d'année le *Player's Guide*

to *Freeport*, pour *Pathfinder*. Ce guide du joueur pour *Freeport : The City of Adventures* propose trois nouvelles classes pour la création de personnages hauts en couleur : le flibustier, le noble et le tueur de monstres, ainsi que de nombreux archétypes, comme le mousquetaire ou le corsaire. À cela s'ajoutent des outils pour donner une saveur toute « *cape et épée* » à vos scénarios, ou tout simplement pour faire prendre la mer à vos personnages, ainsi que de nombreux autres nouveaux sorts, pouvoirs et équipement.

Mais la sortie la plus attendue est incontestablement *Dragon Age Core Rulebook*, dont les précommandes pour l'édition collector *Dragon Age RPG Ultimate Edition* viennent d'être lancées. Protégée par un superbe coffret, cette luxueuse édition compile les règles issues des trois boîtes de jeu précédemment publiées et inclut un scénario inédit. Le PDF du livre de base est déjà disponible pour tous les souscripteurs de cette précommande. Nous soupçonnons donc que la version normale ne se fera pas attendre très longtemps.

Gun Metal Games

Les fans de samourais des rues seront ravis par la sortie de *Japan : Empire of the Setting Sun* pour le jdr cyberpunk sous système *Savage Worlds*, *Interface Zero 2.0*. Dans ce supplément de contexte sur le Japon en 2090, vos aventures bénéficieront de toute la richesse proposée par cet Empire du Soleil Levant futuriste. Entre mégacorporations, temples zen, ninjas, yakuzas et cyberspace ancestral, vous disposerez de tous les outils nécessaires pour rendre vos scénarios cyberpunk aussi exotiques qu'impitoyables.

Margaret Weis Productions

Capitalisant sur le succès que connaît le jeu de rôle *Firefly* en ce moment, l'éditeur publie *Smuggler's Guide to the Rim*, un supplément de règles qui propose un système de Réputation pour

l'équipage, douze nouveaux archétypes, de nouveaux vaisseaux, une description complète des systèmes Blue Sun et Kalidasa, ainsi que deux nouvelles écrits par Greg Stolze et Margaret Weis elle-même. Voilà de quoi donner plus d'ampleur à vos personnages, tout en les mettant dans des situations encore plus périlleuses. Après tout, n'est-ce dans le système de Blue Sun que se déroule le film *Serenity* ?

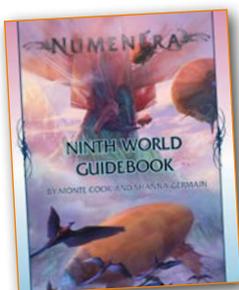
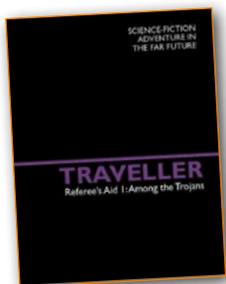
L'éditeur en profite aussi pour donner à nouveau une dimension ludique à la série de romans de cape et d'épée médiévale fantastique *Dragon Brigade*, coécrite par Margaret Weis and Robert Krammes, avec la sortie de *The Affair of the Orb Adventure*. Reprenant la nouvelle éponyme publiée en décembre 2014, ce scénario d'enquête clé en main reprend les points du système Cortex Plus qui lui sont nécessaires et inclut des personnages prêtirés. Il ne manque plus que les dés et les joueurs.

Modiphius

En ce début d'année, l'éditeur britannique nous propose une collaboration bien singulière avec *Achtung ! Cthulhu : Interface 19.40*. Ce savant mélange entre *Achtung ! Cthulhu* et *Interface Zero 2.0 : Full Metal Cyberpunk*, le jeu cyberpunk pour *Savage Worlds* édité par *Gun Metal Games*, entraînera vos PJ sur de bien étranges manipulations génétiques occultes lors de la Seconde Guerre mondiale, et toujours sous fond de Mythe de Cthulhu. Bien que requérant toujours un livre de base *Savage Worlds* ou *L'Appel de Cthulhu*, ce supplément fournit, outre un scénario d'une trentaine de pages, toute une ligne temporelle alternative lovecraftienne pour *Interface Zero*, ainsi que des règles pour incorporer les premières expériences cybernétiques dans *Achtung ! Cthulhu*. Voilà de quoi rendre vos campagnes encore plus étranges et, surtout, bien plus fatales et angoissantes.

De plus, *Modiphius* annonce deux grandes gammes supplémentaires avec, tout d'abord, celle qui intéressera probablement le plus le public rôliste →





français : *Robert E. Howard's CONAN Adventures In An Age Undreamed Of*. Comme le titre le suggère, ce jeu de rôle se focalisera sur les origines pulp du très célèbre barbare en tenant compte tout particulièrement des nouvelles de Robert E. Howard. Il utilisera le système 2d20 de *Mutant Chronicle*, adapté au genre heroic fantasy. Détail encore plus intéressant, *Modiphius* annonce aussi que ce jdr sera compatible avec le désormais très célèbre jeu de plateau *Conan* des Français de *Monolith Board Games*, dont la souscription Kickstarter a récemment explosé tous les records. Sortie prévue en automne 2015, par Crom !

Enfin, l'éditeur a lancé les précommandes de *Dust Adventures* et de *Operation : Apocalypse*, sa première campagne. Cette adaptation du très célèbre jeu de plateau avec figurines propose de jouer dans une uchronie de la Seconde Guerre mondiale où les Alliés, l'Axe et le bloc soviétique utilisent des robots de combat suite à la découverte d'une source d'énergie extraterrestre. Compatible avec le jeu de plateau, *Dust Adventures* et sa campagne vous permettront de jouer des soldats, des aventuriers ou des scientifiques qui mènent une lutte acharnée pour le contrôle de cette source d'énergie. Sortie prévue pour mars 2015.

Mongoose Publishing

Très peu de nouveautés chez *Mongoose Publishing* en ce début d'année 2015. Notons tout de même la création d'une nouvelle série de suppléments pour la gamme *Traveller*, les *Referee's Aids*, qui procurent de nouveaux cadres de jeu et de nouvelles règles aux MJ. Inaugurée avec la sortie de *Referee's Aid 1 : Among the Trojans*, vous y trouverez un cadre de jeu complet utilisable dans la campagne de votre choix sans que cela ne l'affecte. Ensuite, *Referee's Aid 2 : The Type-S Scout/Courier* décrit avec force de plans et d'exemples l'un des vaisseaux d'exploration les plus répandus dans l'Espace Connue.

Gageons que ces suppléments apporteront sans aucun doute un peu de variété à vos scénarios ainsi que des sources d'idées plutôt intéressantes.

Monte Cook Games

Ces derniers mois, l'éditeur de *Numenera* et de *The Strange* nous avait habitués à un rythme de parutions plutôt soutenu mais, visiblement, lui non plus n'échappe pas à la baisse d'activité générale de ce début d'année. À noter tout de même la sortie de *The Estate Bossiers*, du matériel de jeu pour *The Strange* qui permettra aux MJ de recréer des documents avec la mise en page de l'agence Estate pour des rapports plus vrais que nature.

Mais la grosse sortie de l'éditeur s'intitule *The Ninth World Guidebook*, un guide du monde pour *Numenera* qui repousse littéralement les frontières du Neuvième Monde tel que défini dans le livre de base. Ce supplément de contexte étend l'univers de jeu à des contrées inconnues et propose de nombreuses idées de scénarios, ainsi que de nouvelles options pour rendre la création de vos personnages bien plus exotique encore.

Toujours pour *Numenera*, l'éditeur annonce aussi la sortie toute proche de *Weird Discoveries : Ten Instant Adventures for Numenera*, un supplément avec dix scénarios prêts à jouer. Aucune préparation ne sera nécessaire et des aide-mémoires pour les règles seront fournies. L'outil parfait pour des parties improvisées entre amis, en club ou en convention.

Onyx Path

En ce début d'année, l'éditeur successeur de *White Wolf* démarre sur les chapeaux de roue pour son quatrième anniversaire, avec une nouvelle souscription Kickstarter à succès, *World of Darkness Dark Eras Prestige Edition*. Ce supplément de contexte pour le *Nouveau Monde des Ténèbres* (ou *nMdT*) se découpe en neuf périodes historiques différentes, une par jeu. Ainsi, vous

pourrez transporter vos vampires à la cour d'Elizabeth I, ou vos mages lors des conquêtes d'Alexandre le Grand. De plus, ce Kickstarter, qui s'est récemment clôturé avec succès, proposait aux souscripteurs de voter pour de nouvelles périodes historiques qui seront développées dans le *Dark Era Companion*. Avec les portes du temps ainsi ouvertes à toutes les gammes, les Conteurs auront tous les outils nécessaires pour permettre à leurs joueurs de revivre l'histoire de l'humanité, mais dans l'ombre cette fois-ci. Sortie prévue pour l'automne 2015.

Vient ensuite la sortie du très attendu **Werewolf : the Forsaken 2nd Edition** qui propose des règles révisées et qui inclut aussi l'anthologie de nouvelles *The Idigam Chronicles*. Avec une réécriture plus claire des règles et des pouvoirs, qui a dit que vos loups-garous ne pouvaient être plus féroces ?

À nouvelle année, nouveau calendrier, et *Onyx Path* en profite pour faire un état des sorties et des projets Kickstarter pour 2015. Parmi tous les titres annoncés qui trouveront assurément leur place dans ce magazine le moment venu, nous conserverons les quatre principaux. L'éditeur annonce tout d'abord la sortie de *New World of Darkness 2nd Edition* pour cet été. Cette nouvelle édition du *nMdT* inclura les nouvelles règles et le cadre de jeu présentés dans *God-Machine Chronicle*, supplément qui initia un changement très attendu dans toutes les gammes de cet univers. Autre sortie estivale avec le mystérieux *Beast : The Primordial*, toute nouvelle gamme pour le *nMdT*, qui permettra de jouer des descendants des peurs primales de l'humanité et qui promet de donner une nouvelle tournure bien cauchemardesque à cet univers. Ensuite, pour cet automne, l'éditeur annonce *Changeling : The Dreaming 20th Anniversary Edition*, l'édition « vingtième anniversaire » du très célèbre *Changelin : le Songe*, et qui marque une nouvelle étape logique dans la politique de réédition des gammes de l'*Ancien Monde des Ténébres*. Dans la même veine et pour

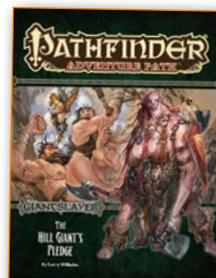
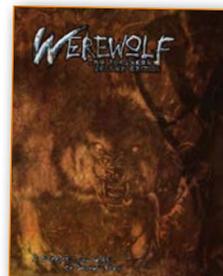
la même période, *Onyx Path* annonce aussi une nouvelle édition pour le *nMdT* avec *Changeling : the Lost 2nd Edition* qui, lui aussi, incorporera les changements apportés par le supplément *The Huntsmen Chronicle*.

Enfin, l'éditeur vient aussi de mettre gratuitement en ligne *Lore of the Deceived*, un complément d'une douzaine de pages à *Book of the Deceived*, supplément pour *Mummy : the Curse* dont nous vous parlions dans le numéro précédent. Nouvelles Nomenclatures, nouvelles reliques, nouvelle fiche de personnage éditable et, surtout, des règles pour permettre à votre momie corrompue de découvrir le Vrai nom de ses cibles. Tant d'éléments en si peu de pages, et ce disponible gratuitement sur RapedJdR, en font un outil indispensable pour tout MJ qui souhaite inclure la Sixième Guilde dans ses parties.

Paizo

Dans le numéro précédent, nous vous annonçons le lancement de *Giantslayer*, le tout nouvel Adventure Path pour *Pathfinder*. Probablement parus à l'heure où vous lirez ces lignes, *The Hill Giant's Pledge* et *Forge of the Giant God*, deuxième et troisième épisodes, inviteront nos héros à traverser en bateau un territoire orque, combattre le chef géant Grenseldek et explorer le tombeau d'un tueur de géants en quête d'armes magiques en vue de défaire une armée entière de géants sur le pied de guerre. Ces deux épisodes palpitants s'annoncent vraisemblablement titanesques.

Afin de vous permettre de profiter au mieux de vos explorations mortuaires, *Paizo* publie *Tombs of Golarion*, un nouveau *Campaign Setting* qui décrit six tombeaux différents. Utilisables comme quêtes secondaires ou tout simplement comme scénarios en eux-mêmes, ces lieux s'accompagnent d'une description pièce par pièce avec, bien évidemment, ses monstres, ses pièges et, surtout, ses trésors. →





Dans la gamme *Player Companion*, l'éditeur nous propose deux ouvrages avec *Melee Tactics Toolbox*, un supplément de règles qui propose des styles de combats au corps à corps, des stratégies afin d'optimiser ses actions en combat, de nouveaux dons et sorts, de nouveaux archétypes de personnage, ainsi que de l'équipement supplémentaire. Le deuxième supplément s'intitule *Heroes of the Wild*. Il se focalisera sur les contrées sauvages de Golarion et vous permettra de créer des personnages qui vivent dans la nature et y puisent leurs pouvoirs, mais aussi d'explorer tous les pièges et ses dangers de ces environnements hostiles.

Pelgrane Press

Pour l'éditeur britannique, *13th Age* représente incontestablement leur plus grand succès du moment, et cela permet d'assurer un suivi de gamme sur divers formats. Parlons tout d'abord de la sortie de *Eyes of the Stone Thief*, le tout premier mégadonjon pour ce jdr, où les aventuriers s'engouffreront dans un gigantesque donjon vivant, bien plus dangereux que les féroces créatures qui l'habitent. Ensuite, *13th Age Soundtrack*, autre sortie de taille pour ce jeu, est une magnifique bande originale avec, entre autres, un thème pour toutes les icônes, ainsi que des pistes à jouer en boucle pour chaque niveau du dé d'augmentation. Enfin, à l'instar du *Ken Writes About Stuff* et de *Series Pitch of the Month*, l'éditeur lance un mensuel électronique, *The 13th Age Monthly*, qui ouvre de nouvelles perspectives en termes de règles, de monstres, d'équipement et de tout ce qui peut enrichir cette gamme. À noter, ses deux premiers numéros, avec tout d'abord *Dragonriding* qui donne désormais les moyens de chevaucher des dragons, et ensuite *Temples of the Frogfolk* qui détaille plusieurs types de créatures batraciennes ainsi que les lieux dans lesquels elles pourraient être rencontrées.

Cela faisait longtemps que *Pelgrane Press* n'avait plus publié quoi que ce soit pour *Ashen Stars*, le jeu d'exploration spatiale sous système *Gumshoe*.

Accretion Disk arrive donc à point nommé pour redonner un coup de souffle à la gamme. Complément indispensable au livre de base, ce supplément approfondit les compétences, propose de nouvelles races de personnages, des plans de vaisseaux, une douzaine d'antagonistes et bien plus encore. Voilà une boîte à outils qui permettra d'aborder ce jeu sous un tout nouvel angle.

Pinnacle Entertainment Group

Les fans de la gamme *Deadlands Reloaded* seront ravis par *Stone and a Hard Place*, dont le financement par Kickstarter vient de se terminer avec succès. Ce sera donc en été 2015 que vous pourrez profiter de ce supplément qui s'annonce comme bien plus qu'une troisième campagne pour cette gamme. Avec une description du Sud-ouest sauvage, de nouvelles règles ainsi qu'une campagne qui tourne autour de *Stone*, le bras droit de la Mort, *Stone and a Hard Place* s'annonce déjà comme une aventure incontournable pour vos héros.

Parallèlement à leur gamme phare, l'éditeur enrichit aussi celle de *The Last Parsec* avec de nombreux outils, comme *Explorers of the Last Parsec Figure Flats* et *Terrors of Deep Space Figure Flats*, deux fichiers électroniques de figurines papier prévus pour les aventures déjà publiées. Avec cela, *Dropship Map*, *Freighter Ship Map*, *Pirate Ship Map*, et *Research Ship Map* mettent à la disposition des MJ des plans de vaisseaux. Ensuite, *JumpCorp Requisition Kit* contient quatre fichiers éditables : un badge *JumpCorp* pour vos personnages, un formulaire de demande de matériel, un formulaire pour rapporter tout incident et, enfin, un certificat de décès. Finalement, trois scénarios viennent compléter cette abondance de sorties avec *Omariss Death Worm* et *The Enigma Equation*, qui enverront vos person-

nages à la recherche d'une mystérieuse créature au beau milieu d'une guerre civile, ou bien à la rescousse d'un scientifique probablement kidnappé par des rebelles insectoïdes. Voilà deux missions bien dangereuses pour nos vaillants explorateurs. La troisième, *Pranac Pursuit*, enverra les personnages dans un monde sauvage du système Pranac à la recherche d'un vaisseau disparu et de son équipage.

The Design Mechanism

Avec la sortie de *The Taskan Empire*, le jdr *RuneQuest* enrichit sa gamme avec un très précieux compagnon pour le monde de Thennla. Ce guide de l'empire Taskan propose une description détaillée des lieux-clés, de ses habitants, ainsi que de ses coutumes et de sa religion, intimement liée à son empereur immortel. Des règles pour la création de personnages « *taskaniens* » sont fournies, ainsi que de nouveaux sorts. Voici donc un complément très intéressant à *Shores of Korantia*, qui ravira à n'en pas douter les MJ qui souhaitent donner plus de variété à leurs campagnes.

Triple Ace Games

Enfin du nouveau pour la gamme *Hellfrost*. Bien que le jeu ait bénéficié d'un afflux régulier d'aides de jeu, les nouveaux suppléments en dur se faisaient attendre pour cet univers nordique fantastique motorisé par *Savage Worlds*. Tout d'abord, *Heroes & Villains Compendium* met à la disposition des MJ et des joueurs une soixantaine de personnages de toute classe et de tout niveau social, utilisables comme PNJ ou PJ. Le suivant, *Matters of Faith*, prévu pour avril 2015, décrira en détail le panthéon et les cultes et religions d'Hellfrost, avec les nombreuses fêtes en rapport, et proposera une visite guidée de Godsheim, le royaume des dieux. Ce supplément permettra ainsi de donner plus de

profondeur et de spiritualité à l'univers de vos féroces aventuriers.

Nous quittons ces étendues sauvages et glaciales pour nous aventurer dans le cadre civilisé du steampunk victorien avec un nouveau supplément pour *Leagues of Adventures*, le très attendu *Weird Science Compendium*. Ce supplément propose une véritable collection de gadgets, d'armes, de véhicules et de créatures créés en laboratoire, tous plus étranges les uns que les autres. Entièrement compatible avec *Hollow Earth Expeditions*, ce livre permettra à vos aventuriers de se démarquer avec singularité.

Wizards of the Coast

Le calendrier des sorties pour *D&D 5th Edition* suit son cours avec la publication du *Deluxe DM Screen*, un magnifique écran format paysage en quatre volets illustré des deux côtés avec, bien entendu, les tables indispensables aux Maîtres du Donjon.

De plus, WotC a repoussé à début avril 2015 la sortie de *Princes of Apocalypse*, une gigantesque campagne pour *Elemental Evil*, un cadre scénaristique multimédia qui se verra aussi décliné en jeu vidéo, en gamme de figurines et en jeu de plateau. Dans cette campagne prévue pour emmener nos aventuriers du niveau 1 au niveau 15, les personnages auront pour mission d'empêcher la destruction des Royaumes Oubliés. Rien que ça. En tout cas, cela s'annonce véritablement épique.

Grosse surprise de la part de l'éditeur, qui a récemment mis gratuitement en ligne *Elemental Evil Player's Companion*, un supplément qui vient en complément de *Princes of Apocalypse*. Au travers de ses 25 pages, de nouvelles races et de nouveaux sorts élémentaux viennent enrichir les possibilités de jeu. Pouvons-nous nous attendre à de tels outils gratuits pour chaque campagne ? Espérons-le du moins.

Yohann Delalande



INTERVIEW AUTEUR DE CHRONIQUES OUBLIÉES

LAURENT BERNASCONI

« Dans l'esprit, je situerais CO assez proche de D&D 5 »

Sur les forums, il est « Kegron ». Il est le bricoleur en chef, le responsable de l'atelier Chroniques Oubliées (CO), le système maison de Casus. Il se présente, nous raconte la genèse de la compilation CO Fantasy (COF) sortie en fin d'année dernière, l'esprit du jeu, sa façon d'appréhender son travail. Surtout, il nous révèle la suite de CO dans Casus et nous dévoile la suite de COF, qui va prendre la forme d'une gigantesque campagne épique !



Casus Belli : Laurent, comment t'es-tu retrouvé en charge de développer le système de jeu Chroniques Oubliées ?

Laurent Bernasconi : Au départ, je suis un fan de la boîte d'initiation CO. Je l'ai achetée quand elle est sortie, comme tout un chacun. C'était présenté comme un outil d'initiation mais, très vite, je me suis dit qu'on allait pouvoir en faire quelque chose avec mon groupe de joueurs habituels avec qui on jouait à *De-D 3.5*. Ça tombait aussi un peu à un moment où on avait marre, avec des personnages de niveau 14-15, de manipuler beaucoup de chiffres, beaucoup d'attaques, des bonus différents, bref, tout ce qu'on connaît des lourdeurs du système d20 à partir d'un certain niveau. On avait envie de quelque chose de plus simple. Mais la boîte s'arrêterait au niveau 4 donc ce n'était pas suffisant pour ce qu'on voulait en faire. De fait, j'ai commencé dans mon coin à écrire des règles supplémentaires. J'avais appelé ça très finement *CO²* ! Puis je suis allé sur le forum de *Black Book (BBE)*, il y avait déjà d'autres gens qui avaient commencé à faire des propositions et avec un autre forumeur, qui s'appelle Kouplatête, on a pas mal bossé là-dessus. J'avais écrit beaucoup de voies, il avait fait quelques créations aussi et lui les a mis en page et en ligne. Moi, je n'étais pas très actif sur les forums, je le suis un peu plus maintenant que

j'ai quelques responsabilités. Devant le succès de la boîte et les retours positifs des gens qui estimaient que ça pouvait dépasser le cadre de l'initiation pure, *BBE* a décidé d'en faire quelque chose. Il y a aussi le fait que, depuis un petit moment, *BBE* prévoyait de sortir *La bible 3.5* qui devait découler de la boîte d'initiation de CO qui ne devait être, si mes souvenirs sont bons, qu'une première étape avant la bible. Elle devait reprendre toutes les options possibles pour le système d20 et puis le recadrer un peu pour que ça parte un peu moins dans tous les sens. Entre-temps, *Pathfinder* a été créé et *BBE* l'a édité en français. Donc, à partir de là, je pense que ça faisait un peu doublon avec le projet de la bible. Il y a tout un faisceau de choses qui se sont rejointes. Et puis il y a eu la reprise de *Casus Belli* par *BBE* qui voulait un système maison pour le magazine. Ces trois choses font qu'il a été décidé de reprendre les règles de CO et de les refaire pour dépasser le cadre du jeu d'initiation et permettre de jouer à tout niveau. *BBE* ne m'a pas contacté en premier. Je n'étais pas le premier choix ! Ils ont contacté Kouplatête, qui avait compilé toutes les voies, mais je crois que ça ne lui disait pas forcément de bosser là-dessus et il a été honnête et m'a contacté en proposant mes services à *BBE* en disant : « c'est lui qui a écrit la majorité des textes ».



Chroniques Oubliées Fantasy (COF) en version souple
Hors-série Casus et en version cartonnée.



“ Pour moi, les règles induisent le genre et sont dépendantes du genre, même si on est sur du D20. ”

CB : Avant ça, quel est ton parcours de joueur ? Tu avais déjà des expériences dans l'édition ?

LB : Je suis un immense bricoleur dans mon garage. Avant de bosser sur *CO*, je pense que j'ai dû créer quatre ou cinq systèmes personnels. Les règles d20, j'en ai trois versions différentes et mes joueurs se plaignaient assez que, d'une séance à l'autre, je modifiais les règles ! (*rires*) Je ne peux pas m'en empêcher. Quand j'ai l'impression qu'un truc ne marche pas, je bricole ! Cela crée du stress chez mes joueurs qui se disent souvent : qu'est-ce qui va arriver à nos règles cette fois ? Je fais du jeu de rôle depuis la sixième, j'ai 45 ans maintenant, donc ça doit bien faire 35 ans. J'ai commencé avec *AD&D*. À un stage de ski. J'étais un gros lecteur, je lisais *Le Seigneur des Anneaux* et un mec m'a vu et il m'a dit : « *oh toi, j'ai un truc qui va t'intéresser* ». Il m'a fait jouer et, en rentrant, j'ai demandé à mes parents de m'offrir la boîte rouge. Je suis aussi allé en club de JdR mais c'était un peu particulier. C'était l'époque où quand tu arrivais en club, tu te faisais bizuter.

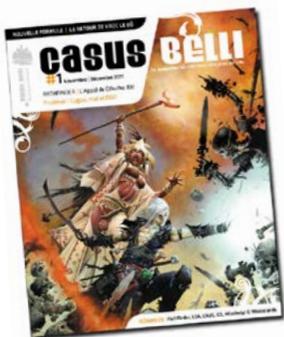
Tu créais un perso niveau 1, les autres étaient niveau 4, tu mourrais. La fois d'après, tu as le droit de faire un perso niveau 2 mais les autres sont niveau 5, donc tu meurs encore. Tu vois le genre (il rigole). L'apprentissage à la dure. Mais je n'ai jamais décroché. À 15 ans, je me rappelle avoir soumis à *Casus Belli* un livre dont vous êtes le héros. Ils m'avaient répondu, en disant : « *c'est bien, c'est sympa, mais il y a encore un peu de boulot !* » Je pense que c'était le cas. Finalement, ça a pris du temps avant de revenir. Mais c'était aussi parce que ma pratique se limitait beaucoup à des cercles d'amis, à quelques conventions. Je ne cherchais pas spécialement à être publié ou à intégrer une rédaction comme celle de *Casus*. Mais, à un moment, quand tu donnes, il y a des retours.

CB : Comment places-tu *CO* aujourd'hui dans la grande famille élargie du d20, entre *Pathfinder*, *D&D 4*, *D&D 5*, les rétroclônes... ?

LB : Je dirais que la boîte d'initiation est arrivée au moment du frémissement du mouvement « *old school* ». On →

Kegron's Digest

45 ans, dont 35 de JdR, Laurent est un membre très actif de la Rédaction de *Casus Belli v4* et le grand prêtre ordonnateur des *Chroniques Oubliées*. Il travaille extrêmement vite, extrêmement bien et sa connaissance de la galaxie d20 est impressionnante. Capable de démonter et de remonter un moteur de JdR en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. On le reconnaît à ses mains pleines d'huile et à la clé à molette à deux mains qu'il utilise également comme arme contondante... Il ne s'en sépare jamais, sauf pour pratiquer l'escalade !



Chroniques Oubliées Le jeu d'initiation (la boîte) et *Casus Belli* #1, aujourd'hui épuisé, dans laquelle a été publiée la première version de *Chroniques Oubliées* de Laurent.

n'en parlait pas encore vraiment, mais c'était dans l'air du temps. Je pense que de ce point de vue, David (Burckle), Damien (Coltice) et Raphaël (Bombayl), qui ont fait la boîte de base, ont été visionnaires de l'orientation qu'allait prendre le système d20 dans les années à venir, ce retour aux sources. Aujourd'hui, la volonté des gens qui ont moins de temps pour jouer est d'avoir quelque chose de plus simple. Pour moi, le mouvement « *old school* », c'est deux choses : une recherche de simplicité et une madeleine de Proust, pour des gens qui ont atteint la quarantaine et qui ont envie de revivre leurs jeunes années, une certaine nostalgie. Dans *CO*, il n'y a pas la nostalgie vieille école, mais il y a la volonté forte d'un système plus simple, facile à prendre en main, avec lequel on peut faire jouer tout le monde, parents, enfants, nouveaux, anciens. Et que tout le monde s'amuse. Voilà comment je le situe. Paradoxalement, dans l'esprit, je situerai *CO* assez proche de *D&D5*. *D&D5* est sorti après, mais c'est proche, on retrouve certaines choses. La question de l'avantage/désavantage, le fait de lancer deux d20, garder le meilleur, etc.

CB : Quelle a été ta philosophie pour passer de la boîte d'initiation à la compilation *COF* ? Qu'est-ce qui a orienté ton travail ?

LB : Il y a eu deux étapes. D'abord, de la boîte d'initiation à ce qu'on a édité dans *Casus*. Dans cette étape, il y a eu une concertation collective entre David et Damien de *BBE*, Didier Guisérix et moi. C'est un compromis. On n'avait pas forcément tous au départ la même idée et les mêmes envies. Moi, avec Didier, j'avais fait quelque chose de plus simple que la version actuelle. J'étais parti de la boîte et le système permettait d'aller au niveau 20, mais avec très peu de choses en plus. David souhaitait quant à lui quelque chose de plus trapu. Il voulait quelque chose qui ressemblait plus à ce que *BBE* avait prévu de

faire dans la bible 3.5. Avec des voies qui s'épalaient sur dix niveaux, par exemple. Le travail dans *Casus* est un compromis entre les deux visions. On a eu des discussions animées, on n'était pas tous d'accord (il rigole), il a fallu rapprocher les points de vue ! Après, pour la compilation *COF*, l'idée, c'était vraiment de publier quelque chose qui permettrait à d'anciens joueurs qui avaient un peu laissé leur *Donj'* de côté de retrouver leurs repères s'ils le souhaitaient. Pour bien distinguer ce produit d'un produit d'initiation pure. On peut faire de l'initiation, mais pas seulement. À travers les options, je voulais donner à un meneur de jeu qui a l'habitude du d20 l'impression d'avoir quelque chose de simple qu'il puisse plier à ses désirs pour obtenir le jeu qu'il souhaite au final.

CB : C'est un bricoleur qui donne sa boîte à outils et ses instructions à d'autres bricoleurs ?

LB : Oui, c'est un peu ça. Et puis je ne voulais pas qu'un meneur expérimenté se dise : « *oui, c'est sympa mais on va rapidement faire le tour du truc* », mais qu'il puisse plutôt se dire : « *moi je préfère la magie comme ça* ». Qu'il puisse adapter le système à ses désirs. Moi, quand je lis un bouquin de règles, systématiquement, je me dis : « *ça, ça ne me plaît pas trop, ça je préférerais comme ça* ». Et je pense que je ne suis pas le seul. De toutes façons, il y a toujours un truc que je vais modifier et ça énerve un peu mes joueurs qui me le reprochent. Ils sont comme ça les joueurs ! Là, au moins, le meneur peut dire : hop hop hop, c'est une option, elle existe, je l'applique.

CB : On sent le créateur traumatisé par sa table de joueurs !

LB : Oui ! (Il rigole)

CB : Tu t'es servi d'eux pour tester *CO* ces dernières années ?

LB : Depuis la sortie de la boîte d'initiation, je joue avec. J'ai mené une grande

campagne avec, qui a un peu capoté à la fin... parce que ça se passe souvent comme ça (il rigole). Mais depuis, je fais toutes mes initiations et mes parties avec la version actuelle. Ne serait-ce que pour tester la mécanique. Un de mes regrets, d'ailleurs, c'est qu'avec l'immédiateté de la parution dans *Casus Belli*, je n'ai pas toujours testé autant que je le voudrais certaines choses avant publication. La compilation a permis de corriger ça. Mais en fait, c'est un problème plus grave pour moi : c'est que la solution que je trouve à un moment, deux mois après, en jeu, je vais souvent trouver quelque chose à y redire. Je crois que c'est un problème de perfectionniste. Je ne m'arrête jamais.

CB : Tu parlais de la comparaison avec *Do-DS*, les deux bouquins sont sortis presque en même temps et, dans les discussions sur les forums, beaucoup de gens ont comparé les mérites des deux systèmes en les plaçant sur le même plan. Ce genre de comparaison doit être flatteur pour un petit artisan dans son garage, être comparé à la grosse machine ?

LB : Oui, c'est flatteur, après je ne sais pas trop ce que vaut ce genre de comparaisons. Je ne sais pas s'il y a une vérité, si ce n'est que certaines solutions retenues se ressemblent parfois. Mais je crois qu'on n'invente rien, tous autant qu'on est. Plein de gens ont des tas d'idées et, si on suit les idées collectives du moment, ça revient à prendre la température et l'air du temps.

CB : Après *COF*, tu as développé le système pour du contemporain. Était-ce compliqué de transposer ce système très med-fan pour un autre univers ?

LB : On avait convenu dès le départ avec Didier que, si on était parti sur cinq voies par profil pour la *fantasy*, on reviendrait à 3 voies par profil pour *CO Contemporain (COC)*. Ce qu'il a fallu complètement remettre en cause, ce sont les stéréotypes de la *fantasy*, les

profils très cadrés, le guerrier, le magicien, etc. On voulait plus de complexité, de possibilités de nuance dans les profils contemporains. Il a fallu repenser le cadre et enlever les œillères des classes figées de la *fantasy*. Et je crois qu'au final, ça fonctionne. D'ailleurs, pour parler des retours, autant la comparaison avec *Do-DS*, ça ne me touche pas trop, autant les retours des gens qui me disaient que *COC* fonctionne très bien, alors qu'ils ne pensaient vraiment pas au départ que le système D20 pouvait être adapté pour faire du contemporain et qui sont aujourd'hui convaincus, c'était intéressant pour moi.

CB : Et maintenant, quelle est la prochaine étape ?

LB : La suite immédiate, c'est pour très bientôt, c'est *CO Cyberpunk (COCY)*, qui est directement une déclinaison de *COC*. À un moment, j'ai pensé à insérer le cyberpunk dans la science-fiction mais, pour moi, ça reste un univers contemporain d'anticipation. C'est le monde tel qu'on le connaît maintenant, un peu jusqu'au-boutiste, un peu dégradé. Les corporations sont plus grosses et puissantes, la technologie plus développée, mais ça reste notre monde, déformé, caricaturé, certes, mais c'est le notre. On va reprendre les règles de *COC*. Et puis, la prochaine étape, ce sera *CO Space Opera*. Le terme exact n'est pas encore arrêté. Mais là, ce n'est pas moi qui vais m'en occuper. Je vais participer à la partie technique mais on a des auteurs qui vont s'occuper de cette partie, parce qu'ils sont motivés et, surtout, parce que ce n'est pas mon univers de prédilection. J'ai beaucoup joué et mené en *fantasy*, en cyberpunk-*Shadowrun*, en contemporain aussi mais, en *Space Opera*, beaucoup moins.

CB : Tu vas retrouver un rôle de consultant technique ?

LB : C'est ça, et ça me convient bien. J'avais peur de ne pas être à l'aise là-dessus, de ne pas saisir toutes les subtilités. Les règles doivent vraiment →





“ La grande campagne *COF*, c'est une ambiance entre *Le Seigneur des Anneaux* et certaines grandes campagnes mythiques de *D&D* de la grande époque. ”

▶ systématiquement se plier au genre. Elles doivent apporter quelque chose. Par exemple, le fait qu'on puisse piocher dans des voies différentes pour se former un profil dans *COC*, ça colle à l'univers. La règle des blessures graves qui rend les personnages beaucoup plus mortels aussi. Pour *CO Cyberpunk*, on va également attacher beaucoup d'importance à l'argent. Un personnage sans fric galère à tous les niveaux, c'est une façon de mettre en exergue les conflits psychologiques entre la morale et le fait de gagner de l'argent. Tout ça existe par l'intermédiaire des règles. Et si on connaît mal un genre, c'est difficile de bien adapter les règles. Pour moi, les règles induisent le genre et sont dépendantes du genre, même si on est sur du d20.

CB : Quelle est la suite pour *COF* alors ? Les joueurs attendent du neuf !

LB : Il y a du nouveau. Il s'agit d'une très grande campagne, écrite au départ par Laurent Debelles. Je ne la connais-

sais pas, mais elle a été un moment en ligne et les gens de *BBE* l'ont jouée et l'ont beaucoup aimée. Ils avaient très envie de l'écrire un jour. *COF* a été pour eux l'occasion de réaliser ce rêve. Elle a été écrite à l'époque pour *AD&D* et *Greyhawk*. Donc, il fallait l'adapter au niveau technique, mais aussi l'insérer dans un autre monde. Au final, il y a eu un énorme boulot dessus. Il fallait réinventer un monde autour. On en a profité pour étoffer la campagne, on a ajouté un scénario au début, un autre à la fin pour terminer l'histoire, un au milieu pour vraiment l'intégrer dans le nouveau monde. Il y a donc trois scénarios totalement originaux. On ne voulait pas de calque artificiel. Cela a impliqué de nouvelles péripéties. Le nombre de signes de la campagne d'origine est doublé, je pense. Vraiment, cela a représenté un gros travail, j'ai été bien aidé par Thomas Berjoan. Le scénario paru à la fin de *COF* est donc le scénario d'introduction de la campagne et suivent



douze scénarios supplémentaires, ce qui amènera les PJ au niveau 13. Un niveau par scénario.

CB : Sans spoiler, quel est le thème et l'esprit de cette campagne ?

LB : C'est quelque chose d'assez classique mais épique. Je pense que c'est une campagne qui pourra faire plaisir aux anciens parce qu'elle leur rappellera des souvenirs, mais elle sera également adaptée à des joueurs débutants qui partent sur de l'initiation. Elle fait appel à des thématiques qui leur parleront.



C'est une ambiance entre *Le Seigneur des anneaux* et certaines grandes campagnes mythiques de *De-D* de la grande époque. Maintenant, les douze scénarios explorent des genres très différents : enquête et infiltration, combat de masse et batailles épiques, bac à sable et exploration, voyage et survie, conspiration et intrigues, donjons et trésors mythiques, PNJ récurrents et rebondissements, avec un fil conducteur double : une invasion ennemie et une quête de découverte du passé. Certains scénarios ont une construction très classique, presque old-school, tandis que d'autres utilisent des techniques de gestion des ressources, d'introduction ou de développement de l'intrigue très modernes. À chaque fois, on a quand même cherché à placer des surprises, des petites règles maison, des recherches de mises en scène, des façons d'orienter le jeu qui pourraient surprendre les joueurs les plus aguerris... Je ne peux pas en dire plus, mais c'est très varié.

CB : Est-ce qu'il y a une partie univers qui est développée pour CO à travers cette campagne ?

LB : Oui. Il y a une carte d'une contrée assez importante, les terres d'Osgild. La particularité des lieux, c'est qu'on a inclus des clins d'œil à des choses déjà publiées, notamment la partie géographique qui a accueilli le scénario *La Fille du Seigneur de l'Hiver* de Stéphane Gallot, paru dans *CB#1* à *4*, quelques suggestions pour accéder à des choses parues dans d'anciennes incarnations de *Casus*, comme *Laelith* ou *Paorn*. Pour la partie nouvelle, on a fait le choix de distiller le background et les informations de l'univers au fur et à mesure des scénarios. Pour que ce soit facile d'utilisation pour les meneurs de jeu. Qu'ils n'aient pas besoin de lire 150 pages de contexte avant de pouvoir jouer. Chaque scénario donne des informations, juste le nécessaire pour conduire l'aventure.

Propos recueillis par Tête Brûlée



Illustrations de la campagne par David Chapoulet, Benjamin Giletti et Grégoire Veauléger.



INTERVIEW DE L'AUTEUR DE CTHULHU V7

MIKE MASON

« Chef de gamme pour Cthulhu ? Un travail de rêve ! »

La grosse actualité du moment, c'est la sortie de la septième édition d'un best seller du JdR, en version originale aussi bien qu'en français, le célèbre L'Appel de Cthulhu. Comme Casus ne vous refuse rien, voici l'interview du co-auteur du jeu.

Mike Mason's Digest

Mike Mason est co-auteur et chef de gamme pour la septième édition de *L'Appel de Cthulhu* chez *Chaosium*.

Joueur à l'AdC depuis plusieurs décennies, et fondateur de *The Whisperer*, fanzine dédié au JdR de l'univers de Lovecraft, il a travaillé avant cela pour FFG ainsi que pour *Games Workshop* et est notamment à l'origine du JdR *Dark Heresy* dans l'univers de *Warhammer 40 000*.

Mike Mason est le co-auteur britannique de la septième édition américaine de *L'Appel de Cthulhu* (AdC) et le nouveau directeur de gamme pour ce jeu chez *Chaosium*. Joueur de l'AdC et gardien des arcanes (MJ) depuis une trentaine d'années, il a également fondé *The Whisperer*, un fanzine spécialisé dans les JdR d'horreur et a organisé une association d'auteurs et maîtres de jeu de l'AdC dont la vocation était de promouvoir le jeu lors de conventions. Ces jours-ci, Mike vit dans le petit village de Gotham, près de Nottingham en Angleterre. Malgré son emploi du temps chargé, il nous a un peu de son temps pour partager son expérience de joueur et d'auteur, et, surtout, nous parler de la dernière mouture du jeu désormais mythique.

Casus Belli : Si vous deviez résumer votre carrière de créateur de jeux par quelques produits-clef, lesquels seraient-ils ?

Mike Mason : Il y en a quelques-uns, mais les plus importants seraient l'écriture et la publication du premier JdR dans l'univers de *Warhammer 40,000 : Dark Heresy*. Je l'ai co-écrit et fait publier, ce qui n'était pas une mince affaire à l'époque chez *Games Workshop*. J'étais très content de pouvoir contribuer à ce jeu. De toute évidence, l'autre étape importante pour moi est la création toute récente de la septième

édition de l'AdC. C'est quelque chose à quoi je voulais contribuer depuis très longtemps. Enfin, rejoindre *Chaosium* en tant que chef de gamme pour l'AdC est pour moi un travail de rêve !

CB : Depuis quand avez-vous été impliqué dans l'AdC en tant qu'auteur et créateur de jeu ?

MM : Je joue à ce jeu depuis 1982 et j'écris depuis longtemps mes propres scénarios. Vers la fin des années quatre-vingt-dix, j'ai commencé à publier *The Whisperer*, un fanzine dédié à l'AdC et aux JdR d'horreur. Il y a eu quatre numéros du *Whisperer* depuis, mais ces fanzines sont très chronophages et j'ai dû par la suite me focaliser sur ma famille. C'est à la même époque que j'ai commencé à travailler comme pigiste pour *Chaosium*, notamment en faisant de la relecture et un peu d'écriture. J'ai aussi organisé le *Kult of Keepers*, une association de gardiens des arcanes au Royaume-Uni. Nous allions dans des conventions pour y faire jouer des scénarios de l'AdC. Nous nous occupions notamment du tournoi national de l'AdC du Royaume-Uni. Nous devons créer de nouvelles aventures pour cela, et c'était donc en pratique un petit groupe d'auteurs qui faisaient en plus jouer des parties en convention.

CB : Comment se passe votre nouvelle fonction de directeur de gamme à Chaosium ?





“ L'Appel de Cthulhu avait besoin d'être revigoré. ”

MM : C'est génial, merci. Je passe mes journées et une bonne partie de mes soirées à travailler sur des produits en relation avec l'AdC. Cela inclut l'écriture ou la lecture de livres en production, passer commande pour de nouveaux produits, penser à la direction que la gamme va prendre. J'ai aussi le privilège de travailler avec un grand nombre d'auteurs et artistes très doués, qui apportent des matériaux intéressants. C'est un travail difficile, mais cela en vaut la peine. *Chaosium* a contribué à tellement de bons moments dans ma vie qu'il est agréable de pouvoir contribuer et apporter cela à d'autres fans.

CB : Comment le *Kickstarter* pour l'AdC s'est-il passé ?

MM : Techniquement, je ne travaillais pas encore pour *Chaosium* pendant le *Kickstarter*, je faisais de la pige pour eux à l'époque. Je donnais par contre un coup de main dans les coulisses pour donner des idées, mais je ne m'en occupais pas directement. C'était un moment particulièrement fiévreux, où je passais des nuits à répondre aux questions des participants. C'était néanmoins une expérience incroyable, et il était bon de voir le nombre de supporters et leur enthousiasme dans leur soutien, avec un résultat incroyable à la fin. Ma contribution a vraiment commencé un mois ou deux après la fin de la campagne de financement, lorsque *Chaosium* m'a donné la respon- ➔





sabilité de les aider à réaliser les promesses faites pendant celle-ci. C'était assez inhabituel, car je n'avais pas moi-même fait ces promesses aux fans, mais j'étais soudain responsable de les tenir. J'aurais sûrement fait les choses un peu différemment si j'avais été impliqué dans la gestion de la campagne.

CB : Quand et comment avez-vous découvert le JdR ?

MM : C'était vers la fin des années soixante-dix. Un ami m'avait invité à son anniversaire et il m'avait juste dit qu'on aller jouer à un jeu. Et ce jeu était *D&D*, que je ne connaissais pas du tout. J'étais fasciné par les figurines et les plans de donjons, et la façon dont tout cela se déroulait. J'ai vraiment adoré ça et, quelques semaines plus tard, mon professeur d'histoire, qui était un fan de jeux, a lancé un club de jeu qui incluait des jeux de plateau et de rôle. Je n'en suis jamais vraiment sorti. J'ai d'abord joué à *D&D*, puis *Runequest* et *Traveller*. Peu après la sortie de *l'AdC*, j'ai acheté la version anglaise publiée par *Games Workshop* sous licence *Chaosium*. J'ai tout de suite accroché au système de jeu et à l'univers.

CB : Quel a été votre projet préféré jusqu'ici, et pourquoi ?

MM : Je pense que cela doit être le *Keeper's Rulebook* et le *Investigator's Handbook* pour *l'AdC 7*, car c'est probablement le projet où j'ai été le plus impliqué et qui m'a demandé le plus de travail. Voir ces livres devenir réalité et être publiés a été une expérience unique. *L'AdC* est déjà un jeu génial, et pouvoir contribuer à l'évolution de son système tout en gardant l'esprit est en soi une récompense énorme. J'avais aussi adoré travailler sur la nouvelle version de *Horror on the Orient Express*, pour laquelle on m'avait demandé d'écrire une des dix-neuf aventures.

CB : Le nouveau *Horror on the Orient Express* est-il écrit pour *l'AdC 7* ?

MM : Oui. Originellement, il a été écrit pour *l'AdC 6* car ce projet a débuté avant *l'AdC 7*. Lors de son développement, nous l'avons modifié pour qu'il soit compatible avec *l'AdC 7*.

CB : Qu'est ce qui a suscité la création d'une nouvelle édition américaine de *l'AdC* ?

MM : Je pense que les étoiles étaient propices... La v6 était sortie plus de 10 ans auparavant. Ce n'est pas venu d'un besoin commercial, mais le jeu avait besoin d'être revigoré. Mon problème avec les éditions précédentes est qu'elles étaient conçues par simple ajout, comme une énième nouvelle couche de peinture sur un vieux mur. On avait un empilement de textes qui n'avaient pas forcément de cohérence réelle entre eux, ni d'ordre logique. Il était grand temps de revoir l'organisation et de reprendre à zéro une bonne partie de l'ensemble. Par exemple, tout un tas d'exceptions s'étaient greffées dans le chapitre du combat au fil des années, mais il n'y avait pas de cohérence, ou alors elles étaient placées à des endroits illogiques (dans les encadrés, parfois complètement ailleurs dans le livre) et il était donc facile de les oublier. Recommencer avec une structure neuve nous a permis d'incorporer certaines de ces excellentes idées en les intégrant de façon logique.

CB : *L'AdC 7* a-t-il été conçu par une équipe entièrement nouvelle ou comprenait-elle certains (grands) anciens ?

MM : La conception a été entièrement réalisée par moi-même et Paul Fricker, donc entièrement par une nouvelle équipe. Nous partagions la même vision quant à la création du nouveau livre. Comme c'était un travail assez colossal, nous avions peur que l'inclusion d'un trop grand nombre de personnes au début du projet l'aurait empêché de se réaliser, car cela serait revenu à mobiliser un comité pour écrire un livre. Tous les fans ont une forte opinion sur ce qu'est



l'AdC et essayer d'incorporer toutes ces opinions dès le début aurait empêché d'en construire un noyau à temps. Nous avons essayé de nous concentrer sur notre direction initiale. Nous avons alors rencontré Charlie (Crank) de *Chaosium* et lui avons expliqué ce que nous voulions faire avec le jeu, et il nous a dit qu'il aimait le concept. Il nous a dit de partir dans cette direction. Nous avons écrit une ébauche du système de règles, que nous avons montré à *Chaosium* et à Sandy Petersen (créateur de l'AdC 7). Nous avons aussi demandé à certains auteurs reconnus de la communauté de l'AdC de lire notre ébauche et de nous dire ce qu'ils en pensaient. Nous avons utilisé leurs commentaires et critiques pour peaufiner le système mais, globalement, nous avions le sentiment d'aller dans la bonne direction. Après cette deuxième mouture, nous étions prêts à faire tester le jeu.

CB : En regardant les changements entre l'AdC 6 et l'AdC 7, on voit qu'il y a plus de changements entre ces deux versions qu'il n'y en avait entre toutes les versions précédentes du jeu. Est-ce que vous avez essayé de régler des problèmes, ou avez-vous essayé de le mettre au goût du jour ?

MM : Je pense que c'est un peu des deux. Paul et moi sommes tous les deux des gardiens des arcanes expérimentés. Nous le faisons depuis de nombreuses années, et pas seulement pour nos propres groupes, mais aussi dans de nombreuses conventions au Royaume-Uni et ailleurs. Cela nous a permis de jouer avec des joueurs de tous les horizons. Nous avons aussi beaucoup consulté les forums pour voir ce que les gens pensaient du système. Au fil des ans, il y avait certains aspects qui semblaient nuire au rythme du jeu, et certaines règles ne semblaient pas être bien comprises car elles étaient soit trop complexes, soit difficiles à appliquer. C'est le cas des règles d'empoignade avec les anciennes règles de l'AdC. Quel

que soit le forum que l'on consultait, personne n'était d'accord sur l'interprétation de ces règles. Chacun avait son opinion et ses règles maison. Cela suggérait que les règles d'empoignade n'étaient pas claires ou pas pratiques. Il était donc nécessaire de les réécrire pour qu'elles soient plus efficaces. Il en va de même pour d'autres aspects du jeu, comme les caractéristiques. Tous les jets dans l'AdC sont des jets de pourcentages, et pourtant les caractéristiques d'un personnage allaient de 3 à 18, qu'on convertissait en pourcentages lorsqu'un jet était nécessaire. Pourquoi ne pas avoir directement les caractéristiques en pourcentages ? Cela permet de gagner du temps en cours de jeu. De nombreux changements dans l'AdC 7 ne sont là que pour aider à fluidifier le déroulement du jeu et à se concentrer sur l'histoire. Les règles doivent se fondre en arrière-plan. Nous n'avons pas changé les règles pour le plaisir de changer quelque chose. Pour la plupart des jeux avec une longue histoire comme l'AdC, les nouvelles règles ont tendance à trop ressortir. Nous avons écrit ces nouvelles règles pour que, après quelques heures de jeu, celles-ci paraissent aussi naturelles que les règles originales. La plupart de ces nouvelles règles ont en fait été pratiquées depuis longtemps comme des règles maison par de nombreux MJ et groupes.

CB : Quelle a été la méthodologie et l'étendue des tests de jeu de l'AdC 7 ?

MM : Les tests initiaux ont été faits par Paul et moi, avec nos groupes habituels. Cela a permis d'établir ce qui marchait ou pas et ce à quoi les joueurs accrochaient. Puis nous avons étendu cela à d'autres groupes parmi nos cercles d'amis. Nous leur avons envoyé les règles qu'ils ont testées avec leurs groupes, ce qui a permis de voir comment ils les interprétaient. Cela nous a permis d'écrire la première ébauche du manuscrit. À cette étape, on pensait avoir une base solide, mais il y →





▶ avait encore des questions par rapport à la façon dont certaines règles allaient fonctionner à grande échelle. Nous connaissons bien nos joueurs, et nous savions déjà plus ou moins comment ils allaient réagir à tel ou tel changement. Il fallait donc passer à un plus grand groupe de test, pour voir comment un grand nombre de MJ et joueurs allaient interpréter les règles. Nous avons donc fait un appel aux MJ dans le monde entier. De nombreuses personnes ont répondu à l'appel et nous leur avons envoyé les règles de test, puis nous avons récolté leurs retours et commentaires. C'était une expérience fantastique, au moins mille personnes ont participé, soit plusieurs centaines de groupes. Cela nous a montré que, en général, les règles fonctionnaient, que les joueurs les comprenaient et les utilisaient comme nous l'avions prévu. Nous avons aussi appris quelles règles les joueurs aimaient ou pas. Cela a grandement influencé le contenu de la version

finale du livre. Le système de chance en est un bon exemple : dans les versions précédentes de l'AdC, chaque joueur a un attribut de Chance (dérivé de la caractéristique POUvoir) qui peut être utilisé pour déterminer si un élément en dehors du contrôle du personnage va en sa faveur ou pas. Avec l'AdC 7, les joueurs peuvent dépenser des points de chance pour changer le résultat d'un jet (chaque pourcentage dépensé augmente la chance de réussite d'un pour cent). Nous ne savions pas si les joueurs allaient aimer cette règle, et il est clair que 50% des testeurs aimaient ce changement et pensaient qu'il améliorerait le jeu, alors que 50% ne l'aimaient pas du tout. Que faire dans ce cas ? Nous avons décidé de le conserver, mais comme une règle optionnelle.

CB : Après le test, y a-t-il eu des règles que vous avez dû retirer alors que vous auriez personnellement voulu les garder ?



MM : Pas vraiment. La seule chose que nous avons entièrement enlevée après la phase de test est la règle des Connexions. Cette règle permettait aux personnages de regagner des points de Chance grâce à des PNJ importants pour eux, qui faisaient partie de leur histoire personnelle. Un oncle fou auquel on rendrait visite pendant ou entre deux investigations, par exemple. Paul et moi avions des opinions différentes sur cette règle, et la plupart des testeurs la détestaient car elle ne fonctionnait pas bien. À la place, nous avons développé les règles pour étoffer l'histoire personnelle des personnages lors de leur création, ce qui permettrait d'avoir des personnages plus en relief.

CB : Était-il difficile de travailler sur un tel classique, chéri par autant de fans qui y sont féroce­ment attachés ?

MM : Je suis moi-même un de ces fans ! C'est le jeu auquel je compte jouer le plus, donc je ne voulais vraiment pas rater mon coup (rires). J'ai les mêmes sentiments envers l'AdC que les fans. Il y avait effectivement pas mal de pression mais, dès le début, l'élément central du développement de la nouvelle édition était qu'elle devait rester compatible avec les éditions précédentes. Il était primordial de ne pas sortir un jeu entièrement nouveau. Franchement, nous aurions pu le faire et cela aurait été plus facile. Mais ce n'était pas le but, il était primordial que les joueurs puissent conserver leur grande bibliothèque de l'AdC. Nous voulions un jeu pour lequel il serait facile de convertir d'anciens scénarios. J'ai moi-même une quantité incroyable de vieux livres de l'AdC et je voulais pouvoir continuer à les utiliser. Du côté des fans, les avis variaient : certains ne voulaient aucun changement, d'autres pensaient qu'il était inutile de sortir une énième édition si elle ne contenait pas des changements radicaux. Nous avons essayé de trouver un juste milieu entre ces deux extrêmes.

CB : Pourquoi avez-vous pris la décision de sortir deux livres pour cette nouvelle édition, c'est-à-dire un livre du gardien et un livre de l'investigateur ?

MM : En fait, ça n'est pas vraiment nouveau car, dans l'AdC 6 de *Chaosium*, il y a un livre de base qui contient toutes les règles et un *Investigator's Companion* pour les joueurs. Nous avons repris le concept du *Companion* et l'avons à la fois développé et mis à jour, ce qui a donné l'*Investigator's Handbook* de l'AdC 7. La seule grande différence est que celui-ci contient aussi les règles de création de personnage, en fournissant plus d'options et de conseils que celles du *Keeper's Rulebook*. Donc ça n'est pas vraiment un nouveau concept mais, cette fois, les deux livres sont plus homogènes car nous les avons créés en même temps. On peut en fait très bien jouer avec le *Keeper's Rulebook* seulement mais l'*Investigator's Handbook* fournit plus d'options.

CB : Avec l'expansion des règles de poursuite et un combat plus cinématique, il semble que l'AdC 7 s'oriente plus vers un côté « pulp ». Était-ce un changement délibéré et pensez-vous que cette édition s'écarte de l'horreur lovecraftienne classique ?

MM : La réponse rapide : non, ça n'est pas du pulp. Mon expérience avec l'AdC 7 est que les gens qui n'y ont pas encore joué pensent que le jeu est plus « pulp », alors que les gens qui y ont joué ne trouvent pas que ce soit le cas. On peut l'utiliser pour jouer dans un style pulp, mais ce n'est pas le cas par défaut avec les règles de base. D'une part, les combats sont plus réalistes. Ils sont plus dynamiques car il se passe quasiment toujours quelque chose grâce au système des jets d'opposition alors que, dans les versions précédentes, le système d'attaque-parade pouvait mener à des combats interminables. Le système des manœuvres de com- →





Monographie ?

Les monographies de la *Miskatonic University Library Association* (MULA) forment une gamme à part. Ce sont des manuscrits imprimés sur demande par *Chaosium*, qui permettent à de nouveaux auteurs et fans de partager leurs créations pour l'AdC. Leur qualité et intérêt varie mais de nombreux auteurs désormais reconnus ont commencé de cette façon, notamment le prolifique Oscar Rios, qui a beaucoup fait pour *Cthulhu Invictus* et qui dirige actuellement *Golden Goblin Press*.

bat permet de gérer l'empoignade mais aussi tout type de mouvement qui n'est pas juste une attaque (désarmer, mettre au sol, jeter du sable dans les yeux de l'adversaire). Quant aux poursuites, c'est en fait un élément très important des nouvelles de Lovecraft, où les protagonistes fuient plus souvent qu'ils ne se battent ! Nous voulions donc de bonnes règles de poursuite pour que les joueurs puissent pleinement explorer ces aspects de l'œuvre de HPL. Considérez *Shadow over Innsmouth* (*Le Cauchemar d'Innsmouth*), dont la scène de poursuite est emblématique. Il était donc important et très Lovecraftien d'intégrer des règles de poursuite palpitantes. Oui, on peut les jouer en mode pulp, mais ce n'est pas le style de jeu par défaut. Lorsque le supplément *Pulp Cthulhu* va sortir (supplément finalement en cours de finalisation pour l'AdC 7, après avoir joué à l'Arlésienne pendant presque dix ans), il contiendra une liste de règles expliquant comment jouer en mode pulp : quelles règles du livre de base sont à ignorer ou à modifier, et quelles nouvelles règles sont à appliquer. Avec lui, les joueurs pourront simuler le style des films d'*Indiana Jones*.

CB : Va-t-il y avoir un changement dans la gamme des monographies ?

MM : Pour l'instant, j'ai surtout travaillé sur la gamme de base de l'AdC. La gamme des monographies aura toujours la même vocation, c'est à dire de permettre à de nouveaux auteurs de se faire connaître et d'avoir une chance d'être publiés. Donc je pense que cette gamme gardera sa vocation, mais qu'elle sera probablement plus sélective quant à leur valeur de production : relecture, mise en page, etc. Jusqu'ici *Chaosium* n'avait ni les ressources ni le temps d'aider les auteurs à améliorer leurs produits avant publication en monographie. En apportant cette aide, la qualité des monographies devrait s'améliorer. Je suis très content que *Chaosium* dispose d'une telle gamme, c'est quelque chose d'assez unique dans l'industrie du JdR.

CB : Quels sont vos plans pour l'adaptation de campagnes et suppléments existant pour l'AdC 7 ?

MM : Nous ne voulons pas seulement proposer une réimpression des « meilleurs tubes de *Chaosium* » et nous ne



comptons pas nous asseoir sur nos lauriers. Il y aura des révisions d'anciens livres mais aussi de nouveaux produits originaux. Pour les rééditions, nous allons commencer par les livres de la gamme *Lovecraft Country* (Arkham, Innsmouth, Kingsport, Dunwich, etc.). Le livre sur Arkham est en cours de mise à jour et d'adaptation à l'AdC 7, avec un nouveau scénario. *Cthulhu by Gaslight* va également bientôt être révisé. L'adaptation à l'AdC 7 est en fait rapide, mais nous ne voulons pas seulement faire ça : si nous réimprimons le livre, il faut vraiment apporter une valeur ajoutée et l'améliorer, compléter ce qui manque et retirer ce qui est obsolète.

CB : Pensez-vous aussi faire une mise à jour des *Dreamlands* pour l'adapter à l'AdC 7 ?

MM : Oui, nous pensons faire une mise à jour de tous les grands « univers » tels que *Dreamlands*, *Cthulhu Dark Ages* et peut-être *Cthulhu Invictus*, en temps voulu. La seconde édition de *Cthulhu Dark Ages* est en cours d'écriture par Chad Bowser, avec une sortie possible pour 2015.

CB : Avez-vous des plans quant à la production d'une nouvelle grosse campagne, spécialement écrite pour l'AdC 7 ?

MM : Oui. Il est par contre désormais difficile de définir ce qu'on veut dire par grosse campagne de nos jours. Il y a des grosses campagnes comme *Les Masques de Nyarlathotep*, et puis il y a celles du type de *Horror on the Orient Express* qui sont cyclo péennes (rires) ! Mais, en plus de remettre certaines vieilles campagnes au goût du jour, nous pensons déjà à de nouvelles campagnes. Nous avons en production une toute nouvelle campagne en plusieurs chapitres pour *Cthulhu by Gaslight*. Elle est loin d'être prête et il y a d'autres campagnes dont je ne peux pas encore parler pour l'instant. Certaines seront plutôt petites (3-4 aventures), d'autres

seront beaucoup plus grandes. Les fans adorent les campagnes de l'AdC, il serait dommage de ne pas aller dans cette direction.

CB : *Masks of Nyarlathotep* est probablement LA campagne mythique pour l'AdC. Allez-vous la mettre au goût du jour et peut-être inclure du matériel venant du *Masks of Nyarlathotep Companion* ou de la version française de cette campagne ?

MM : Je ne sais pas exactement quand, mais je pense que nous allons revisiter *Les Masques de Nyarlathotep*. Je sais qu'un *Kickstarter* pour *Masks of Nyarlathotep Companion* va bientôt commencer [Ndlr : c'est fait] et il serait bénéfique pour notre campagne d'en intégrer certains aspects. Nous allons aussi regarder les commentaires la concernant sur l'internet pour déterminer comment l'améliorer. Nous avons aussi vraiment aimé le travail que *Sans-Détour* a fait sur la traduction de nos produits, donc il serait en effet logique de les impliquer dans une nouvelle mise à jour de la campagne.

CB : L'éditeur *Sans-Détour* travaille sur l'actualisation du *Petersen's Field guide to Cthulhu Monsters* (originellement traduit sous le titre *Monstres de Cthulhu* chez *Jeux Descartes*). Pensez-vous qu'il va y avoir d'autres suppléments *Chaosium* réalisés par cet éditeur ?

MM : C'est possible. C'est vraiment le premier livre sur lequel nous avons vraiment collaboré avec *SD*. J'ai révisé et édité les textes du livre, et ils s'occupent des illustrations et de la maquette, en plus d'une traduction pour le marché francophone. Nous pensons que le résultat va être excellent et, si c'est le cas, il y en aura sûrement d'autres.

*Propos recueillis
par Franck Florentin*

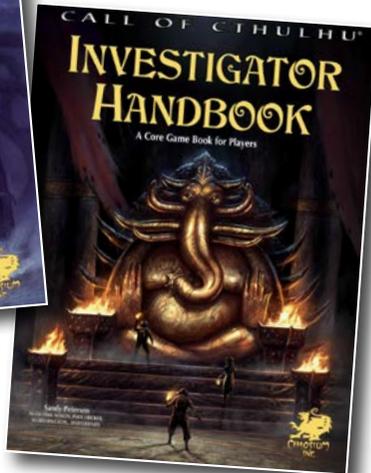
“ Je ne sais pas exactement quand, mais je pense que nous allons revisiter *Les Masques de Nyarlathotep*. ”

V6 vs V7, LE GRAND COMPARATIF

Il n'y a que les grands anciens qui ne changent pas d'avis...

En attendant la critique de l'AdC v7 en Français dans un numéro à venir, Casus a déjà élaboré un grand comparatif entre la v6 et la v7 au niveau des règles. Ce qui change, pourquoi, comment, tout est détaillé ici.

Ci-dessous, les deux tomes de la nouvelle édition américaine de Call of Cthulhu.



Cela faisait un moment que l'éditeur américain *Chaosium* n'avait pas publié une nouvelle mouture de son jeu-phare, l'*Appel de Cthulhu* (AdC). Cette nouvelle révision financée de façon participative via *Kickstarter* en juin 2013 a mis les petits plats dans les grands : deux livres tout couleur et une révision assez considérable du système. Dans cet article, nous n'allons pas discuter la légitimité d'une nouvelle version, mais plutôt tenter de discerner les grandes différences entre cette nouvelle édition et les versions précédentes, tant françaises que « *made in USA* ». Note : ce comparatif se base sur la version finale des documents PDF fournis aux personnes finançant la nouvelle version sur *Kickstarter*.

Un peu d'histoire

La toute première version de *Call of Cthulhu* remonte à 1981. Depuis, le jeu a bénéficié de sept révisions américaines, jusqu'à la v6 en 2004. Il est à noter que, bien que le jeu se soit étoffé au fil des versions, il y a très peu de différence de règles entre la v1 et la v6. Certains y voient un gage de qualité (on ne change pas une équipe qui gagne), d'autres y voient une tendance à s'asseoir sur ses lauriers. Du côté de l'Hexagone, l'éditeur Descartes a tout d'abord traduit l'AdC de 1984 (la v2) à 1999 (la v5). En 2008, *Sans-Détour* reprend le flambeau et publie une très belle adaptation francophone de la v6, qui diffère quelque peu de la v6 *Chaosium* en rompant un peu avec la simplicité apparente de son homonyme américain, mais en restant compatible.

Une présentation améliorée

L'AdC 7 de *Chaosium* se décline désormais en deux livres, un *Keeper Rulebook* de 448 pages qui contient tout ce dont le Gardien des Arcanes a besoin et un *Investigator Handbook* de 283 pages qui permet aux joueurs de créer des personnages, d'apprendre les rudiments des règles, et qui fournit beaucoup d'informations sur la période de l'entre-deux-guerres et sur la vie des investigateurs.

L'AdC 7 permet aussi de créer des personnages aux époques victoriennes et contemporaines. Il est à noter que les Gardiens des Arcanes n'ont pas forcément besoin de posséder l'*Investigator Handbook* car le *Keeper Rulebook* contient un chapitre complet (mais plus compact) sur la création de PJ et de PNJ. Par contre, le livre des investigateurs contient tout de même beaucoup plus d'options, ce qui en fait un complément utile. Les deux livres sont entièrement en couleur (une première pour *Chaosium*) et proposent de nombreuses nouvelles illustrations qui vont du moyen au superbe (et horrifique bien-sûr). La mise en page est claire et les exemples sont faciles à retrouver grâce à des encadrés. Globalement, la qualité générale de l'ouvrage a sérieusement été améliorée dans cette édition, mais n'atteint tout de même pas le niveau de qualité globale de la version 30e anniversaire du livre de base de *Sans-Détour*. Passons maintenant aux grands changements apportés par l'AdC 7, regroupés par thèmes.

Des personnages tridimensionnels (et euclidiens)

Dans l'AdC 7, les caractéristiques des personnages sont toujours générées par un jet de 3d6 (POU, APP, INT, DEX, FOR) ou 2d6+6 (INT, TAI, EDU, Chance), mais elles sont ensuite traduites en pourcentage (par une multiplication par cinq), tout comme les compétences. Cela permet de se débarrasser de la mythique Table de Résistance et de minimiser les calculs en cours de jeu. La Chance (*Luck*) devient une caractéristique en soi, qui ne dépend plus du Pouvoir. Les caractéristiques secondaires incluent désormais une Carrure (*Build*) utilisée pour l'empoignade et le Mouvement (*Move*) qui détermine la vitesse lors de courses-poursuites.

Les personnages sont toujours définis par une occupation, pour lesquelles l'*In-*

vestigator Handbook fournit un choix énorme (plus d'une centaine, toutes périodes confondues). Chaque carrière définit une liste de compétences à développer, une liste de contacts possibles et une idée du niveau de vie du personnage, que définit la compétence Crédits (*Credit Rating*). Les points de compétences à attribuer ne sont plus forcément un multiplicateur de l'Education. Par exemple, un vagabond utilisera une combinaison de son EDU, de son APP et/ou de sa DEX : c'est un changement assez bienvenu par rapport aux versions précédentes qui basaient tout sur l'EDUCATION. Certaines compétences ont été regroupées : il n'y a qu'une seule compétence de Corps à corps (*Brawl*) comme dans la v6 française ; Se cacher a disparu, absorbée par Discrétion, par exemple. Par contre, quelques nouvelles compétences font leur apparition : Évaluer, Charmer, Intimider et Survie. Optionnellement, certaines compétences spécialisées permettent de bénéficier d'un bonus de 10% sur d'autres spécialités similaires lorsqu'elles sont maîtrisées à plus de 50% (langues proches, armes similaires).

La création de personnage comprend désormais l'établissement de son histoire personnelle (*Backstory*), qui peut être fait à la main pour les plus inspirés, et/ou grâce à des tables aléatoires qui déterminent les croyances, traits de caractère ainsi que les personnes, lieux et possessions significatives du personnage. En option, les joueurs peuvent également choisir un kit supplémentaire (un *Package*) indiquant que le PJ a une expérience militaire, policière, criminelle ou même qu'il a déjà été exposé au Mythe de Cthulhu. Chaque kit permet d'apprendre quelques compétences supplémentaires mais se paye par une Santé Mentale de départ inférieure. L'*Investigator Handbook* contient un chapitre entier sur la façon d'assembler un groupe d'inves- →



La v6 française de Sans-Détour



PAPY DONJON

Un dé supplémentaire de bonus à lancer en cas d'avantage, un dé de malus en cas de désavantage, et dont on conserve le résultat s'il est meilleur (ou moins bon) que celui du dé principal... ça ne vous rappelle rien ?

Eh oui, c'est bien ce système – l'un des plus importants changements opérés sur la nouvelle édition de *Dungeons & Dragons* – que la v7 du Grand Ancien a directement copié son ancêtre !

Mêmes principes, même mécanique, avec sa souplesse mais aussi sa forte implication statistique qui, finalement, collent bien à l'aspect simple des règles de l'AdC.

tigateurs de façon logique et un autre chapitre bourré de conseils utiles pour les joueurs débutant dans les jeux d'investigation. Au final, la création de personnage dans l'AdC 7 reste rapide (préférable pour un jeu à haute mortalité), mais permet d'obtenir des personnages à la fois plus variés et plus approfondis que dans les versions précédentes.

Le système : dés bonus et dés malus

L'AdC 7 se débarrasse des multiples bonus/malus et multiplicateurs aux compétences des versions précédentes (la v6 de *Sans-Détour* avait pêché par excès à ce sujet). La grosse nouveauté est l'ajout d'un système de dés bonus et de dés malus : en fonction des circonstances, le joueur doit lancer un ou deux d10 supplémentaires pour les dizaines de son d100. Si ces circonstances aident à la tâche, le joueur garde le d10 le plus bas, dans le cas contraire, il garde le d10 le plus haut (ces dés de malus et de bonus s'annulent si nécessaire). C'est un système élégant et rapide qui plaira aux joueurs allergiques aux maths. Les jets de compétences bénéficient désormais des niveaux de réussite Difficile (moitié de la compétence) et Extrême (un cinquième), qui correspondent aussi aux niveaux de difficulté possibles d'un jet.

Ces niveaux de difficulté et le système des dés bonus permettent de parer à toutes les situations et il est désormais possible d'opposer deux jets directement en comparant leur niveau de réussite (Normal/Difficile/Extrême) lors de conflits sociaux ou physiques. Il en va de même pour opposer deux caractéristiques ou une caractéristique et une compétence. Le MJ peut aussi choisir de ne pas lancer de dés lors d'une opposition entre un PJ et un PNJ, mais plutôt d'établir le niveau de difficulté du jet du joueur en fonction du niveau d'opposition.

Pour palier aux aléas des jets ratés au mauvais moment qui risquent de bloquer une investigation, l'AdC 7 offre la possibilité de « pousser » un jet, c'est-à-dire d'avoir droit à une deuxième tentative (si une bonne explication est fournie par le joueur), mais en prenant le risque d'un effet négatif voire catastrophique en cas de second échec. La règle optionnelle permet aussi de dépenser des points de la caractéristique Chance (qui peuvent se regagner lentement entre deux investigations) pour booster un jet raté de peu et le transformer en réussite. Bien sûr, cette prise de risque peut ensuite nuire lorsque le personnage devra faire un jet de Chance diminué. Enfin, en cas de blocage complet du groupe lors d'une investigation, celui-ci peut désormais demander au Gardien des Arcanes de faire un jet d'idée derrière l'écran. Le Gardien va fournir un indice (suffisant pour débloquer l'enquête) aux joueurs quel que soit le résultat du jet mais, en cas d'échec, la révélation aura un lourd prix à payer (attaque par des cultistes, perte d'un des éléments importants pour un joueur, etc.)

Santé mentale : dément prêt à jouer

Globalement, le système de santé mentale fonctionne de la même façon qu'avant, avec quelques ajouts et modifications qui vont faciliter l'interprétation de personnages déments. Les chocs psychologiques se déclenchent toujours après une perte de 5 points de SAN d'un bloc pour un choc temporaire et après une perte de 20% en un « jour » de jeu (durée élastique qui dure jusqu'à l'arrivée dans un lieu sûr) pour un choc indéfini. Dans les deux cas, le gardien prend le contrôle du PJ pendant un round, puis le joueur passe par un accès de folie avant de subir une folie (qui dure quelques heures en cas de choc temporaire ou jusqu'à guérison par traitement en cas de choc indéfini).

L'accès de folie est particulièrement intéressant d'un point de vue narratif dans l'AdC 7 : Si le choc arrive en combat et si le joueur est entouré de personnages qui ne succombent pas au choc, on utilise une table pour déterminer la forme de l'accès de folie, qui va durer quelques rounds seulement. Mais si le joueur est seul ou que tous les personnages en présence succombent à un choc, l'accès de folie dure plusieurs heures et une autre table est utilisée, qui explique où le joueur reprend ses esprits et dans quelles circonstances : nu dans les bois, couvert de sang dans une ruelle, etc.

Une fois l'accès de folie passé, le personnage subit les affres d'une folie qui peut être une phobie, une compulsion ou de l'amnésie (les folies difficiles, voire impossibles à bien interpréter par les joueurs ou à gérer en cours de jeu sont maintenant réservées aux PNJ). Des effets de jeu clairs et simples sont expliqués pour chaque type de folie (dé de malus en présence de l'objet d'une phobie par exemple), et les personnages sous l'effet d'une folie peuvent également subir des hallucinations (qu'ils peuvent tenter de contrer au risque de perdre un peu plus de SAN). Toute nouvelle perte de SAN suscite un nouvel accès de folie tant qu'un personnage est sous l'effet d'une folie. Un des éléments de son histoire personnelle (*Backstory*) est également altéré ou corrompu par le MJ à cause de cette folie. Le chapitre des compétences fournit de nombreux exemples de comportement d'un personnage atteint de folie lors de l'échec d'un jet poussé, ce qui permet vraiment d'intégrer la folie des personnages dans tous les aspects du jeu.

Des règles simples de traitement permettent à un personnage de regagner lentement de la SAN et de traiter une folie. AdC 7 ne comprend pas de règle d'Aplomb comme la v6 *Sans-Détour*, mais les joueurs doivent désormais noter la SAN perdue face à telle ou telle

créature du mythe. Une fois le maximum atteint pour ce type de créature, le PJ ne perd plus de SAN lorsqu'il en rencontre une créature. Ce bénéfice s'efface lentement après chaque aventure durant lesquelles ces espèces spécifiques ne sont pas rencontrées. Au final, les changements des règles de santé mentale semblent plus jouables et pratiques que dans les versions précédentes de l'AdC, en incluant des effets concrets et des outils de narration pour les Gardiens de Arcanes.

Un combat plus rapide

Le combat bénéficie des ajouts gagnés par le système de jeu : niveaux de difficulté et dés de bonus/malus. Le système des jets d'opposition permet d'accélérer le combat de mêlée car le défenseur a le choix entre simplement esquiver et se défendre. La deuxième option permet de blesser l'attaquant si le défenseur obtient un meilleur niveau de réussite. C'est l'option de prédilection pour les créatures du mythe et les PNJ cultistes et/ou déments, qui permet de ne pas se retrouver dans une longue boucle de parade-défense. Il n'est plus possible d'esquiver des attaques à distance, mais on peut se jeter à couvert pour rendre le tir plus difficile (ajout d'un dé de malus à l'attaque). Les règles laborieuses d'empoignade des versions précédentes ont été remplacées par un système global de « manœuvre » qui permet de gérer toute action de combat autre qu'une attaque. C'est rapide et cela permet de gérer à peu près tout ce qu'on peut imaginer avec un jet opposé. La comparaison des attributs de Carrure de deux opposants lors d'une manœuvre permet d'éviter qu'un personnage ne tente de faire de pugilat avec un Gug. Le système des points de vie et des blessures majeures est toujours là, mais la gestion des conditions de mort d'un personnage est améliorée : un personnage →





ayant subi une blessure majeure est mourant s'il tombe à 0 PdV, sinon il n'est qu'inconscient. Les compétences de premiers soins et de médecine ont désormais toutes deux une grande importance dans les soins et la récupération. Les points de vie se récupèrent à présent beaucoup plus lentement en cas de blessure majeure.

Les arcanes (sorts et tomes) : lifting léger

Ces sections contiennent assez peu de changements, mais ceux-ci sont globalement de bon aloi car ils restent simples et donnent plus de flexibilité aux Gardiens des Arcanes pour gérer les livres et sorts selon les besoins de leurs aventures. Les tomes du Mythe ont désormais deux modes de lecture : une lecture rapide (selon les besoins de l'aventure), qui permet d'obtenir une information rapidement, et une lecture approfondie qui permet de comprendre pleinement le contenu. Cette lecture

approfondie peut être répétée plusieurs fois pour continuer à en apprendre plus (et perdre plus de SAN chaque fois...), jusqu'à une limite spécifique pour chaque livre. Ce seuil est également à comparer avec la compétence Mythe de Cthulhu du personnage pour voir s'il a vraiment quelque chose à apprendre du livre, et peut être utilisé comme une compétence en soi lorsqu'on consulte le tome pour y trouver réponse à une question spécifique. La notion intéressante de croyant/non-croyant permet également à un personnage qui n'a pas été directement confronté au Mythe d'accumuler une certaine connaissance théorique de la compétence Mythe de Cthulhu sans perdre de santé mentale via la lecture de livres impies. Par contre, toute révélation de la réalité de ces faits via une confrontation directe va causer une perte de santé mentale massive lorsque le personnage croit subitement à cette effroyable réalité.

La liste des sorts a été revue à la baisse mais on y retrouve tous les classiques,

Les courses-poursuites remaniées

Les courses-poursuites ont bénéficié d'un remaniement.

Les personnages ont tous un Attribut de Mouvement (*Move*) qui détermine leur vitesse de course en cas de poursuite à pied. Les nouvelles règles de poursuite restent simples et gèrent des obstacles inopinés, la prise de risque volontaire et la gestion des fusillades entre véhicules. Plusieurs règles optionnelles permettent d'ajouter un peu de piquant à ces scènes. C'est globalement un ajout intéressant, mais qui risque de peu servir en cours de jeu.



et certains sorts contiennent une variante encore plus horrible de « *Magie Profonde* », découvrable par un personnage uniquement s'il lance le sort sous l'effet d'une folie. Passer à zéro Point de Magie ne rend plus inconscient, mais toute dépense supplémentaire coûte des PdV au personnage. La première tentative pour lancer un sortilège nécessite un jet difficile de Pouvoir, mais pas les tentatives suivantes. La réussite de ce jet n'est que la première étape car de nombreux sorts nécessitent un jet opposé pour affecter la cible. Les conséquences de l'échec d'un jet poussé de magie sont également fournies, comme pour les autres compétences. Enfin, une règle optionnelle, mais intéressante (si elle est pratiquée avec modération), permet aux PJ et PNJ avec une bonne connaissance du Mythe d'improviser des effets magiques simples mais dangereux sans connaître un sort spécifique, comme blesser quelqu'un, bannir une créature mineure ou entrer en communication avec les morts.

Compatibilité : check

Avec tous ces changements, il est difficile de croire que l'*AdC 7* puisse rester compatible avec les ouvrages de la gamme produits pour les révisions précédentes. C'est pourtant le cas. Il est très facile de convertir tout personnage grâce à un petit guide (en annexe du *Keeper Rulebook*). Ce guide contient également les instructions pour utiliser tout supplément ou aventure publié pour une version antérieure de l'*AdC*. Enfin, les aventures déjà sorties pour l'*AdC 7* (*Ripples of Carcosa* et *Deadlight*) et les suppléments à venir incluent une section pour les faire jouer avec une version antérieure.

Conclusion

Le pari de Chaosium était de réviser et moderniser les règles de l'*AdC* tout

en faisant en sorte qu'elles restent compatibles avec les versions précédentes, et en restant fidèle à l'esprit du jeu : cela semble gagné. La qualité des deux livres de base est clairement à la hausse. Tout en restant simple et rapide, le système de jeu est plus homogène et la prise en compte de la folie des personnages dans les jets de compétence devrait énormément faciliter la vie des Gardiens. Certains défauts et risques du système (rater un indice à la suite d'un mauvais jet, forçant une investigation dans une impasse) ont aussi été réparés de façon élégante et permettent d'ajouter un léger élément narrativiste. Cette version contient également plus d'informations et de conseils pour les débutants, mais donne aussi aux Gardiens chevronnés plus d'outils optionnels pour dépoussiérer des investigations procédurières. Et nous pouvons garder notre vieille collection de suppléments. Que pourrait-on demander de plus ?

Pour clôturer cet article sur une bonne nouvelle, *Sans-Détour* a également annoncé une nouvelle révision de son *AdC* (la v7) pour l'été 2015, financée de façon participative via une campagne Ulule qui a rassemblé plus de 400 000 € (voir notre dossier en page 244). D'après l'éditeur, cette édition sera une traduction directe de la nouvelle version de *Chaosium* (en deux tomes également... mais pour l'essentiel en noir et blanc), avec en annexe les règles supplémentaires que *Sans-Détour* avait introduites dans sa v6 pour les Gardiens voulant garder certain de ces aspects dans leurs parties. Cette version restera également compatible avec tous les suppléments de la gamme française déjà parus et bien sûr avec toute la gamme américaine. Les visuels fournis par l'éditeur français sont particulièrement alléchants, gageons que la qualité sera au rendez-vous !

Franck « Booga » Florentin





LIVRE DE BASE (VF)

WITHIN

La peur est une prison

Mai 2011. Les Écuries d'Augias publient *Le Diable* du New Hampshire, livret de découverte du nouveau jeu de Benoît Attinost, *Within*. Une souscription prévoit l'édition du jeu complet pour la fin 2011. Le jeu arrive finalement en boutique trois ans plus tard, avec 100 pages de plus que prévu.

En fait, l'aventure *Within* commence il y a une vingtaine d'années : Benoît Attinost développe ses premières idées concernant cet univers dans deux *Tableaux de chasse*, des suppléments de la gamme générique Contemporain publiés par *Nestiveqnen*. En 2001, deux personnages emblématiques de *Within*, Bishop et Cassandre, apparaissent dans des romans publiés par *Halloween Concept : Céphalophage*. Après avoir passé plusieurs années dans un carton, nous y voilà, le jeu voit finalement le jour aux *Écuries d'Augias*.

La vérité est ailleurs !

Within se définit comme un jeu d'horreur contemporain. Les références citées en introduction et les citations de films égrenées tout au long du livre sont éloquentes : Stephen King, Graham Masterton, Clive Barker, Wes Craven, Dario Argento, John Carpenter... Si vous avez aimé *Scream*, *Seven* ou encore *L'Antre de la Folie*, il y a des chances pour que ce jeu vous intéresse. La palette de scénarios est diversifiée : horreur, épouvante, thriller, histoires de fantômes, de zombies ou d'extra-terrestres... La gamme est assez large et une série comme *X-files* représente bien les différentes intrigues et ambiances.

Mais l'une des inspirations principales de *Within* est une autre série de Chris Carter, *Millenium*, dans laquelle

un profiler du FBI a des visions qui lui permettent d'élucider des enquêtes sur des tueurs, des sectes sanguinaires, etc., avec en toile de fond un complot lié à une organisation secrète, *Millenium*. Si *Within* est d'abord une boîte à outils permettant de jouer des scénarios d'épouvante (au sens large) dans la période contemporaine (de 1900 à nos jours), c'est également un jeu doté d'un univers propre, proche du nôtre, mais avec ses spécificités, en particulier des composantes « fantastiques » et une dimension « complot ».

Action !

Grosse différence avec notre univers : la dimension cinématographique. La volonté est clairement affichée de faire dans le spectaculaire, pas dans le réaliste. Dans *Within*, les tueurs en série sont diaboliques, terriblement intelligents et manipulateurs, invitent les agents du FBI chez eux et leur servent à manger la cervelle de leur dernière victime ! Les PJ seront précipités dans des poursuites endiablées ou dans des fusillades assourdissantes et devront s'aventurer dans l'antre de créatures de l'ombre.

Pour autant, *Within* est un jeu d'ambiance dans lequel les choix faits par les personnages ont une certaine importance. Traditionnellement, depuis la création de *D&D*, le jeu de rôle est associé à l'utilisation de dés pour déterminer les actions des personnages. Des jeux

Fiche technique

Éditeur • Les Écuries d'Augias
Matériel • Livre A4 à couverture rigide de 424 pages en N&B
Prix constaté • 54,95 €





font parfois appel à d'autres méthodes de résolution d'action, reposant moins sur le hasard et plus sur la stratégie du joueur. C'est le cas de *Within* : pour que les différents aspects évoqués ci-dessus puissent être pris en compte et que les joueurs aient un certain contrôle sur les actions de leur PJ, le jeu a été doté d'un système sans dé, créé par Jérôme Larré.

Le moteur

On résout une action en comparant la valeur d'une capacité d'un personnage (comprise entre -1 et 5) à un niveau de difficulté ou à la capacité d'un autre personnage (également comprise entre -1 et 5). Si le joueur estime que son personnage risque d'échouer, il peut faire appel à ses Potentiels (Volonté, Vigueur et Santé), qui représentent à la fois son état physique et mental et sa capacité

à se dépasser, et dont la valeur est de 3 au début de chaque scénario. Ainsi, un personnage n'ayant aucune capacité pour escalader (valeur 0) un mur de 2 m de haut (difficulté 1) pourra dépenser 1 point de Volonté pour y parvenir par la force de l'esprit ou 1 point de Vigueur pour réussir en utilisant sa force physique. Ayant auparavant perdu 2 points de Vigueur au cours d'une bagarre, s'il dépense son dernier point de Vigueur dans l'escalade, il parviendra en haut du mur épuisé.

La résolution des actions est donc simple et repose avant tout sur la lecture du niveau de difficulté et sur le choix stratégique que va faire le joueur dans l'utilisation ou non de ses Potentiels. En ce qui concerne les capacités (terme qui n'apparaît pas dans *Within* et est utilisé ici de façon générique) →

Mais qui garde les Sceaux ?

Éléments importants du système et de l'univers de *Within*, les Sceaux sont des outils matériels que les joueurs et le MJ seront amenés à utiliser à la création des PJ puis au cours de leurs parties. Le problème, c'est que si le livre de base préconise dans ses premières pages de se munir des Sceaux pour pouvoir jouer (ils servent, à déterminer l'Oméga des PJ et interviennent dans la résolution d'action si les joueurs font appel à la Main du Destin), ils ne sont pas fournis avec le livre de base ni en téléchargement sur le site de l'éditeur.

Pas de panique : pour le tirage de l'Oméga, il suffit de lancer un D12. Quant à la Main du Destin, vous devriez pouvoir jouer quelques parties avant que ce mécanisme ne soit connu (à défaut, des cartes faites maison feront l'affaire) et utilisé par les joueurs. D'ici là, les Écuries d'Augias devraient avoir édité l'écran du jeu, qui sera accompagné des fameux Sceaux.



CB

2^{ème} avis

À première vue, on fronce le nez, tellement *Within* ressemble à un remix du *Monde des Ténèbres*. Notre époque, les États-Unis, des agents du FBI, des tueurs en série et des phénomènes bizarres... Bref, du déjà consommé ailleurs. Et puis, petit à petit, on se rend compte que c'est beaucoup plus malin que ça. Un ton et une petite musique personnelle se mettent en place.

Benoît Attinost sait installer un univers. Lorsqu'il arrive aux explications cosmologiques et à ce qu'elles impliquent pour les personnages, il vous tient et vous êtes mûr pour hocher la tête en se disant : « ah oui, bien vu ». Ingénieuse, l'explication du surnaturel dans *Within* devrait permettre un paquet de variations avant de s'user.

En définitive, *Within* permet des excursions dans l'horreur plus inventives que le *Monde des Ténèbres* et moins codifiées que *L'Appel de Cthulhu*. Je suis client pour les suppléments !

Tristan Lhomme

rale), le jeu simplifie également les choses dans un but d'efficacité : un PJ est d'abord défini par son Occupation (sa profession), pour laquelle il possède un bon niveau, soit une valeur de 1 sur l'échelle vue ci-dessus. Cette Occupation recouvre toutes les compétences nécessaires à cette profession. Ainsi, un inspecteur de police sait tirer avec une arme de poing et conduire un véhicule, connaît le droit pénal et les procédures de police, etc. Pour toutes ces actions, il a une valeur de 1.

De plus, chaque personnage peut avoir une Spécialité dans un ou deux domaines. Il peut ainsi être très bon (valeur de 2) dans deux domaines ou excellent (3) dans un domaine. Par exemple, un policier tireur d'élite aura une valeur de 3 pour tirer avec une arme à feu, identifier une trajectoire balistique, etc. Enfin, à la création, les PJ peuvent acquérir une expertise dans un domaine pointu : les Aptitudes (équivalent des compétences dans d'autres jeux) et les Milieux, environnements que connaît le PJ.

Options

Certaines règles optionnelles sont importantes. La première est la Main du Destin. Les joueurs peuvent faire appel aux Potentiels de leur PJ pour réussir une action, mais ceux-ci sont limités et leur emploi a pour conséquence de l'affaiblir. L'alternative consiste à faire appel à la Main du Destin. Au début de la partie, on place dans un pot 6 pions blancs et 1 noir par PJ. Au cours de la partie, pour assurer la réussite d'une action, les joueurs peuvent en tirer au hasard. Chaque pion blanc ajoute 1 point à la capacité du personnage, mais les noirs ont une conséquence négative. Petite précision : une fois qu'ils ont été tirés, les pions blancs restent sur la table (chaque joueur ne pouvant en avoir que 5 au total) alors que les noirs retournent au pot après la résolution de l'action.

Autre option importante, qui fait le lien avec l'univers : les Sceaux, l'Alpha (les origines symboliques du personnage) et l'Oméga (ce vers quoi le personnage va tendre). À la création du PJ, le joueur peut choisir un Alpha parmi les douze existant, mais il tire son Oméga (il y en a également douze) en utilisant les Sceaux.

À ce sujet, petite digression : ne les cherchez pas, ils ne figurent pas dans le livre. Il s'agit là d'un outil important du jeu qui n'est pas fourni pour l'instant par l'éditeur. Heureusement, ils ne seront nécessaires qu'après plusieurs parties. En attendant, un D12 (même si c'est dommage pour un jeu n'utilisant pas les dés !) ou des cartes « faites maison » feront l'affaire. L'Alpha est un trait de caractère assez simple à comprendre (Sage, Rigide, Actif...), mais l'Oméga est assez mystérieux (La Vierge Noire, le Chasseur...) et le MJ aura du boulot pour accompagner le joueur sur ce point. La valeur de ces deux caractéristiques (même échelle que les autres valeurs) commence à -2 et n'augmentera que lentement.

En cours de partie, un joueur peut s'en remettre au Destin pour la résolution d'un événement, en faisant appel aux Sceaux. Selon la valeur de l'Oméga de son personnage, le joueur pourra choisir un ou plusieurs Sceaux, ou en tirer un au hasard, et les montrer - ou pas - à ses camarades ; le MJ s'appuie ensuite sur le Sceau retenu (par hasard ou choisi) et sur deux pions qu'il pioche dans le Pot pour déterminer un effet narratif, positif ou négatif. Cette option est un peu plus complexe à mettre en œuvre et nécessite du MJ qu'il maîtrise parfaitement les Sceaux.

Ambiance et efficacité du système

Within est un jeu d'épouvante, les PJ seront donc soumis à une certaine Pression, mesurée à l'aide de l'échelle habituelle. Le niveau de Pression peut

évoluer au cours d'un scénario et est fixé par le MJ. Tant que la résistance (les Potentiels) d'un PJ est supérieure à la Pression, il tient le choc. Dès que l'un des Potentiels atteint le niveau de Pression, le joueur doit intégrer dans son *roleplay* un comportement adapté, décrit par les règles. Si ce n'est pas le cas, le PJ perd autant de points de Volonté que l'indice de Pression. Cet élément du jeu est donc important pour l'ambiance.

Le moteur du jeu est simple à mettre en œuvre et se révèle efficace pour les actions simples. D'autant que le MJ se voit proposer un véritable rôle d'arbitre conteur : en effet, lorsqu'une capacité est inférieure de 1 point à la difficulté, l'action peut tout de même réussir, mais avec des conséquences négatives ; de même, une action peut échouer avec des conséquences positives sur un résultat de 1. Les différentes combinaisons sont résumées dans un tableau et, après quelques résolutions, on intègre rapidement ce fonctionnement.

Là où les choses se corsent, c'est pour les poursuites et les combats. Le principe est le même que pour les actions « simples » mais, pour commencer, ces scènes d'action sont souvent un moment fort qui s'étale sur plusieurs *rounds* et implique de nombreuses actions. Quand on sait que les Potentiels n'ont que 3 points chacun en début de partie, on peut s'interroger sur la durée réelle d'un combat ou d'une poursuite. Bien sûr, il ne faut négliger ni la Main du Destin ni les Sceaux, sans parler du fait que le MJ dispose d'une palette d'interprétation des résultats assez large (les poursuites et les combats ont chacun leur tableau). Tout cela nécessite de se livrer à de petits calculs, de jongler avec différents paramètres et, au bout du compte, de formuler une interprétation. Ce système est-il plus efficace qu'un jet de dés, notamment au regard de l'ambiance de la partie ? On peut s'interroger !

Secrets

Attention, spoiler ! MJ only !

Within est une boîte à outils, mais c'est aussi un univers complexe dont les joueurs auront le plaisir de découvrir les secrets au fil des parties. Un gros point fort du jeu est que ceux-ci sont tous présentés dans le livre de base. Signalons cependant que, même si *Within* est un jeu très bien structuré dans sa présentation et que tous les avertissements nécessaires sont donnés en introduction, on peut avoir la sensation de ne pas tout comprendre en lisant les premiers chapitres. Il faut attendre le chapitre 4 pour apprécier la finesse du jeu.

En deux mots, les PJ possèdent une destinée particulière. Au fur et à mesure de la progression de leur Alpha et de leur Oméga, ils vont réaliser qu'ils sont les jouets d'êtres venant d'une autre « *dimension* », au même titre que certaines créatures à qui ils vont être confrontés : esprits, tueurs psychopathes, *boogeymen*... Cela les mettra en contact avec le Pentacle, une organisation secrète internationale qui est également un mécanisme de jeu permettant d'envoyer les personnages en « *mission* ». Au fil du temps, ils vont se découvrir des pouvoirs, mais la prise de conscience va également les rendre fous. L'univers est très cohérent et le MJ devra résister à l'envie de tout faire découvrir d'un coup. Le jeu est livré avec trois scénarios qui vont permettre une immersion en douceur. À souligner l'idée très sympathique d'une « *suite* » de scénarios qui se développera au fil des suppléments, à la façon d'un cadavre exquis : ce n'est pas une campagne mais un ensemble de scénarios liés, jouables dans le désordre.

Within est un jeu complet, doté d'un univers fort et cohérent. Si vous n'êtes pas un incondtionnel des dés et que vous avez apprécié l'univers sombre de *Millenium*, n'hésitez pas !

Marc Sautriot

J'aime :

- + Un univers complet mais modulable.
- + Les secrets sont tous présentés.
- + Un système bien pensé, en phase avec l'univers.

J'aime moins :

- Des concepts parfois flous ou ardu à comprendre.
- L'absence des Sceaux.
- Le système sans dé.



Fiche technique

Éditeur • Edge

Matériel • 1 livre de 464 pages A4 couleur

Prix constaté • 59,95 €



STAR WARS | LIVRE DE BASE (VF)

L'ÈRE DE LA RÉBELLION

Retour aux fondamentaux

« Il s'agit de manœuvrer de façon à suivre cette tranchée en rase-motte jusqu'à ce point-là. La zone de tir a à peine deux mètres de diamètre. [...] Un coup au but déclenchera une réaction en chaîne qui fera sauter l'Étoile Noire. »

(Star Wars, épisode IV)

Pour beaucoup, *Star Wars* commence par cette course-poursuite entre le Tantive IV et un destroyer stellaire et se termine par la destruction de la seconde Étoile de la Mort. C'est l'histoire de ces hommes et femmes qui se rebellent contre un empire galactique tyrannique. *Star Wars D6* s'inscrivait totalement dans cet esprit, avec en toile de fonds des jedis disparus et des criminels galactiques. Avec *L'Ère de la Rébellion*, FFG et Edge nous ramènent aux bases de la trilogie d'origine.

Les guerres des étoiles

Star Wars, c'est un univers étendu dont l'histoire se déroule sur des milliers d'années. Les intrigues les plus connues du grand public sont celles des deux trilogies, mais de nombreux romans, BD et jeux ont largement développé l'univers créé par George Lucas. Après le JdR de *West End Games*, *Wizards of the Coast* avait proposé un jeu plus générique, notamment avec l'édition *Saga* dont le livre de base permettait de jouer aux époques des différents épisodes. FFG a décidé de se recentrer sur la période de la Rébellion.

Pour le premier de ses trois JdR, l'éditeur américain a choisi une approche originale puisque *Aux confins de l'Empire* (*ACE*) se concentre sur les marginaux de la société, ceux qui vivent au contact

de la criminalité et/ou aux franges de la galaxie. Cette approche permettait de redécouvrir agréablement cet univers que nous connaissons si bien.

Pour autant, il n'était pas envisageable de jouer à *La Guerre des Étoiles* sans ses composantes essentielles : la lutte entre la Rébellion et l'Empire d'une part, et les jedis et la Force d'autre part. Certes, ces aspects apparaissent dans *ACE*, mais en toile de fond. D'où la publication de deux autres JdR : *L'Ère de la Rébellion* et *Force et Destinée*. Alors que ce dernier sortira peut-être en décembre prochain, nous pouvons désormais enfileur une combinaison de vol et grimper à bord d'un X-Wing pour affronter l'Étoile de la Mort.

Rébellion style

Comme *ACE*, *L'Ère de la Rébellion* (*ER*) est un pavé de plus de 450 pages, joliment et richement illustré, dont une grosse moitié est consacrée aux règles. Les joueurs qui connaissent déjà *ACE* ne seront pas dépayés : on retrouve ici l'identité graphique du premier jeu et, bien évidemment, son système basé sur des dés spécifiques. Nous ne reviendrons pas ici sur les règles, strictement identiques à celles d'*ACE* et dont vous pourrez retrouver la critique dans *Casus Belli* #9. Ce qui est important, c'est que les trois jeux *Star Wars* sont totalement compatibles tout en ayant leurs spécificités. L'un des attraits d'*ACE* est le

mécanisme des Obligations, qui traduit en termes mécaniques un élément fort du background des PJ (dette envers un seigneur du crime...).

N'ayant aucun sens dans *ER*, les Obligations sont remplacées ici par une mécanique similaire, adaptée au concept de la Rébellion. Dans *ER*, chaque PJ a un Devoir particulier qui va l'influencer durant ses missions : montrer qu'il est capable de tenir tête aux impériaux, obtenir des renseignements, essayer de démasquer les traîtres, recruter de nouveaux partisans... Comme les Obligations, les Devoirs sont évalués au niveau du groupe et plus la valeur totale du groupe est importante, plus les PJ jouent un rôle important dans l'Alliance. L'influence des PJ est déterminée par un rang de Contribution qui leur permet également d'avoir accès à certaines récompenses.

En dehors des Devoirs, il n'y a que très peu de différences dans le système des règles. Les PJ ont accès à une nouvelle compétence (Connaissance (stratégie)) et surtout à de nouvelles races de personnages et bien sûr, de nouvelles carrières et spécialités. À part les humains et les droïdes, les joueurs peuvent désormais choisir d'incarner un bothan, un duros, un gran, un ithorien, un mon calamari ou encore un sullustéen. Les carrières sont bien entendu tournées vers la guerre et la diplomatie : as, diplomate, espion, ingénieur, soldat ou stratège. S'y ajoutent un profil généraliste de « *recrue* » de la rébellion, ainsi qu'une « *carrière* » de jedi : l'aspirant de la force. À noter, quelques spécialités et pouvoir de la Force identiques à ceux d'ACE. Dans le même ordre d'idée, de nouvelles Motivations correspondant au cadre de jeu sont proposées aux PJ.

Résistance

Globalement, le premier constat, au fur et à mesure de la lecture d'*ER*, c'est qu'une grande partie du jeu est strictement identique à ACE. C'est vrai aussi

Et le Kit d'initiation alors ?

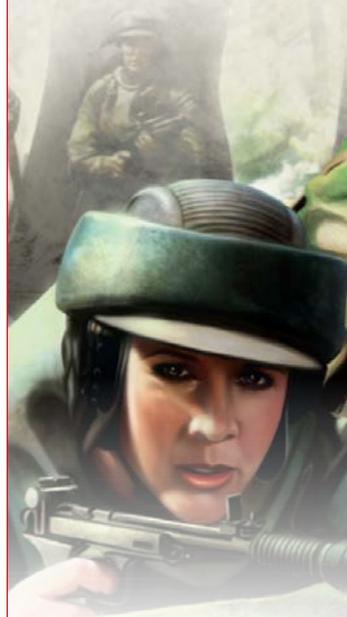
Comme *Aux confins de l'Empire*, *L'Ère de la Rébellion* et *Force et Destinée* disposent d'un kit d'initiation en VO. Si celui d'ACE a été traduit et a connu un certain succès, *Edge* a cependant choisi de ne pas réitérer avec le kit d'*ER*. L'une des raisons est que ce kit n'apporte rien aux joueurs par rapport à celui d'ACE en termes de règles. *Edge* a estimé que le scénario n'était pas suffisamment intéressant pour que le kit ait un véritable intérêt pour les joueurs, celui d'ACE pouvant tout à fait servir à l'initiation des deux premiers jeux. Qui a dit que les éditeurs de JdR prenaient les joueurs pour des vaches à lait ?

Concernant *Fo-D* en revanche, selon *Edge*, le kit d'initiation comporte un véritable intérêt, autant du point de vue des règles que du scénario. Sa traduction est donc prévue.

bien pour le système que pour la partie « *univers* ». La description de la galaxie est en grande partie un copié-collé d'ACE et seuls quelques ajustements ont été faits pour coller à *ER*. C'est normal, puisqu'il s'agit du même univers, mais tous ces textes identiques interrogent sur la pertinence de créer trois jeux différents plutôt qu'un seul qui aurait pu être scindé en deux livres, l'un sur le corpus de base (règles et univers) et l'autre sur les différents styles de jeu.

Heureusement, *ER* se conclut par des points intéressants : les planètes liées à la Rébellion, des vaisseaux de la Rébellion et de l'Empire, et, surtout, l'histoire et l'organisation de la Rébellion. On est loin des riches guides édités par WEG mais gageons que les suppléments y remédieront. *ER* se termine sur un scénario très sympa qui permet de se plonger immédiatement dans l'ambiance. Vivement la suite !

Marc Sautriot



Scénario gratuit

Comme pour *Aux confins de l'Empire*, un scénario sera mis à disposition gratuitement sur le site internet de *Edge*. Initialement prévu pour faire suite au scénario du *Kit d'initiation*, il a été adapté lors de sa traduction pour pouvoir être joué en one-shot suite à la décision de ne pas publier le kit.

J'aime :

- + Le retour de la Rébellion.
- + L'ouvrage est beau et bien organisé.
- + Le chapitre sur la Rébellion.

J'aime moins :

- Trois jeux différents au lieu d'un seul !



LIVRE DE BASE (VF)

RUNEQUEST 6

Le retour héroïque d'un grand classique

Retour en France de l'un des JdR les plus emblématiques de l'histoire de notre hobby avec la traduction française de RuneQuest 6. Une bonne occasion occasion de (re)découvrir ce jeu désormais publiée par The Design Mechanism.

▶ RuneQuest fait peau neuve

RuneQuest appartient indubitablement au panthéon des JdR légendaires qui changèrent radicalement le visage du jeu de rôle. Grâce à son système de jeu basé essentiellement sur des compétences représentées par des pourcentages, de nombreux autres jeux célèbres virent le jour, comme *l'Appel de Cthulhu*, *Stormbringer*, mais aussi *Nephilim*.

Aujourd'hui, *RuneQuest 6* opère un retour en force dans nos frontières avec une excellente traduction du livre de règles. Avec cette nouvelle édition, l'éditeur anglo-saxon *The Design Mechanism* propose aux rôlistes français une mécanique complète et claire pour créer leur propre univers de jeu d'*heroic fantasy* et y évoluer. Vous l'aurez compris, la fonctionnalité prime avant tout avec cette nouvelle édition, comme le démontrent un index détaillé et les aides de jeu en fin de livre.

La version papier disponible via *Lulu* se présente sous couverture souple avec une reliure bien résistante. De plus, ce livre de base possède une mise en page claire et aérée. Son petit nombre d'illustrations, bien que de qualité inégale, conservent toutes un format noir et blanc et suivent la trame narrative des exemples qui se dévoilent au fil des pages.

« *Qu'en est-il de Glorantha ?* », se demanderont probablement les nostalgiques de la troisième édition traduite par feu *Ori-*

flam. Malheureusement pour eux, cette nouvelle édition n'intègre plus du tout le riche univers mythologique créé et développé par Greg Stafford. Même si les runes restent identiques à celles utilisées dans *Glorantha*, *RuneQuest 6* adopte une approche radicalement « âge de bronze » tout au long du livre de base, inspirée par la Grèce antique. Bonne nouvelle cependant, l'éditeur prévoit tout de même la sortie en anglais d'un supplément sur cet univers pour 2015.

Si on note toutefois l'absence de scénario d'introduction, le *Scriptarium* propose sur son site plusieurs aventures et aides de jeu traduites en français officielles (et légales) en téléchargement gratuit, un suivi de gamme bien complémentaire au livre de base.

Complexe sans être compliqué

Le système de règles D100 repose sur une série de caractéristiques - Force, Constitution, Taille, Dextérité, Intelligence, Pouvoir, et Charisme - et des compétences quantifiées par des pourcentages. Pour réussir une action, un jet d'un d100 doit être inférieur ou égal à la valeur de la compétence en jeu.

Expliquée de manière didactique, la création de personnages démarre sur le choix d'une culture - barbare, civilisée, nomade, ou primitive - et de sa profession, qui conditionne le choix des compé-

Fiche technique

Éditeur • The Design Mechanism

Matériel • Livre de base 459 pages N&B à couverture souple.

Prix constaté • 44,97€



tences et les bonus qui s'y appliquent. Ils permettent ainsi d'orienter les styles de combat, la pratique de la magie, ainsi que les armes et armures utilisées.

Au niveau du système lui-même, *RuneQuest 6* parvient à simplifier les règles d'encombrement, à rendre ludique l'acquisition d'équipement, ainsi qu'à donner de la profondeur tactique aux mécanismes de combat, notamment grâce aux manœuvres. De plus, un système de points de chance octroie aux joueurs un levier pour influencer sur leurs parties.

La magie quant à elle se base toujours sur les runes et se divise en cinq familles : magie populaire, animisme, mysticisme, sorcellerie et théisme. Ce qui permet au MJ de piocher la ou les familles présentes dans son univers. De plus, chacune d'entre elles propose de nombreuses déclinaisons en fonction de la culture du personnage.

RuneQuest 6 inclut un bestiaire assez complet sur une centaine de pages, procurant aux MJ un éventail très large de créatures fantastiques dans lequel piocher. Le dernier chapitre du livre propose des règles pour les transformer en races jouables, un outil bien utile à la création d'univers maison.

Dans le dernier chapitre, les conseils aux MJ ainsi que toutes les aides de jeu en annexe représentent une aide précieuse pour la prise en main de ce système. La souplesse sur l'utilisation des règles est de mise et des explications plus poussées sur la préparation de scénarios ainsi que l'intégration en campagne d'éléments propres à l'univers - comme les cultes et les confréries, les divinités, la progression sociale, etc. - facilitent grandement le travail du MJ.

Système générique et plus encore

À la différence des systèmes génériques aux propositions larges en terme de genres et d'univers, *RuneQuest 6* adopte une orientation résolument à

de bronze, de type *sword & sorcery*, comme le confirme son bestiaire, ses listes d'armes et ses options culturelles.

Il s'agit donc ici d'une boîte à outils qui réintroduit le système D100 dont l'aspect communautaire prend une place prépondérante dans ce jeu. Cela conditionne largement l'utilisation de la magie, les styles de combats pour chaque personnage ainsi que leurs perspectives d'évolution, tant au niveau social que sur leur fiche de personnage.

Le système quant à lui se focalise sur la simulation détaillée de combats et de conflits sociaux sans jamais prétendre tomber dans le réalisme. Bien que loin d'être aussi simple et rapide que d'autres jeux, ce système de résolution se veut dynamique et permet d'émuler des aventures à l'héroïsme homérique. Cela se retranscrit avec des passes d'armes tactiques, aux figures et styles variés, ainsi qu'un découpage des rounds en nombre de tours qui dépendent des points d'action possédés par les combattants.

En outre, la pertinence et la clarté des notes marginales facilitent la compréhension des points de règles principaux. Tout au long de ce livre, nous pouvons suivre en exemple de jeu la « *Saga d'Anathaym* » qui, au travers de ses aventures, offre une explication simple des divers mécanismes de jeu.

RuneQuest 6 bénéficie donc d'un impressionnant dépoussiérage des règles avec cette nouvelle édition, qui parvient à s'adapter au goût du jour. La profondeur du système évite les lourdeurs et la flexibilité accordée aux MJ et aux joueurs dans l'utilisation du jet de dés et de compétences pour la résolution d'actions facilite énormément sa prise en main.

Les amateurs de mécaniques détaillées, éprouvées, expliquées clairement et qui souhaitent bâtir leur propre monde d'*heroic fantasy* y trouveront leur bonheur à coup sûr.

Yohann Delalande

RUNEQUEST

1ère édition (RQ1), publié par Chaosium en 1978.

RuneQuest 2ème édition (RQ2), publié par Chaosium en 1980.

RuneQuest 3ème édition (RQ3), publié par Avalon Hill en 1984. Oriflam publie une version française en 1987.

RuneQuest (MRQ1), publié par Mongoose Publishing en 2006.

RuneQuest II (MRQII), publié par Mongoose Publishing en 2009. Version améliorée de MRQ1, elle pose les bases de RQ6. Ce même éditeur publie une version française en 2010.

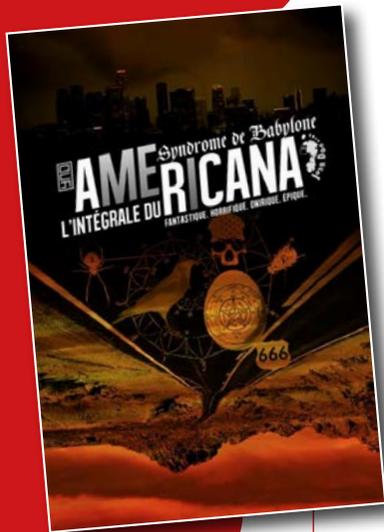
RuneQuest 6ème édition (RQ6), publié par The Design Mechanism en 2012, par les auteurs de MRQII. Ce même éditeur publie une version française en 2015.

J'aime :

- + Un système mis au goût du jour.
- + La clarté des règles et de la mise en page.
- + Les annexes récapitulatives.
- + Les exemples immersifs.

J'aime moins :

- La qualité inégale des illustrations.
- L'absence d'univers de départ.
- L'absence de scénario d'introduction.



Fiche technique

Éditeur • John Doe Editions

Matériel • Livret comics de 192 pages N&B à couverture souple

Prix constaté • 32 €

CAMPAGNE TOUT EN UN (VF)

americana

Retour vers le bizarre

Yno fait partie de ces auteurs du paysage ludique Français qui aime les univers contemporains où le fantastique côtoie la folie et l'étrange. Un auteur atypique dont la production, publiée ou mise à disposition sur Internet, n'a eu de cesse d'étonner et d'enthousiasmer.

Americana n'est pas une nouveauté en soi. Pour être plus précis, il s'agit d'une version retravaillée et étendue d'une campagne de jeu que Yno a mise à disposition il y a des années sur son site internet. Mais quelle version ! Il s'agit d'un tout en un : une campagne, un système de jeu, un univers, le tout en un livre unique. Cela ne va pas sans rappeler les précédents ouvrages de l'auteur, qui partagent cette ambiance sombre et atypique.

Achromates et étrangeté

Le cœur de l'ouvrage comprend une campagne mettant les joueurs dans la peau de personnages achromates (qui ne voient pas les couleurs) plongés dans une intrigue mystique et prisonniers d'une dette contractée lors d'une vie antérieure. Parcours initiatique étrange, l'ambiance est fidèle à ce que l'auteur a déjà pu proposer auparavant. Sombre, glauque, bizarre, *freak* parfois, l'univers oscille entre mysticisme et horreur tout en proposant une expérience de jeu originale et une ambiance réellement particulière. À l'instar de *Notre Tombeau*, où les personnages avaient la langue coupée, il faudra un sacré travail de mise en scène de la part du maître de jeu, mais le résultat en vaut la chandelle. L'achromatie des personnages est utilisée afin de pouvoir mettre en valeur les éléments importants

du jeu, qui seront justement soulignés par une mise en couleur. La gymnastique n'est pas évidente à adopter au départ et demande de bannir du jeu toute information de couleur (si ce n'est en niveaux de gris), tout en réservant ces informations de couleur aux moments où les personnages voient réellement la vie en rose, rouge, jaune, bleu...

L'ambiance est particulière et Yno prend soin de bien la poser. Ainsi, par exemple, chaque scène est liée à un morceau de musique : chanson, morceau d'une bande originale, etc., cela permet surtout de voir exactement ce qu'il avait en tête en écrivant, comment il visualisait sa scène. On guide le MJ dans l'immersion pas à pas, et il ne lui reste alors plus qu'à gérer le tout en jeu.

Un jeu complet ?

Americana est livré avec son propre système, le *Corpus Mecanica Plus*. Son fonctionnement est simple : les personnages sont caractérisés par une série d'Attributs exprimés en nombre de d6. Quand on effectue un jet, on lance autant de d6 que sa capacité et tous les dés affichant un résultat de 4 ou plus constituent un succès. La difficulté est comptée en nombre de succès obtenus. Simple, clair et facile à assimiler.

Le personnage possède aussi des spécialités permettant de le distinguer. Ces dernières permettent de relancer un ou plusieurs dés afin d'augmenter ses



chances de réussite. Il possède aussi des Atouts, personnes capables de l'aider dans un domaine précis, auxquels il peut faire appel sous la forme d'un jet, afin de savoir si ces derniers l'aideront ou non. Enfin, un PJ possède des points de Ressource pour augmenter les chances de réussir un jet.

Ces derniers constituent un pool de points fluctuant en permanence. Il ne s'agit pas simplement de points que l'on dépense, mais aussi de points que l'on gagne et que l'on perd au gré des jets. Ainsi, quand un personnage obtient plus de réussites que la difficulté ne requiert, il gagne un point de Ressource. *A contrario*, quand il échoue à un jet, il en perd un. Cette fluctuation représente, d'une manière simple mais efficace, la psychologie de la réussite et de l'échec. Un personnage en échec commencera donc à perdre ses moyens en perdant les points, là où un personnage qui réussit prendra confiance en lui et augmentera ses chances de réussite. Autant dire que les joueurs poissards risquent de pester !

Le système de jeu est simple sans être simpliste et permet une véritable évolution du personnage, tout en s'effaçant derrière l'histoire. Et on n'en demande pas plus. Cela fait-il d'*Americana* un jeu *indie* pour autant ? Non, pas réellement. Ceci étant, l'univers est vaste et ouvre tant de possibilités qu'un MJ imaginaire n'aura pas de mal à broder. Il n'en reste pas moins qu'*Americana* est, en l'état, indissociable de la campagne.

Conclusion

Étrange ouvrage que ce *Americana*, étendant et enrichissant l'histoire déjà connue dans le précédent jeu de Yno, *Le syndrome de Babylone*. Ce livre est autant un jeu qu'une campagne : une faiblesse, mais aussi une force qui le place à mi-chemin entre la démarche qui consiste à ouvrir un univers comme dans *Patient 13* ou à fermer une aventure comme dans *Notre Tombeau*. Yno



Une suite ?

La suite d'*Americana* est déjà annoncée sous la forme d'un écran de jeu accompagné d'une seconde campagne. Cette dernière prendra place dans le même univers, tout en mettant en scène des personnages correspondant à certains PNJ du premier opus. Liées sans se suivre, les deux campagnes sont jouables séparément et ne sont pas censées proposer de réelle continuité. La seconde devrait, cependant, permettre d'en apprendre plus sur les secrets de l'univers de jeu, amenant un éclairage différent sur les événements vécus par les PJ du premier livre. Une suite qui n'en est pas une, extension de l'univers qui devrait avoir l'originalité de ne pas nécessiter de posséder *Americana* pour être jouée.

signe là un petit bijou de fantastique, refonte d'une campagne qu'on redécouvre sous un nouvel angle. La forme est inspirante mais pas toujours parfaite. Parfois, l'organisation des textes rend l'exploitation en jeu un peu difficile et demande de la préparation pour profiter pleinement de la campagne. Ceci ne rend pas l'affaire insurmontable, les épisodes étant suffisamment cadrés pour que l'on ne s'y perde pas. Quant au système de jeu, s'il ne fait pas d'éclat, il a l'avantage d'être suffisamment solide pour permettre de jouer sur la durée et de faire évoluer les personnages. Intéressant, sachant que le tout tient en quelques pages. *Americana* est une campagne fantastique, croisement bizarre entre *Twin Peaks*, *L'échelle de Jacob* et *Hellraiser*. Au final, une campagne qui change un peu de ce que l'on a l'habitude de jouer.

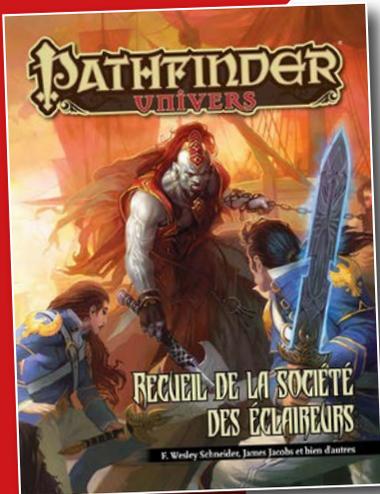
Julien Dutel

J'aime :

- + Un univers sombre et étrange.
- + Une histoire prenante.
- + Une histoire atypique.

J'aime moins :

- L'organisation des parties, parfois peu pratique en jeu.



PATHFINDER | SUPPLÉMENT RÈGLES ET BACKGROUND (VF) RECUEIL DE LA SOCIÉTÉ DES ÉCLAIREURS

Du neuf en un !

Comme toute bonne compilation, ce nouveau livre en couverture cartonnée de chez BBE contient une multitude de choses tellement hétérogène qu'il est bien difficile d'en résumer le contenu en une seule phrase. Qu'à cela ne tienne, je vais en faire la description sur plusieurs paragraphes.

▶ Neuf suppléments réunis

Ce livre de plus de 360 pages ne contient pas moins de neuf suppléments sortis indépendamment aux USA. Les cinq plus simples à résumer sont les guides de cinq nations du monde de Golarion : Andoran, Chéliax, Osirion, Qadira et Taldor. Les quatre autres sont des brochures ayant plus ou moins trait à la Société des Éclaireurs (d'où le titre), au contenu plus ou moins utile. Mais voyons d'abord ce que recèlent ces cinq nations bien mystérieuses (et surtout bien différentes de la très connue Varisie).

Des endroits où il ne fait pas bon vivre... Mais pas que

La première nation décrite est l'Andoran, une sorte de havre de paix dans un Golarion frappé par le malheur et dirigé par des tyrans. Ici, la notion de liberté n'est pas vaine et tous les esprits libres peuvent s'y retrouver. On y lutte contre l'esclavage et les kobolds et on y arbore des livrées proches de la France révolutionnaire (vue par les américains). Idéal pour un cadre de campagne un peu plus léger qu'habituellement.

Chéliax est tout autre. C'est un royaume violent, maléfique (puisqu'il est dirigé par l'ombre du Diable), mais aussi qui prône l'ambition et la puissance. Bref, le parfait exemple de ce qu'un leader Loyal Mauvais peut créer en plusieurs centaines d'années de règne. On n'y croise pas des diables à tous les coins de rue et les exactions ne sont pas aussi fréquentes qu'on pourrait le croire mais il est assez improbable qu'un PJ puisse venir d'un tel endroit (ou alors dans une campagne taillée pour lui).

Osirion offre au MJ l'ambiance et la saveur d'un univers égyptien avec tout ce que cela comporte de pyramides, ruines ensevelies et autres morts-vivants. Une terre d'aventure où il ne sera pas difficile d'imaginer scénarios et campagnes. Le terrain de jeu privilégié des membres de la Société des Éclaireurs.

Qadira est du même « tonneau », mais dans une ambiance de mille et unes nuits. Moins rigide et moins cloisonnée que la société d'Osirion, Qadira est là aussi une terre d'aventures propice aux aventuriers en tous genres qui sont plus intéressés par les richesses enfouies sous les sables que par un hypothétique sauvetage du monde connu.

Pour finir, Taldor est un royaume mourant. Jadis doté d'une armée toute puissante (les phalanges taldoriennes sont

Fiche technique

Éditeur • Black Book éditions

Matériel • Livre couverture rigide 364 pages

Prix constaté • 59,90 €



encore entourées d'un halo de prestige), c'est désormais un fief décrépi dont toutes les autres nations n'ont que faire, Chélix en tête. On y trouve encore moult raisons de s'y rendre pour chercher l'aventure, mais rien ne peut redorer désormais sa gloire passée.

La Société des Éclaireurs : générateur d'aventures

Cette organisation est idéale pour créer une solidarité et un esprit de groupe entre plusieurs personnages venus d'horizons différents. Et ce guide contient tout ce dont vous aurez besoin pour créer un background crédible pour vos personnages. Le principal problème étant de réunir les informations présentes dans les 4 suppléments compilés ici. Mais vous ne serez pas déçus. Tout y passe : équipement spécial, classes de prestige, leaders charismatiques et schismes entre les différents courants de la société (selon la mentalité ou l'origine de leurs membres).

Par exemple, le premier opus (introduction à la Société des Éclaireurs) contient de nouveaux dons, sorts, traits et objets magiques dédiés à deux qui explorent les ruines et qui, souvent, y meurent (ou deviennent riches).

Il ne faut d'ailleurs pas oublier les conseils aux néophytes que je ne peux m'empêcher de répéter ici :

« Reste un éclaireur avant tout. Ne sacrifie pas le futur au nom du passé. Explorer, rendre compte, coopérer. Un combat que tu ne livres pas est une bataille gagnée. Emportes-en plus qu'il ne t'en faut. Deux amis pour un ennemi. »

Tout ceci ressemble à s'y méprendre à un personnage de *Pathfinder* typique (surtout le « *emportes-en plus qu'il ne t'en faut* » si j'en juge par la liste de deux pages d'équipement divers que transportent tous mes personnages). Seul le quatrième précepte est un peu curieux

La Pathfinder Society (en anglais dans le texte)

Le supplément parle aussi d'une autre façon de jouer, une sorte de tournoi permanent entre les joueurs tout autour de la planète et qui répond à ce nom bien étrange – et en anglais – la *Pathfinder Society*. On peut trouver curieux d'ériger des règles aussi précises pour un loisir qui se veut avant tout un monde de liberté et de joyeux bordel. Mais les joueurs américains sont comme ça, ils ont besoin de guides bien précis pour s'amuser. Reste que cela ne correspond à mon avis pas au public français. Mais on n'est pas obligé d'y adhérer !

dans un jeu où une rencontre sur deux se solde par un combat. Notez que la plupart des éclaireurs tiennent compte de cette maxime en ce qui concerne les rencontres avec d'autres groupes. Avec les monstres, c'est toujours l'épée et la boule de feu qui décident !

On trouve aussi au fil des pages la description de loges spécifiques et de leurs leaders, qui transforment légèrement le but de la société vers d'autres voies. Idéal pour un PJ qui ne voudrait pas entrer dans le moule. La plupart du temps, cela s'accompagne en même temps d'un petit bonus ou d'une légère modification de règle du jeu. Pas de déséquilibre mais une variété assez sympathique.

Juste un petit bémol à cette suite de textes intéressants : le passage sur les guides qui sont censées être des reliques azlantes et qui ne sont rien de plus que des boussoles (symbole de la société) aux pouvoirs assez ringards, surtout vu le prix de telles babioles. Et je ne parlerai pas des pierres iouns endommagées ou qui comportent des défauts. On se croirait dans une version varsienne du *Juste Prix* avec de super lots à moins de 39 €.

Croc

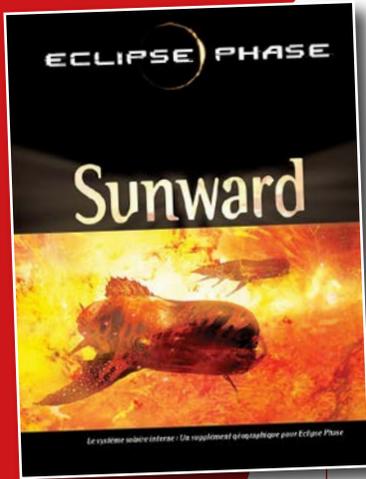


J'aime :

- + Neuf suppléments regroupés dans une couverture rigide.
- + La description des différentes nations.
- + La Société des Éclaireurs en tant que ciment d'un groupe de joueurs.

J'aime moins :

- Les informations concernant les éclaireurs répartis en plusieurs suppléments.
- Les objets magiques des éclaireurs.



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre de 192 pages à couverture rigide

Prix constaté • 39,90 €

J'aime :

- + La richesse.
- + La densité.
- + La variété.

J'aime moins :

- L'absence de scénario.
- Attendre *Rimward*.

En approche finale

La version originale d'*Eclipse Phase* dispose d'une gamme relativement petite, mais extrêmement bien réalisée. Après l'écran, voici le premier gros supplément français : 192 pages pour explorer une étoile, quatre planètes, une lune et une poussière d'habitats dispersés tout autour, sans oublier de donner des règles et des morphes supplémentaires.

Au bout du compte, *Sunward* consacre environ 150 pages au décor. Sur la forme, le supplément est relativement sans surprise : un chapitre par planète ou région orbitale. C'est dense, avec de loin en loin des touches d'humour pour égayer une présentation qui n'incite pas forcément à l'optimisme. Le système intérieur a été très secoué par la chute de la Terre, et l'ombre des TITANS n'est jamais très loin.

Plans rapprochés

Les ambiances sont extrêmement variées, du champ de ruines qu'est devenue la Terre aux déserts martiens, en passant par une Lune occupée à se réinventer après la Chute. Certaines idées vont de soi, comme les bagnes miniers de Mercure ou les cités flottantes de Vénus, mais les auteurs ont fait de gros efforts pour les renouveler. L'une des raisons pour lesquelles ils y parviennent est qu'il s'agit d'une histoire *politique*. Dictatures, communes anarchistes et toute la gamme entre

ECLIPSE PHASE | SUPPLÉMENT (VF)

SUNWARD

« Je prendrais bien un demi »

Pour être précis, ce sera un demi système solaire : Sunward décrit le « système intérieur », autrement dit tout ce qui s'étend entre le Soleil et Mars. Les géantes gazeuses seront présentées dans Rimward.

les deux, on a envie de poser son sac dans certains endroits... moins dans d'autres. Tout cela est aussi passé à la moulinette « *hard science* + transhumanisme » d'*Eclipse Phase*. La science n'empêche pas le délire, elle le consolide. Parce que c'est aussi un univers où des consciences de baleines installées dans des morphes adaptés sont en train de coloniser la couronne solaire.

Sous le capot

Sunward ressemble à son grand frère américain : couverture rigide, couleur... Et la traduction est plutôt bonne, ce qui, vue la complexité du bestiau, n'est pas négligeable. Un regret ? Que cet excellent matériel ne soit pas accompagné d'un scénario. Accoucher d'une bonne histoire pour un univers aussi foisonnant n'est pas simple et plus l'on a d'exemples, mieux l'on se porte.

En définitive...

Je n'aime pas l'idée de « supplément indispensable ». La plupart du temps, c'est un argument publicitaire sans beaucoup de fond. Et c'est vrai que, dans l'absolu, rien de vous empêche de créer votre propre système solaire... mais, dans ce cas précis, ce serait dommage. *Sunward* est l'un des deux suppléments « extrêmement utiles au point d'être presque indispensables » de la gamme *Eclipse Phase*, l'autre étant *Rimward*.

Tristan Lhomme ●

L'INJONCTION DU DRAGON

➔ Bac à sable et écailles vertes

Chez Paizo, les scénarios sont au centre de la gamme Pathfinder. Évolution oblige, les scénarios dits « modules », en 32 pages, se sont transformés il y a quelques temps pour devenir plus conséquents et plus étendus. Voilà que le premier module nouvelle formule débarque enfin en français.

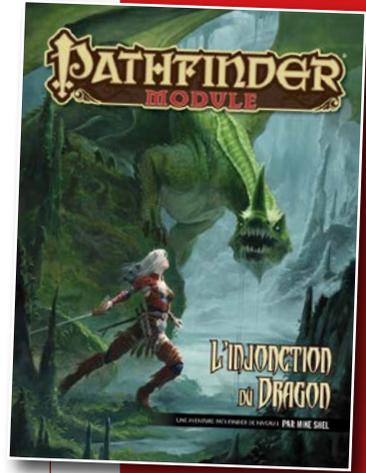
Avant tout, il est nécessaire d'avertir les potentiels joueurs : cette critique contiendra des spoilers concernant l'aventure. Si vous comptez la jouer, arrêtez-vous ici. Certains rétorqueront que le titre lui-même est déjà un spoiler à lui tout seul et ils n'auraient pas tort. Arrivés au cœur d'une petite ville de campagne avec une caravane qui les employait, les personnages se retrouvent sans emploi suite à l'arrestation de leur patron. Ils sont donc forcés de trouver du travail et, étrangement, peu après leur arrivée en ville, une tour proche de la villa du mage du coin s'effondre. Mais derrière cela se cache le terrible plan d'un avide dragon.

L'Injonction du Dragon est un peu plus qu'un simple scénario. Il s'agit d'un véritable bac à sable sur sept niveaux qui se présente sous la forme d'une intrigue principale parsemée d'exploration et de quêtes annexes, permettant de faire vivre la région et la petite ville qui accueille les PJ. Certaines sont des quêtes en soi, d'autres tiennent aux interactions entre les PJ et les PNJ du cru (comme le fait de faire ami-ami avec une grande partie de la ville, ce qui rapporte des points d'expérience). Paizo propose ainsi un scénario qui va au-delà de la simple aventure et offre ouvertement un cadre de jeu où les joueurs sont encouragés, concrètement, à interagir avec les gens qui les entourent. Malheureusement, l'idée n'est pas poussée jusqu'au bout et il faudra un peu de travail de la part du MJ pour motiver les personnages à s'ancrent dans la région.

Viens, on est bien !

Ces modules « nouvelle formule » constituent une véritable surprise, et une bonne. Les amateurs s'y retrouveront avec une aventure plus conséquente, plus développée et contenant son lot de pistes à suivre et développer. On sent que l'éditeur a cherché à offrir des possibilités nettement plus étendues que les anciens modules, avec un format tout juste deux fois plus gros. L'aventure s'étale sur plusieurs niveaux et la région décrite permet d'improviser facilement. Il est cependant regrettable, pour une aventure bac à sable impliquant l'exploration d'une petite région, que la carte fournie avec l'ouvrage ne couvre que le village, qui est au cœur de l'aventure, certes, plutôt que la totalité de la région (ce qui aurait été une aide de jeu magnifique à donner aux joueurs, dans le ton et dans l'esprit du module). De même, il est dommage que la structuration du texte reste classique. Ce bac à sable offre une pléthore de petites intrigues secondaires, de résolutions d'histoires, toutes cachées dans le texte descriptif des lieux, salles et PNJ. Ainsi, même si l'on a accès à une liste des quêtes présentes dans le module, il est difficile de naviguer et de s'y retrouver en cours de jeu. Que les détracteurs des scénarios Pathfinder ne s'attendent pas à une révolution, il s'agit toujours d'une fantasy très haute en couleurs et en magie. Mais tout cela ne doit pas entacher l'excellente surprise qu'est *L'Injonction du Dragon*, mini-campagne s'étalant sur six niveaux environ. Le format propose désormais une véritable alternative aux grosses campagnes au long cours.

Julien Dutel



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre A4 64 pages couverture dure, couleur

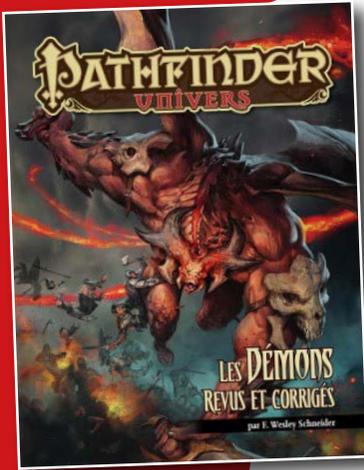
Prix constaté • 25€

J'aime :

- Un bac à sable bien fait
- Une implication des PJ simple mais bien pensée
- Une mini campagne en un livre

J'aime moins :

- Le manque de liant ou de développement de certaines quêtes
- La présentation pas toujours évidente pour s'y retrouver



PATHFINDER JDR | SUPPLÉMENT DE CONTEXTE (VF)

LES DÉMONS REVUS ET CORRIGÉS

Et mon Babau, tu l'aimes mon Babau ?

Les « revus et corrigés » sont désormais un classique de la gamme univers de Pathfinder. Mais, si Black Book Éditions nous avait, jusqu'à maintenant, servi une compilation de plusieurs d'entre eux, les voilà qui ont profité du crowdfunding de La Colère des Justes pour sortir ce supplément seul, en rapport direct avec la campagne.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre de 64 pages couleur à couverture rigide

Prix constaté • 25€

J'aime :

- + Une écologie variée.
- + Des démons hauts en couleur.
- + Des démons emblématiques revisités.

J'aime moins :

- La technique parfois présente « parce qu'il en faut bien ».

Le principe des ouvrages « *revus et corrigés* » est de prendre le contrepied d'un bestiaire classique. Si les bestiaires sont des ouvrages très techniques, s'échinant à présenter succinctement (et techniquement) un grand nombre de créatures, la série des « *revus et corrigés* » s'attache à limiter l'aspect technique de l'ouvrage pour se concentrer sur une véritable écologie détaillée des créatures présentées.

Autant le dire tout de suite, cette gamme n'a pas perdu en force ou en pertinence. Sorti en conjonction avec *La Colère des Justes*, ce supplément permet de s'immerger plus en profondeur dans la vie et les habitudes de ces créatures rarement exploitées de la sorte : les démons. On nous en présente dix, du Babau au Vrock, en passant par le classique Balor, la Succube, ou le plus étrange Invidiak. Un panorama large permettant de traiter, via ces dix créatures, dix thématiques morales distinctes. Car chaque démon est caractérisé par une faille humaine, qu'il s'agisse de la colère, du sadisme, de l'envie, de la trahison, de l'avarice ou du désir sexuel.

L'ouvrage commence par un petit traité de démonologie dans le monde de Golarion, assez classique dans son approche. On nous rappelle ce que sont les démons, d'où ils viennent, comment les invoquer... Chaque type de démon est ensuite détaillé dans un chapitre dédié.

Sur plusieurs pages, on aborde son écologie, ses habitudes, sa provenance, ses particularismes, mais aussi le rôle qu'il peut tenir dans la campagne ou simplement sa position dans la hiérarchie démoniaque. Et, comme d'habitude, si l'on trouve un peu de technique, elle est réduite au minimum nécessaire (même si elle reste tout de même présente).

Résister à la tentation ?

Tout MJ décidant de faire jouer *La Colère des Justes* et de l'étendre au-delà des scénarios proposés devrait trouver une utilité certaine à ce supplément. Mais ils ne seront pas les seuls. Le traitement individualisé de chaque type de démon permettra à tout MJ intéressé par la matière de développer une campagne (ou un bout de sa campagne) autour d'une de ses créatures. Et le travail est déjà mâché. À la lecture, les idées affluent et la matière nécessaire pour rendre intéressants chacun de ces démons est là. Chaque démon est illustré sur deux pages par un exemple d'un membre particulièrement intéressant de son espèce, ses statistiques et, surtout, son histoire. Tous ne seront pas de grands méchants idéaux, certains ne serviront que d'adversaires intermédiaires, mais tous permettront de lancer les personnages sur des heures de jeu. Un supplément intéressant, pour peu que l'on apprécie les poncifs de *Pathfinder* et de *Golarion*, cet univers particulièrement haut en couleur et en *fantasy*.

Julien Dutel

INSECTOPIA | KIT D'INTRODUCTION (VF)

INSECTOPIA

Les insectes sont nos amis

Alors qu'une souscription sur la plateforme Ulule se lance, un kit de démo à la maquette et aux illustrations réussies donne une idée de ce que sera le jeu. Un medfan classique et original à la fois.

La Planète des Intres

Insectopia nous transporte sur le continent d'Entoma, un monde où les insectes ont évolué, développant une intelligence et une conscience qui leur ont permis de prendre le contrôle de leur environnement. Ils sont devenus aptes à repousser les animaux ou à les contrôler pour s'en servir (les plumes, *i.e.* les oiseaux, servent par exemple pour la défense aérienne et le transport), à contrôler les énergies magiques (les quatre éléments), à pratiquer un artisanat avancé, etc. *Insectopia* propose donc un ensemble d'éléments très anthropomorphiques, se jalonnant de références humaines indispensables pour que les joueurs puissent s'y raccrocher. Car ce sont ces insectes « humanisés » qu'incarnent les joueurs.

Les liens avec l'Homme passent aussi par la présence de vestiges d'Anciens Dieux (les Hommes) ayant octroyé de nouveaux pouvoirs aux Intres (les Insectes), mais les corrompant d'un mal incurable. Une guerre, qui oppose Animistes et culte des Anciens Dieux et leurs adeptes (dont les malades, les blafards), a conduit à une géopolitique complexe et tumultueuse. Le jeu est ainsi propice aussi bien aux scénarios d'action (exploration, conflit armé...) qu'aux intrigues politico-économiques. Car les cultures sont multiples et chacune des vingt races (le kit en décrit quatre) veut occuper une place de choix sur l'échiquier.

Deux scénarios sont fournis. Le premier se déroule dans une cité terroir en plein « *saute-qui-peut* » suite à une machination des blafards pour la détruire via des toxines phéromonales. Enquête et diplomatie sont de mise pour éviter un

combat direct perdu d'avance. Le deuxième, un peu plus long, propose également une enquête sur le thème de la maladie, mais cette fois au sein d'une cité lulle, immense aéroport suspendu.

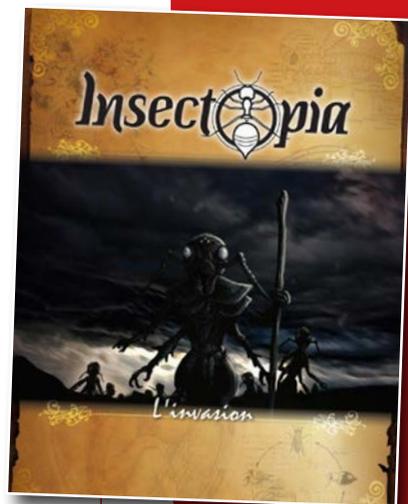
Des insectes et des blattes

Le personnage est défini par sept caractéristiques, chacune associée à deux compétences. La compétence Pheromone souligne une des originalités du jeu, le rôle central qu'occupent les phéromones dans les sociétés intres, du décryptage des émotions au contrôle des individus. Chaque caste possède ensuite des compétences qui lui sont propres (courtoisie, fureur...), ainsi que des capacités spéciales (comme peste pour les punaises), donnant une touche d'originalité à chaque personnage.

Le système tire sa particularité de l'absence de dés, remplacés par des pastilles de couleurs appelées blattes. Elles permettent la résolution de toutes les actions de jeu en tirant un nombre équivalent à la différence entre sa compétence et celle de l'adversaire (ou de la difficulté de l'action). La couleur des blattes tirées donne la qualité de l'action (de succès critique à réussite critique). En fonction de la différence, il est possible de retirer ou de faire retirer une blatte à l'adversaire, introduisant un jeu psychologique entre les protagonistes.

En conclusion, si vous cherchez un medfan qui sorte un peu de l'ordinaire tout en proposant un style de jeu classique, *Insectopia* vous séduira.

Géraud « myvyrrian » G.



Fiche technique

Éditeur • Odonata
Matériel • Livret A4 de 58 pages N&B à couverture souple
Prix constaté • 10 €

J'aime :

- + Le système de blattes qui rend le jeu fluide.
- + Les spécificités du monde, comme les phéromones.

J'aime moins :

- Légèrement trop d'anthropomorphisme.



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livret de 324 pages couleur à couverture rigide

Prix constaté • 49,90€

J'aime :

- + Quelques créatures dotées de niveaux mythiques, mais pas trop !
- + Les illustrations.
- + Les grands Anciens.

J'aime moins :

- Les créatures ridicules à ne sortir en aucun cas !

PATHFINDER JDR | BESTIAIRE (VF)

BESTIAIRE 4

300 monstres de plus... et Cthulhu !

Avec ce quatrième opus (le cinquième, si l'on considère que le Manuel des PNJ est lui aussi une sorte de bestiaire appliqué aux races « jouables »), la gamme Pathfinder n'offre rien de révolutionnaire avec cet ouvrage, mais perpétue sa formule désormais devenue le standard du genre.

Il serait facile d'expédier une critique d'un *Bestiaire* pour du Donj-like. Le background y est certes présent, mais en quantité très relative (on est loin de la série des « *re-vus et corrigés* ») et il s'agit avant tout d'une liste de statistiques très joliment illustrée. Pour autant, ces ouvrages se vendent extrêmement bien et intéressent donc d'entrer dans les entrailles du monstre et d'en faire l'autopsie !

Grands anciens

La particularité de ce bestiaire est d'adapter au background de Golarion une série de grands Anciens directement issue du mythe de Cthulhu. Rejeton de Yog-Sothoh, Couleur tombée du ciel, Mi-go, Chose très ancienne... Le florilège est loin de remplir la moitié de l'ouvrage, mais, pour les amoureux du Mythe qui apprécient une inclusion dans Golarion finalement assez fidèle à Lovecraft dans l'esprit, c'est du pain béni. Bien sûr, les stats impliquent qu'un groupe d'aventuriers pourra affronter la larve stellaire de Cthulhu (FP20, ça risque de poser des soucis aux héros), mais affronter les créatures les plus faibles du Mythe a son charme, pour peu que le MJ propose une ambiance digne de ce nom.

Foire aux bestiaux

Pour le reste, le *Bestiaire 4* est à l'avenant. La galerie des démons, seigneurs empyréens,

golems, géants, obscurs et autres lycanthropes s'agrandit de nouveaux spécimens plus ou moins intéressants (le golem de sang), de nombreuses créatures uniques égagent la ménagerie de leur excentricité (pooka, ratelin, bulle de chaudron) et d'assez nombreux archétypes (qui s'appliquent aux profils d'un monstre ou P(N)) de base). Ces derniers forment sans doute l'aspect le plus intéressant de l'ouvrage, surtout pour les MJ bricoleurs et voulant surprendre (on notera par exemple les créatures cauchemardesques, de l'ombre, diaboliques, distordues et ectoplasmiques - mes préférées). Charge maintenant à chaque MJ d'évaluer ses besoins ou envies de nouveautés pour ses parties.

Damien Coltice





STAR WARS - L'ÈRE DE LA RÉBELLION | ÉCRAN (VF)

LE KIT DU MAÎTRE DE JEU

Quasi indispensable !

Similaire à celui d'*Aux confins de l'Empire*, ce kit contient un écran à quatre volets verticaux en carton renforcé et un livret de 32 pages. Côté données, l'écran est quasi-identique à son grand frère, les seules différences portant sur une paire d'armes et les références aux règles, très utiles. L'ensemble des tables indispensables est présent, ce qui fait de cet écran un excellent complément du jeu. Côté illustration, on regrettera la présence du titre en gros sur le volet de droite. Ensuite, Darth Vader et Luke Skywalker sont peut-être emblématiques, mais leur présence en gros plan est discutable. Une illustration d'ambiance aurait probablement été plus judicieuse.

Le livret contient un scénario de 30 pages plutôt sympathique et une courte aide de jeu permettant aux PJ de prendre la tête d'une escouade de soldats ou d'une escadrille. Un vrai plus pour permettre au MJ de se lancer.

Marc Sautriot

Éditeur • Edge

Matériel • 1 écran 4 volets et 1 livret 32 pages A4 couleur

Prix constaté • 19,95 €



ACHTUNG TCHULHU | SUPPLÉMENT (VF)

GUIDE DU FRONT PACIFIQUE

Zero en approche

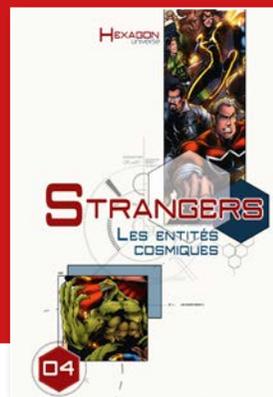
Un nouveau théâtre d'opérations s'ouvre dans la Guerre Secrète : le Pacifique, lieu emblématique du Mythe. L'ouvrage brosse un portrait complet de l'Asie des années 40, de l'Inde aux îles perdues de Pohnpei. L'accent est mis sur le Japon, mais les autres puissances sont également décrites. La documentation est exhaustive : On se retrouve plongé dans la jungle hostile ou dans la peau d'un prisonnier de guerre. Les règles permettent de créer des investigateurs adaptés à l'ambiance. si on découvre aussi l'arsenal local, le supplément est cependant clairement orienté contexte. Le Mythe est présent sans être aussi intégré dans l'Histoire qu'en Europe. Assez classique, il recèle quelques surprises, avec une mention spéciale pour le peuple Tcho-Tcho. Comme pour la VO, aucun scénario n'est proposé. Trois synopsis sont à développer et les MJ auront du pain sur la planche pour exploiter toutes les informations fournies.

Olivier Halnais

Éditeur • Éditions Sans Détour

Prix constaté • 30,00 €

Matériel • Livre à couverture rigide de 128 pages couleur



HEXAGON UNIVERSE | SUPPLÉMENT (VF)

STRANGERS

Empires des cieux

On n'arrête plus la gamme *Hexagon Universe*, qui propose avec *Strangers* un nouveau supplément de background porté sur les étoiles. Après les entités cosmiques (voir *CB#13*), place aux empires galactiques : histoire, intrigues tirées des comics, PNJ importants et idées d'utilisation dans vos scénarios. On reste dans un feeling très 70's, avec les Alphans bienveillants - êtres d'énergie pure maniant... l'alphanium (!), les kyrosiens - hommes-serpents guerriers et expansionnistes, l'empire Arena - sorte de transposition de la Rome antique - et la Fédération galactique gouvernée par un télépathe ayant eu la sage idée de devenir un observateur sur Terre (laissant toute latitude à son ennemi pour conspirer contre lui). Un petit scénario vient compléter ce recueil finalement bien plus jouable sur Terre que *Entités cosmiques*.

Damien Coltice

Éditeur • Les XII Singes

Matériel • Livret format comics souple de 176 pages N&B

Prix constaté • 29,90 €



D6 GALAXIES | SUPPLÉMENT (VF)

ARSENAL DE GUERRE

À l'assaut de la galaxie !

D6 Galaxie est un Space Opéra, et qui dit Space Op' dit vaisseaux spatiaux et combats épiques, armes lourdes et destructrices. *Arsenal de guerre* propose onze vaisseaux spatiaux détaillés, du petit chasseur de combat au légendaire éradicateur en passant par les navires-hôpitaux. Ne se limitant pas à une simple liste de caractéristiques, chaque fiche donne l'historique du vaisseau et fournit des sources d'inspirations, notamment par les marges présentant l'avis de personnalités sur le vaisseau. Si vous n'êtes pas satisfaits avec les vaisseaux décrits, des règles de création et d'amélioration sont également fournies. Et pour faire virevolter tout ça, le supplément présente toutes les règles pour simuler des combats spatiaux. N'oublions pas non plus l'équipement de guerre : droïdes, drones, exosquelettes, armes et même station mobile. Pour dix euros, il ne faut pas se priver.

Géraud G.

Éditeur • Studio 09

Matériel • Livre A5 de 126 pages N&B

Prix constaté • 10 €



SOMBRE | SUPPLÉMENT (VF)

SOMBRE N° 4

Du sang, des tripes et une courbe sinusoïdale

Cela fait de longues années que Johan Scipion se promène de convention en convention, équarissant en chaîne ses tables de joueurs de *Sombre*. Entre deux massacres, il rédige un supplément annuel pour son excellent jeu d'horreur « *comme au cinéma* ».

Cette quatrième livraison commence par un scénario années 70 à base de rednecks cannibales. Suit un article bien fait et très didactique sur la création d'un groupe de futures victimes.

Mais le véritable morceau de bravoure de ce supplément est le second article, les vingt pages où il présente la genèse de *House of the Rising Dead*, le scénario du premier *Sombre*. Cette « *Master Class* » est *exceptionnelle*. Si, un jour, il y a des écoles qui apprennent à écrire du jeu de rôle, il faudra la mettre au programme parce que tout y est, de l'intention initiale aux ajustements post-tests en passant par des réponses à des questions plus générales du type « *l'horreur et l'enquête font-elles bon ménage ?* »

Tristan Lhomme

Éditeur • Terres étranges

Matériel • Livre de 64 pages format A5

Prix constaté • 9,99 €



DIEUX ENNEMIS | SUPPLÉMENT DE CONTEXTE ET SCÉNARIO (VF)

LE FOYER - MANNA RENAY & LE YERVAL

Une déesse et du jeu

Dieux Ennemis n'était, en anglais, qu'un jeu n'ayant pas connu de suite. C'était sans compter sur les XII Singes, qui a décidé de développer l'univers original de création française proposé dans le livre de base. Ainsi, ce monde qui paraissait assez neutre commence à prendre une apparence un peu plus précise avec la description, dans un premier livret, du Yerval, contrée fort intéressante peuplée par d'anciens nomades, pêcheurs et éleveurs de chevaux. Un second livret parle de la déesse Manna Renay et nous présente ses traditions, son culte, ainsi que des lieux importants situés partout dans le monde (et générateurs de scénarios). Le troisième livret, lui, contient trois scénarios pour jouer rapidement. Ce format, présentant une contrée en trente-deux pages, est agréable et rapide à lire, rendant le supplément facile à assimiler et permettant de jouer directement, sans pour autant manquer de profondeur.

Julien Dutel

Éditeur • Les XII Singes

Matériel • 3 livrets de 32 pages N&B, couverture souple plus une carte

Prix constaté • 25 €



VIVERE | ÉCRAN ET SCÉNARIO (VF)

VIVERE, L'ÉCRAN DU MENEUR

Escales dans les étoiles

L'écran offre aux joueurs une magnifique illustration sur trois volets format paysage, représentant une foule cosmopolite et bigarrée, celle-là même que l'on pourrait croiser dans tout univers med-fan... s'il n'y avait les navettes spatiales ! L'illustration est immersive et renvoie au scénario qui accompagne l'écran. Bien que celui-ci soit destiné à des personnages débutants, les joueurs doivent être plutôt expérimentés. Le scénario est très ouvert et il est difficile de savoir ce que les joueurs en feront. Il est également ambitieux, puisqu'il présente une grande partie des thématiques de l'univers de *Vivere*. Les joueurs sont lancés dans le cœur du sujet et l'on pourrait dire que c'est trop à la fois (mais c'est l'esprit du jeu) de proposer des aventures épiques dans un univers où les personnages sont amenés à jouer les tous premiers rôles.

Nicolas Delzenne

Éditeur • Iblitz Corporation
Matériel • Écran et livret de 20 pages
Prix constaté • 25 €



NIIL | UNIVERS GÉNÉRIQUE (VF)

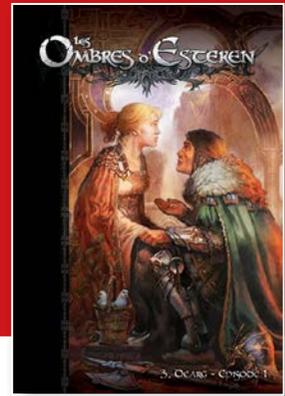
NIIL - UNIVERS

Une île pas si tranquille

Publié sous licence libre, *Nil* est un univers medfan féodal. Au départ séparés, les mondes humain, féérique (elfes, nains, dragons...) et démoniaque se sont mêlés, après que les Fées aient rompu le voile les séparant des autres. Ce fut le début de la fin, permettant aux hordes démoniaques, alliées aux barbares, de déferler sur le vaste continent. Impuissants, les Humains et les Fées se sont réfugiés sur l'île de Sardoréan, maintenue isolée du continent par de hauts récifs. Chaque peuple a dû y trouver sa place dans un jeu politique mêlant ambitions personnelles et religieuses. La magie, puissante jadis, est rare et seuls quelques Fées la maîtrisent encore. L'univers est prévu pour n'importe quel système de jeu (un guide pour *Fantasy Craft* est dispo). Sans être révolutionnaire, ce monde offre un historique original et de nombreuses possibilités. La version PDF est gratuite, jetez-y un œil !

GG

Éditeur • Le Scriptorium (Lulu)
Matériel • livre A4 couverture rigide 150 pages N&B
Prix constaté • 28,60 € (livre, Lulu), gratuit (pdf)



LES OMBRES D'ESTEREN | CAMPAGNE (VF)

DEARG, EP 3

La culpabilité

Après les intrigues autour de l'amour, de l'éthique et de l'adoption, le troisième épisode de la campagne *Dearg*, financée par *Ulule*, exploite celles autour de la culpabilité. Comme dans les deux premiers épisodes, nous avons affaire à une sorte de théâtre d'improvisation dirigiste centré sur un PJ, avec toutes les contraintes que cela suppose (voir notre article dans *CB#08*). Il faudra donc attendre *Dearg 4* et surtout *Dearg 5* (qui n'était pas prévu initialement mais a été ajouté au planning à la demande de l'auteur, bonne nouvelle) pour voir la campagne prendre un tour plus habituel dans lequel les joueurs auront des choix à faire. En attendant l'heure du bilan, notons la présence d'un petit scénario optionnel, d'un sympathique bestiaire de deux créatures et d'une aide de jeu sur la saison hivernale.

Damien Coltice

Éditeur • Agate éditions
Matériel • livret A4 de 64 pages couleur
Prix constaté • 19,90 €



JEU DE PLATEAU (VO)

XCOM : THE BOARD GAME

L'invasion des petits gris

Après une longue saga vidéo ludique débutée en 1994 et un reboot de la licence en 2012, XCOM débarque cette fois dans un jeu de plateau assisté par ordinateur. Précurseur d'un nouveau genre ?

Pendant que certains passaient des nuits entières sur *Warcraft* et *Command & Conquer*, certains persistaient avec des jeux de stratégie en tour par tour, au nombre desquels *UFO : Enemy Unknown* et sa suite *XCOM : Terror from the Deep*. Le joueur y prenait la tête d'une organisation de défense planétaire contre une invasion extra-terrestre et menait ses escouades de combat contre les petits gris. Aujourd'hui, la défense de la planète se joue sur un plateau.

Jeu de plateau, ou presque

La licence provenant de l'univers du jeu vidéo, c'est tout naturellement que FFG en profite pour tenter l'expérience du jeu de plateau assisté par logiciel. Dès l'ouverture de la boîte, la première conséquence est évidente puisque aucun livre de règles n'est présent. Le jeu est expliqué dans un tutoriel, à la façon d'un jeu vidéo, lors de la première partie. Le tutoriel est très bien fait, permet de jouer quelques minutes à peine après avoir déballé la boîte et guide pas à pas la prise en main. Le tour est divisé en deux grandes parties : une première section chronométrée par l'application, au cours de laquelle des événements se succèdent et les joueurs doivent réagir et prendre certaines décisions au plus vite, avant une seconde phase de résolution,

Temps réel ?

La première phase, chronométrée, peut dérouter au début. D'autant que le choix du délai imposé aux joueurs peut parfois paraître incohérent. Les plus stratèges ou calculateurs regretteront sans doute de ne pouvoir prendre le temps de réfléchir. Cela dit, le chrono permet d'éviter le syndrome du « leader d'opinion » qui décide de tout à la place des joueurs, une faiblesse habituelle des jeux coopératifs.

quand les joueurs mesurent les conséquences de leurs décisions.

Chaque joueur assume un des quatre rôles disponibles (Commandant, Officier des communications, Scientifique et Chef d'escouade) et les responsabilités correspondantes : qui, le choix des soldats à envoyer en mission, qui, les recherches à mener, qui, l'allocation des satellites ou des vaisseaux de défenses, etc. Au fil des tours, les joueurs doivent décider de la meilleure manière de contrer la menace extra-terrestre et d'éviter une panique mondiale ou la destruction de leur base, tout en gérant un budget limité.

Risque et ressources

Les joueurs vont devoir faire un usage intelligent de leurs ressources – argent,

Fiche technique

Éditeur • Fantasy Flight Games

Matériel • Plateau représentant la terre, figurines représentant les forces XCOM et les O.V.N.I., cartes de différents formats, livre de mise en place, dés. À noter qu'il vous faudra installer une application sur PC, tablette ou téléphone pour pouvoir jouer.

Joueurs • 1-4

Durée constatée • 90 mn

Prix constaté • 60 €

soldats, chercheurs, satellites et intercepteurs – et de leurs priorités. Ces ressources, une fois allouées, deviennent lors de la phase de résolution des dés que les joueurs vont lancer pour tenter d'obtenir des succès, synonymes de réussite dans leur entreprise, qu'il s'agisse d'abattre des E.T. ou des O.V.N.I., de découvrir de nouvelles technologies ou de réussir une mission. XCOM est résolument un jeu qui met l'accent sur la gestion des ressources et du risque.

À mesure de la partie, de nouveaux atouts vont permettre à chaque joueur d'améliorer ses chances et d'influer sur le cours de la partie. Certaines de ces capacités ne peuvent être utilisées que lors de la phase chronométrée, d'autres uniquement lors de la phase de résolution. À force de réussir des missions, les joueurs finiront par débloquer la mission finale. Ne reste alors plus qu'à réussir cette dernière pour obtenir la victoire.

Fausse bonne idée ?

L'application proposée par FFG est bien faite, elle vaut principalement par la prise en main rapide du jeu et l'ambiance (musicale, notamment) qu'elle instille. Cela dit, elle ne reste qu'un générateur d'aléatoire qui aurait pu aisément être remplacée par d'autres systèmes (cartes, dés, etc.). Elle n'apporte pas, par exemple, de scénarisa-

Résolution

Lors de la résolution d'une action, le joueur lance un d8 et un nombre de d6 égal au nombre de ressources utilisées. Ces derniers ont une chance sur trois de fournir une réussite. Une action est un échec si le d8 est inférieur ou égal au nombre de tentatives (ou au maximum 5). Une action est réussie si un nombre de succès suffisant a été accumulé.



tion. Elle ne réagit pas non plus aux actions des joueurs : tout au plus, certaines phases sont chamboulées si des O.V.N.I. survivent à la phase de résolution. De plus, on peut sérieusement se demander comment elle sera utilisée dans le temps : le support sera-t-il au rendez-vous si le jeu ne se vend pas ? Ou même dans quelques années pour les futurs systèmes d'exploitation ? Est-ce un préparatif de la part de FFG pour la monétisation d'extensions électroniques ? Payantes ou non, vaudront-elles la peine ?

Ensuite, le jeu en lui-même souffre de plusieurs faiblesses : la difficulté est très aléatoire mais généralement au-dessus de la moyenne et le cœur du jeu reste quand même de lancer les dés en boucle jusqu'à obtenir les succès nécessaires. L'aspect chronométré fonctionne et rajoute de la tension, au détriment cela dit de l'aspect stratégique et de la coopération : dans les phases les plus tendues, certains joueurs pourraient avoir l'impression de jouer seuls de leur côté. À noter que le jeu est jouable en solitaire, ce qui est assez rare pour être apprécié.

Au final, si XCOM est un jeu agréable, je reste sur ma faim : la licence a selon moi été mal exploitée et le concept novateur qu'aurait pu être le mix jeu vidéo/jeu de plateau est réduit à un gadget tape à l'œil avec un intérêt ludique limité.

Thomas Robert

J'aime :

- + La qualité des figurines.
- + La mécanique de risque.

J'aime moins :

- L'application sous-exploitée.
- La difficulté aléatoire.

INTERVIEW JEU DE PLATEAU

MÉTAL ADVENTURES

« Un crossover entre JdR et JdP »

Lionel Borg, le papa du jeu de plateau Métal Adventures (MA) et Arnaud Cuidet, un ancien de Casus, papa du jeu de rôle du même nom, étaient présents à Cannes, où la Rédaction les a rencontrés pour parler du jeu de plateau tiré du jeu de rôle de pirates de l'espace, présenté en exclusivité au festival.



Fiche technique
Éditeur • Matagot
Auteurs • Lionel Borg
Prix constaté • 42 €

► **Casus Belli :** Bonjour Lionel, est-ce tu peux te présenter pour nos lecteurs qui ne te connaîtraient peut-être pas encore ?

Lionel Borg : En fait, ils me connaissent peut-être déjà, parce que j'ai commencé par le jeu de rôle. J'ai commencé d'ailleurs par être édité chez *Matagot*, où j'ai écrit la fin de la campagne *Pestilence*. C'est à la même période que j'ai découvert le jeu de société, et je suis tombé dedans. J'ai fait un premier jeu de plateau qui est l'ancêtre de celui-ci, je l'ai présenté plusieurs fois à mon éditeur, qui l'a refusé avant de finalement l'accepter et me dire qu'on allait le situer dans l'univers de MA. C'était il y a cinq ans. Au départ, mon jeu était dans un univers med-fan. Ensuite, on a bossé avec Arnaud, on a beaucoup travaillé sur le thème, qui a nourri la mécanique. Dans sa première version, le jeu ne se jouait qu'avec des cartes. Et puis le plateau est apparu et a donné un cadre et une structure au jeu.

CB : Arnaud, est-ce une façon de clôturer la gamme du JdR ?

Arnaud Cuidet : Pas du tout ! Sur MA, la philosophie, c'est « *Tant qu'on gagne, on joue* ». J'ai des suppléments jusqu'en 2020 ! Là, on en est au huitième supplément, le dixième livre. *A priori*, on va continuer. Pour le JdP, on a inventé de nouveaux équipements et de nouveaux vaisseaux, qui se retrouveront dans le JdR après. Mais alors, je ne sais pas encore quand.

CB : Comment s'est passé la collaboration, le compromis entre vous deux ?

LB : Très honnêtement, au début, j'ai été perturbé quand on m'a demandé de m'intégrer à cet univers. Je ne me doutais pas alors de tout ce qui allait changer par rapport à ce qu'était mon jeu au départ. Mais j'ai senti que je n'avais pas trop le choix et ça s'est super bien passé...





AC : ... parce que le mec qui écrit le JdR est un type super sympa ! (rires) Pour être tout à fait honnête, je n'y croyais pas trop au début, surtout à cause du thème med-fan. J'ai demandé à jouer avant de répondre. Et, quand j'ai joué, j'ai vu comment on pourrait le transposer. Et puis Lionel a été une bonne pâte.

CB : C'était quoi le concept de départ, en med-fan ?

LB : Tu rentres dans un donjon, ambiance porte/monstres/trésors, où on pouvait déjà se trahir, s'allier, se poutrer en frontal...

AC : La trahison a été un vrai problème pour moi parce que les pirates ne se trahissent pas !

LB : En même temps, c'était un moteur important dans mon jeu. Alors, on peut jouer sans mais, à mon sens, on perd une partie du jeu. Parce que c'est super marrant de voir les joueurs couiner.

AC : Je pense que Lionel et moi nous entendons bien parce qu'on ne joue pas au JdR ensemble. Tant qu'on joue au JdP, ça va !

CB : Arnaud, est-ce que ce travail sur le JdP t'a amené à développer des choses pour le JdR ?

AC : Pas trop. Sur les équipements et les vaisseaux oui. Mais sur l'univers en général, non.

LB : Après, c'est vrai qu'on cherche une synergie entre les deux jeux. J'ai vraiment essayé d'insuffler dans le JdP une partie de bagou, d'implication personnelle. Je ne dirai pas de *roleplay*, mais du bluff, de la diplomatie, etc. Une de mes ambitions pour ce jeu, c'était de faire un crossover entre le JdP et le JdR. En fait, ça dépend vraiment des joueurs.

CB : Et Arnaud, de voir un produit dérivé de ton JdR, ça fait quelque chose ?

AC : Pour être honnête, jusqu'à hier, pas tellement. Mais quand j'ai vu les tables avec les gens qui jouent, ça m'a fait un truc, j'avoue. Sans frimer, ça n'est pas arrivé souvent et ça m'a fait très plaisir. Une source de fierté.

*Propos recueillis par David Burckle
et Damien Coltice
Photo Laura Hoffman*

“ Tant qu'on gagne, on joue. ”

Critique à suivre dans le prochain numéro de Casus !

LE COIN DES COMICS

Six coups, six flingues

Le western est un genre classique au sein de l'industrie des comics. Même si sa popularité n'éclipsa celle des super-héros que sur une très courte période (durant la chasse aux sorcières qui sépara le golden age du silver age), il marqua l'histoire de la bande-dessinée américaine au même titre que la romance, l'horreur ou le polar. En France, peu de western sont hélas traduits – saluons donc l'initiative d'Urban Comics.



Comme celui du super-héros, le genre western puise ses origines dans les *pulps* et feuillets radio-phoniques, et ses héros entretiennent finalement une parenté étroite avec les surhommes en collant. Le Lone Ranger ou Two-Gun Kid sont ainsi des justiciers masqués affublés de dons remarquables (généralement, celui de dégainer plus vite que l'adversaire). Comme si le western pur ne pouvait guère intéresser le lecteur de *comics* : il faut donc l'hybrider. *The Sixth Gun* ne déroge pas à cette règle et offre ainsi un contexte fantastique où surnaturel, magie et morts-vivants sont au rendez-vous !

A long time ago, in the old west...

Œuvre du scénariste Cullen Bunn et du dessinateur Brian Hurtt, *The Sixth Gun* est le petit succès indépendant du moment – et l'un des rares *comics* de western à susciter un tel engouement. Au point même de se voir traduit par Urban Comics en France, pays relativement réfractaire au genre. Il faut croire que son savant mélange cow-boys/fantastique parvient à séduire au-delà de la minorité de fans habituels.

Dans *The Sixth Gun*, nous apprenons qu'il existe six pistolets disposant chacun d'un pouvoir (l'un tire avec la force d'un canon, un autre est un lance-

flamme, un autre encore permet de voir l'avenir, sans parler de celui qui rend immortel en absorbant la vie de ceux qu'il abat...). Lorsque ces armes se lient à un porteur, elles ne peuvent lui être reprises que par la force. Puissants et réputés, ces flingues attirent bien des convoitises – d'autant qu'il se dit que réunir les six permet d'accéder à un immense trésor.

L'intrigue débute peu après la Guerre de Sécession. Quatre sinistres cavaliers au service d'une dame sans pitié (tous portant l'un des fameux pistolets) sont à la recherche de la dépouille morte-vivante du Général Hume, qui était presque parvenu à réunir les six armes durant la guerre. En travers de leur route se tient Drake Sinclair – qui fut jadis aux ordres du général et tente à présent de contrer ses plans. Il réunira pour ce faire plusieurs alliés mais se fera également d'autres ennemis – car nombreux sont ceux qui convoitent les six pistolets maudits.

La poudre parle

Trois tomes de *The Sixth Gun* sont déjà disponibles en France et huit aux USA.

L'histoire avance vite et prend de nombreuses directions pas forcément attendues. Ainsi, si la confrontation avec le Général Hume se conclut dès le premier tome et que le suivant en-

chaîne avec une intrigue brodée autour du vaudou (mais ayant toujours les six flingues comme élément primordial), on devine bien que l'officier mort-vivant et ses séides n'ont pas dit leur dernier mot ! Et d'autres protagonistes se mêlent à cette quête et permettent ainsi de casser le manichéisme et la linéarité que l'on pouvait craindre au départ. Entre les Pinkerton qui jouent double-jeu ou l'ordre religieux de l'Épée d'Abraham qui use de méthodes radicales, nombreuses sont les factions à convoiter les pistolets (dont on apprend au passage qu'ils ont toujours existé sous une forme ou une autre au cours de l'histoire de l'humanité), que ce soit pour servir leurs intérêts ou les détruire...

Genre peu courant, histoire dynamique et intéressante, personnages en teintes de gris, mystères à dévoiler, dessins élégants... *The Sixth Gun* est donc un *comic-book* à découvrir, qui change agréablement des sempiternels super-héros.

Inspiration

Du western avec de la magie, des morts-vivants, un surnaturel bien présent ? Le jeu de rôle le plus évident à pouvoir bénéficier de l'inspiration de *The Sixth Gun* est bien sûr *Deadlands* ! Le contexte du *comic-book* est certes moins clinquant que celui du jeu, son fantastique est bien plus discret avec supplément de tentacules. Avec l'intrigue des pistolets, le meneur de jeu a une campagne quasi prête à l'emploi et il peut piocher dans la galerie de personnages de la bande-dessinée à pleines poignées (entre le général zombi, le croisé qui joue du fusil, le héros au passé tourmenté...). La magie mise en scène – qui emprunte autant au vaudou qu'au shamanisme indien – peut

également donner de nombreuses idées.

La façon dont le surnaturel est traité dans *The Sixth Gun* fait beaucoup penser à de l'occulte contemporain, mais transposé dans le Vieil Ouest : si la magie et les créatures existent bien, seuls les initiés le savent et une guerre secrète se livre donc dans les coulisses de l'histoire. De ce fait, le *comic-book* peut inspirer de nombreux jeux appartenant au genre fantastique ou *urban fantasy* : citons *Nephilim*, *Kult* ou *Within* par exemple. Ainsi que *Mississippi*, vu l'utilisation du vaudou et de la Louisiane dans la bande-dessinée.

Enfin, toute la mythologie tournant autour des six pistolets trouverait aisément sa place dans tout jeu de rôle exploitant une certaine veine « *apocalyptique* ». Ces armes pourraient ainsi se retrouver dans l'univers occulte de *Trinités* ou dans la sombre Renaissance de *Tenebrae*, notamment.

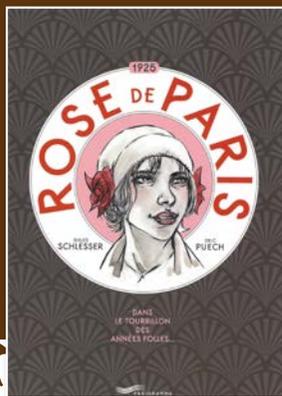
Romain d'Huissier



Adaptation prévue

Le succès de *The Sixth Gun* est tel qu'un projet d'adaptation en jeu de rôle est actuellement en chantier – le fait que le scénariste soit rôliste n'y étant sans doute pas pour rien non plus... C'est *Pinnacle Entertainment Group* qui s'y colle en tant qu'éditeur, comptant ainsi faire du contexte de la bande-dessinée un univers pour son système maison *Savage Worlds*. Pas de date annoncée mais il suffit de surveiller la page suivante pour suivre l'actualité de ce projet : <http://www.cullenbunn.com/the-sixth-gun-rpg/> Mais... *Pinnacle* et *Savage Worlds*, ça ne vous rappelle rien ? Eh bien oui, il s'agit de l'éditeur et du système de jeu de *Deadlands* : le très fameux jeu de western fantastique ! Parions donc que l'éditeur compte bien séduire les amateurs de ce dernier afin de les attirer vers *The Sixth Gun*, qui pourra au choix faire office d'add-on ou de *setting* alternatif à cet univers bien connu.





BD

ROSE DE PARIS

Un festin pour cannibales

1925. À ma gauche, Rose, une Bretonne qui monte à Paris pour travailler dans un central téléphonique. À ma droite, Victor, petit truand recyclé malgré lui en indic. Entre les deux, tout un tas de gens, dont Hemingway, des trafiquants de drogue et des policiers moustachus.

En une centaine de pages, ce petit roman graphique mixe intelligemment une pincée de réalisme social, une louche de polar et un panoramique sur les artistes de Montparnasse, avec un trafic de cocaïne pour lier le tout.

On y trouve de l'ambiance parigote à revendre et des images à récupérer presque à chaque case. Bref, de l'excellente matière pour Gardiens des lieux arcanes, entre autres.

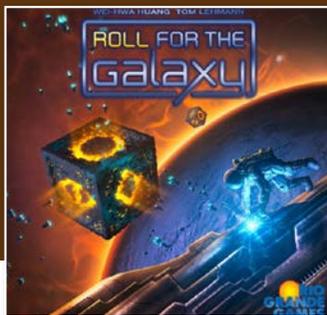
Bonus : les dessins sont d'Éric Puech, dont les cases foisonnantes et le trait un peu rond rappelleront de bons souvenirs aux lecteurs des encarts scénarios de la première mouture de *Casus*.

Tristan Lhomme

Éditeur • Parigramme

Auteur • Gilles Schelessier (scénario), Éric Puech (dessin)

Prix constaté • 18,90 €



JEU DE PLATEAU (VO)

ROLL FOR THE GALAXY

La galaxie à portée de dés

Bien souvent, la déclinaison d'une licence sur d'autres mécaniques a du mal à arriver à la hauteur de l'original. Ce n'est pas le cas ici. D'un jeu de cartes de gestion de main avec *Race for the Galaxy*, on est passé à un bon jeu de gestion d'un pool de dés. Les dés représentent la population de votre empire et c'est à vous qu'il reviendra de décider s'ils se consacrent à l'exploration, la recherche, la colonisation ou la production. Attention toutefois ! Une seule phase arrivera à coup sûr et vous devrez vous reposer sur le choix des adversaires pour optimiser vos actions. Les fans de *Race for...* seront en terrain connu et saisiront vite les mécaniques. Le jeu a toutefois la bonne idée de provoquer plus d'interactions entre les joueurs, en évitant que chacun joue dans son coin comme cela pouvait parfois être le cas dans le jeu de cartes. Un gros défaut toutefois : le prix qui, s'il est justifié au vu de la quantité et la qualité du matériel, risque de rendre la facture douloureuse (surtout si des extensions sont au programme).

Thomas Robert

Éditeur • Rio Grande Games

Matériel • Dés spéciaux, tuiles, composants et accessoires, livre de règles

Prix constaté • 65 €



ROMAN

LE GAMBIT DE LA PLAQUE DU MONDE

Pendant ce temps-là...

Alors que la quatrième Croisade bat son plein, Gad, un escroc professionnel, décide de monter un coup contre les hordes démoniaques après avoir réalisé que celles-ci sont sur le point d'envahir le Mendev. Avec son équipe, il décide d'escroquer les démons pour leur ravir Yath, qui leur permet désormais de franchir la protection des Pierres de Garde.

Robin D. Laws est un grand nom du JdR et, pourtant, il peine à nous faire rentrer dans ce roman. Le premier tiers est laborieux, aussi bien au niveau du style que de l'intrigue. Les scènes d'action s'enchaînent et font terriblement penser à la narration d'une partie de JdR basique. Heureusement, la suite s'améliore et ce livre nous permet de découvrir la Plaque du Monde et la vie quotidienne dans le camp des démons. Comme il ne dévoile rien de *La Colère des justes*, MJ comme joueurs pourront le lire pour se mettre dans l'ambiance de la campagne.

Marc Sautriot

Éditeur • Black Book Éditions

Auteur • Robin D. Laws

Prix constaté • 12 €



ROMAN

SOVOK

Allô, les secours ?

Après l'excellent *Wastbug* (sorti chez les *Moutons Électriques*) qui continue à vivre grâce au jeu de rôle éponyme (sorti chez les *XII Singes*), Cédric Ferrand sort son deuxième roman, intitulé *Sovok*. Le récit se déroule cette fois dans un Moscou rétro-futuriste et délirant digne de l'après-guerre. L'on y suit ainsi et sur une semaine les tournées de nuit d'une équipe d'urgents atypiques qui sillonnent la ville à bord de leur ambulance volante. Le récit oscille entre roman noir, SF et satire sociale. Pas d'action, pas d'intrigue retorse et pourtant l'on se surprend à tourner les pages pour connaître la suite et le destin de ces personnages qui vivent sous nos yeux, un peu à la manière d'un reportage ou l'on suivrait des ambulanciers d'un nouveau genre. L'auteur maîtrise son texte et ça se sent à la lecture, vivement le prochain !

Cyril Rolland

Auteur : Cédric Ferrand

Editeur : Les Moutons Électriques

Prix : 19,90 €



BD

ULYSSE 1781 – LE CYCLOPE (1/2)

Heureux qui comme...

Le scénariste du *Troisième testament* se lance dans la transposition de l'*Odyssée* en 1781, aux États-Unis. La guerre d'indépendance vient de s'achever et le capitaine Ulysse McHendricks s'apprête à rentrer chez lui lorsque son fils Mack vient lui annoncer que sa ville est envahie par les anglais. Son supérieur accepte de le laisser partir avec quelques hommes et son navire, l'Achéron, qui va être tracté par des chevaux à travers la vallée Wishita pour rejoindre le Saint Laurent ! Du grand spectacle illustré avec talent par Héringuel.

Le scénario de Dorison ne demande qu'à être exploité en JdR, quitte à faire une transposition vers un univers *medfan* si vous y êtes plus à l'aise : les tribus indiennes se transforment en gobelins, le missionnaire fanatique change de dieu. Quant aux lieux, notamment le domaine du Cyclope, il n'y a qu'à se servir. À acheter les yeux fermés !

Éditeur • Delcourt
Scénario • Xavier Dorison
Dessin • Eric Héringuel
Prix constaté • 15,50 €



ARTBOOK

ABYSS THE UNIVERSE

Sublime !

Après le jeu de plateau, l'univers sous-marin d'*Abyss* s'enrichit d'un superbe artbook à petit tirage (dépêchez-vous si vous voulez votre précieux !) divisé en trois parties. La première partie, la plus importante étant donné qu'elle représente la majeure partie de l'ouvrage et est intitulée l'Univers, nous présente les différentes factions d'*Abyss* à l'aide de textes d'ambiance et d'illustrations magnifiques. La deuxième partie, le Jeu, introduit les auteurs et les coulisses du jeu. Il est toujours intéressant de donner la parole aux auteurs et aux artistes. La troisième et dernière partie, les Bonus, qui n'en sont pas vraiment, propose quelques inédits dispensables. Vue la qualité de l'ensemble, on se prend à rêver de voir d'autres ouvrages du même type. Un *must have* pour les amateurs de beaux livres.

CR

MS

Auteurs : collectif
Editeur : Bombyx
Prix : 25 €

Les chemins de la mémoire

SCÉNARIO 3 • Fausses pistes



En quelques mots...

La piste des « Faiseurs d'oubli » ne sera pas facile à suivre. Ce scénario vous donne de quoi désorienter vos joueurs. Tout d'abord, vous trouverez plusieurs interludes à tiroirs à placer quand bon vous semble. Ces intrigues secondaires ont pour but de donner corps à la ville et de créer des relations durables – positives ou négatives – entre PJ et PNJ. Le scénario en 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 ?

Fiche technique

TYPE • Bac à sable

PJ • 4 ou 5 PJ de niveau 2-3

MJ • Tout niveau

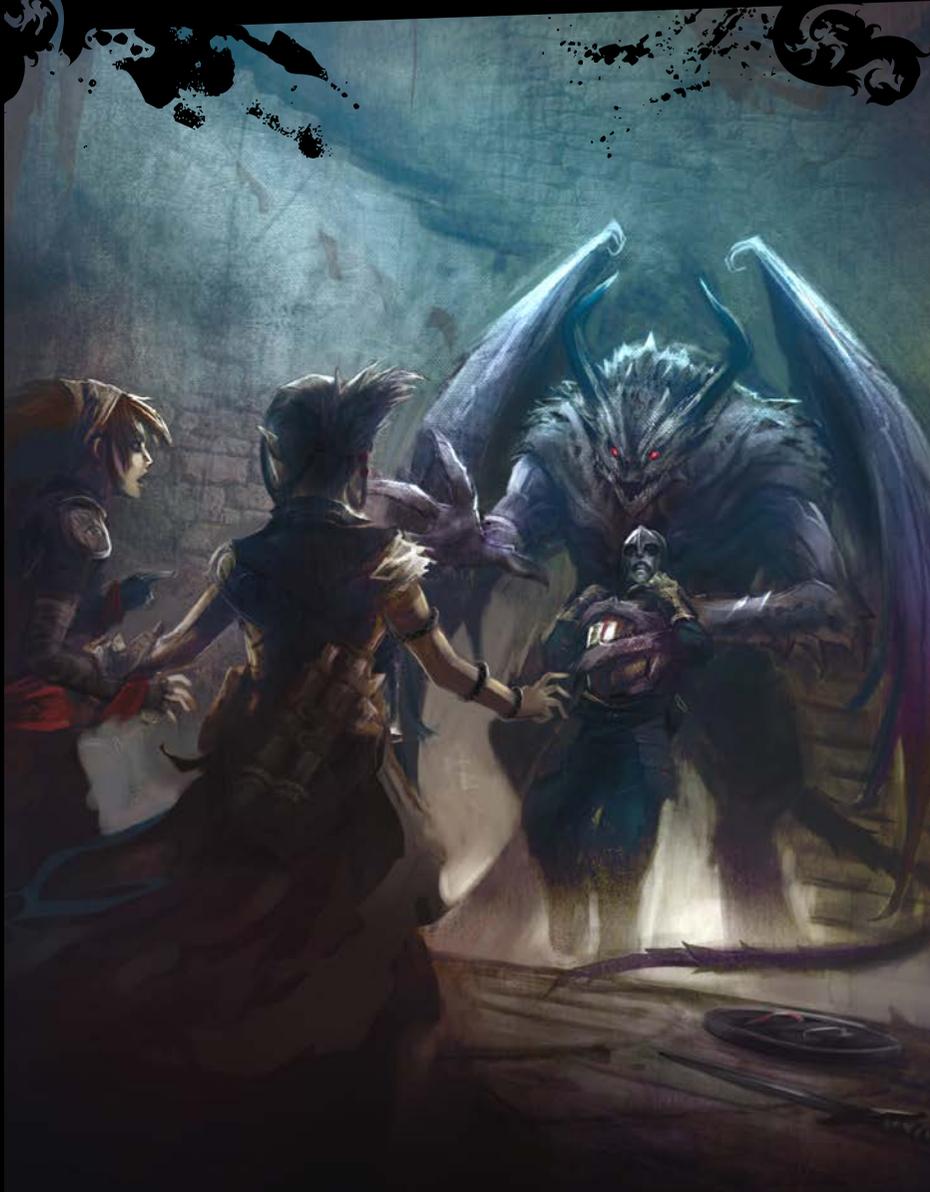
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★★★★

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★☆☆☆



Ce n'est pas tous les jours qu'on négocie avec le diable...

Voici le deuxième des trois volets de la grande campagne méditerranéenne Casus. Si vous n'avez pas lu le Casus Belli#13, procurez-le vous de toute urgence.

Résumé des épisodes précédents

Les deux premiers scénarios ont été publiés dans *Casus Belli*#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 Pelinoy comme l'ennemi des PJ. Remonter sa propre piste semble la seule issue pour ne pas céder à la panique. La piste 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 malfrats possède un étrange gaz qui ferait perdre la mémoire immédiate et permettrait à ces malandrins de multiplier les larcins en toute impunité.

Introduction

Les PJ ont découvert la présence de criminels, appelés les « Faiseurs d'oubli », qui semblent avoir un lien avec leur étrange amnésie. De plus, ils ont découvert une piste : le repaire des bandits serait un lieu nommé la « Tour de Garde ».

Dans un premier temps, laissez les PJ chercher cette tour (est-ce une ancienne auberge ou une tour de garde à l'extérieur de la ville, ou tout autre chose ?) puis jouez le premier interlude. La vie de la cité continue, celle des PJ aussi. Ensuite, au moment qui vous semble le plus opportun, les PJ sont invités par Sir Feridan, un des chefs de la milice, pour rechercher un soldat disparu... près d'une ancienne tour de garde (passez alors au chapitre *La Tour de Garde*).

Il est également possible de jouer ce scénario séparément de la trame de la campagne si cela vous plaît. Les PJ se sont connus grâce à de récents événements (comme par exemple ceux proposés dans la première interlude), ce qui explique l'invitation de Sir Feridan.

Interludes 1

Voici divers événements à placer quand les PJ recherchent la Tour de Garde (niveau 2-3).

Inondations

De pauvres gens ont en permanence de l'eau des égouts qui remonte dans leur cave. Des nettoyeurs d'égouts sont →

descendus deux jours plus tôt mais ne sont toujours pas revenus. En fait, un cube gélatineux s'est engouffré dans un des tunnels d'évacuation. Il a grossi et, dorénavant, il y est bloqué. Il retient ainsi l'eau qui ne peut s'évacuer. Le monstre absorbe

tous ceux qui s'approchent trop près de lui. Cet agrandissement n'est pas fortuit : le cube a absorbé le contenu d'une jarre jetée ici par un alchimiste des « *Faiseurs d'oubli* ». Ce dernier voulait tester un produit qui stimule l'accroissement des mousses. Le produit n'a aucun effet sur les plantes mais s'avère fonctionner à merveille sur les vases...

Les PJ croisent des familles inquiètes, des gens tout à fait normaux, prêts à descendre dans les égouts. Mais ils sont mal équipés et peu expérimentés. Sans intervention, de nouvelles morts sont à craindre. Si les héros décident d'agir, passez à la suite.

Après un périple nauséabond dans les égouts, odeurs, matières en tous genres, maladie et vermines, voici ce que les PJ aperçoivent à une bifurcation :

« *Soudain, au détour d'un couloir, vous tombez sur un mur d'eau ! Un squelette flotte dans cette eau, immobile.* »

L'énorme cube gélatineux retient l'eau qui s'est accumulée derrière lui. Son corps transparent donne cette impression de faire face à un mur d'eau. Le squelette est ce qui reste d'un nettoyeur des égouts.

À zéro point de vie, le cube se disloque soudainement, libérant une énorme masse d'eau. Ceux en face sont emportés et subissent 1d4 points de dégâts. L'effet dure 3 rounds avant de se calmer. Un jet de natation DD 20 permet de ne pas subir ces dommages. Les PJ perdent tout ce qu'ils avaient en main et une partie de leur équipement. Ils peuvent le retrouver avec un bon temps de recherche (Perception DD 25). Ils retrouveront également, dans les restes du cube, la jarre de l'alchimiste des Faiseurs d'oubli. Le fond du récipient contient encore des traces d'une gelée qu'Achille pourra identifier après quelques jours comme un extrait modifié d'une plante appelée communément « *le fiel de de la terre* », connue pour son action positive sur la croissance. Vraisemblablement, son suc a subi des expérimentations pour fonctionner sur des éléments végétaux, peut-être de la mousse ou des champignons, d'après lui. Si les PJ lui racontent l'endroit et les circonstances de cette découverte, l'alchimiste n'est pas surpris par la croissance du cube gélatineux.

Une fois la tâche accomplie, les habitants remercient chaleureusement les PJ. Mais leur souci principal reste le financement des travaux de réparation. Certains en font la remarque... Si les PJ les aident matériellement, un des habitants leur tend une petite boîte en leur disant que cela leur servira plus à eux qu'à lui. La boîte contient une paire de lentilles. Ce sont des *yeux de lynx*.

Cube gélatineux de taille TG FP4

Bestiaire p.153

Vase de taille TG, N

DÉFENSE

CA 3, contact 3, pris au dépourvu 3

(Dex -5, taille -2)

pv 105 (6d8+72)

Réf -3, Vig +12, Vol -3

Immunités : électricité, traits des vases (pas de coup critique, etc.)

ATTAQUE

VD 4.5 m (3 c)

Corps à corps : coup +4 (1d8+2 et 1d6 acide)

Espace 4.5 m (3 c) ; **Allonge** 3 m (2 c)

Attaques spéciales : enveloppement (Ref DD14), paralysie (Vig DD22)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, Dex 1, Con 30, Int -, Sag 1, Cha 1

BBA +4, BMO +8, DMD 13 (croc-en-jambe impossible)

Particularités : transparence

CAPACITÉS SPÉCIALES

Acide (Ext) : L'acide des cubes gélatineux n'attaque pas le métal ni la pierre.

Enveloppement (Ext) : Ce cube gélatineux peut envelopper une créature de taille inférieure ou égale à G par une action simple, en avançant sur ses ennemis. Les cibles peuvent en profiter pour porter une attaque d'opportunité contre le cube mais, dans ce cas, ils ne bénéficient pas de jet de sauvegarde. Ceux qui renoncent à cette attaque d'opportunité peuvent effectuer un jet de Réflexes de DD 14. En cas de réussite, ils sont repoussés vers l'arrière lorsque le cube s'avance. Les créatures enveloppées sont affectées par les effets de paralysie et d'acide du cube, acquièrent l'état préjudiciable *immobilisé* (en lutte) et risquent de suffoquer.

Paralysie (Ext) : Les cubes gélatineux sécrètent un mucus anesthésiant. Une cible touchée doit réussir un jet de Vigueur de DD 22 pour ne pas être paralysée pendant 3d6 rounds.

Plus tard, les PJ sont contactés par un membre de l'administration de la ville qui leur remettra une récompense de 100 po.

Le fil 1/2

Le but de cette rencontre est de faire croire aux PJ qu'ils ont passé une commande particulière au cours des trois mois dont ils n'ont aucun souvenir.

Justum est un jeune homme d'une vingtaine d'années qui travaille comme serviteur dans une belle maison bourgeoise, celle des Arpis.

Justum Int 12 Sag 7 Homme du peuple 1 pv 4, AL CN, Perception -2

Justum n'entend pas rester éternellement un laquais, si bien que, lorsque deux hommes l'ont accosté il y a un mois pour voler sa maîtresse contre une énorme somme d'argent, il a accepté sans réfléchir. Le rendez-vous avait eu lieu dans une taverne sombre et le jeune homme était très tendu. Or, il se trouve que les deux acheteurs ressemblent beaucoup à deux des PJ (c'est un pur hasard). Justum a pour mission de voler une tapisserie qu'est en train de faire sa patronne. Il s'agit un tissu d'un mètre carré de velours noir marqué d'une broderie en fil d'argent sur la gauche du tissu. Cela représente une jeune femme bourgeoise en train de broder, sans aucun autre signe distinctif. L'ouvrage n'est pas terminé.

L'échange (le tissu contre 500 po) a lieu dans une ruelle peu fréquentée, en soirée. Justum est présent avec son butin. Le hasard, encore lui, fait que les PJ passent à ce moment là. Avec son piètre sens de l'observation, Justum les confond avec ses « clients ». Stressé, voulant en finir très vite, il les accoste :

Un jeune homme en livrée, l'air très nerveux, s'approche de vous et murmure : « Avez-vous l'argent ?

Plusieurs choix s'ouvrent aux PJ :

- Ils jouent le jeu et payent (500 po)
- Ils jouent le jeu mais gagnent du temps. Dans ce cas, Justum propose un autre rendez-vous, au même endroit, dans plusieurs jours.
- Ils disent qu'ils n'ont rien à voir avec l'histoire et Justum part en s'excusant.
- Ils capturent Justum pour le faire parler, ce qu'il fait facilement. Attendre l'autre groupe s'avère inutile, car ils auront repéré les PJ.

Enquête sur l'objet :

Le fil argenté est magique (école illusion). Une analyse du fil ne donne rien, car il semble que l'enchantement soit incomplet. Un expert explique qu'il s'agit d'un fil de soie d'araignée, mais qu'il n'a jamais vu d'araignée produisant du fil argenté !

Une enquête auprès des Arpis permet d'apprendre que Madame Arpis a acquis ce fil lors d'une braderie, il y a plusieurs mois. Malheureusement, le marchand ambulancier qui lui a tout vendu est introuvable. Mais quel est donc ce fil mystérieux ? La suite sera tissée dans le prochain scénario.

Jeu de dupes 1/3

L'événement a lieu à l'auberge *Les trois rivières*. Bartapar, un « animateur de jeux », y a installé sa roue de la chance. Cette grande roue comprend différents rayons représentant un gain ou un gage (il y a trois fois plus de gages que de gains). Un seul participant joue à la fois, devant un public nombreux qui attend impatiemment les gages. Chaque descente en ville de Bartapar et de sa roue est un événement.

Les PJ ont l'occasion de participer à ce jeu. D'abord, on mise, maximum 1 po. Les gains vont de 1,5 fois à 5 fois la mise. Pour un gage, on perd la mise et le joueur doit s'acquitter d'un gage, comme chanter une chanson, danser, raconter une blague... Gérez l'affaire comme l'aime votre table, c'est-à-dire en *roleplay*, par un jet de dés ou →

Interludes en série

Les interludes suivis de la mention "1/2" indiquent qu'une suite prend la forme d'un second interlude, portant le même nom et suivi de la mention "2/2".

Gydan FP3

Humain mâle Roublard 4

Humanoïde de taille M, AL CN

Init +3 ; **Sens** : Perception +6**DÉFENSE****CA** 16, contact 13, pris au dépourvu 13 (+3 cuir clouté, +3 Dex)**Pv** 20 (DV4d8)**Ref** +6, **Vig** +1, **Vol** -1**Capacités défensives** : Esquive Instinctive, Esquive Totale**ATTAQUE****Vitesse** 9 m (6 cases)**Corps à corps** : épée courte de maître, +7 (1d6+1 [crit 19-20/x2])**Distance** : arc court de maître, +7 (1d6 [crit 20/x3])**Attaques spéciales** : Attaque sournoise (+2d6), Attaque sanglante, Tir à bout portant**CARACTÉRISTIQUES****For** 12, **Dex** 16, **Con** 10, **Int** 12, **Sag** 7, **Cha** 13.**BBA** +3; **BMO** +4; **DMD** +17**Dons** : Attaque en Finesse (talent), Tir à bout portant, Talent (natation), Talent (Discrétion)**Compétences** : Acrobatie +10*, Connaissance (folklore local) +8, Discrétion +12, Dressage +5, Escalade +8*, Escamotage +9, Estimation +8, Perception +6, Natation +8*, Utilisation d'objets magiques +8**L'armure de cuir cloutée inflige un malus de 1 aux tests***Langues** : Commun**Particularités** : Recherche de pièges, Sens des pièges +1, Talent Attaque Sanglante, Talent Roublard en finesse**Équipement de combat** : parchemin avec le sort de Silence, 2 bâtonnets fumigènes.**autre équipement** : cuir clouté, épée courte de maître, outils de voleur de maître, arc court de maître, 20 flèches (dont 10 flèches +1)**CAPACITÉS SPÉCIALES****Attaque sanglante (Ext)** : Gydan peut faire saigner la victime de son attaque sournoise. Chaque round, la cible subit deux points de dégâts au début de son tour. Le saignement peut être arrêté par un test de Premiers secours (DD 15) ou par n'importe quel effet de soin. Les dégâts de saignement infligés par ce talent ne sont pas cumulatifs. Ils ignorent toutes les réductions de dégâts.

ce que vous voulez. Il y a également une case « gain surprise ». Dans ce cas, Bartapar tend une boîte mystérieuse au gagnant – une seule fois par soirée. La dernière fois, racontent des badauds, elle contenait une excellente bouteille de vin.

Bartapar n'influence pas la roue (le jeu n'est pas truqué). En revanche, le cadeau dépend du vainqueur et il a été payé par un illusionniste pour remettre une boîte spéciale à tout gagnant qui aurait l'air d'un aventurier. L'amuseur ne se pose pas plus de questions.

Déterminez le résultat de la roue par le tirage d'un d20 : 1 donne 1,5 fois la mise, 5 deux fois, 15 trois fois, 18 cinq fois, le reste c'est un gage ou la surprise. Dans l'intérêt du jeu, arrangez-vous pour qu'un tirage des PJ corresponde au gain surprise.

Ce gain est une *boîte en bois*, toute simple, qui contient un casque. Fait en bronze, il couvre le front, les oreilles et le cou de son porteur. Deux cornes en bois de 15 cm ornent l'ensemble. Deux cavités de 5 cm de diamètre, l'une à l'avant, l'autre à l'arrière, laissent entendre que quelque chose peut s'y encastrer. Le casque est magique mais Bartapar ne sait rien d'autre sur la nature de l'objet, qu'il dit avoir gagné au jeu il y a de cela quelques mois, ignorant tout de sa nature magique.

Son porteur bénéficie d'un bonus d'enchantement de +2 à ses tests de concentration. Cependant, son port inflige un malus de -2 aux tests de Perception.

Dans le casque se trouve un morceau de papier avec un message écrit en commun : « *Rendez vous au 9, rue du chat perché, à l'aube, dans dix jours* » (n'hésitez pas à adapter cette adresse à votre campagne). Quand les PJ s'y rendent à la date convenue, passez à l'étape suivante, décrite dans le second interlude. S'ils y vont plus tôt, ils découvrent un appartement au rez-de-chaussée, qui appartient à la ville. Il est sur le moment vide et à louer !

Voleurs : amis ou ennemis ? 1/2

Hulga et Gydan sont deux membres de la guilde locale des voleurs. Ils tentent un coup, en « *visitant* » la demeure d'un nobliau de la région du nom de Salsidur. Ce dernier est absent, mais un couple de domestiques occupe la demeure et quatre soldats y montent la garde.

Hulga est entrée dans la maison en passant par le toit. Gydan est posté dehors en observation. Mais un des soldats l'a vu. Il sort par une fenêtre pour essayer de surprendre l'observateur. Pendant ce temps, un de ses collègues découvre Hulga dans la chambre à l'étage. Les PJ sont les témoins de la scène : ils voient Gydan qui surveille la rue... et le garde qui arrive derrière lui, l'épée prête à s'abattre.

Scène d'action : Voleurs ou volés ?

Le soldat n'est pas assez discret pour surprendre Gydan. Cependant, il est assez rapide pour l'attaquer au contact. Dès le premier

assaut, Gydan donne l'alerte à Hulga qui se précipite sur le toit. Le soldat à l'intérieur comprend la situation et poursuit Hulga. Cette dernière panique et saute (2d6 de dégâts, moins suivant la réussite de son test d'Acrobaties). Quand elle tombe au sol, deux gobelets en argent de 150 po roulent à ses côtés.

Les PJ ont plusieurs options :

- Soit ils aident les soldats à arrêter les voleurs (ils doivent ensuite les convaincre ne pas les tuer sur-le-champ),
- Soit ils font diversion pour laisser les voleurs s'enfuir,
- Soit ils ne s'occupent pas de l'affaire (pour garder les gobelets pour eux par exemple).

Au bout de deux rounds arrive une patrouille. Les miliciens de la ville, alertés par le bruit, n'hésitent pas à utiliser la force pour stopper toute personne qui paraît « *suspecte et criminelle* ». Un PJ brandissant une arme devra s'expliquer... Si les PJ ont arrêté les voleurs, ils peuvent les remettre à la patrouille.

Conséquence

Si les PJ ont aidé les soldats à capturer les voleurs, ils leur promettent de parler d'eux au seigneur Salsidur (ils mentent et ne le feront pas). En revanche, les PJ sont dorénavant « *ennemis* » de la guilde des voleurs.

Si les PJ ont aidé les voleurs, ces derniers leur proposent de rejoindre leur organisation. Ils ont un rendez-vous sur la place du marché avec un recruteur de la guilde locale. Les PJ sont dorénavant « *ennemis* » du nobliau.

Les conséquences de leur choix se paieront lors du second interlude.

La tour de garde

Le chevalier Sir Feridan (Int 13, Cha 18, LB), un des responsables de la garde de la cité, prend contact avec les PJ pour les engager suite à leurs récents succès. Sir Feridan a demandé à Jars, un de ses hommes, de faire une tournée d'inspection jusqu'à une ancienne tour de garde pour repérer d'éventuels trafics de contrebande. La mission de Jars aurait dû durer trois jours au plus... Cela fait quatre jours qu'il est sans nouvelle de son homme. Sir Feridan promet une récompense de 10 po par PJ pour ramener Jars. Rien que l'évocation de la tour devrait inciter les PJ à accepter la mission.

Cette tour de garde servait à surveiller les mouvements maritimes le long des côtes. Elle se trouve à plusieurs kilomètres de la ville (une journée de marche). Cependant, elle est abandonnée depuis plusieurs années, pour une raison de coût d'entretien et de restriction budgétaire (et c'est la vérité). De nombreuses rumeurs prétendent que la tour est hantée.

Entre-temps, un mage, qui a trouvé l'endroit à son goût, a placé une « *protection* » au bas de la tour (pour une →

Hulga FP3

Humain (femme) **Roublard 4**

Humanoïde de taille M, AL CN

Init +2 ; **Sens** : Perception +7

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (+2 cuir, +2 Dex)

Pv 24 (DV4d8+4)

Ref +5, **Vig** +2, **Vol** +1

Capacités défensives : Esquive Instinctive, Esquive Totale

ATTAQUE

Vitesse 9 m (6 cases)

Corps à corps : épée courte, +4 (1d6+1 [crit 19-20/x2])

Distance fronde de maître, +6 (1d4+1)

Attaques spéciales : Attaque sournoise (+2d6), Tir à bout portant, Tir de précision

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 14, **Con** 12, **Int** 13, **Sag** 11, **Cha** 10
BBA +3; **BMO** +4; **DMD** +16

Dons : Tir à bout portant, Tir de précision, Talent (Dressage)

Compétences : Acrobatie +9, Connaissance folklore local +8, Discrétion +9, Dressage +12 (avec anneau), Escalade +7, Estimation +8, Évasion +9, Perception +7, Natation +7, Sabotage +9

Particularités : Recherche de pièges, Sens des pièges +1, Talent de Tir Soudain, Talent Œil de l'archer

Langues : Commun

Équipement : armure de cuir, 10 dagues de lancer, épée courte, fronde de maître (avec 20 billes dont 10 billes +1), outils de voleur de maître, *anneau qui donne +5 en Dressage*

CAPACITÉS SPÉCIALES

Œil de l'archer (Ext) : Hulga peut appliquer ses dégâts d'attaque sournoise aux attaques à distance visant des cibles situées dans un rayon de 9 m et bénéficiant d'un camouflage simple.

Tir soudain (Ext) : Hulga peut agir comme si elle avait obtenu 20 sur son dé d'initiative pendant le round de surprise et ce, quelle que soit sa valeur d'initiative réelle, mais elle est contrainte d'effectuer une action d'attaque avec une arme à distance. La valeur réelle du jet d'initiative est utilisée pour tous les rounds qui suivent.. Si le roublard ne peut pas agir au cours du round de surprise, ce talent n'a aucun effet.



Soldats de Salsidur (4) FP1/2

Humain mâle Homme d'armes 2

Humanoïde de taille M, AL CN

Init +1 ; **Sens** : Perception +4

DÉFENSE

CA 16, contact 11, pris au dépourvu 15

Pv 17 (DV2d10+2)

Ref +1, **Vig** +4, **Vol** -1

ATTAQUE

Vitesse : 9 m (6 cases)

Corps à corps : épée longue, +6 (1d8+2 [crit 19-20/x2])

CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 12, Con 12, Int 9, Sag 9, Cha 11.

BBA +1; **BMO** +3; **DMD** +14

Dons : Arme de prédilection épée longue, Vigilance

Compétences : Bluff +1, Perception +4, Psychologie +1

Langues : Commun

Équipement : armure de cuir clouté, épée longue de maître, écu de bois.

Garde de la milice (5) FP1/3

Humain mâle Homme d'armes 1

Humanoïde de taille M, AL LN

Init +1 ; **Sens** : Perception +3

DÉFENSE

CA 15, contact 10, pris au dépourvu 15

Pv 12 (DV1d10+2)

Ref +0, **Vig** +4, **Vol** +0

ATTAQUE

Vitesse : 9 m (6 cases)

Corps à corps : épée courte, +2 (1d6+1 [crit 19-20/x2]) **ou** lance, +2 (1d6+1)

Distance lance, +1 (1d6+1)

CARACTÉRISTIQUES

For 12, Dex 10, Con 14, Int 9, Sag 10, Cha 8.

BBA +1; **BMO** +2; **DMD** +12

Dons : Arme en main, Vigilance.

Compétences : Natation +5, Perception +3, Psychologie +2

Langues : Commun

Équipement : armure de cuir cloutée, lance, épée courte, écu de bois.

raison laissée à votre appréciation). Un diable conjuré doit empêcher quiconque de monter aux étages. Un pacte l'oblige à rester dans la tour, au rez-de-chaussée, et il ne pourra se libérer de ce pacte qu'à une de ces deux conditions : soit il garde la tour pendant dix ans, soit quelqu'un lui demande explicitement de quitter la tour et il pourra alors sortir par la porte d'entrée.

Quand Jars est arrivé pour son inspection, il s'est fait surprendre par le diable, qui l'a capturé. Le diable joue depuis avec ses nerfs, le menaçant de le tuer s'il ne lui demande pas de partir (rompant ainsi le pacte). Jars, qui a tout compris, refuse et le jeu dure depuis deux jours.

Négociation à la diable

Le chemin jusqu'à la tour est facile d'accès et sans rencontre dangereuse.

La tour en pierre fait une quinzaine de mètres de haut pour six de diamètre. Elle se trouve sur un promontoire isolé auquel on accède par un chemin escarpé le long de la falaise. Elle surplombe la mer à vingt mètres en dessous. Une porte de bois en piteux état est grande ouverte. On entend un chant militaire provenir de l'intérieur.

Jars chante pour se redonner du courage et défier les manipulations du diable. Si les PJ appellent, Jars leur crie de ne pas s'approcher, tandis que le diable, prenant une voix de fillette, hurle au secours...

Le rez de chaussée

Cette pièce circulaire aux solides murs de pierre nus ne contient aucun meuble. Un escalier mène à l'étage supérieur. Une créature de 2 m de haut, au corps noir écaillé, se tient au centre de la pièce. Elle a une longue queue hérissée de pointes, des ailes membraneuses repliées et une tête allongée aux allures draconiques, avec une mâchoire impressionnante. Adossé contre le mur, allongé par terre, un homme portant les armes de la cité chantonne, au bord de l'épuisement. Des taches de sang transparissent sous son uniforme.

Les armes de Jars, une épée longue et un arc long, sont au sol, à l'opposé de lui.

Tactique

Dès que le diable remarque les PJ, il se met à côté de Jars pour l'empêcher de parler et s'en servir d'otage. Jars tente de prévenir les PJ de ne pas écouter la créature.

Le diable propose alors un marché aux PJ. Ils récupèrent Jars vivant s'il peut partir. Il pousse un PJ à lui demander explicitement de sortir de la tour (en usant de son pouvoir de *suggestion*). Si un PJ lui dit de sortir, le diable se précipite vers la sortie pour s'envoler en hurlant : « Libre ! Libre ! ». En revanche, forcé par son pacte, le diable empêche quiconque de monter à l'étage, quitte à combattre.

Une fois libéré, Jars remercie les PJ pour leur aide. Traumatisé, il souhaite rentrer avec eux.

Les trois étages supérieurs sont vides, sauf le second. Un rocher d'un mètre de diamètre trône au centre de la pièce. On imagine difficilement comment il a été amené ici. Sur une toute petite parcelle du rocher pousse une mousse verdâtre (Perception DD15). Est-ce de la mousse mémoire ? Non. En revanche, si un PJ touche la mousse, cela lui évoque un souvenir. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous êtes grelotant, vêtu d'un toge grise trouée, face à une horrible statue couverte d'une mousse sombre et humide. Une partie de vous meurt d'envie d'effleurer la douceur de cette mousse du bout des doigts. L'autre craint que ce geste n'ait de graves conséquences...

Une piste

Pas de trace des « *Faiseurs d'oubli* » dans la tour... Aucune piste à l'horizon, mais tout n'est pas perdu car, sur le trajet du retour, Jars raconte aux PJ une sacrée anecdote. Au cours de son inspection de la lande à cheval, Jars a croisé puis pisté quelques heures durant deux malandrins à l'air patibulaire, croyant reconnaître en l'un d'eux une petite frappe déjà croisée en ville. À la tombée de la nuit, alors que les deux bandits soulageaient leur vessie juste sur les fougères au-dessous desquelles il était caché, il a surpris une conversation intéressante :

« *Ils disaient que leur chef leur avait imposé une pause suite à la capture des contrebandiers. Il faut se faire oublier, qu'ils disaient, avant de partir dans un grand éclat de rire. « Pour les faiseurs d'oubli, rien de plus normal, » ils ont rajouté ! Ils ont évoqué ensuite une de leurs prochaines cibles : la boutique de Ranulf le tailleur. Il paraît que, dans quelques semaines, l'artisan doit recevoir une gemme de toute beauté à coudre sur la robe d'un noble. Je crois*

qu'ils ont prévu de la dérober pendant le travail de Ranulf. »

Les PJ n'ont plus qu'à se renseigner sur ce Ranulf, dont ils trouvent facilement l'échoppe en ville. L'artisan est d'excellente réputation. D'abord surpris par le discours des PJ (l'affaire était censée être secrète, mais il semblerait que, dans la famille noble, quelqu'un ait un peu trop parlé et l'histoire soit arrivée aux oreilles des malfaiteurs), il confirme effectivement que, le mois prochain, il est censé recevoir la robe et le diamant.

Chemin faisant

En rentrant en ville, le groupe croise une vieille connaissance : Bertrand le groin, en train de cueillir d'étranges champignons dans la lande. Il se joint à eux. Bertrand parle tout le long du chemin, décrivant ses problèmes de mémoire (voir épisodes précédents). Il croit au pouvoir des plantes et pense que Miranda, l'une des plus célèbres herboristes de la ville, dispose d'un remède contre l'amnésie... Enfin une occasion de guérir ! Il ne reste plus qu'à prendre un rendez-vous, au chapitre *Infusion*.

Récompense

Si Jars rentre vivant en ville, Sir Feridan donne la récompense promise et y ajoute quatre *potions de soins légers*. Par ailleurs, les PJ se sont attiré la sympathie de la garde. Si le diable s'est enfui, Jars tient les PJ comme responsable. Sir Feridan exige qu'ils éliminent ce danger. À vous de développer cette chasse.

Infusion

Au moment de jouer cet événement, les PJ devraient être de niveau 3.

Suite aux indications de Bertrand, les PJ contactent Miranda pour tenter de retrouver la mémoire par ses talents d'herboriste. Miranda est une druidesse demi-elfe assez →

Diabie FP 4

Extérieur (Loi, Extraplanaire, Mal) de taille moyenne (2,5m), **AL LM**

Init +1 ; Sens : détection de la magie, détection du Bien, vision dans le noir 18 m (12 c), vision dans les ténèbres, Perception +10

DÉFENSE

CA 17, contact 12, pris au dépourvu 15 (+1 Dex, +1 Esquive, +5 naturelle)

Pv 41 (DV6d10+6);

Réf +7, Vig +3, Vol +7

Immunités : feu, poison

RD 5/Bien ou argent

Résistances : acide 10, froid 10

ATTAQUE

Vitesse : 9 m (6 cases), vol 15 m (10 cases) parfaite

Corps à corps : queue, +10 (1d8+4 + venin)

ou +10 (1d8+4 + venin) queue et +8 (1d4 +2 griffes) et +8 (1d4 +2 griffes)

Pouvoirs magiques (NLS 6)

Constant — *détection de la magie, détection du Bien*

À volonté — *invisibilité* (sur lui-même uniquement)

1/jour - *suggestion* (DD 15)

CARACTÉRISTIQUES

For 18, Dex 13, Con 12, Int 10,

Sag 12, Cha 14

BBA +6 ; BMO +10 ; DMD +21

Dons : Attaque en vol, Attaque multiple, Esquive

Compétences : Bluff +11, Connaissances (plans) +9, Discrétion +10, Perception +10, Psychologie +10, Vol +14.

Langues Commun, Infernal

CAPACITÉS SPÉCIALES

Venin (Ext) : Dard - blessure ; JS

Vigueur DD 14 ; *fréquence* 1/round pendant 6 rounds ; *effet* affaiblissement temporaire 1d4 Dex ; *guérison* 1 réussite.

Le DD dépend de la Constitution et bénéficie d'un bonus racial de +2.

connue pour ses compétences mais aussi pour son combat politique pour établir un parc naturel au cœur même de la ville. Miranda possède un cottage dans la cité. Ce lieu de paix, symbole de la lutte de la nature contre la ville, comprend un jardin avec serre et un étang où vit son cygne. Sa cause vise à combattre les ennemis de la nature. Selon elle, le plus noble objectif consiste à se battre sur un terrain qui semble perdu d'avance : la ville. Et pour elle, comme les PJ vont le découvrir, peu importent les moyens, seuls les résultats comptent.

Pour soigner les PJ de leur amnésie, la druidesse leur propose un marché : elle leur donne **oralement** la formule d'une concoction qui pourrait les guérir. En échange, le groupe doit aider Hagenar, un de ses amis garde forestier. De plus, ils doivent apporter à un « *patient* » une concoction basée sur la même formule... mais sans le dernier ingrédient !

Miranda ne fait pas cela pour rien. La formule, sans le dernier ingrédient, est en fait un poison violent. Le patient se nomme Kommenar, un scientifique qui modifie des plantes afin d'en augmenter la productivité. Miranda ne supporte pas cette manipulation de la nature pour le profit. Kommenar refuse de l'écouter. Elle l'a déjà empoisonné une première fois, lui provoquant un horrible mal de tête afin de « *le faire réfléchir* ». Mais il s'obstine. Elle a donc décidé de l'éliminer. Et les PJ pourraient devenir des meurtriers malgré eux !

Miranda ne compte pas occire les PJ. Le dernier ingrédient sert à annuler les effets du poison. En revanche, elle sait que le résultat final n'aura aucun effet sur leur amnésie. D'ailleurs, elle ne connaît aucun remède contre ce mal.

La druidesse a déjà préparé sa défense pour justifier l'empoisonnement de Kommenar. Elle va donner oralement les dosages aux PJ (invoquant la tra-

dition druidique) puis, après le drame, elle compte expliquer qu'une regrettable erreur a été commise lors de leur préparation. Il s'agit d'un triste accident... Aucun don n'est nécessaire pour élaborer cette concoction (ce n'est pas une potion), mais des connaissances en Alchimie ou Herboristerie sont indispensables (Achille peut aider les PJ).

Un accord par la racine

La demeure de Miranda est une belle maison fleurie d'un étage avec un très beau jardin. Les PJ sont accueillis par un serviteur qui les conduit dans une petite pièce joliment décorée contenant un sofa, des chaises rembourrées, une petite table de bois ciselé et de grands vases débordant des fleurs qui parfument agréablement l'atmosphère.

Miranda les rejoint peu de temps après. La demi-elfe d'une cinquantaine d'années, peu avenante, porte une jolie robe fleurie. Elle accueille aimablement le groupe en proposant des rafraîchissements et des galettes. Miranda écoute attentivement la requête pour soigner leur amnésie. Elle ne souhaite pas répondre tout de suite et demande deux jours de réflexion. Au terme de cette réflexion, elle décide d'instrumentaliser la requête des PJ pour mener à bien son plan. À leur retour, elle leur fait la proposition suivante :

« Je connais effectivement un remède qui peut vous aider. Je veux bien accéder à votre requête, mais il faudra en payer le prix et suivre scrupuleusement mes conditions, qui ne sont pas négociables ! Je vais vous donner la formule d'une concoction, à un ingrédient près. Je vous la donnerai oralement et je ne veux pas que vous la notiez. Vous devez respecter la tradition druidique qui veut que le savoir se transmette oralement. Je sais que cela peut paraître incongru de demander à des gens qui perdent la mémoire de se souvenir de choses précises et pourtant, croyez-moi, faire travailler votre tête fait partie de la thérapie !

Jars

Humain (m) Rôdeur 1

Humanoïde de taille M **AL**
CB

Init +1 ; **Sens** Perception +5

DÉFENSE

CA 11, contact 10, pris au dépourvu 10 (+1 Dex)

Pv 2 (6) (DV1d8-2)

Réf +3, **Vig** +0, **Vol** +3

ATTAQUE

Vitesse : 9 m (6 cases)

Corps à corps : mains nues, +2 (1d2+1)

Distance +2

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 12, **Con** 7, **Int**

10, **Sag** 12, **Cha** 11

BBA +1; **BMO** +2; **DMD** +13

Dons : Vigilance, Volonté de fer

Compétences : Connaissance Géographie +4, Connaissance Nature +4, Discrétion+5, Natation +5, Perception +5, Premiers Secours +5, Survie +6

Langues commun

Particularités : ennemi juré gobelins, empathie sauvage

Équipement : arc long, 20 flèches, cuir matelassé, épée longue, 3 po, 12 pa ; ses armes sont hors de portée.

Je peux vous vendre certains des composants de la concoction. Ensuite, vous irez rendre visite à un de mes amis forestiers qui se nomme Hagenar. Vous l'aidez car je sais qu'il a des problèmes. Hagenar vous indiquera où trouver les autres composants de la concoction.

Vous préparerez la potion vous-même ! Il suffit d'un peu de patience et d'un bon laboratoire. En tout cas, je ne le ferai pas ! Une dose devra être apportée le plus vite possible à Kommenar, un homme qui souffre d'un grave mal de tête et qui a lui aussi des troubles de la mémoire. Enfin, un de mes amis vous apportera le dernier composant. Vous le mélangerez comme prévu dans la formule et boirez chacun. Cela devrait vous débarrasser définitivement de votre affliction.

Je vous préviens que je ne peux pas garantir la guérison complète de votre amnésie. Avons-nous un accord par la racine ? »

Miranda ne veut ni négocier, ni donner des détails (pour des raisons de secret professionnel). Si les PJ sont d'accord, elle narre la formule (voir encadré), en la répétant autant de fois que nécessaire. Vous pouvez la faire retenir aux joueurs (quel bel exercice de mémoire !). Mais rien n'empêche les PJ de la noter une fois hors de vue de la druidesse.

La druidesse n'aidera pas à la fabrication car ce travail la répugne. Elle insiste qu'elle ne garantit pas le succès.

Elle sait que la potion est inefficace et prend des précautions face à la future réaction des PJ.

La demi-elfe vend pour 100 po le plantin et le senna (la consultation est offerte). Elle décrit le hujak comme une plante grimpante semi persistante à la très belle floraison blanc rosé, très parfumée (comme du jasmin). Le kirabun est une plante vivace qui atteint un mètre de hauteur, sa tige est dressée et lisse, et ses fleurs, qui naissent dans des grappes, sont de couleur jaune vive.

Ces plantes peuvent être coupées dans la forêt dont Hagenar a la charge. Miranda en indique l'emplacement sur une carte.

Enfin, Miranda donne l'adresse de Kommenar en ville. Dès qu'il aura reçu une dose de la concoction SANS le dernier ingrédient, un de ses amis amènera aux PJ le dernier composant pour, soi-disant, augmenter les pouvoirs curatifs de la potion, sachant que les PJ souffrent d'une amnésie plus sévère. Chaque PJ doit boire une dose de cette concoction. →

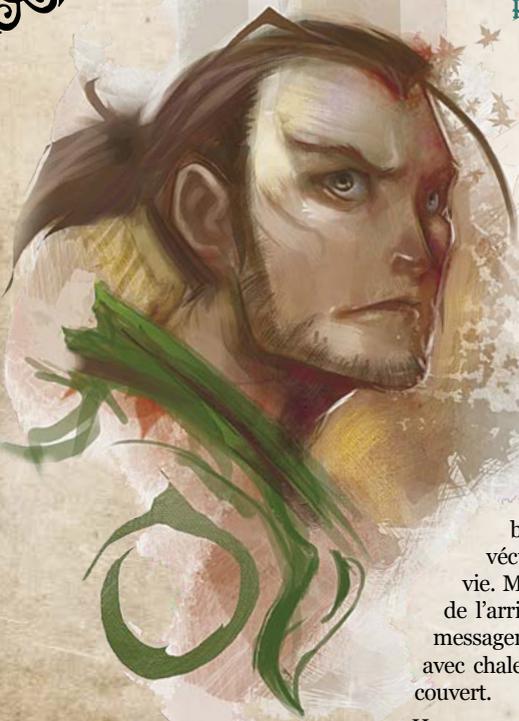


Miranda, la druidesse

La formule

Mettez 10 g de plantin dans un litre d'alcool pur. Laissez reposer quelques heures, puis faites chauffer à évaporation jusqu'à qu'il y ait un fond liquide (ne pas faire brûler). Remettez de l'alcool et réitérez l'opération plusieurs fois.

Faites sécher 10 g de senna pendant trois jours. Trempez le senna dans le liquide obtenu en phase 1 puis faites-le sécher à nouveau une journée. Prenez la sève de hujak et recouvrez-en le senna sec. Réduisez le tout en poudre et dissolvez-le dans un litre d'alcool dilué dans de l'eau (deux tiers d'eau, un tiers d'alcool). Trempez dans de l'huile une dizaine de feuilles de kirabun, essorez-les dans un fond d'huile. Faites chauffer et récupérez les vapeurs qu'il faut condenser. Quelques gouttes du liquide obtenu sont à ajouter à la précédente mixture. Donnez un dixième de cette concoction à Kommenar. Le dernier ingrédient est une poudre à dissoudre dans le liquide chaud, agitez bien (ne pas faire bouillir).



Hagenar et ses problèmes

Il faut plusieurs jours de voyage pour atteindre la forêt (à adapter votre suivant votre cadre de campagne). Il est facile de trouver Hagenar, les habitants du coin savent où vit le garde forestier. Hagenar est un homme dans la force de l'âge, au teint bronzé, qui a l'air d'avoir vécu au grand air toute sa vie. Miranda l'a fait prévenir de l'arrivée des PJ grâce à un messageur animal. Il les accueille avec chaleur, leur offrant gîte et couvert.

Hagenar surveille les tribus de gobelins qui sévissent dans la forêt voisine. Trois tribus d'une centaine d'âmes vivent dans cette forêt : les Pieds Agiles (feuilles dans les cheveux), les Pieds Véloces (peintures bleues) et les Pieds Cornus (cornes et ossements). Ces trois tribus quittent rarement la forêt. Les Pieds Cornus sont les plus vindicatifs, mais les deux autres tribus s'allient toujours pour les « calmer ». Les Pieds Agiles et les Pieds Véloces courtisent un ettin afin d'en assurer la loyauté. Ugud, une des deux têtes du géant, préfère les Pieds Agiles et Ogod, l'autre tête, les Pieds Véloces. Ainsi, une sorte d'équilibre s'est créée dans cette forêt.

Mais le problème ne vient pas des gobelins. Le forestier a vu de nombreux cadavres d'animaux dépecés. Des sangliers ont été tués et leurs défenses ont été prises. Sans doute des braconniers

sans vergogne. Hagenar souhaite que les PJ s'occupent de ce fléau.

Hagenar indique les endroits où pousse du hujak et du kirabun. Il conseille aux PJ d'éviter les hostilités avec l'ettin et les gobelins. La communication en commun est possible avec les gobelins. Hagenar leur a donné lui-même des cours, ajoutant une petite variante personnelle à son enseignement : il a appris aux gobelins des compliments en leur faisant croire qu'il s'agissait d'insultes. Ainsi, « *beau et grand chevalier* » est une grave insulte dans l'esprit goblin. Le forestier espère ainsi améliorer le quotidien entre humains et gobelins...

Les rencontres suivantes surviennent quand les PJ sont dans la forêt. Commencez par *histoire de gob*, puis jouez les suivantes dans l'ordre qui vous sied.

Rencontres

Histoires de gob

Les PJ arrivent vers le lieu où se trouverait le kirabun mais, cependant, ils ne trouvent pas la plante... Pendant leur recherche, neuf gobelins avec des feuilles sur la tête (pieds agiles) les rejoignent, sans hostilité. Ce groupe est en train de chercher une plante médicinale pour Ugud, qui a mal aux dents. Leur shaman salue les PJ dans un langage commun rudimentaire. Il se présente comme Pirud (adepte 2, Int 11).

Soudain, un second groupe de huit gobelins surgit. Ils sont de la tribu des pieds véloces. Ils cherchent un remède pour le mal de tête d'Ogod. Leur shaman s'avance et se présente comme étant Dopor (adepte 2, Int 12). Il conseille aux PJ de ne pas écouter le « *sage et gracieux Pirud, au chant merveilleux* » (rappelons qu'il s'agit d'une insulte pour lui).

Pirud réplique immédiatement : « *Un grand malheuuur va tomber sur la forêt ! Ugud ! Le graaaand Ugud est en colère,*

Hagenar

car il a mal aux dents. Et Ugud peut tout détruire quand il est en colère ». Dopor surenchérit : « Ogod souffre d'un mal de tête. Et Ogod est bien plus puissant et terrible que Ugud ». Pirud ne se laisse pas démonter : « Le merveilleux, enluminé et céleste Dopor ruisselle de bête-bête. Aidez-nous à trouver les herbes médicinales qui soignent Ugud et vous serez récompensés ».

L'échange continue ainsi jusqu'à ce que les PJ s'engagent dans une négociation (ou quittent les lieux). Ugud est décrit comme un immense géant, Ogod étant encore plus grand. On le comprend, ils parlent de l'Etтин (voir ci-dessous).

Si les PJ mentionnent le kirabun (en décrivant ce que c'est), les gobelins sont prêts à dire où en trouver, en échange d'aide pour obtenir les remèdes pour l'Etтин. À la question « pourquoi les gobelins ne cherchent-ils pas eux-mêmes ces remèdes ? », la réponse est unanime : ils ignorent ce qui pourrait précisément soigner les maux du géant. Le Nord de la forêt regorge d'herbes de toutes sortes. Un test de Profession (Herboriste) ou de Survie DD 12 permet de savoir ce qui pourrait soulager un mal de tête et un mal de dents. Les PJ peuvent demander l'aide d'Hagenar. À la question, « ont-ils vu des braconniers ? », ils ont vu quatre humains chasser au Nord de la forêt.

Si les PJ finissent par choisir un camp, l'autre se contente de prodiguer de terribles insultes : « beau et preux chevaliers, mages subtils, humains généreux et fabuleux, etc. ».

Si les PJ ramènent des herbes à au moins une des tribus, les gobelins respectent leur part du marché en annonçant que le kirabun se trouve dans la caverne de l'ettin, puis souhaitent bon courage pour aller le chercher.

Ugud et Ogod

Un ettin très particulier a élu domicile dans la région depuis cinq ans, dans une grande caverne. Bien qu'il soit un mâle, l'une des têtes se comporte comme une femelle. Cela se traduit par des querelles perpétuelles entre les deux têtes. Elles ne sont jamais d'accord sur quoi que ce soit. Ainsi, chacune s'est « alliée » avec une tribu différente de gobelins, menaçant l'autre. Les deux tribus offrent de la nourriture et des cadeaux à l'ettin. Depuis la dernière bagarre entre les deux têtes, Ugud (la femme) a une dent cassée et Ogod (l'homme) a le crâne un peu fendu.

Suivant les conseils des gobelins, ils utilisent des plantes en les posant sur leurs plaies pour se soigner (en fait, il faudrait les manger). Comme le mal ne passe pas, l'ettin est très énervé.

Communiquer avec l'ettin nécessite de parler le géant... Une autre possibilité est de faire des gestes lents ou d'utiliser un traducteur gobelin, ce qui promet d'être cocasse si les PJ tentent de flatter le géant... Si les PJ provoquent une guerre ouverte entre les deux têtes, ils peuvent facilement fouiller la caverne.

Fouiller la caverne de l'ettin pendant qu'il dort est délicat, car il a le sommeil léger en raison de la douleur. L'ettin ne voudra pas manger les PJ à cause de son mal de dent mais il peut en assommer un ou deux pour les dévorer plus tard... Il abandonne vite cette idée dès qu'il a perdu la moitié de ses points de vie.

La caverne de l'ettin comporte deux coins différents, l'un plutôt aménagé et rangé, l'autre dans une puanteur et un désordre absolu. On distingue un tas d'équipements dans un coin (anciennes victimes), des morceaux de jambes, de bras, etc., et un tas de plantes. Ce tas a été apporté par les gobelins, mais n'a pas été utilisé correctement. On y trouve évi- ➔

Créatures

Etтин pv 64, *Bestiaire* p.134

Gobelin(6) pv 6, *Bestiaire* p.162

Ours brun pv 48, *Bestiaire* p.235

Liane meurtrière pv 33, *Bestiaire* p.194. La liane attaque en utilisant son pouvoir d'enchevêtrement pour isoler une victime et l'étrangler.

demment le kirabun. Parmi le tas d'équipements se cachent 50 po en monnaie. Les armures sont défoncées. Parmi les armes, une épée à deux mains de maître, deux marteaux de guerre, un arc long de maître et une épée longue +1. Sur une étagère, dans la partie rangée, parmi les bocaux de différentes crèmes, est posée une clef. Elle ouvre le coffre décrit dans le paragraphe *Le poids de la tentation*.

Une jolie clairière

Des gobelins de la tribu des pieds cornus ont choisi un terrain de chasse favorable : dans une clairière, un champ de fleurs ressemblant à des bleuets, dégage un pollen aux propriétés soporifiques.

Pollen soporifique

Une personne qui respire ce pollen doit réussir un jet de Vigueur DD12 ou s'endormir pour 1d6 rounds. Le pollen est trop volatile pour être transporté et utilisé comme arme.

Créatures : Six gobelins archers sont cachés dans les arbres aux alentours de la clairière.

Tactique : Les gobelins restent bien cachés dans les arbres (Perception DD 18 pour les repérer). Ils ont 50% d'abri. Ils tirent par surprise sur le groupe traversant le champ de fleurs. Une personne qui se cache dans les fleurs ou court à travers le champ respire automatiquement le pollen.

Attention à l'ours

Les PJ arrivent vers le lieu où se trouverait le hujak. Ils y découvrent un ours brun qui se gratte contre le hujak ! L'ours est malade et risque de s'énerver pour un rien. Un test de Connaissance (Nature ou Dressage) DD10 permet de comprendre que l'animal est souffrant.

Tactique : L'ours attaque toute créature qui s'approche trop près de lui, parce qu'il a peur. S'il est poussé à se battre, il combat à mort. Il poursuit ses adversaires mais s'arrête vite. S'il est éloigné du hujak, il l'oublie et poursuit son chemin ailleurs. Un sort de *guérison des maladies* le soigne immédiatement mais le toucher sans se faire attaquer est risqué. Si l'ours est guéri, il n'a plus de raison de rester près du hujak (mais il lui faut un certain temps pour le comprendre). Un druide ou un rôdeur peut utiliser ses talents d'empathie sauvage pour l'amadouer.

Attaque de plantes

Une liane chasseresse se trouve sur le chemin des PJ. Elle est accrochée autour d'un arbre en compagnie d'une autre plante qui est une sorte de jasmin (plante grimpante) et qui ressemble à du hujak. Mais ce n'en est pas (Connaissance Nature ou Profession herboristerie DD15 pour le savoir). Hagenar peut identifier cette plante comme n'étant pas du hujak.

Le poids de la tentation

Entre les racines d'un hêtre se cache un coffret en bois, en partie enterré. Son déterrement semble avoir été interrompu. L'endroit est trop calme et le lierre attaché à l'arbre semble défier quiconque de s'approcher.

Le lieu ne présente aucun danger mais maintenez le doute dans l'esprit des PJ.

Le piège ? Le poids. Le coffre est magique : son contenu est cent fois plus lourd que son poids normal. Les 355 po, 348 pa et 152 pc entreposées à l'intérieur avoisinent un poids de 800kg ! Bref, le déplacer est un tour de force. Avec de la persévérance, il est possible de creuser pour accéder à la serrure, qui reste un défi (Sabotage DD27, à condition d'être accessible).

Le coffre a un double fond (Perception DD 25) qui cache un sac de dix gemmes pour une valeur totale de 1450 po.

Le coffre appartenait à un marchand avare qui a été victime d'une farce des pixies. Il a caché son bien mais a été mangé par l'Ettin entre-temps.

Les braconniers

Une équipe de quatre braconniers pose des pièges et tue les animaux afin d'en récupérer la fourrure ou d'autres trophées pour la vente. Ils chassent pour le profit, sans scrupule. Dernièrement, ils ont commis l'erreur de chasser sur le territoire d'un couple d'ettercaps. Ces derniers ont tendu des toiles verticales autour de leur nid afin d'attraper leur proie. De plus, la zone comprend plusieurs pièges à collet.

Il y a 25% de chance de tomber sur une toile (Perception DD20 pour la voir) et d'être pris (Évasion DD13 ou Force DD 17 pour s'en délivrer).

Scène d'action :

Au secours du braconnier

Au moment où les PJ arrivent sur le lieu, un des braconniers vient d'être fait prisonnier par une toile. Quand ses compagnons ont vu arriver l'horrible monstre (un ettercap), ils n'ont écouté que leur courage et, en fuyant, sont tombés sur les PJ ! Paniqués, ils demandent au groupe d'aller aider leur compagnon avant que le monstre ne le tue. Les PJ voient, attaché à la ceinture de l'un d'eux, une fourrure de lapin « fraîche ».

Tactique : Le groupe a cinq rounds pour aider le braconnier avant que l'ettercap ne le tue. Il est pris dans une toile fixée entre deux arbres. L'ettercap est de l'autre côté. Pour passer, il faut soit faire le tour d'un arbre, soit brûler ou couper la toile. Cependant, fixée aux arbres adjacents, se trouve une autre toile, de chaque côté. Un PJ imprudent pour-

rait se prendre dedans. Des pièges à collet peuvent surprendre des PJ faisant un plus grand détour.

Piège : collet d'ettercap : FP 1 ; Type mécanique ; Perception DD 20 ; Désamorçage DD 20 ; Déclencheur espace ; Remise en place réparation ; Effet test de BMO +15 (agripper).

L'ettercap est avec son araignée compagnon. Ce dernier arrive sur les lieux au bout de deux rounds. Un ettercap fuit dès qu'il a perdu la moitié de ses points de vie. Retranchés vers leur nid, ils se battent à mort.

Les trois braconniers restant se contentent de regarder ce que font les PJ sans les aider. Cependant, si un PJ se retrouve pris au piège, ils lui volent ses affaires et s'enfuient avec ! Si un PJ se retrouve isolé, ils le menacent en lui demandant ses biens, sinon ils l'attaquent pour lui voler son or ! Dans la poursuite qui s'ensuit, déclenchez des pièges à collet à votre guise. →

Braconnier (4) FP 1

Humain (m) homme d'armes 3

Humanoïde de taille M AL CM

Init +2 ; Sens Perception +0

DÉFENSE

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (+2 Dex, +2 cuir)
pv 25 (3d10+1)

Réf +3, Vig +3, Vol +0

ATTAQUE

Vitesse 9 m (6 cases)

Corps à corps : épée longue, +5 (1d8+2 [crit 19-20/x2])

Distance : arc long, +5 (1d8 flèches), Tir à bout portant

CARACTÉRISTIQUES

For 15, Dex 14, Con 10, Int 9,

Sag 8, Cha 8

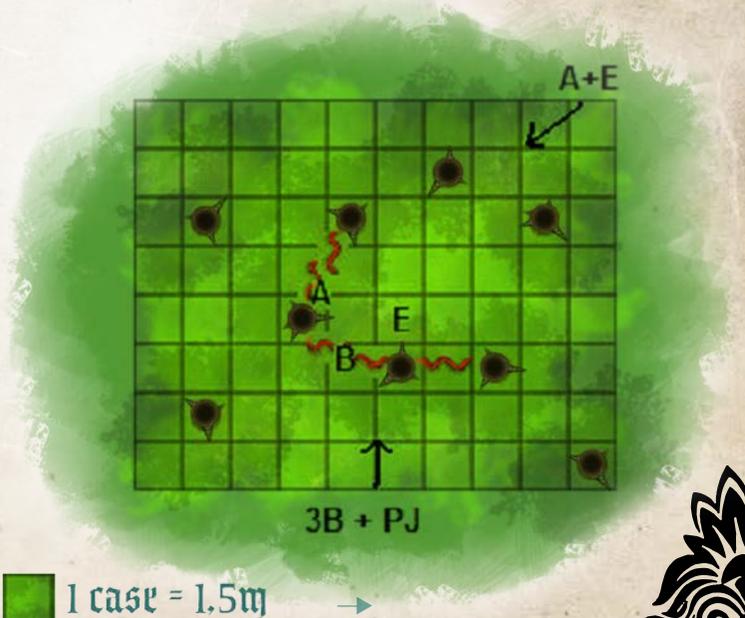
BBA +3; BMO +2; DMD +13

Dons : Talent Survie, Tir à bout portant, Tir de loin

Compétences : Perception +0, Survie +4

Langues commun

Équipement : armure de cuir, épée longue, arc long, 20 flèches



La situation est bien confuse en forêt

Ettercap (2) FP3

Bestiaire p.133

Aberration de taille M, NM

Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne ; **Perception** +9

DÉFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 12

(Dex +3, naturelle +2)

pv 25, 26 (4d8+12)

Réf +4, **Vig** +6, **Vol** +6

ATTAQUE

VD 9 m (6c), escalade 9 m (6c)

Corps à corps morsure, +5 (1d6+2 et poison) et 2 griffes, +5 (1d4+2)

Attaques spéciales pièges, toile (+6 à distance, DD 15, pv 4)

CARACTÉRISTIQUES

For 14, **Dex** 17, **Con** 17, **Int** 6, **Sag** 15, **Cha** 8

BBA +3, **BMO** +5, **DMD** 18

Dons Science de l'initiative, Vigueur surhumaine

Compétences Artisanat (pièges) +8, Discrétion +7, Escalade +14, Perception +9

Langues commun

Particularités empathie avec les araignées +7

CAPACITÉS SPÉCIALES

Poison (Ext) : Morsure - blessure ; JS Vigueur DD 15 ; fréquence 1/round pendant 10 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 Dex ; guérison 2 réussites consécutives.



Trésor

Une victime des ettercaps gît dans les environs. Elle possède un arc court composite [For +2], une chemise de maille de maître, deux dagues et une *amulette d'armure naturelle* +1. Les braconniers ont 63 po ainsi qu'un élixir qui donne un bonus de +5 à la compétence *Survie* et un élixir offrant un bonus de +5 à la compétence *Profession* (Herboriste), chacun pour une durée d'une heure.

Développement

Les braconniers sont des menteurs qui n'ont aucun sens du respect de la vie. Ils tuent pour le plaisir. Si on leur fait peur, ils jurent de ne pas recommencer, mais ils mentent. Que faire d'eux ? Développez ce dilemme à votre guise. Le groupe peut les livrer comme prisonniers à Hagenar, qui promet de les faire juger (en fait, il en informera Miranda qui les jugera à sa manière).

Préparer la concoction

Avant toute chose, demandez un test d'intelligence DD15 pour savoir si les PJ se souviennent de la formule (inutile s'ils ont pris des notes). Chaque PJ peut aider en réussissant un test DD10 pour donner un bonus de +2. Appliquez un malus de 1 par jour qui s'est écoulé entre le moment où un PJ l'a apprise et le moment de la préparation, sauf si le PJ a répété quotidiennement la formule. Trois rangs ou plus en *Connaissance de la Nature*, *Artisanat* (Alchimie) ou *Profession* (Herboriste) confèrent un bonus de +5. Si le test est manqué de plus de 4 points, le PJ commet une erreur dans la formule. Si les PJ ne se souviennent plus de la formule, ils ont perdu leur temps car Miranda refuse de leur parler !

Un test réussi de *Profession* (Herboriste) ou *Artisanat* (Alchimie) DD12 permet de réaliser la concoction (Achille peut prêter son laboratoire et

aider les PJ, donnant un bonus de +2 au test). Comme ils ont les instructions, même un PJ n'ayant pas cette compétence peut faire un test. Sans matériel adéquat, appliquez un malus de -4. Si le test est raté de plus de 4 points, la matière première est inutilisable, il faut se réapprovisionner en plantes. **Il faut quatre jours de travail pour préparer la potion.**

Une fois la potion prête, les PJ peuvent en prendre une dose pour l'amener à Kommenar.

Rappel : Selon la druidesse, il manque encore un ingrédient pour la version que devront ingérer les PJ.

Kommenar

Kommenar vit dans une maison cosuée. Un serviteur demande aux PJ la raison de leur visite. S'ils mentionnent un remède pour Kommenar, le serviteur court prévenir son maître. Sinon, il empêche quiconque d'entrer.

Kommenar est un homme dans la force de l'âge. Il a le visage ridé et crispé par la douleur. Les PJ sont amenés devant son lit. Les couloirs que vous traversez pour parvenir à la chambre présentent un assortiment perturbant de machines compliquées et d'étranges bestiaux empaillés, présentant membres surnuméraires ou mutations inappropriées. La chambre est encombrée d'alambics aux fumeroles de mauvais augure. Kommera désigne aux PJ une bourse sur la table de nuit, qui contient 250 po. **Sans attendre la moindre explication**, il tend la main pour recevoir la potion. Parler lui est pénible et il évite toute conversation. Une fois la potion obtenue, sans un merci, il demande aux PJ de se retirer, d'un geste fatigué de la main.

Si les PJ mentionnent le nom de Miranda et explique que la potion a été faite sous ses instructions, Kommenar se méfie. Il demande aux PJ de goûter la potion avant de la consommer. →

Araignée monstreuse (2) FP1

Bestiaire p.20

Vermine de taille M, N

Init +3 ; **Sens** perception des vibrations 18 m (12 c), vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +4

DÉFENSE

CA 14, contact 13, pris au dépourvu 11

(armure +1, Dex +3)

pv 15,17 (3d8+3)

Réf +4, **Vig** +4, **Vol** +1

Immunités effets mentaux

ATTAQUE

VD 9 m (6 c), escalade 9 m (6 c)

Corps à corps morsure, +2 (1d6 et poison)

Attaques spéciales toile (+5 à distance, DD 12, 2 pv)

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 17, **Con** 12,

Int -, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +2, **BMO** +2, **DMD** 15 (27 contre le croc-en-jambe)

Compétences Discrétion +7 (+11 sur une toile), Escalade +16, Perception +4 (+8 sur une toile)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Venin (Ext) : Morsure - blessure ; JS Vigueur DD 14 ; fréquence 1/round pendant 4 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d2 For ; guérison 1 réussite.

Kommenar le revanchard

Si Kommenar s'en sort vivant, il décide de capturer les PJ pour savoir qui ils sont. Il veut régler cette affaire sans la milice. Cinq hommes suivent les PJ et attaquent l'un d'eux, isolé. Ils utilisent des matraques pour l'assommer.

Mercenaires (5)

Guerrier 2

pv 20 CA 14

Att +4 DG 1-6+2 non létaux
- 2 sacoches immobilisantes.

Ces hommes ne se battent pas à mort. Un PJ capturé est emmené chez Kommenar pour qu'il parle. Mis en danger, un mercenaire se rend et avoue tout. Tant que le groupe n'arrive pas à convaincre Kommenar qu'ils n'y sont pour rien, ce dernier financera des attaques contre eux. Même s'ils dénoncent Miranda, Kommenar reste convaincu qu'ils sont complices. Vous pouvez résoudre ce conflit avec un jet de Diplomatie DD20.

Si un PJ boit, il doit réussir un jet de Vigueur DD 18 ou perdre 1d8 points de Constitution. Une minute après, un nouveau jet de Vigueur est demandé avec les mêmes effets.

Si les PJ refusent, Kommenar la fait boire à son chat, qui meurt sur le coup ! Kommenar prend peur et essaye de s'enfuir. Pris de douleur, il ne peut être raisonné. Son serviteur court chercher la milice. Le groupe peut facilement quitter les lieux, mais les PJ sont désormais recherchés. Notez que les problèmes de mémoire de Kommenar mentionnés par Miranda sont une pure invention, pour inciter les PJ à faire la concoction.

Phase finale de la préparation

Quelques heures après que les PJ soient sortis de chez Kommenar, un oiseau apporte un message avec une petite bourse. Le message est de Miranda et indique que l'ingrédient final est dans la bourse.

Préparer avec succès la version finale de la potion requiert un jet de Profession (herboriste) ou d'Artisanat (Alchimie) DD 10. Une fois bu, elle ne permet pas de retrouver la mémoire. Par contre, les PJ ont un *flashback* (voir encadré). De plus, un phénomène inattendu se produit, sans doute dû à une erreur de dosage : **chaque personne qui boit gagne 1 point de vie perma-**

nent ! Il est strictement impossible de reproduire cet effet.

Ultime rencontre avec Miranda

Selon votre convenance, s'il n'y a pas eu d'incident chez Kommenar, les PJ apprennent ultérieurement que Kommenar a subi une tentative d'empoisonnement (ou pire). La potion qu'ils ont amenée en serait la cause. Ils n'ont pas non plus retrouvé la mémoire, donc les PJ devraient vouloir contacter Miranda pour avoir des explications. Cette dernière les reçoit courtoisement. Elle leur explique qu'un dosage imprécis de certains ingrédients peut avoir des effets désastreux sur le contenu de la potion. Il s'agit d'un regrettable accident, dû au fait que des novices ont préparé la concoction. Elle le prouve en préparant devant eux la formule : seulement, cette fois, Miranda place une vingtaine de feuilles de kirabun et non pas une dizaine comme ce qu'elle avait annoncé aux PJ. Les joueurs le remarqueront-ils ? Seuls les PJ ayant réussi tous les tests d'intelligence au cours de la préparation de la potion sont persuadés qu'ils ont raison. Mais Miranda souligne qu'ils souffrent d'amnésie partielle : peuvent-ils donc se fier à leur mémoire ?

Que vont faire les PJ ? Aucune poursuite n'est engagée contre eux (à part la vindicte de Kommenar). Fouiller le cottage, menacer Miranda ou la dénoncer à la milice ne mène à rien. En cas de combat, Miranda s'envole sous forme de cygne et quitte la ville si cela devient trop risqué pour elle. Mais elle n'avouera pas.

Pour la faire craquer, les PJ peuvent faire croire qu'ils sont devenus des alliés, voués à la même cause, et qu'ils ne supportent pas ce Kommenar, « destructeur de la nature ». Si le bluff des PJ fonctionne, elle leur propose un nou-

Encart FlashBack

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

« Vous êtes aveuglés par une lumière vivifiante, vous êtes sonnés, sans doute allongés et, soudain, vous sentez une piqûre dans votre nuque, provoquant une douleur telle que vous tombez inconscient »

Si les PJ ne l'ont pas encore découvert, chacun a une marque de piqûre au niveau de la nuque.

Miranda

FP5

Demi elfe (m) Druide 6

Humanoïde de taille M (1 m61 55 kg); **AL N**

Init +7 ; Sens: vision nocturne, Perception +12

DÉFENSE

CA 15, contact 15, pris au dépourvu 12 (+3 Dex +2 anneau de protection)

Pv 38 (DV 6D8)

Réf +5, Vig +5, Vol +8 (+2 contre enchantement).

Immunités elfiques. Les demi-elfes sont immunisés aux effets magiques de sommeil

ATTAQUE

Vitesse 9m (6 cases)

Corps à corps +5

Distance +7

Pouvoirs Magiques :

1/j - Charme Monstre (Vol DD 16)

Sorts de druide 4/4/4/3 (NLS 6, DD 13+Niveau du sort, Test de concentration 1d20+9)

Les sorts sont laissés à votre appréciation

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 17, **Con** 11, **Int** 14, **Sag** 17, **Cha** 15

BBA +4; **BMO** +5; **DMD** +18

Dons : Incantation animale, Préparation de potions (version druidique - des infusions), Science de l'initiative

Compétences : Artisanat (alchimie) +8, Bluff +6, Connaissance (folklore local) +6, Connaissance (nature) +14, Diplomatie +9, Perception +12, Profession herboriste +12, Survie +14

Langues commun, elfe

Particularités : - Absence de trace, Déplacement facilité, Empathie Sauvage, Forme animale (2/jour), Résistance à l'appel de la nature

Équipement de combat : anneau de protection+2, une tiare qui lui permet d'utiliser le sort charme monstre 1/jour, diverses infusions (qui font le même effet que des potions, à votre choix)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Compagnon animal : Le compagnon de Miranda est un cygne.

Hagenar

FP2

Humain (m) Rôdeur 3

Humanoïde de taille M (1m71, 71kg); **AL CB**

Init +1 ; **Sens** Perception +9

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 (+1 Dex +3 cuir clouté +1 Esquive)

Pv 15 (DV3d8-3)

Réf +4, **Vig** +4, **Vol** +1

ATTAQUE

Vitesse : 9m (6 cases)

Corps à corps +4

Distance : +4 arc long composite (1d8+1 crit[20/*3] +1d6 froid) , Tir à bout portant, Tir rapide

TACTIQUE

Voir ci-dessous

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 12, **Con** 9, **Int** 10, **Sag** 12, **Cha** 9

BBA +3; **BMO** +4; **DMD** +16

Dons : Endurance, Esquive, Tir à bout portant, Tir rapide, Vigilance

Compétences : Connaissance de la nature +6, Discrétion +7, Dressage +5, Perception +9, Psychologie +5, Premier secours +3, Survie +8

Langues : commun

Particularités : Empathie animale, Ennemi juré Orque, Environnement de prédilection forêt, Style de combat arc

Équipement : arc long composite (For +1), 33 flèches de froid, potions de soins légers (2), armure de cuir cloutée

CAPACITÉS SPÉCIALES

Environnements de prédilection (Ext) :

Hagenar bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'initiative et aux tests de Connaissances (géographie), Discrétion, Perception et Survie lorsqu'il se trouve en forêt. De plus, le rôdeur n'y laisse aucune trace et ne peut être suivi (il peut cependant laisser des traces s'il le désire).

veau plan d'action en précisant qu'elle n'a jamais voulu attenter à leur vie. La suite est laissée à votre appréciation...

Conclusion

Le prochain méfait des Faiseurs d'oubli, chez Ranulf le tailleur, ap-

proche désormais à grands pas et les PJ vont avoir tout le loisir de préparer leur embuscade.

Loïc Feitz

Illustrations & plans Jeex

Les chemins de la mémoire

SCÉNARIO 4 • Piéger les piègeurs



En quelques mots...

Lors du scénario 3, les PJ ont appris le lieu d'un des prochains forfaits des Faiseurs d'oubli, l'échoppe d'un tailleur. Ils disposent donc de la parfaite occasion pour mettre enfin la main sur les bandits. Piéger les piègeurs ne sera pas facile mais, si le scénario est une réussite, la piste vers un retour à la mémoire pourrait se réchauffer sérieusement. Le scénario propose également de nombreux interludes à placer quand bon vous semble

Fiche technique

TYPE • Bac à sable

PJ • 4 ou 5 PJ de niveau 3-4

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★★☆

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★☆☆



Ah ! Rien ne vaut une course poursuite en chariot, de nuit, avec des assassins...

Ranulf le tailleur (Expert 3, Int 12, Cha 13, AL N, humain 35 ans) a effectivement confirmé que sous peu, dans moins d'un mois (adaptez le timing à votre convenance), il devrait se faire remettre par un riche noble un tissu somptueux ainsi qu'un diamant magnifique à monter sur le bustier d'une future robe de mariage.

D'abord méfiant (obligez les PJ à gagner sa confiance, ce qui sera plus ou moins facile selon les états de service de votre groupe depuis le début de la campagne), Ranulf accepte finalement de collaborer avec les PJ. Il les fera prévenir dès la réception du matériel. Il devrait en avoir pour quatre ou cinq jours de travail pendant lesquels le diamant sera chez lui.

La première fois que les PJ sont venus lui présenter l'affaire, il a immédiatement mené une petite enquête mais sa fille, son fils qui l'aide à l'échoppe, sa femme et son apprenti ne sont pas soupçonnés d'avoir ébruité l'affaire. Il semblerait que la fuite d'information (parvenue aux oreilles des Faiseurs d'oubli) vienne de la famille noble. Mais inutile de chercher de ce côté. Vous pouvez laisser vos joueurs s'échiner dans cette direction, au risque de se brouiller avec la famille s'ils sont trop insistants, puis rappelez-leur par l'intermédiaire d'un PNJ que leurs ennemis ont la réputation de vous faire oublier ce que vous venez juste de faire... ou de dire. Et c'est ce qui s'est passé : un serviteur du noble a été forcé de parler des biens de son maître et a tout oublié de l'altercation...

Les PJ ont donc tout le loisir de préparer leur interception des bandits. Avant la date fatidique, voici quelques interludes à insérer si vous le souhaitez dans votre campagne, ce qui donnera également le temps au PJ de passer de niveau et de s'équiper.

Interludes 2

Deux bons amis

Deux marchands, du nom de Burifidus et Kilumirus, se livrent une concurrence acharnée. Par coïncidence, chacun est passager sur deux bateaux différents, amarrés au port l'un à côté de l'autre. Chacun a remarqué la présence de l'autre et, évidemment, les deux vont avoir exactement la même idée. Chacun entend profiter de l'occasion pour se débarrasser de l'autre avant de mener une affaire importante. Leur but est d'engager un groupe de mercenaires afin de surprendre leur concurrent durant son sommeil et lui faire terriblement peur. Le comble, c'est que les deux marchands vont demander aux mêmes personnes de faire ce travail : les PJ.

Burifidus est un homme d'une cinquantaine d'année, mince et élancé. Il porte un turban de couleur rouge ainsi qu'une djellaba dans les tons bordeaux. Kilumirus est un homme d'une quarantaine d'années, assez bouffi. Il porte un turban de couleur vert ainsi qu'une djellaba dans les tons jaunes.

Premier contact

Burifidus traîne au port et remarque la présence des PJ grâce à leur équipement. Il leur demande s'ils sont prêts à l'écouter pour une bonne cause. Burifidus explique qu'un être cruel et abject est en ce moment le passager d'un navire du port (il désigne le bateau de Kilumirus). Il décrit Kilumirus et prétend ne pas connaître son nom mais savoir que c'est un homme sans scrupule qui exploite des esclaves. Lui-même a été une de ses victimes. Burifidus veut « protéger la population locale » et propose 10 po par PJ (négociable jusqu'à 12) s'ils lui font quitter la ville en lui faisant peur. Il ne peut pas prévenir la milice car il n'a pas de preuves. →

Burifidus et Kilumirus

Expert 2, **CA** 10, **pv** 11, **Réf** +0, **Vig** +0, **Vol** +3

For 8, **Dex** 10, **Con** 10, **Int** 13, **Sag** 10, **Cha** 14

Dons : Fourberie, Talent (bluff)

Compétences Bluff+12, Connaissance Noblesse +6, Déguisement+9, Diplomatie+7, Estimation +6, Linguiste +6, Perception +5, Psychologie +5

Équipement : Burifidus possède un *bol de conjuration d'élémentaire d'eau de taille G*, Kilumirus un *encensoir de conjuration d'élémentaire d'air de taille G*. Un seul élémentaire peut être conjuré par semaine. Ils ont également chacun dans les 1000 po en lettres de change que seuls eux peuvent endosser (à moins de falsifier le document en utilisant la compétence Linguistique) et 200 po en monnaie locale.

► Burifidus voudrait qu'ils agissent ce soir (il insiste sur la date, car une affaire importante a lieu le lendemain et l'absence de son concurrent serait un avantage). Si les PJ acceptent, le marchand leur donne rendez-vous le lendemain au même endroit, pour leur récompense. Un test d'opposition réussi Bluff/Psychologie permet d'obtenir jusqu'à 2 po d'avance par PJ.

Deuxième contact

Quelque temps après la rencontre avec Burifidus, Kilumirus aborde les PJ avec la même méthode. Il leur explique qu'un être immonde et maléfisant est en ce moment le passager d'un navire du port (il désigne le bateau de Burifidus). Il décrit Burifidus (qui correspond à la description du contact précédent) et prétend ne pas connaître son nom. Le marchand explique que c'est un homme sans scrupule qui vend des drogues. Sa famille a été victime de cet être abject. Il propose aux PJ la même chose que Burifidus aux mêmes conditions. Un PJ perspicace remarque que Kilumirus correspond à la description qu'a faite Burifidus.

Réaction des PJ

Les PJ comprennent vite que ces deux lascars ne sont pas foncièrement mauvais. Simplement, ils utilisent des méthodes extrêmes dans le cadre d'une compétition mercantile féroce.

Si les PJ refusent les propositions, ils entendent les marchands marmonner leur mécontentement. Chacun murmure qu'il devra agir ce soir et faire le boulot seul.

Les PJ peuvent faire monter les enchères entre les deux camps, à votre appréciation.

Les PJ peuvent organiser une confrontation entre les marchands dans un lieu neutre. Trouver les bons arguments (les arguments « commerciaux » marchent très bien) attire les marchands hors du refuge de leur bateau.

Il est possible de louer une cabine sur chaque bateau (2 pa par personne et par jour). Les PJ peuvent alors profiter de la situation pour donner une leçon aux deux marchands ou trouver un terrain d'entente selon ce que veulent les PJ.

La danse des élémentaires

Si les PJ refusent les offres, insistez sur le fait que les deux marchands semblent avoir l'intention d'agir le soir même, pour pousser les PJ à surveiller les bateaux. Le soir, le temps n'est pas au rendez-vous : une brume épaisse a envahi le port et une légère bruine gâche la nuit. Les marchands logent chacun dans une cabine, qui possède un hublot. Quelques marins sont présents sur le navire mais ne font pas attention à ce qui se passe autour d'eux. Ils n'interviennent que s'ils entendent des cris ou un bruit de bataille (Perception +2).

Au milieu de la nuit, simultanément (décidément), les deux marchands ouvrent leur hublot et conjurent leur allié élémentaire pour aller attaquer l'autre marchand en passant entre les deux bateaux.

Créatures : Élémentaire d'air (taille G, **pv** 58, FP5, voir *Bestiaire* p.122) et Élémentaire d'eau (taille G, **pv** 58, FP5, voir *Bestiaire* p.124)

TACTIQUE

Les deux élémentaires bénéficient du mauvais temps pour se dissimuler. Les marchands crient dès qu'ils se font attaquer. Ils ne se battent pas et fuient si possible. Il est difficile d'aller sauver les deux marchands en même temps. Heureusement, les élémentaires n'ont pas reçu l'ordre de tuer les adversaires.

Lien avec la trame principale (optionnel)

Si vos PJ ont perdu la trace des Faiseurs d'oubli, vous pouvez impliquer Burifidus dans un trafic de drogues plus crédible et plus réel. En fait, il

sait qu'il existe des personnes prêtes à payer très cher pour un produit étrange qu'il ne connaît que de nom : de la mousse mémoire. Il a un rendez-vous demain avec les clients pour en savoir un peu plus. Mais il a peur de ces « personnes » et demande l'aide des PJ pour assister à la rencontre. Passez au scénario *Pièger les piègeurs* (voir plus loin), en transformant l'échoppe de Ranulf en un point de rendez-vous quelconque.

Le jeu de dupes 2/3

Cet interlude est la suite du premier volet, présenté dans le scénario 3.

Karrédas est un homme d'une trentaine d'années, vêtu d'une chemise de soie noire et d'un long manteau de cuir. C'est un illusionniste niveau 11 qui a longtemps vécu en trichant aux cartes. Il a ensuite effectué différents métiers pour mettre en œuvre honnêtement ses talents. Son projet le plus récent est de mettre sur pied un dispositif d'entraînement à base d'illusions pour une école de combattants. Il a choisi d'emménager dans un appartement pour mener des essais dans la cave. La cave comprend deux salles : une première où se trouvent des illusions de faux monstres mais avec également une vraie créature parmi les leurres. La deuxième comprend de faux coffres et de faux pièges, sauf un vrai. L'objectif de Karrédas est de voir si des cobayes (les PJ) parviennent à distinguer le vrai du faux.

Suite au jeu de la première partie, Karrédas attend les « gagnants » dans un appartement toujours vide (une illusion renforce l'état du délabrement pour éviter les curieux). Karrédas ne vit pas ici.

Karrédas se présente aux PJ en tant que magicien-chercheur, qui a besoin d'eux pour tester sa dernière trouvaille. « *La récompense se trouve dans la cave, après avoir remporté une*

petite épreuve, évidemment. » Il n'en dit pas plus. « *À tout moment, vous pouvez faire marche arrière. Vos vies ne sont pas en danger. Votre ego l'est, votre fierté aussi... Mais peut-être n'êtes-vous pas joueur, après tout.* » Voilà qui devrait décider vos joueurs !

L'épreuve consiste à trouver le bon coffre parmi les illusions. Il faut aussi se battre contre le vrai gardien, en évitant les faux. Karrédas ne dit pas en quoi consiste la récompense. À tout moment, les PJ peuvent quitter la salle et réessayer, ce qui est pour Karrédas une satisfaction, parce que cela signifie que ses illusions sont efficaces.

Première salle

Un petit escalier mène à une salle de 6 m de côté éclairée par une flamme continue et où règne une forte odeur de bête. Trois créatures se trouvent dans cette salle : trois trolls ! Un seul est réel. En observant attentivement les bêtes (1 round complet), un jet réussi de Volonté DD 15 permet de distinguer le bon troll. Sans observation attentive, le seuil de difficulté est augmenté de 4 points. Si le PJ a une bonne idée (comme observer les traces au sol), diminuez le seuil de difficulté. Par ailleurs, après deux rounds, les combattants arrivent à distinguer les trolls illusoire dont les blessures ne semblent pas assez réalistes. Tant que les PJ n'ont pas trouvé qui est le vrai troll, tous les dégâts faits par les trolls illusoire semblent réels (considérez les dégâts comme non létaux et récupérés dès que l'illusion est démasquée). Un PJ qui a identifié la bonne créature offre un bonus de +4 aux autres.

Créature : Troll (pv 55 *Bestiaire* p.277)

Deuxième salle

Une pièce semi-circulaire de 6 m contient 6 coffres similaires. Un piège se déclenche dès que quelqu'un entre : un gaz verdâtre acide remplit la salle. Le gaz est une illusion. →

Il fait des dégâts illusoire de 1d6 par round (jet de volonté DD 15 pour démasquer l'illusion).

Un seul coffre est réel et fermé à clef (Sabotage DD 22, Défoncer DD 23, Solidité 5, pv 15). Caché par une pierre illusoire dans le mur se trouve sa clef. Il contient une boîte, que doivent rapporter les PJ. Les autres coffres sont des illusions (jet de volonté DD 17 pour démasquer l'illusion).

Conclusion

Quelle que soit la performance des PJ, Karrédas est satisfait par le test, car il utilise leurs commentaires pour améliorer son travail. La boîte contient 200 po, un livre expliquant des règles de jeux de hasard et une petite corne en acier. La corne se fixe au casque trouvé lors du premier volet (voir scénario 3), à l'avant. Une fois attachée au casque, la corne s'illumine en présence d'un sort ou d'un pouvoir actif de *déguisement* ou de *métamorphose* dans un rayon de 3 m. Le pouvoir de détection fonctionne pendant 1 heure. Si la créature touche le casque, elle doit reprendre son apparence réelle. Le pouvoir de détection fonctionne une fois par jour, celui de dissipation une fois par semaine.

Développement

Si tout s'est bien passé, Karrédas propose une mission supplémentaire aux PJ. Il s'agit de monter un coup pour neutraliser une créature utilisant un pouvoir de déguisement ou de changeur de forme. On a retrouvé des corps de marchands morts, lacérés ! Les victimes ont été dépouillées de leur argent. Toutes ont été vues peu avant leur décès en présence d'une femme guerrière qui venait apparemment d'être embauchée. Bien que les meurtres aient été similaires, les femmes mercenaires en question étaient toutes d'aspects différents. Ces femmes n'ont jamais été retrouvées ou identifiées. Elles avaient cependant un point commun : une

grande taille et une mine peu avenante. C'est pourquoi Karrédas pense qu'il s'agit d'un changeur de forme. Autre élément important, les crimes ont tous eu lieu à la pleine lune... Si les PJ sont intéressés, il viendra les trouver avant la prochaine pleine lune. Suite au prochain épisode...

Voleurs : amis ou ennemis ? Les conséquences

Suite à la rencontre précédente du scénario 3, la guilde des voleurs ou le nobliou cherche à se venger. Laissez croire aux PJ que ce sont les Faiseurs d'oubli qui veulent leur peau.

Ennemis de la guilde des voleurs

Ces événements ont lieu si les PJ ont pris le parti du nobliou lors du premier épisode. Après avoir purgé leur peine pour la tentative de vol, Hulga et Gydan ont retrouvé la trace des PJ pour se venger (et regagner les bonnes volontés de leur guilde). Si Hulga et Gydan sont morts, remplacez-les par leur frère et leur sœur respective. Une dette de sang est une dette de famille. Ils ont trois plans.

1/ Le premier consiste à introduire dans la chambre d'un PJ un serpent venimeux. La cible est le PJ qui s'est montré le plus zélé lors de leur arrestation. Faites des jets en opposition pour tester la discrétion des PNJ et estimez si le couple réussit à cacher le serpent dans la chambre. Ils agiront quand les PJ seront absents et ont donc de grandes chances de réussir.

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

Si le PJ dort, le serpent se *contente* de se lover dans une zone chaude, c'est à dire sur son ventre ! Faites un test de Constitution DD 10 pour savoir s'il se réveille quand le serpent glisse sur

lui. Après l'agréable découverte de la bête, faites un test d'initiative pour les deux protagonistes. Si le PJ a l'initiative, il peut jeter la bête loin de lui avant qu'elle ne le morde. Sinon, il a de fortes chances d'être mordu car il sera surpris et sans armure...

Si Hulga et Gydan ont été suffisamment discrets, il est impossible aux PJ de savoir qui a fait le coup. Sinon, un témoin leur livre une description sommaire des deux lascars, sans grande utilité à ce stade.

2/ Lors de la seconde tentative, Gydan a contaminé l'eau que boivent les PJ, par exemple en remplaçant leur gourde d'eau ou en échangeant des verres dans une auberge. Un des PJ risque d'attraper la maladie du mal rouge s'il ne réussit pas son jet de Vigueur.

3/ Pour la troisième tentative, Hulga envoie une fausse lettre de chantage à un magistrat local. Cette lettre donne rendez-vous dans un lieu avec un « *inconnu* » qui présente les caractéristiques physiques et vestimentaires d'un PJ, par exemple une femme avec une cape rouge, un demi-orque avec une cicatrice, etc. Le lieu est choisi pour être fréquenté par les PJ. Le magistrat est furieux. Il va au rendez-vous avec des miliciens. Dès qu'ils voient le PJ, ces derniers lui sautent dessus pour l'arrêter, le magistrat hurlant « *au nom de la loi, je vous arrête* »...

PNJ

Magistrat Diplomatie +5, Psychologie +7, AL LN

Garde (5) Homme d'armes 1, CA 15, pv 10, Att +3, DG 1d8+1

Le juge exige immédiatement des explications. Déterminez si les dires des PJ convainquent le magistrat d'abandonner l'affaire (faites éventuellement un test de Diplomatie DD20). Le PJ peut suggérer d'être le sujet d'un sort de *zone de vérité*.

Hulga et Gydan sont présents sur le lieu du rendez-vous, afin de savourer leur vengeance. Un test en opposition en faveur des PJ permet de remarquer un couple, caché dans la foule, un peu trop attentif à la scène. Et leur tête est familière... Si les voleurs prennent conscience qu'ils ont été repérés, ils s'enfuient. Jouez la course-poursuite comme vous le voulez. Un voleur capturé commencera par clamer son innocence. De subtils moyens de persuasion pourraient lui faire avouer leurs crimes. S'ils parviennent à s'enfuir, ils abandonnent leur idée de vengeance. Les PJ sont trop puissants pour eux.

Ennemis du nobliau

Voici les conséquences si les PJ ont pris le parti des voleurs.

Salsidur, le nobliau, est très rancunier. Ses soldats lui ont raconté avec véhémence la complicité des PJ lors du cambriolage de son manoir. Même si le cambriolage a en réalité échoué, les soldats en ont profité pour voler leur maître et attribuer le crime aux voleurs en fuite. Salsidur a mis au point un plan pour exécuter sa vengeance tout en nuisant à un rival. Il fait transmettre aux PJ une proposition, prétendument de la part de leurs amis voleurs : effectuer un cambriolage. La cible est un marchand qui posséderait, dans un coffre particulier, un remède miracle et une fortune en bijoux (le remède miracle pourrait attirer les PJ). Salsidur a embauché Abru, un mercenaire rat garou. Abru les attend dans la demeure en embuscade. Il doit les contaminer par la lycanthropie. Si les PJ ne cambriolent pas la maison, Abru tente alors une incursion chez eux.

La demeure

La maison du marchand se trouve dans un quartier chic. Les portes sont fermées à clef (Sabotage DD 22). Un couple de serviteurs dort au rez-de-chaussée. Le coffre qui intéresse →

Mal rouge

Type maladie, blessure ;
JS Vigueur (DD 15)
Incubation 1d3 jours ;
Fréquence 1/jour
Effet 1d6 points d'affaiblissement temporaire de Force ; **Guérison** 2 JS consécutifs réussis

Si le PJ tombe malade, un expert (Premier Secours DD15) découvre qu'il est victime du mal rouge, ce qui peut être facilement soigné. Mais comment a-t-il attrapé cette maladie ? La tension monte. Si les PJ enquêtent, quelques témoins ont vu un serveur inhabituel dans leur taverne toucher à leur gourde ou à leurs verres. Les PJ obtiennent une description sommaire, mais ne sont pas plus avancés.

▶ les PJ se trouve dans la chambre à coucher, à l'étage, où dorment le marchand et sa femme. La clef du coffre est accrochée à une tête de loup au-dessus de leur lit. Le coffre est fermé par un système complexe (Sabotage DD 30) mais n'est pas piégé.

Le coffre contient une jarre contenant 4 doses d'onguent de restauration, une bourse de 300 po et une cassette avec des bijoux pour une valeur de 1000 po.

Abru, caché à l'intérieur de la maison, tente de surprendre les PJ un à un. Il veut les mordre pour les contaminer. Il suit une tactique de harcèlement (par exemple : lancer une dague et se cacher, frapper avec une rapière et passer par une fenêtre). Très rapide, Abru adore faire des diversions en lançant des objets pour attirer l'attention loin de lui, laisser la porte ouverte alors qu'il se trouve derrière, devenir invisible, mais ne pas partir, etc.

Les personnes présentes dans la maison peuvent se réveiller si un combat a lieu. Leur première réaction est de s'enfuir puis de prévenir la garde qui arrive sur place 10 rounds plus tard.

Abru sous forme hybride FP6

Rat garou naturel mâle sous forme hybride Roublard bretteur 5

Humanoïde de taille M (humain métamorphe), **AL** LM

Init +9 ; **Sens** : Odoat, Vision nocturne, Perception +9

DÉFENSE

CA 21, contact 15, pris au dépourvu 16, (+3 armure, +5 Dex, +3 Naturelle)

Pv 46 (DV5d8+20)

Ref +11, **Vig** +7, **Vol** +6, Esquive totale

Capacités défensives Audace +1, Esquive Instinctive

Réduction des dégâts 10/argent

ATTAQUE

Vitesse 10.5 m (7 cases)

Corps à corps rapière+1, +10 (1d6+2 [crit 18-20/x2]) ou morsure, +8 (1d6 + 1 + maladie fièvre des marais ET lycanthropie)

Distance dague, +8 (1d4 [crit 19-20/x2])

Attaques spéciales :

Attaque sournoise (3d6)

Transmission de la lycanthropie

(Ext) : JS Vigueur DD15 - maladie transmise uniquement par morsure

Fièvre des marais (Ext) : JS Vigueur

DD 16 ; incubation 1d3 jours ; fréquence 1/jour ; effet affaiblissement temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con ; guérison 2 réussites consécutives.

TACTIQUE

Pendant le combat : Abru se bat toujours sous forme hybride. Il évite de rester au contact, en utilisant ses talents de fuite rapide et d'attaque avec changement de position. Faire son mouvement complet en déplacement silencieux augmente la difficulté de 10.

Moral : Abru fuit dès qu'il a 10 pv ou moins. Il utilise son anneau pour se rendre invisible.

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 21, **Con** 19, **Int** 11, **Sag** 13, **Cha** 7

BBA +3; **BMO** +4; **DMD** +19

Dons : Arme de prédilection (rapière), Armure naturelle renforcée, Attaque en finesse, Rapide, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences : Acrobatie +14, Connaissance folklore local +8, Estimation +8, Escalade +9, Évasion +13, Discrétion +13, Natation +9, Perception +9, Sabotage +13

Particularités : Changement de forme (humain, hybride et rat sanguinaire par une action de mouvement ; métamorphose), Empathie lycanthropique (rats et rats sanguinaires), Entraînement Martial, Esquive Instinctive, Esquive totale, Odoat, Talents de voleur (attaque et changement de position, fuite rapide)

Langues : CommunÉquipement de combat : *potion de soins modérés* (2d8+3), un anneau avec deux sorts d'*invisibilité* (ce n'est pas un anneau de stockage de sorts), autre équipement : *rapière*+1, *armure de cuir*+1

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaque et changement de position (Ext) ; Une fois par jour, lorsqu'Abru porte

une attaque de corps à corps réussie contre une créature, il peut se déplacer sur une distance totale de 9 m sans provoquer d'attaque d'opportunité. Ce déplacement doit se terminer dans un espace adjacent à la créature touchée.

Audace (Ext) : Abru gagne un bonus de moral de +1 aux tests d'Acrobaties et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Fuite rapide (Ext) : Après une attaque réussie ou un test d'Escamotage réussi, Abru peut effectuer une action de retraite par une action de mouvement. Il ne peut pas se déplacer de plus de sa vitesse de déplacement de base au cours de cette retraite.

Conclusion

Les PJ peuvent comprendre qu'un piège leur a été tendu. Est-ce par les Faiseurs d'oubli ? S'ils ont réussi à capturer Abru vivant, ils peuvent apprendre, contre une petite somme, que Salsidur est à l'origine de leurs ennuis, par vengeance. Faire la paix avec le nobliau ne sera pas chose facile, vu les a priori de l'aristocrate...

Piéger les piègeurs

Introduction

Les PJ devraient être niveau 4 pour faire face aux Faiseurs d'oubli.

Les Faiseurs d'oubli ont un repaire dans des cavernes situées dans les falaises au bord de mer, à une journée en barque de la ville. La bande est composée d'une vingtaine de membres. Ce chapitre met en scène l'équipe qui effectue les cambriolages et les kidnappings. Aucune véritable cohésion ne s'est établie entre les membres de ce groupe d'intervention, si bien que les bandits préfèrent abandonner leurs alliés plutôt que de prendre le moindre risque.

Un noble a confié un diamant (valeur 2000 po) à Ranulf le tailleur pour le monter sur le bustier d'une robe de mariage destinée à sa fille. Le noble a affrété deux gardes

(Homme d'arme niv1 pv10) qui dorment dans l'échoppe du tailleur. Ranulf a besoin de quatre jours pour créer un vêtement totalement original, cousu et conçu autour de la gemme. Ranulf et sa famille sont très inquiets depuis que les PJ l'ont averti du danger des Faiseurs d'oubli. Mais sa réputation est en jeu car tout le monde va parler de cette robe pendant les mois qui viennent. Ils décident donc d'honorer la commande coûte que coûte et sont ravis que les PJ surveillent le magasin.

L'échoppe, située dans une maison mitoyenne, abrite la partie boutique avec l'exposition des vêtements et une arrière salle avec un atelier de travail. Elle comporte une porte à l'arrière, une porte à l'avant et quatre fenêtres. Un escalier mène à l'étage où trois pièces servent d'appartement à la famille du tailleur (quatre personnes). Les deux gardes sont attablés dans l'arrière boutique et jouent aux cartes. Le diamant va se trouver là, au centre des machines à tisser, pendant les quatre jours de la confection. Impossible de le déplacer avant la fin de la conception de la robe. Les gardes inspectent régulièrement portes et fenêtres.

Le plan des faiseurs d'oubli

Si les PJ n'étaient pas là, voilà ce qui se passerait : en pleine nuit, Sydion conduit un chariot (volé) et s'arrête à quelques pâtés de maison de la cible. Jilopex et Gag l'accompagnent, ce dernier est caché dans le chariot. Ils observent les alentours pour être sûrs de ne pas être dérangés. Un deuxième groupe composé de Sur, Sou et Souffleur arrive par leurs propres moyens à la boutique. Sur boit une potion de *silence* et se rend à la porte arrière. Elle la crochète et fait signe à Sou et Souffleur de venir. Elle ouvre alors brusquement la porte et →



Le gaz de l'oubli

Toute personne qui inhale le gaz doit réussir un jet de Vigueur DD 20 ou être « étourdie » pendant 1d6+2 rounds et **oublier les 1d6 minutes précédentes**.

Dans le chariot en course...

Les armes de taille grande sont inutilisables vu le peu d'espace disponible.

Un test d'Acrobaties DD10 est nécessaire pour pouvoir agir. Une personne ratant son test d'équilibre est considérée comme prise au dépourvu !

On bénéficie d'un abri partiel.

Des PJ peuvent sauter sur le chariot durant sa course (test d'Acrobaties DD 15 ou plus).

Souffleur tire sur les deux gardes pour les endormir. Puis Souffleur récupère ses fléchettes et se met à compter tandis que Sou et Sur prennent tout ce qu'ils peuvent (le diamant et des vêtements). Arrivé à 30, Souffleur fait signe à ses acolytes et administre le gaz d'oubli avec un vaporisateur dans les narines des gardes. Les trois sortent du magasin. Sur verrouille la porte puis ils s'en vont au chariot déposer le butin. Souffleur part avec le chariot vers le port, avec Gag et le magot cachés sous les bâches. Là, ils prennent la barque conduite par Giston pour s'en retourner au repaire. Sur et Sou dorment en ville. Les deux gardes se réveillent ayant eu l'impression de s'être assoupis et ne se souvenant de rien. Dès leur inspection, ils découvrent qu'un vol a été commis sous leur nez.

La course-poursuite

Les PJ peuvent créer divers stratagèmes pour capturer les Faiseurs d'oubli. Toutes les informations sur

les brigands sont fournies ci-dessous pour vous laisser improviser la scène comme bon vous semble. Nous vous proposons toutefois de jouer l'affaire comme une course-poursuite, pimentée d'une série d'événements pour qu'elle soit mémorable et endiable.

Position des hommes sur le chariot au départ

Sydition conduit. Jilopex, assis à sa droite, est armé d'un arc court et d'un cimeterre. Il possède deux sacoches immobilisantes. Dans le chariot, trois tonnelets d'alcool fort sont cachés avec Gag sous une bâche. Le chariot est tiré par deux chevaux lourds. Pour simplifier, le chariot a une vitesse de déplacement de 18 m (soit 54 m par round « en pleine course »). Il fait 2 cases de large (3 m) et 3 de longs (4,50 m), places avant incluses.

L'action débute quand Souffleur remarque quelque chose d'anormal avant d'arriver à la boutique. Sou-dain, il court et saute dans le chariot

Rue devant la boutique



Autre bâtiment

1 case = 1.5m

Rue à l'arrière de la boutique

Autre bâtiment

Autre bâtiment

Position de départ
du chariot



en demandant à Sydion de partir. Aux PJ de commencer la poursuite ! Sou et Sur s'enfuient de leur côté.

Événements !

- Un groupe de gardes surgit au bout de la rue que descend le chariot – Sydion réussit l'exploit de faire tourner le chariot dans une rue perpendiculaire. Les gardes poursuivent le chariot, qui fait le tour d'un groupe de maisons et revient dans la rue principale dans l'autre direction, droit sur les PJ encore présents dans la rue !

- Un mendiant énervé par le vacarme vient se mettre au milieu de la route pour voir ce qu'il se passe : si personne n'agit, il va se faire écraser par le chariot. Il faut avoir l'initiative et réussir un jet d'attaque (CA 10) pour pousser le pauvre bougre. Sans l'initiative, il faut réussir un test d'Acrobaties DD 15 pour ceux à moins de 6 m (4 cases) du gars. Pendant ce temps, Souffleur et Jilopex tirent sur tout ennemi en vue. Un soldat à cheval arrive et descend de son cheval pour aider le mendiant. Un test de Diplomatie ou de Bluff DD 10 le convainc de prêter son cheval.

- Souffleur pousse un tonnelet sur les poursuivants (PJ ou gardes doivent faire un test d'Acrobaties DD10).

- Jilopex lance une sacoche immobilisante.

Dès qu'un PJ atterrit sur le chariot, Gag surgit de sous la bâche et engage le combat.

- Le chariot tourne brusquement et le PJ risque de basculer s'il rate un test d'Acrobaties DD15. Un test de Force DD 10 permet de se maintenir accroché à condition pour le PJ de lâcher ce qu'il tenait dans une main et de se déplacer désormais au quart de sa vitesse. Gag profite de la situation pour essayer de le pousser.

- Le chariot passe tout près d'une enseigne. Un PJ debout peut se cogner (test d'Acrobaties DD 10 pour éviter 1d6 points de dégâts non létaux).

- Souffleur vaporise le gaz de l'oubli sur le PJ. Si celui-ci rate son jet de Vigueur (DD 20), étourdi, il est projeté hors du chariot. Il se réveillera plus tard en se demandant ce qu'il fait là...

Arrivée près du port

- Souffleur allume une mèche au niveau d'un des tonnelets et le jette contre un entrepôt – Les PJ ont deux rounds pour l'éteindre avant qu'il n'explode, mettant feu à l'entrepôt.

- Une roue du chariot se brise. Tout le monde est projeté à terre (Acrobatie DD 10 pour éviter 2d6 points de dégâts non létaux). Un PJ mal en point arrive par chance sur un tas de sable sans dommage. Les gardes sur le port se sjetent à l'eau pour éviter les chevaux.

- Pour les retardataires, un garde signale que le chariot se dirige vers le port. Il indique un raccourci

Une fois le chariot arrivé au port, les Faiseurs d'oubli se précipitent vers une barque où Giston s'apprête à partir – ils sautent dans la barque et rament comme des fous. Des PJ peuvent sauter dans la barque. Le gang essaye alors de les jeter à la mer.

Les PJ peuvent prendre d'autres barques pour les poursuivre. On se tire dessus. Une fois en dehors du port, il faut réussir des tests de Profession (Navigation) DD 20 pour éviter les rochers, ce qui n'est pas évident de nuit. Giston connaît bien le coin et peut se permettre de naviguer sans lumière. Les Faiseurs d'oubli disposent de rames magiques qui permettent d'avancer au double du mouvement normal ! Dans de telles conditions, si les bandits parviennent à la barque, jouez un peu la poursuite sur l'eau mais considérez qu'ils devraient échapper à leurs poursuivants. →

Petits conseils au MJ

Une course-poursuite est intéressante si tous les PJ participent. Adaptez les jets de dés/événements afin de maintenir la poursuite. Par exemple considérez comme réussis certains jets de sauvegarde du conducteur du chariot ou des chevaux contre des sorts de *sommeil*, *immobilisation des personnes*, etc. De plus, la visibilité est réduite : les rues possèdent des lanternes mais on n'y voit pas comme en plein jour. Ensuite, la réussite de cette scène tient à votre capacité à jouer correctement les capacités nombreuses de ce gang des Faiseurs d'oubli. Prenez donc le temps de bien lire et de bien étudier chaque PNJ et ses possibilités. La rencontre n'en sera que plus difficile et donc amusante pour vos joueurs.

L'équipe des cambrioleurs

Gag

FP5

Le crâne rasé, les yeux bleus, Gag (1.79 m, 75 kg, 24 ans) est vêtu d'un kimono de laine noire et rouge. Il est un membre de la confrérie de la mante écarlate, une confrérie secrète qui associe les talents de sorcellerie aux pouvoirs du corps parfait. Ses rites et ses objectifs sont mystérieux. Aucun signe particulier ne permet d'identifier cette secte. Ils ont un code pour communiquer entre eux. Gag passe son temps avec Souffleur, le seul avec qui il s'entend bien. Il veut perfectionner ses techniques de combat à travers les actions du gang.

Citation : « *Soyons clair, tu seras mon prisonnier.* »

Humain (m) Transmutateur 2 Moine 3
Humanoïde de taille M, AL LM
Init +10 ; **Sens** Perception +10

DÉFENSE

CA 22, contact 18, pris au dépourvu 14 (+6 Dex, +2 Sag, +4 armure de mage), Expertise du combat
pv 38 (DV 2d6+4 + 3d8+6)

Réf +9, **Vig** +5, **Vol** +8 (+2 contre enchantements), Esquive totale

ATTAQUE

Vitesse 12 m (8 cases)

Corps à corps : poing avec gant de combat, +8 (1d6+4)

Ou déluge de coups, +6/+6 (1d6+4)

Distance +9

Attaques spéciales :

Coup étourdissant (3/j - Vigueur DD 14)

Poing télékinétique (4/j - attaque de contact à distance +8, 1d4+1 dégâts)

Sorts de transmutateur (NLS 2, DD 11+Niveau du sort, Test de concentration 1d20+3, +7 avec magie de guerre)
1er (4/jour) - *armure de mage**, *contact glacial**, *corde animée**, *glisse*, *rayon affaiblissant** (1d6+1) ;

0 (à volonté)- *tours de magie : détection de la magie, illumination, lumière, manipulation à distance*

* sorts habituellement mémorisés

Ecoles opposées : abjuration, enchantement

TACTIQUE

Avant le combat. Gag a bu une *potion de force du taureau et de grâce féline*, il bénéficie de son sort d'*armure de mage*. Ces changements sont déjà intégrés dans ses caractéristiques

Pendant le combat. Gag reste caché et surgit de dessous les bâches dès qu'un adversaire est monté dans le chariot. Il attaque ceux présents en les étourdissant ou en les faisant tomber du chariot. Il peut aussi utiliser sa corde et ses sorts pour capturer son ennemi. Face à un adversaire costaud, il lance son sort *rayon affaiblissant*.

Moral. Gag va tout faire pour gagner le combat mais il se retire dès qu'il a moins de 10 pv.

CARACTÉRISTIQUES

For 13 (17), **Dex** 18 (22), **Con** 13 (14), **Int** 13, **Sag** 15, **Cha** 10

BBA +3 ; **BMO** +7 (+9 en lutte) ; **DMD** +22 (+24 en lutte)

Dons : Arme de prédilection (mains nues), Attaques réflexes, Coup étourdissant, Écriture de parchemin, Expertise du combat, Magie de guerre, Science de l'initiative, Science de la lutte

Compétences : Acrobaties +14, Art de la magie +7, Connaissances (mystères) +6, Discrétion +14, Évasion +13, Natation +8, Perception +10

Langues commun

Particularités : Esquive totale, Sérénité.

Équipement de combat *Corde d'escalade*, *Potion de Soins Légers* (1d8+1), *Potion d'endurance de l'ours* (niv3), Parchemin avec le sort de *corde animée* (niveau 1), *Gants de combat* (objet fétiche) qui lui confèrent +1 au toucher et aux dégâts en combat à main nue (valeur 2000 po).

CAPACITÉS SPÉCIALES

Amélioration physique (Mag) : Gag acquiert un bonus d'altération de +1 à une de ses valeurs de caractéristiques physiques (Force, Dextérité ou Constitution) lorsqu'il prépare ses sorts.

Coup étourdissant : En plus des dégâts

habituels, le Coup étourdissant oblige tout adversaire à faire un jet de Vigueur (DD 14). S'il rate, il est étourdi jusqu'au début de son prochain tour. Un personnage étourdi ne peut pas entreprendre d'action, perd son bonus de Dextérité à la CA et subit un malus de -2 à la CA. Gag peut porter trois Coups étourdissants par jour, mais pas plus d'une fois par round.

Pacte magique : Gag possède un objet fétiche (gant de combat) qui lui permet de lancer une fois par jour un sort de son grimoire sans pouvoir le modifier.

Poing télékinétique (Mag) : Par une action simple, quatre fois par jour, Gag peut envoyer un poing télékinétique frapper une cible distante de 9 m (6 cases) en réussissant une attaque de contact à distance. Le poing télékinétique inflige 1d4+1 points de dégâts de type contondant.

Giston

FPI/2

Connaissant par cœur la région maritime, il a été embauché par Couar et ne s'intéresse qu'à l'argent.

Humain (m) roublard 1

Humanoïde de taille M, **AL** CN

Init +2 ; **Sens** : Perception +5

DÉFENSE

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 12 (+2 Dex, +2 armure, +1 Esquive),

pv 8 (1d8)

Réf +4, **Vig** +0, **Vol** +1

ATTAQUE

Vitesse 9 m (6 cases)

Corps à corps : masse, +1 (1d6+1)

Distance : arc court, +3 (1d6 [crit 20/x3])

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

CARACTÉRISTIQUES

For 13, **Dex** 14, **Con** 11, **Int** 9, **Sag** 12, **Cha** 9

BBA +0 ; **BMO** +1 ; **DMD** +14

Dons : Esquive, Talent (profession [navigateur])

Compétences : Acrobaties +6, Artisanat (Pêche) +3, Discrétion +6, Escalade +5, Linguistique +3, Natation +5, Perception +5, Profession (navigateur) +10 (inclue un bonus de 2 pour son histoire)

Langues commun, langage secret des marins

Particularités : Recherche de pièges

Équipement de combat : potion de soins légers (1d8+1), sacoche immobilisante ; autre équipement : masse, arc court avec 20 flèches

Jilopex

FPI

Jilopex (1,80 m, 85 kg, 22 ans) est le fanatique d'un Dieu maléfique.

Humain (m) guerrier 2

Humanoïde de taille M, **AL** LM

Init +1 ; **Sens** Perception -1

DÉFENSE

CA 19, contact 11, pris au dépourvu 18 (+1 Dex, +6 armure, +2 écu),

pv 20 (2d10+2)

Réf +1, **Vig** +4, **Vol** -2

Capacités défensives : Courage +1

ATTAQUE

Vitesse 6 m (4 cases)

Corps à corps : cimeterre de maître, +7 (1d6+3 [crit 18-20/x2])

Distance : arc court, +3 (1d6 [crit 20/x3])

Attaque spéciales : Attaque en puissance +6 (1d6+5)

TACTIQUE

Pendant le combat : Jilopex tire sur tout poursuivant à l'arc court (appliquer un malus suivant la distance et les secousses). Il utilise une sacoche immobilisante quand il passe à proximité d'un adversaire

Moral : Il n'a pas peur de mourir.

CARACTÉRISTIQUES

For 16, **Dex** 13, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 7, **Cha** 6

BBA +2 ; **BMO** +5 ; **DMD** +16

Dons : Arme de prédilection (cimeterre), Athlétisme, Attaque en puissance, Combat aveugle

Compétences Artisanat (pêche) +4, Escalade +10*, Natation +10*, Perception -1
*Son équipement inflige un malus de -6 aux tests.

Langues : commun

Équipement de combat : *potion de soins légers* (1d8+5), *potion de force de taureau* (niv3) ; autre équipement : cotte de maille de maître, cimeterre de maître, écu de bois, arc court, 50 flèches. →

Souffleur

FP4

Souffleur (1. 66m, 65 kg, 23 ans) a le visage anguleux, rasé de très près, des cheveux noirs et des yeux bruns. Surnommé ainsi pour sa spécialité à la sarbacane, il souhaite devenir un assassin professionnel. Son but est de se faire connaître afin d'être recruté par une guilde d'assassins. Il peut faire disparaître sa sarbacane, grâce à son gant magique, pour paraître désarmé.

Citation : « pff... »

Humain (f) guerrier 1 roublard (empoisonneur) 3

Humanoïde de taille M, **AL** LM

Init +4 ; **Sens** Perception +6

DÉFENSE

CA 18, contact 14, pris au dépourvu 14 (+4 Dex, +4 armure)

pv 39 (3d8+12+1d10+4)

Réf +7, **Vig** +7, **Vol** +0, Esquive totale

ATTAQUE

Vitesse 9 m (6 cases)

Corps à corps : dague, +3 (1d4 [19-20/*2] + venin d'araignée)

Distance : sarbacane, +7 (1+poison Fungis), ou dague, +7 (1d4 [19-20/*2]), Tir à bout portant

Attaques spéciales :

Attaque sournoise (+2d6)
Tir rapide sarbacane, +5/+5 (1+poison Fungis)

TACTIQUE**Avant le combat :**

Avant le combat, il a bu une potion d'endurance de l'ours.

Ces changements sont déjà

intégrés dans ses caractéristiques

Pendant le combat : Souffleur tire à la sarbacane. Il utilise les tonnelets dans le chariot pour les faire rouler sur les poursuivants ou s'en servir de bombe.

Moral : Il combat jusqu'à 10 pv et fait tout pour éviter la capture.

CARAC.

For 10, **Dex** 18, **Con** 14(18), **Int** 12, **Sag** 8, **Cha** 9

BBA +3 ; **BMO** +3 ; **DMD** +17

Dons : Arme exotique (sarbacane), Tir à bout portant, Tir de loin, Tir rapide

Compétences : Acrobaties +11, Artisanat (Alchimie) +6 (+8 pour les poisons), Déguisement+6, Discrétion +11, Escalade +6, Estimation +5, Évasion +10, Linguiste +7, Perception +6, Natation +5, Sabotage +11

Langues : commun

Particularités : Esquive totale, Maître empoisonneur, Talent d'empoisonnement rapide, Utilisation des poisons

Équipement de combat : une ceinture où sont ses 15 dards et ses 3 dagues empoisonnés, Élixir de nage, *Potion de Soins Modérés* (2d8+3), *élixir de déplacement furtif*, 2 fumigènes, 2 sacoches immobilisantes, 1 antidote, 2 doses de gaz de l'oubli (dans un vaporisateur), 2 doses d'un gaz à base de blu whinis (Vigueur DD 12 pour ne pas dormir pendant 3d6 minutes) ; Autre équipement : *armure de cuir cloutée* +1, *gant de rangement*, 5 dagues normales, sarbacane avec 10 dards normaux

CAPACITÉS SPÉCIALES

Empoisonnement rapide (Ext) Souffleur peut appliquer du poison sur une arme par une action de mouvement.

Poisons :

• *Fungis* (Poison à base de champignons cultivés par les Faiseurs d'oubli, mis sur les dards) Type poison, injection ; JdS Vigueur (DD 13) Fréquence 1/round pendant 2 rounds Effet initial : étourdi pendant 1 round ; Effet secondaire : étourdi pendant 2d4 rounds ; Guérison : 1 JS réussi.

• *Venin d'araignée* (sur les dagues) Type poison, injection ; JdS Vigueur (DD 14) Fréquence 1/round pendant 4 rounds Effet 1d2 Force ; Guérison : 1 JS réussi.



Souffleur

Utilisation des poisons (Ext) : Souffleur est formé à l'utilisation des poisons et ne peut jamais s'empoisonner par accident lorsqu'il applique un poison sur une arme.

Sou

FPI

Sou (1.71 m, 63 kg, 17 ans) désire l'argent facile, la vie de château et les excitations que l'on connaît en bravant les interdits. Sou veut vivre vieux et évite tout contact au corps à corps.

Humain (m) roublard 2
Humanoïde de taille M, **AL** CN
Init +3 ; Sens Perception +5

DÉFENSE

CA 16, contact 14, pris au dépourvu 12 (+3 Dex + 2 armure, +1 Esquive)

pv 14 (2d8+2)

Réf +6, **Vig** +3, **Vol** +0, Esquive totale

ATTAQUE

Vitesse 9 m (6 cases)

Corps à corps dague de maître, +0 (1d4-2 [19-20/*2])

Distance arc court, +4 (1d6 [crit 20/x3])
Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

Pouvoirs magiques : 3/j *manipulation à distance* (comme le sort NLS 2)

TACTIQUE

Pendant le combat : Il se positionne pour tirer tout en bénéficiant de son attaque sournoise. Rester à couvert ou hors de portée est son leitmotiv.

Moral : Il recule dès qu'un ennemi est au contact. Il utilise ses parchemins pour fuir.

CARACTÉRISTIQUES

For 7, **Dex** 17, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 13

BBA +1; **BMO** -1; **DMD** +13

Dons : Esquive, Vigueur Surhumaine

Compétences : Acrobatie +8, Déguisement +6, Discrétion +8, Escalade +3, Évasion +8, Perception +5, Psychologie +5, Sabotage +8, Utilisation des objets magiques +6

Langues : commun

Particularités : Esquive totale, Recherche de pièges, Talent de magie mineure

Équipement de combat : Parchemin avec les sorts *Armure de Mage*, *Invisibi-*

lité, *Retraite expéditive*; *Potion de soins légers* (1d8+4), 2 *Élixirs d'acuité visuelle*; Autre équipement : arc court avec 20 flèches, cuir de maître, dague de maître, kit de déguisement

CAPACITÉS SPÉCIALES

Magie mineure (Mag) : Sou gagne la capacité de lancer trois fois par jour un sort de niveau 0 de la liste des sorts de magicien. Il connaît *manipulation à distance*.

Sur

FPI

Sur (1.64 m, 48 kg, 17 ans) partage les mêmes idées que Sou, son compagnon.

Humain (f) roublard 2
Humanoïde de taille M, **AL** CN
Init +4 ; Sens Perception +4

DÉFENSE

CA 16, contact 14, pris au dépourvu 12 (+4 Dex + 2 armure)

pv 12 (2d8+2)

Réf +7, **Vig** +1, **Vol** -1, Esquive totale

ATTAQUE

Vitesse 9 m (6 cases)

Corps à corps : dague de maître, +2 (1d4 [19-20/*2])

Distance : arc court, +5 (1d6 [crit 20/x3]), Tir à bout portant

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

TACTIQUE

Avant le combat : Elle a bu sa potion de *grâce féline* et de *silence*. Ces changements sont déjà intégrés dans ses caractéristiques

Pendant le combat : Elle se positionne hors de portée adverse pour tirer à l'arc.

Moral : Elle utilise un fumigène pour couvrir sa fuite. Elle préfère se rendre plutôt que de prendre des coups.

CARACTÉRISTIQUES

For 11, **Dex** 14 (18), **Con** 13, **Int** 11, **Sag** 9, **Cha** 16

BBA +1; **BMO** +1; **DMD** +13

Dons : Tir à bout portant, Tir de précision

Compétences : Acrobatie +9, Discrétion +9, Escalade +5, Estimation +5, Linguiste +5, Perception +4, Représentation (scène) +9, Sabotage +9

Langues : commun



Particularités : Esquive totale, Recherche de pièges, Talent d'équilibriste
Équipement de combat : 2 *Elixirs de discrétion instinctive*, *Potion de soins légers* (1d8+4), fumigène (2) ; Autre équipement : cuir de maître, dague de maître, kit d'escalade, outils de voleur de maître, arc court avec 30 flèches.

CAPACITÉS SPÉCIALES

Équilibriste (Ext) : Ce talent permet à Sur d'utiliser la compétence d'Acrobaties pour se mouvoir sur des surfaces étroites à sa vitesse normale sans pénalité. De plus, le roublard n'est pas pris au dépourvu alors qu'il se déplace sur une surface étroite.

Sydion

FPI

Sydion (1.65 m, 60 kg, 33 ans) est un spécialiste de la conduite de chariots. Il peut faire des changements de direction brusque et passer très vite dans des endroits escarpés. Son rêve est d'avoir son propre ranch.

Humain (m) roublard (cocher) 2

Humanoïde de taille M, AL N

Init +2 ; **Sens** Perception +0

DÉFENSE

CA 15, contact 12, pris au dépourvu 13 (+2 Dex, +3 armure),

pv 22 (2d8+4+2)

Réf +5, **Vig** +2, **Vol** +2, Esquive totale

ATTAQUE

Vitesse 9 m (6 cases)

Corps à corps : dague, +2 (1d4+1 [crit 19-20/x2])

Distance +3

Attaques spéciales : attaque sournoise (+1d6)

TACTIQUE

Pendant le combat : Sydion maintient le contrôle du chariot

Moral : Il fuit dès qu'il est à 10 pv, sauf si ses « camarades » l'en empêchent

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 14, **Con** 15, **Int** 10, **Sag** 10, **Cha** 14

BBA +1 ; **BMO** +2 ; **DMD** +14

Dons : Combat monté, Talent (Conducteur de chariot), Volonté de fer

Compétences : Acrobaties +7, Connaissances (folklore local) +5, Discrétion +7, Dressage +7, Équitation +7, Natation +5, Perception +5, Profession (Conducteur d'attelage) +8 (+12 incluant ses capacités spéciales), Sabotage +4

Langues : commun

Particularités : Conduite sportive, Esquive totale, Spécialiste de la fuite

Équipement de combat : 2 *potion de soins légers* (1d8+1) ; **Autre équipement** : cuir clouté de maître, dague

CAPACITÉS SPÉCIALES

Conduite sportive (Ext). Quand Sydion conduit son chariot, le DD de ses tests de conduite est réduit de 2, la vitesse maximale augmente de 3 mètres (2 c) et l'accélération augmente de 1,50 m (1 c)

Spécialiste de la fuite (Ext). Sydion ajoute Dressage, Équitation et Vol à ses compétences de classe et gagne un bonus de +2 aux tests pour conduire un véhicule.

La suite

Suivant la réussite de l'opération, offrez une récompense monétaire aux PJ de la part de la guilde des marchands.

Les PJ ont compris le *modus operandi* des Faiseurs d'oubli. S'ils ont récupéré la fiole de gaz ou en ont vu les effets, les héros savent désormais que les brigands disposent effectivement d'une arme redoutable. Pourtant, l'amnésie des PJ porte sur une durée de trois mois alors que les effets du gaz se limitent à quelques minutes. Beaucoup de questions restent en suspens. Évidemment, si les PJ ont réussi à capturer vivant un des brigands, ils pourront en apprendre beaucoup plus. Mais, qu'ils aient fait un prisonnier ou non, la prochaine étape sera d'entrer dans leur repaire... La suite dans *Casus Belli*#15

Dernier interlude

Le fil 2/2

Un message

Les PJ reçoivent par un coursier le message suivant: « *Vous avez une chose qui m'appartient. Rendez-vous demain soir aux Trois Rivières et nous discuterons du prix* ». Assurez-vous que ce message arrive quelques jours après la victoire des PJ sur les Faiseurs d'oubli. S'agit-il d'un message de leur chef ?

Le coursier, un jeune homme d'une quinzaine d'années, reste près des PJ au moment où il leur donne le message. Excité, il leur demande s'ils font partie de la « *bande* ». La bande des Faiseurs d'oubli ? Non : la personne qui a payé le coursier portait une robe de bure noire avec un symbole blanc dessiné au niveau de la poitrine. Le jeune homme a déjà vu plusieurs fois des personnes portant le même « *costume* » entrer dans une maison, pas loin de chez lui ! Intrigué, il se demande si les PJ font partie de la secte... Interrogé sur le sujet, il donne la localisation et les dates (un soir par semaine) de leurs rendez-vous... Il peut dessiner le symbole aux PJ : une sorte d'hexagone avec une croix qui le traverse.

Laissez les PJ aller au rendez-vous mentionné sur le message. Mettez la pression à chaque fois que la porte s'ouvre, laissant croire que les Faiseurs d'oubli débarquent en force. Mais personne ne les aborde. Les PJ n'ont plus qu'à se rendre à un des rendez-vous de l'étrange secte.

Clarifions

Le message fait référence à la tapisserie avec le fil magique, que les PJ ont peut-être acquise dans le scénario 3 (Interludes *le fil 1*).

Ce fil appartient à des aranéas, des araignées très intelligentes capables de prendre une forme humanoïde (*Bestiaire 2* p.36). Il leur a été volé et Akkakas, un des leurs qui vit en ville, doit le récupérer. Métamorphosé sous forme humaine, Akkakas apprend durant son enquête que le fil est dorénavant en possession d'une bourgeoise qui brode une magnifique tapisserie (cette dernière n'a aucune idée des pouvoirs du fil). Il soudoie Justum, un des serveurs de cette dame pour qu'il vole la tapisserie. Un rendez-vous a été donné, mais ce sont les PJ qui arrivent les premiers sur le lieu. La suite, vous la connaissez. Akkakas a suivi discrètement les PJ pour savoir où ils vivent.

Akkakas n'est pas pressé de trouver le fil. Ses frères ignorent qu'il a développé une certaine mégalomanie. Il a fondé un culte secret basé sur sa personne (un être araignée tissant soi-disant la toile du destin !). La vingtaine des fidèles est composée d'idiots, d'adolescents bourgeois cherchant un peu d'excitation ou un avenir glorieux sans effort... Chacun possède une robe de bure noire avec une toile argentée en « *insigne* » placée au niveau du cœur. Les rendez-vous ont lieu une fois par semaine dans la maison que possède Akkakas, payée par ses fidèles. On devient membre du culte par parrainage et après approbation d'Akkakas.

Le culte est fondé sur la croyance en une déité du destin, une créature mi-homme, mi-araignée (comme un aranéa sous forme hybride). Elle pourrait influencer positivement le destin de ses fidèles. Akkakas joue le rôle de grand prêtre. Il fait croire qu'il était humain et a bénéficié de la bénédiction de sa déesse pour changer de forme ! Il promet aux fidèles un avenir sûr s'ils « *s'investissent* » dans leur foi. →

▶ Ses frères aranéas s'impatientent et Akkakas reprend sa tâche à contre-cœur. Il pense pouvoir négocier et confie un message à remettre aux PJ par un des membres du culte. Mais ce dernier le donne à un coursier et, qui plus est, en costume pour ne pas être reconnu (bonjour la discrétion) ! Pas de chance...

Akkakas est venu au rendez-vous mais n'a pas osé aborder les PJ (sans doute impressionné par des PJ très tendus). Sous apparence humaine il s'agit d'une personne svelte, de taille moyenne, à la peau très pâle, cheveux noirs et aux grands yeux noirs, presque globuleux. Il porte des vêtements de luxe, sauf durant les cérémonies (où il utilise une robe facile à enlever lors de son changement d'apparence).

Le lieu de culte

La résidence d'Akkakas est une maison d'un étage. Le rez-de-chaussée comprend cuisine, cellier et salle à manger. Le premier étage comporte deux chambres et un bureau. L'ensemble est poussiéreux et couvert de toiles d'araignées ! Akkakas compte utiliser ce lieu ultérieurement. Les seules traces de pas mènent de l'entrée vers la cave. La maison est connue pour être la demeure d'un marchand assez riche et rarement présent.

De l'extérieur, une porte mène directement à la cave via un escalier. Dans la cave, une porte dérobée (Perception DD20) permet d'accéder à une ancienne salle de contrebande, aménagée par Akkakas en lieu de culte.

Des bancs sont alignés dans cette grande pièce, faisant face à un pupitre surélevé. Entre les bancs et le pupitre est dessiné au sol un pentacle argenté. Des tentures noires couvertes de toiles d'araignée couvrent les murs. Des torchères à la flamme argentée éclairent la pièce.

Dans cette pièce ont lieu les prêches et les cérémonies (toujours avec une quête) qui se terminent par des « fausses prédictions ». Derrière les tentures du fond sont cachées deux issues.

La première mène vers le lieu de repos d'Akkakas, couvert d'une grande toile. L'un des murs est caché par une tenture. Derrière la tenture se trouve une penderie. Différents costumes y sont accrochés, dont des tenues de cérémonie. Akkakas adore porter des vêtements de luxe et paraître important dans la société humaine. Chaque ensemble vaut dans les 75 po, pour un total de 750 po. On trouve dans la toile des excréments et des déchets de nourriture (rats, etc.)

La seconde issue mène vers une salle de stockage contenant des ballots de soie noire (six à 100 po pièce) et quatre robes du culte.

Intervention des PJ

Si les PJ entrent dans la salle secrète en journée, ils surprennent Akkakas. Prenant peur, il les attaque.

Mais nous vous proposons plutôt de faire participer les PJ à une cérémonie !

Deux heures avant la séance, un acolyte est posté derrière la porte qui mène à la cave. Il laisse entrer quiconque portant une robe du culte. Les PJ, en surveillance, voient un membre du culte frapper à la porte de derrière, le visage couvert en grande partie par sa capuche. On le jauge par un œil de bœuf (sans demander de mot de passe), puis la porte s'ouvre.

Soudain, des personnes habillées en robe sortent (leur nombre est identique à celui des PJ...) Ils partent chercher au port une cargaison de rhum, que compte utiliser le grand prêtre pour fêter un grand événement. Les PJ peuvent intercepter ces personnes (considérez-les comme des Hommes d'armes 1, pv 8). Les prisonniers disent tout ce qu'ils

savent sur le culte sans difficulté. En mettant les robes, les PJ peuvent tromper le gardien à la porte et entrer.

Quand les PJ entrent, différentes personnes sont déjà assemblées pour la cérémonie du soir. Akkakas s'apprête à simuler une communion avec le Dieu du Destin. S'ils laissent la cérémonie se dérouler, Akkakas fait semblant de rentrer en communion avec la déesse. Après avoir psalmodié diverses vérités universelles, il s'entoure d'une aura lumineuse qui se met à scintiller. Des murmures incompréhensibles semblent provenir de toute la pièce (Akkakas a lancé un sort d'*image imparfaite* pour les effets spéciaux – un test d'Art de la magie DD17 permet de le comprendre). Le maître de cérémonie commence petit à petit à prendre sa forme naturelle.

Sous forme naturelle, il ressemble à une grosse araignée. Deux mandibules jaillissent de l'avant de son corps, sous lesquelles poussent deux bras fins d'une soixantaine de centimètres de long. Chaque bras s'achève par un pouce à deux articulations et quatre doigts aux nombreuses phalanges.

Akkakas annonce alors qu'une personne va bénéficier de la lumière du destin ! Il désigne une personne au hasard, qui peut être un PJ, à votre convenance. À cette personne, il fait une prédiction qui peut être facilement interprétée (Exemple : avec persévérance et par des actions judicieuses, tu arriveras cette année à obtenir la situation que tu souhaites). Ensuite, il fait un sermon et une obole est demandée à tous (la coupole est déplacée avec le sort *manipulation à distance*). Enfin, les personnes quittent le lieu.

Les PJ devraient s'attarder pour s'expliquer avec Akkakas...

En cas de combat

Akkakas crie pour avertir son araignée de phase qui attaque le round

suivant. Il utilise sa toile pour maintenir ses ennemis à distance.

Araignée de phase pv61 Bestiaire p.19

L'araignée suit une tactique classique : elle se positionne dans le plan Etheré près de sa proie. Au round suivant elle repasse dans le plan Matériel et la mord, avant de se replier dans le même round dans le plan Etheré.

Ahhajahas FP6

Aranéa (m) avec 2 niveaux supplémentaires
Créature magique de taille M, **AL N**
Init +7 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c), vision nocturne, Perception +11

DÉFENSE

CA 21, contact 13, pris au dépourvu 18 (+3 Dex, +4 Naturelle, +4 armure de mage)

pv 81 (DV 7d10+21)

Réf +8, **Vig** +8, **Vol** +5

ATTAQUE

Vitesse 15 m (10 cases), escalade 9 m

Corps à corps : morsure, +8/+3 (1d6+1+poison)

Distance +10

Attaques spéciales : toile (+8 à distance, DD 16, 5 pv)

Sorts d'enchanteurs (NLS 7, DD 13+niveau du sort, Concentration 1d20+10)
3^{ème} (4/jour) — *déplacement, sommeil profond*

2^{ème} (7/jour) — *image imparfaite, invisibilité, rayon ardent*

1^{er} (7/jour) — *armure de mage, charme personne, cri perçant, déguisement, projectile magique*

0 (à volonté) — *détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, manipulation à distance, message, prestidigitation, son imaginaire*

TACTIQUE

Avant le combat : Akkakas a en permanence un sort d'*armure de* →



Ahhajahas

mage actif. S'il en a le temps, il lance *déplacement*.

Pendant le combat : S'il est invisible, il utilise une image de lui, quittant le lieu, pour leurrer les PJ. L'aranéa charme un adversaire pour qu'il stoppe le combat et empêche les autres de l'attaquer. Il endort les guerriers et concentre ses sorts infligeant des dégâts sur un mage.

Moral : Mis en danger, Akkakas se rend invisible et fuit par le plafond vers l'entrée de la cave.

CARACTÉRISTIQUES

For 12, **Dex** 16, **Con** 16, **Int** 14, **Sag** 13, **Cha** 16

BBA +7 ; **BMO** +8 ; **DMD** +21

Dons : Armure naturelle supérieure, Attaque en finesse, Dispense de composantes matérielles, Science de l'initiative, Volonté de fer

Compétences : Acrobatiew +13, Art de la magie +7, Connaissancew (mystèrew) +6, Discretion +11, Escalade +8, Perception +11

Langues : commun, sylvestre

Particularités : changement de forme (humanoïde ; modification d'apparence)

Équipement de combat : 2 potions de soins modérés (2d8+3)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Changement de forme (Sur) Une aranéa peut prendre la forme d'un humanoïde ou d'un hybride humanoïde-araignée de taille P ou M. Sous forme humanoïde, elle ne peut pas utiliser ses attaques de morsure, de toile et de poison. Sous forme hybride, elle ressemble à un humanoïde doté de crocs d'araignée et de filières généralement placées au sommet de son dos. L'aranéa conserve ses attaques de morsure, de toile et de poison sous cette forme et elle peut utiliser des armes et porter une armure. Sous forme humanoïde ou hybride, sa vitesse est de 9 mètres (6 c) et elle ne possède pas de vitesse d'escalade.

Poison (Ext) : Morsure - blessure ; JS Vigueur DD16 ; fréquence 1/round pendant 6 rounds ; effet affaiblissement temporaire 1d3 For ; guérison 1 réussite.

Si les PJ sont en difficulté, arrangez vous pour qu'Akkakas les endorme

ou les capture dans ses toiles pour les interroger.

En cas de négociation

Découvert dans son antré secrète, Akkakas a peur. Les PJ doivent montrer des signes de bonne volonté pour qu'il n'attaque pas. Ils ont peut-être déjà fait le lien entre le fil d'araignée magique et Akkakas. Sinon, ce dernier leur demande de lui rendre ce fil. Il est prêt à donner ses six ballots de soie pour acheter le fil, surtout si les PJ promettent de ne rien dire sur sa petite activité...

Si les PJ n'ont pas le fil, la négociation s'arrête là, sauf s'ils le cherchent pour lui.

Par contre, savoir à quoi sert le fil est une autre paire de manches, car Akkakas ne veut pas mettre en danger sa communauté. Si les PJ montrent leur bon côté (comme donner le fil sans contrepartie), Akkakas arrange un rendez-vous avec un autre aranéa, qui peut parler au nom des leurs. Vous pouvez aussi résoudre la négociation par un jet de Diplomatie DD 20.

Des alliés ?

Une communauté aranéa vit dans les falaises près de la ville, dans une caverne trop proche des faiseurs d'oubli... Pour renforcer leur protection, elle souhaite créer une illusion masquant l'entrée de leur demeure. Ils comptent tisser sous forme de toile un fil magique argenté qui, une fois enchanté avec le bon sort, peut modifier l'apparence de ce qui se trouve derrière lui. Une fois la toile d'illusion tendue devant leur entrée, ils vivront en paix.

Si les PJ ont bien négocié avec Akkakas, ils peuvent prendre contact avec les aranéas et obtenir leur aide précieuse, selon votre convenance. C'est également un moyen de trouver le repaire des Faiseurs d'oubli si le piège tendu par les PJ a été un fiasco. →



*La guenaude est démasquée.
Le plus difficile commence...*

▶ Le jeu de dupes - 3/3

Préparation

Le casque à cornes

L'histoire du casque est perdue. Il serait d'origine barbare, passant de père en fils au sein des chefs de famille d'une tribu lointaine. Un shaman ennemi de cette tribu aurait compris un jour la possibilité de manipuler les cornes sur le casque et les pouvoirs qu'il était possible d'en tirer. Un jour, il réussit à procéder à un échange de cornes. Lorsque le chef a mis le casque, il est devenu fou et a tué ses fidèles lieutenants durant sa crise. Le casque a été depuis abandonné.

Une fois le casque complet (avec les deux bonnes cornes données par Karrédas), il permet d'utiliser un pouvoir identique au sort *vision véritable* 1 fois par semaine pendant 10 minutes.

Mais, comme l'a montré la corne de la guenaude, le pouvoir du casque peut être modifié et même corrompu selon la corne qu'on fixe dessus.

La pleine lune a lieu juste après l'altercation avec les Faiseurs d'oubli. Comme convenu, Karrédas propose aux PJ de monter un spectacle ou un jeu dans une taverne du quartier marchand, un peu comme celui de Bartapar (interlude *Le jeu de dupe 1/3*). L'objectif est d'attirer un maximum de riches commerçants avec leurs gardes du corps. Une belle occasion pour l'assassin. Karrédas raconte que son « œuvre » principale est de chasser les créatures dangereuses qui utilisent des illusions. Il récompensera les PJ si l'assassin est neutralisé.

Laissez réfléchir vos joueurs sur la meilleure façon de proposer une attraction pour cette clientèle spécifique. Faites*les un peu transpirer et, s'ils sont trop mauvais, vous pouvez fort bien décréter que l'occasion est ratée. Ils ont une semaine avant la fin du cycle lunaire. S'ils tardent trop, un ou deux meurtres pourraient avoir lieu cette semaine-là.

Pendant la soirée, n'hésitez pas à pimenter l'affaire avec des incidents (guilde des voleurs qui exige un paiement pour leur « protection », drames avec des gens qui ont tout perdu au jeu, etc.)

Dans leur entreprise, les PJ disposent de la corne : si elle détecte une personne déguisée durant le spectacle, il suffirait de la toucher pour révéler sa véritable apparence..

Durant une soirée, la corne s'est mise à scintiller en présence d'un couple : un marchand bedonnant et son garde du corps, une femme demi-orque de 2 m. Elle est très musclée, armée d'une épée à deux mains, d'un grand coutelas et vêtue d'une chemise de maille. L'un des deux ne se présente donc pas sous son apparence naturelle (vous pouvez ajouter

plus de personnes suspectes pour accentuer le stress – la corne scintille dans un rayon de trois mètres).

La mercenaire est une **sorcière annis**. Elle travaille exclusivement pour les riches mâles. Elle profite d'un moment où ils sont sans défense pour abuser d'eux avant de les tuer. Le pouvoir de déguisement de l'annis ne dure que 80 minutes. Il peut être utilisé trois fois par jour. Dès lors, elle attire vite sa cible dans un coin tranquille pour la tuer.

Guenaude annis

FP 6

Bestiaire 3 p.147

Humanoïde monstrueux de taille G, AL CM

Init +1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +13

DÉFENSE

CA 20, contact 10, pris au dépourvu 19 (Dex +1, naturelle +10, taille -1)

pv 66 (7d10+28)

Réf +6, **Vig** +8, **Vol** +6

RD 2/contondant ;

RM 17

ATTAQUE

VD 12 m (8 c)

Corps à corps : morsure +13 (1d6+7), 2 griffes +13 (1d6+7 et étreinte)

Espace 2 m ; Allonge 2 m

Attaques spéciales : éventration (2 griffes, 2d6+10)

Pouvoirs magiques (NLS 7)

3/jour — *modification d'apparence, nappe de brouillard*

TACTIQUE

Avant le combat : Si les PJ touchent la guenaude avec le casque par surprise, ils bénéficient d'une action partielle gratuite, au moment où elle reprend son horrible apparence. Si les PJ ne sont pas assez discrets, la créature comprend que le casque est un danger pour elle et tente de l'éviter.

Pendant le combat : Une fois menacée, elle perd la raison. Elle renverse tables et chaises. Elle attaque des innocents, dont elle se sert comme bouclier. Elle utilise son sort de *nappe de brouillard* pour couvrir sa sortie.

Chronologie

Cette chronologie propose un laps de temps suffisant pour permettre les changements de niveau, la fabrication d'objets ou l'inclusion d'aventures annexes.

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 confectionner une potion pour simuler une maladie rare.

J-2 semaines les PJ récupèrent la potion chez Achille.

J-10 jours Les PJ louent trois chambres et deux jours plus tard payent pour une durée de un 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. En faisant leur enquête, les PJ débloquent les contrebandiers. Les frères Firetell sont neutralisés. Les PJ découvrent l'existence des Faiseurs d'oubli.

De Jour J+16 à J +23 Première Interlude ; La tour de garde.

De Jour J+24 à J +40 Au début de cette étape, le groupe doit être **au moins niveau 3** ; Infusion ; Seconde Interlude

De Jour J+40 à J +50 Au début de cette étape, le groupe doit être **au moins niveau 4** ; Les PJ ont piégé les Faiseurs d'oubli ; Troisième Interlude

Vers J+60 Achille a terminé la potion.

CARACTÉRISTIQUES

For 25, Dex 12, Con 18, Int 13, Sag 13, Cha 10

BBA +7, BMO +15, DMD 26

Dons : Combat en aveugle, Démonstration, Vigilance, Vigueur surhumaine

Compétences : Bluff +7, Diplomatie +7, Discrétion +7, Intimidation +17, Perception +13

Langues : commun, géant

Équipement : les armes et l'armure sont illusoires. Par contre, l'annis possède sur la tête une étrange corne de bois vert. Cette corne permet à l'annis de lancer le sort de Déguisement 3 fois par jour au niveau 8.

Récompense : Des PJ curieux (test d'Intelligence DD 15) constatent que, si la corne de l'annis était prélevée proprement (beurk), elle pourrait sans doute se fixer à l'arrière du casque. Et c'est le cas, mais cela représente un vrai danger. Le porteur croit posséder un pouvoir identique au sort *vision véritable* (utilisable 1 fois par jour). Cependant, dès qu'il déclenche ce pouvoir, il est victime des effets d'un sort de *confusion* pour une minute (pas de test de sauvegarde). Un sort d'analyse des enchantements ou un jet d'Art de la magie DD 34 permet de détecter ce danger.

Conclusion

Les PJ sont contactés quelque temps plus tard par Karrédas. L'illusionniste leur remet une récompense : une baguette de *couleur dansante* (20 charges) et une petite corne d'ébène. Cette dernière peut se fixer à l'arrière du casque. Le casque avec la corne d'ébène confère le pouvoir d'Esquive Instinctive (comme le pouvoir du barbare).

Loïc Feitz

Illustrations & plans Jeex

Suite et fin des
*Chemins de la
mémoire dans
le prochain
numéro !*



LE TEMPS DES LOUPS

Genius Loci 1

Ce scénario médiéval pour L'Appel de Cthulhu nécessitera des joueurs et un Gardien des arcanes capables de jouer avec les conventions du genre. Les personnages peuvent être de tous niveaux d'expérience. Jouable sans Cthulhu Dark Ages, il reste toutefois dans l'esprit de cet antique supplément.

En quelques mots...

Vers l'an Mille, les investigateurs, bloqués par la neige dans un monastère suspect, doivent affronter des menaces intérieures et extérieures. Il leur faudra bien choisir leurs alliés et ne pas se faire manger par un crapaud-démon affable mais affamé.

Mise en place

Introduction des personnages

Nos héros se connaissent-ils ? Peu importe. Sont-ils nobles, religieux ou paysans ? Aucune importance. Ce qui compte, c'est qu'ils ont dû se déplacer. Sans être un acte banal, le voyage n'est pas une activité totalement inenvisageable en ce peu riant X^e siècle.

Un noble peut quitter son manoir pour se présenter à la cour de son duc ou, qui sait, à celle du roi. Un religieux peut avoir été envoyé en mission par ses supérieurs. Si c'est un moine, peut-être a-t-il été chargé de transporter de saintes reliques ? Si c'est un prêtre, il se rend peut-être tout simplement à sa nouvelle paroisse ? Certains marchands voyagent de ville en ville, des jongleurs vagabondent de château en château, un étudiant peut se rendre « aux écoles » à Paris, et ainsi de suite. Un paysan peut être un serf en fuite à la recherche d'une vie meilleure là où l'on voudra bien de lui. Enfin, tout le monde peut partir en pèlerinage à Rome ou, plus modestement, à un sanctuaire local.

Quel que soit le prétexte que vous avez choisi, le voyage des personnages va être interrompu. Ils se

trouvent dans une région de montagnes basses et de vallées pelées, ponctuées ici et là de rares forêts. Ils progressent sur une piste à peine visible, loin des sentiers battus. Le temps était beau lorsqu'ils sont partis, dans la matinée, mais le ciel s'est couvert et la neige commence à tomber. Dans le lointain, des loups hurlent... mais là-bas, sur la crête, se distinguent des bâtiments, apparemment la seule construction humaine à des lieues à la ronde (dans la tourmente qui se lève, les PJ ne repèrent pas le petit village voisin).

De près, on peut apercevoir la haute croix de bois qui surmonte un portail aménagé dans une solide palissade. C'est un monastère ! Le frère Adelphe, qui leur ouvre la porte de la clôture, leur explique qu'il s'agit de Saint-Nicodème, une fondation aussi modeste que récente. Il les conduit à des cellules à l'écart, pleines de désagréables vents coulis, où se trouvent déjà trois autres voyageurs. Il demande à tous de ne pas troubler la paix des moines. Ils sont libres de prier à la chapelle s'ils le désirent. En revanche, ils sont priés de ne pas pénétrer dans les autres bâtiments, pour ne pas troubler les pieuses méditations des résidents.

Adelphe revient un peu plus tard, accompagné du frère Germond, pour leur servir une solide soupe de navets accompagnée de pain dur. La nuit sera agitée (voir 1^{re} nuit, p. 129).

Fiche technique

TYPE • Bac à sable/huis clos

PJ • Tous niveaux

MJ • Expérimenté

Joueurs • Expérimentés

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆



Et si... les personnages ignorent le monastère ?

Un certain type de joueur prend plaisir à ignorer les flèches « *pour le scénario, c'est par là* ». Dans ce cas, ils continuent à suivre la route. Très vite, ils progressent laborieusement dans une tempête de neige. Rebrousser chemin jusqu'au monastère devient une question de vie ou de mort. À moins de continuer jusqu'au suivant... qui se trouve être Saint-Nicodème. Celui qu'ils ont aperçu au début de la tempête s'appelle Saint-Jérôme et n'a aucune importance.

Si le problème s'est déjà posé à votre table, vous pouvez commencer directement au monastère et résumer leur arrivée en une ou deux phrases.

Et si... il y a des femmes dans le groupe ?

Le monastère accorde l'hospitalité à tout le monde. Les restrictions de circulations valent pour tout le monde. Les femmes seront juste un peu plus

surveillées par les moines, parfois d'un œil franchement trouble.

Si vous avez une majorité de joueuses, rien ne vous oblige à situer ce scénario dans un monastère d'hommes. Le père Antoine peut devenir la mère Anne et diriger des moniales. Un monastère mixte est même envisageable, avec des bâtiments séparés pour les moines et les moniales.

Introduction du Gardien des arcanes

Les personnages ne vont pas tarder à découvrir que, chaque nuit, Saint-Nicodème est assiégé par une horde de « *loups-garous* ». La bonne nouvelle est qu'il ne s'agit pas de monstres, juste de villageois qui prennent la loi entre leurs mains, quitte à agir masqués parce qu'ils ne se sentent pas à l'aise à l'idée de s'attaquer à des moines.

Hélas, les villageois ont l'impression de ne pas avoir le choix et, →



PAPY DONJON

Tentacule convertible !!

Oyez, amis amateurs de médiéval, fantastique ou non ! Ce n'est pas parce que ce scénario porte la marque des grands anciens qu'il faut passer votre chemin ! Au contraire, la trame, les événements et les PNJ de ce scénario peuvent très facilement être transposé dans votre jeu favori, *D&D*, *Pathfinder*, *CO*, *Warhammer* ou autres... C'est dit !



Variations dans l'espace et le temps

Le lieu et l'époque de ce scénario sont délibérément flous.

Cette aventure se déroule « *quelque part en France, au X^e ou au XI^e siècle* ». Si vous souhaitez un ancrage plus précis, voici quelques conseils.

- **Le lieu.** Le monastère se situe dans un environnement de montagnes basses et enneigées. L'Auvergne est une possibilité, et l'Averroigne de Clark Ashton Smith une suggestion qui cadre assez bien avec l'ambiance générale du scénario. Notez que si une forêt impénétrable, des marais ou de hautes montagnes sont plus à votre goût, rien ne vous empêche de modifier le décor.

- **L'époque.** Vers l'an Mille, il reste de vastes espaces sauvages en France, beaucoup plus que trois siècles plus tard. Notez qu'aujourd'hui, « *sauvage* » veut dire des choses positives, comme « *joli* » ou « *préservé* ». À l'époque, un lieu sauvage est un endroit horrible, plein de dangers inconnus, et surtout *incontrôlé*. Moines et villageois vivent loin des autorités, sans être encombrés de contraintes extérieures.

Suite en marge page suivante...

après un bref séjour au monastère, les investigateurs risquent de tomber d'accord avec eux. À force de se pencher sur un manuscrit inquiétant, le père Antoine et une partie des moines ont fini par se damner. Depuis l'automne, les enfants du village voisin disparaissent, sacrifiés à une statue diabolique dans les catacombes du monastère. Antoine et ses disciples brûlent de propager leurs « *découvertes* » parmi les moines... et leurs hôtes involontaires.

Enfin, une troisième menace risque de mettre tout le monde d'accord : Walberge, la mère de l'un des enfants disparus, va bientôt verser son sang sur la pierre du Crapaud, dans la vallée. La chose qui répondra à son appel ne fait pas le tri entre bons et mauvais moines, loups-garous ou simples passants.

Sombres lieux et vilains gens

Le monastère

- **La palissade.** En bois, haute de deux mètres et percée d'une seule

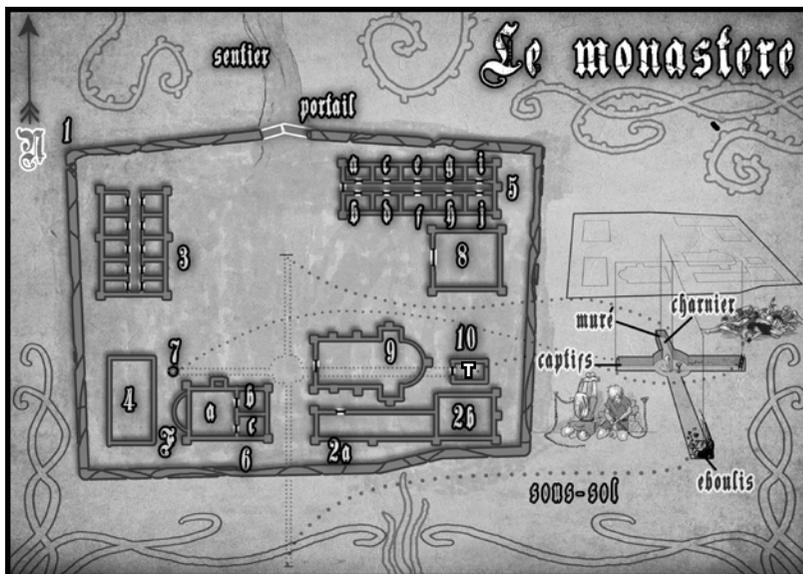
porte, elle n'est pas *tout à fait* symbolique, mais ce n'est pas non plus un rempart. Elle est dépourvue de chemin de ronde ou de tour.

- **Le terrain.** Le sol entre les bâtiments est dur comme de la pierre et couvert d'une couche de neige. Des plaques de verglas attendent une occasion de faire déraiper les imprudents. Un visiteur attentif pourrait découvrir un potager et un jardin d'herbes médicinales figés par le gel. Il y a de l'espace pour de futures extensions : le père Antoine voit grand.

- **La maison des hôtes.** Une baraque en bois, trapue et mal bâtie, avec juste assez de cellules pour tous les investigateurs et les PNJ. Il n'y fait pas très chaud mais il y a assez de peaux de mouton pour couvrir tout le monde.

- **Le bûcher.** Non, pas *ce genre* de bûcher, juste une dépendance pleine de bûches, avec assez de bois pour passer l'hiver. On y trouve aussi une échelle et, rangés à l'abri de l'humidité, des outils.

- **Les cellules des moines.** Une cellule typique mesure deux mètres sur deux et contient une paille, une



Mise en scène : Robert Howard ou Clark Ashton Smith ?

H. P. Lovecraft n'a pas été seul inventeur de la mythologie cthulhienne. Deux auteurs des plus importants méritent un coup d'œil si vous voulez faire jouer ce scénario : Robert E. Howard et Clark Ashton Smith.

• On se souvient souvent de **Robert Howard** comme d'un écrivain sans nuance, mettant en scène des héros costauds dans des univers où « *tuer ou être tué* » est une maxime de base. Comme tous les jugements stéréotypés, c'est en grande partie injuste : Howard était aussi excellent pour créer des ambiances ou faire monter la tension. Si vous voulez que ce scénario alterne révélations horribles et moments de violence libérateurs, lisez du Robert Howard avant de le mettre en scène. En poussant les logiques howardiennes à l'extrême, il peut devenir un *survival horror* médiéval. Une torche dans une main, une épée dans l'autre, et en avant pour faire rendre gorge aux mauvais moines ! (Si c'était un film, ce scénario serait mis en scène par John McTiernan.)

• **Clark Ashton Smith** met souvent en scène des personnages plus nuancés, moins prompts à la violence, vivant d'expédients pas toujours très honnêtes. Leurs solutions sont souvent plus « *en finesse* » que celles de leurs homologues howardiens. Smith est un virtuose de la narration distanciée, légèrement ironique. Enfin, il exploite une veine anticléricale qui lui a valu d'être qualifié de « *Voltaire de l'heroic fantasy* » par Robert M. Price. Un crapaud géant qui bavarde avec ses victimes avant de les dévorer ? Des moines pervers ? Cela colle parfaitement à son univers. Une variante « *smithienne* » de ce scénario peut glisser de l'horreur à une forme de comédie noire teintée d'accents horrifiques. (Si c'était un film, ce scénario serait mis en scène par Tim Burton.)

une petite table et une chaise. L'une des trois cellules inoccupées de ce bâtiment abrite l'herboristerie du frère Innocent.

• **Les cuisines.** Trois salles : la *cuisine* proprement dite, un *cellier* bourré de salaisons et une *resserre* pleine de fruits et de légumes d'hiver rabougris. Un *four à pain* est collé à la paroi de la cuisine. Il n'y a pas de réfectoire : la règle locale veut que chaque moine mange seul dans sa cellule.

• **Les puits.** L'unique source d'eau potable du monastère se trouve à deux pas de la cuisine. Il est profond et l'eau est très pure. Au ras de l'eau se trouve un accès vers les catacombes. Le seul moyen de monter ou de descendre dans le conduit est un test d'Athlétisme.

• **La salle du chapitre.** Encore du bois, mais le toit est en pierres plates et les frères ont fait des efforts pour sculpter une frise qui fait le tour du bâtiment. Le sculpteur n'est pas doué : les petits moines représentés dans leurs activités quotidiennes ont l'air, au choix, déprimés, féroces ou lubriques.

• **La chapelle.** Toute petite et en bois, mais solidement bâtie. Les sculptures sont plus élaborées, mais pas mieux réalisées. La plus ancienne, en bois sombre, n'est pas de la même main que les autres. C'est un saint Michel terrassant un dragon qui ressemble à un énorme crapaud. Le père Antoine explique volontiers qu'elle a été « *miraculeusement* » découverte dans les ruines d'une petite église, de l'autre côté du val du Loup. →

Suite...

La « *sauvagerie* » recule peu à peu au cours des siècles suivants. À partir de la fin du XI^e siècle, l'Église commence à rationaliser le monachisme, des ordres apparaissent, une forme unifiée de la règle de saint Benoît se diffuse à partir de Cluny... Si vous souhaitez avancer dans le temps, il y a aura davantage de villages aux alentours, tous dépendants de l'abbaye. Le rôle du seigneur cruel ira comme un gant au père Antoine ! Quant au monastère, il sera certainement bénédictin et plus gros, avec peut-être une bibliothèque.

Légende du plan 1

1 : Palissade
2a : Potager
2b : Jardin des simples
3 : Maison des hôtes
4 : Bûcher
5 : Cellules
5a : Innocent
5b : Germond
5c : Étienne

5d : Herboristerie
5e : Adelphe
5f : Ulfar
5g : Baudoin
5h : Rodolphe
5i et 5j : Vides
6 : Cuisines
6a : Cuisine
6b : Cellier

6c : Resserre
7 : Puits
8 : Salle du chapitre
9 : Chapelle
10 : Résidence de l'abbé
F : Four à pain
T : Trappe



L'histoire du monastère

Si les investigateurs s'en enquêrent auprès des moines, ils apprennent que Saint-Nicodème existe depuis huit ans. Il a été fondé par le père Antoine, un marchand prospère de la grande ville voisine, qui y a consacré tous ses biens terrestres. Les frères Adelphe et Baudouin l'ont suivi depuis le début. Les autres moines sont arrivés petit à petit, attirés par l'idée de vivre « *au péril des monts* ». Le père Antoine suit, d'assez loin, la règle de saint Benoît.

Le livre

Ce petit volume, en latin mêlé de francique, retrace les activités d'un culte rendu à un certain « *Ebbon* », ou « *Eibon* ». Des références au roi *Chlodovechus* permettent de le dater du début du VI^e siècle. Eibon lui-même était déjà un mythe à l'époque : il aurait vécu loin dans le Nord, bien avant l'arrivée des Romains.

Il est décrit comme un « *anti-saint* » accomplissant des miracles ténébreux. À l'époque où le livre a été rédigé, le culte était centré sur une villa romaine et la statue de la « *Magna Mater* » jouait un rôle dans leurs rites. Les sectateurs redoutaient « *la lignée du crapaud* » qui accomplissait des rites près d'une « *image de pierre* », vestige d'une époque encore plus primitive.

• **La résidence du père Antoine.** Une cellule un peu grande que les autres, située à l'écart. Une trappe, mal dissimulée par la jonchée de paille, donne accès aux catacombes.

Les catacombes

Alternant briques et pierres, ce sont les tunnels de service d'une ancienne villa romaine. Ils ne sont pas particulièrement labyrinthiques : quatre branches rectilignes rayonnent depuis une salle ronde.

• **Branche est** : Elle part de la cabane du père Antoine et se termine à la rotonde.

• **Branche ouest** : Elle part du puits et se termine à la rotonde. Elle sert de prison aux moines corrompus. Martin (9 ans) et Jeanne (6 ans) y sont enchaînés. Ils sont terrifiés et ont renoncé à s'échapper. Par moments, ils appellent au secours, mais sans espoir d'être entendus.

• **Branche nord** : Elle partait d'un accès situé sous l'esplanade, muré lors de la construction de l'abbaye, et se termine à la rotonde. Elle renferme les cadavres d'une demi-douzaine d'enfants égorgés, bien conservés par le froid. Le plus récent n'a que quelques jours. Cette branche n'est accessible que de l'intérieur.

• **Branche sud** : Elle part d'un accès éboulé, situé hors des murs, et se termine à la rotonde. Cet accès est dissimulé sous un fouillis de ronces et de neige. Il faudra plusieurs heures de travail à des hommes déterminés pour le dégager.

• **La rotonde** : Les visiteurs y découvrent une statue voilée et un lutrin sur lequel est posé un épais manuscrit. La statue, réalisée dans un impeccable style classique, est couverte de traînées brunes, le sang des sacrifices précédents. Elle représente une femme grimaçante, brandissant des serpents d'une main et une faucille de

l'autre, peut-être la déesse Demeter, la « *Grande Mère* » des païens.

Les moines

Les possédés sont notés « P ». L'unique contaminé est noté « C ».

• **Le père Antoine (P).** La quarantaine souriante, avec une pointe d'autoritarisme et une belle croix en argent autour du cou. La présence des hôtes le gêne mais, s'il peut leur faire endosser l'élimination des lousps-garous, il la voit comme un moindre mal.

• **Le prêtre Innocent (P).** Jeune et squelettique, avec une tonsure mal entretenue, il est aussi l'herboriste du monastère. Il porte un gilet en peau de loup sur sa bure et se plaint du froid.

• **Le frère Germond (P).** Obèse, avec des touffes de cheveux grisonnants de part et d'autre d'une calvitie naturelle et une robe de bure souillée de taches suspectes. On peut le voir adresser des regards franchement lubriques aux dames et aux jeunes gens. S'il peut les serrer dans les coins pour leur faire des propositions scandaleuses, il n'hésite pas.

• **Le frère Étienne (C).** Ce jeune moine est alité et le frère Innocent ne quitte guère sa cellule. Officiellement, il souffre d'une violente fièvre. En réalité, il est en pleine conversion. Il émergera au deuxième jour. Étienne est charpentier, costaud et très pieux. Si les investigateurs parviennent à le voir avant que le parasite n'ait pris le contrôle, ils ont bel et bien l'impression d'avoir affaire à un malade. Du fond de son délire, il essaye de les avertir : ils doivent « *se méfier de la Vierge païenne* ».

• **Le frère Adelphé.** Âgé d'une vingtaine d'années, avec un visage rond et un peu mou, le frère cuisinier est le seul qui se préoccupe des hôtes. C'est un brave homme placé

dans une situation inconfortable : il n'a rien de précis à reprocher au père Antoine ou à Innocent, mais ils le mettent mal à l'aise. Quant à Germond, il l'évite autant qu'il peut.

• **Le frère Ulfar.** Ce costaud à la barbe noire est originaire du village. Il se doute que les loups-garous n'en sont pas et reste dans sa cellule pendant les attaques. Il pourrait essayer de prendre contact avec ses frères et cousins mais le frère Germond le surveille. Si besoin, Ulfar sera « *tué par les loups-garous* » ou empoisonné par Innocent. Ulfar pourrait être d'une aide précieuse pour les investigateurs... à condition qu'ils aient l'occasion de lui parler. Hélas, il ne quitte guère sa cellule.

• **Le frère Baudouin.** Cet homme âgé, venu au monastère pour mourir chrétiennement, a été approché par Innocent sur le thème « *et si je pouvais restaurer ta santé moyennant quelques entorses à la règle ?* » Il l'a envoyé au diable. Innocent a tourné

l'affaire en plaisanterie, mais Baudouin se méfie de lui depuis.

• **Le frère Rodolphe.** Ce tout jeune moine est responsable de la plupart des sculptures qui défigurent les bâtiments. Convaincu d'être un grand artiste, il est tout entier absorbé par son prochain projet : une Vierge à l'enfant qui ornait la salle du chapitre.

Les visiteurs

Les investigateurs ne sont pas les seuls à s'être réfugiés au monastère.

• **Dame Edda.** Une noble d'une trentaine d'années, richement vêtue, qui voyage en compagnie d'une jolie servante nommée **Sarah** et d'un garde du corps costaud et balafre, **Richard**. Tous trois sont partis en pèlerinage pour expier les péchés de dame Edda. Celle-ci se montre distante avec les non-nobles. Edda et les siens sont des « *jokers* », des victimes toutes désignées ou des personnages de remplacement, au cas où. →

La Magna Mater

Tant que personne ne l'arrose de sang, c'est une statue de marbre sans rien de particulier.

Si elle est activée par un sacrifice, elle sourit, ses lèvres s'entrouvrent... Si une femme l'embrasse, il ne se passe rien. Si un homme l'embrasse, les bras de la Magna Mater se referment sur lui, elle répond à son baiser... et vomit un parasite dans son gosier. Cela coûte 1d3 PdV et 1d6 points de SAN.

• **Les parasites :** Ce sont des vers noirs, longs d'environ cinq centimètres, qui filent se nicher dans le fond de la gorge de la victime. De là, ils exercent une influence de plus en plus grande sur ses pensées, jusqu'au moment où ils la dominent entièrement. Les vers ont pour objectif principal de se propager en amenant d'autres personnes à embrasser la statue. Leur autre raison d'être est de la protéger à tout prix. Ils survivent 1d20 heures à la mort de leur hôte et, durant cette phase, leur principal objectif est de rejoindre la statue pour s'y fondre à nouveau.

• **Les possédés :** La possession coûte 1d10 points de SAN par jour pendant les 1d3+2 jours nécessaires à un contrôle complet. Ensuite, la SAN n'évolue plus. La victime reste convaincue d'avoir son libre arbitre et accomplit sans broncher les actes abominables dictés par le parasite. Reconnaître un possédé n'est pas simple. Il peut sembler « *bizarre* » pendant la phase de possession mais, une fois le parasite aux commandes, il paraît normal. Moyennant une réussite spéciale sur un test de Trouver objet caché, il est possible de distinguer une tache noire au fond de sa bouche. Il est possible de « *guérir* » un possédé à condition de le maintenir solidement, de lui maintenir la bouche ouverte et d'y fourrer les doigts pour arracher le parasite. Cela coûte 1d6+3 PdV au patient.

Le père Antoine et ses moines

APP 9	Prestance 45 %
CON 14	Endurance 70 %
DEX 13	Agilité 65 %
FOR 12	Puissance 60 %
TAI 13	Corpulence 65 %
ÉDU 9	Connaissance 45 %
INT 13	Intuition 65 %
POU 14	Volonté 70 %

Valeurs dérivées

Impact +2

Points de Vie 14

Santé Mentale 70/20 (pour les possédés)

Compétences (tous) : Métier (moine) 50 %, Métier (spécialité – cuisinier, sculpteur, herboriste, etc.) 45 %, Se cacher 30 %, Trouver objet caché 30 %.

Compétences (possédés) : Décocher des regards sournois quand ils ne se croient pas observés 30 %, Métier (voleur d'enfants) 60 %, Rites impies 40 %.

Langues : Latin rocailleux, francique et le patois local.

Armes :

- Corps à corps 35 %, variable
- Gourdin 30 %, 1d6+2
- Poignard 40 %, 1d4+2 (caché sous les robes de bure des possédés)



Edda peut aussi être une authentique prêtresse de Shub-Niggurath... pardon, de la Magna Mater, venue arracher sa déesse au père Antoine. Dans ce cas, elle se met dans le sillage des investigateurs et s'efforce de recoller les morceaux derrière eux. Elle a peut-être une certaine influence sur les parasites.

La routine quotidienne

La neige rendant travaux et jardinage impossible, les moines passent l'essentiel de leurs journées en méditation dans leurs cellules. Ils se regroupent à la chapelle huit fois par jour pour prier ensemble à *vigiles* (milieu de la nuit), *laudes* (à l'aube), *prime*, *tierce*, *sexe* et *none* (première, troisième, sixième et neuvième heures du jour), *vêpres* (crépuscule) et *complies* (après le repas).

Les repas sont préparés par le frère Adelphe. Celui du matin est servi après l'office de prime, celui du soir après les vêpres. Comme il n'existe pas de réfectoire, chaque moine se sert à la cuisine et mange dans sa cellule. L'assemblée des moines se réunit tous les matins après laudes pour évoquer les tâches à réaliser et les problèmes à résoudre. En cette saison, elle est normalement très brève, mais il risque d'y être beaucoup question de loups-garous dans les prochains jours.

Activités nocturnes

Toutes les nuits, les moines possédés se réunissent dans les catacombes pour un court rituel d'adoration à la statue. Ils discutent ensuite sur deux sujets : qui sera le prochain « *converti* » et que faire des deux enfants qu'ils n'ont pas encore osé sacrifier ?

S'ils décident de procéder à une conversion, ils peuvent, au choix, approcher le candidat et lui donner rendez-vous dans les catacombes, ou

l'enlever dans sa cellule et le forcer à embrasser la statue. Les convertis envisagés sont, dans l'ordre, le plus influent des personnages, le frère Rodolphe et le frère Adelphe. Le sacrifié sera le jeune Martin.

Sortir ?

La première nuit passée, la tempête connaît assez de brèves accalmies pour que les personnages puissent se dégourdir les jambes, s'ils se sentent courageux. À ce moment-là, ils savent qu'il se passe « *quelque chose* » (voir 2^e jour, p. 129).

À moins qu'ils ne partent traquer le loup-garou, le père Antoine s'efforce de les dissuader de mettre le nez dehors. À leur retour, il insiste pour les examiner, afin de s'assurer que les « *bêtes ne les ont pas mordus* ». Il se méfie vite des chasseurs qui rentrent bredouilles à chaque fois. Sont-ils de mèche avec les garous ? S'ils ramènent des loups morts, il les félicite mais n'en pense pas moins.

Le monastère se trouve sur une ligne de crête orientée nord-sud, qui sépare deux vallées. Celle de l'ouest s'appelle, depuis des temps immémoriaux, le val du Loup et abrite un village. Le père Antoine appelle l'autre vallée le val de la Vierge, mais les gens du cru l'appellent le val du Diable.

Le val du Loup

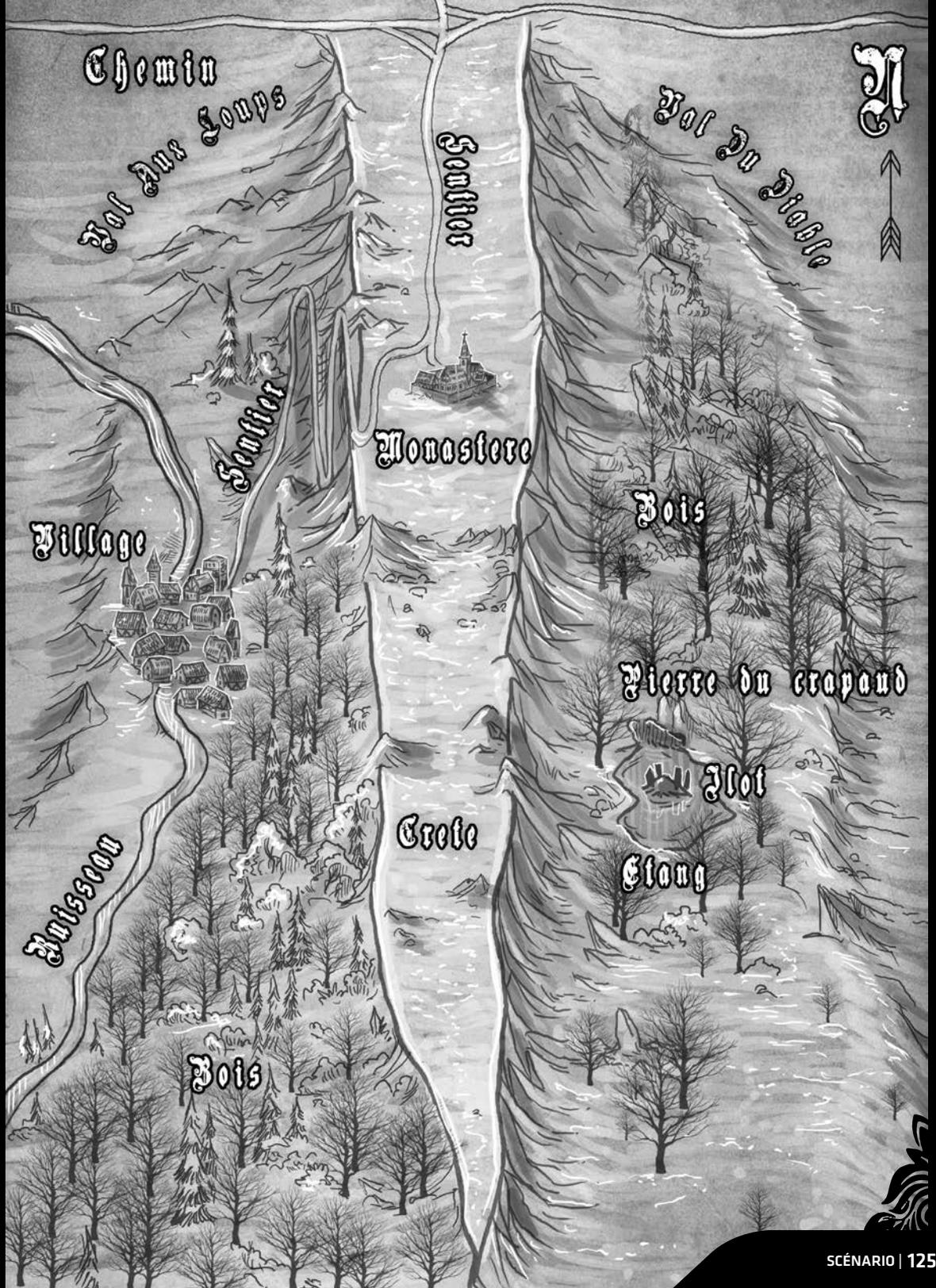
Un sentier relativement bien tracé descend dans la vallée mais la neige le rend difficile à suivre. Après un quart d'heure de progression laborieuse, les voyageurs arrivent à un embranchement. S'ils continuent à descendre, ils arrivent au hameau. Tout droit, ils entrent sous le couvert des arbres : un bois épais couvre les pentes de la vallée.

Le village

Il se limite à une quinzaine de maisonsnettes, le long d'un ruisseau. Il →

Les heures

Le monastère n'a pas de cloches. Les moines mesurent le temps à l'aide de cierges gradués. La journée compte vingt-quatre heures, douze de jours et douze de nuit. Elles sont de durée variable. En hiver, l'heure de jour dure sensiblement moins longtemps que l'heure de nuit...



Chemin

Val Aux Loups

Sentier

Val du Diable

A



Sentier

Monastere

Village

Bois

Pierre du crapaud

Flot

Etang

Muisseau

Crete

Bois



Les loups-garous

APP 10	Prestance 50 %
CON 15	Endurance 75 %
DEX 13	Agilité 65 %
FOR 15	Puissance 75 %
TAI 11	Corpulence 55 %
INT 10	Intuition 50 %
POU 13	Volonté 65 %

Valeurs dérivées

Impact +2
Points de Vie 12
Santé Mentale 65

Compétences : Hurler comme des loups 50 %, Intimidation 40 %, Imposture (loups-garous) 60 %, Métier (paysan) 50 %, S'empêtrer dans leurs costumes de loup 15 %, Suivre la tactique définie par Bertrand 10 %.

Langues : Le patois local, plus quelques mots de ce qu'il faudra pour se faire comprendre des investigateurs.

Armes (score d'Impact compris)

- Couteau 40 %, 1d4+2
 - Bâton 30 %, 1d6+2
 - Armes improvisées (fléaux, faux, etc.) 35 %, 1d6 à 1d8+2.
- Armure : Peaux de loups, 1 pt.

n'a ni église, ni forge, ni auberge. De la fumée s'échappe de certaines maisons, mais pas de toutes. Si les investigateurs frappent à une porte, une femme leur ouvre, un solide couteau à la main. L'ambiance n'est pas à la confiance ni d'ailleurs à une communication très claire : les villageoises s'expriment dans un patois opaque à souhait.

Les personnages réalisent vite que le village n'est plus peuplé que de femmes (et de jeunes enfants, mais on ne les laisse pas s'en approcher). Les hommes et les adolescents ont disparu.

Que s'est-il passé ?

• **Gisèle**, une solide matrone d'une trentaine d'années, résume : « *Venu l'automne, venues les ombres qui volaient nos enfants dans la nuit. Nous avons demandé l'aide des moines, ils n'ont rien fait, et il y en a qui ont pensé que c'était eux les voleurs. Alors est venu le temps des loups... nos hommes ont pris la peau des bêtes noires pour obtenir vengeance contre les voleurs d'enfants. S'ils doivent courir la forêt sept ans ou même sept fois sept ans, qu'il en soit ainsi, pourvu que nos enfants nous soient rendus.* »

Questionnée sur le val du Diable, elle se signe et explique que « *c'est un lieu terrible, où le démon tenait sa cour avant le temps de l'empereur Charles* ». Gisèle s'inquiète pour Walburge, la mère de la petite Jeanne, l'une des disparues. Elle est partie il y a trois jours pour s'assu-

rer que le diable n'y était pas revenu. Elle aurait dû rentrer hier...

La forêt et les loups-garous

Le flanc oriental du val du Loup est boisé. Les loups-garous se sont installés dans la forêt. Ils surveillent le chemin qui relie le monastère et le village, et ne laisseront pas passer les personnages sans se manifester. Leur tactique est d'attirer le groupe sous les arbres et de s'efforcer de terrifier ses membres. Ils pensent que quelques hurlements bien placés et une poignée de silhouettes difformes aperçues dans les profondeurs du sous-bois suffiront à pousser la plupart des étrangers à tourner les talons. Si le groupe est légèrement armé, ils attaquent, mais leur objectif n'est pas de tuer, juste de faire peur et mal.

Si les investigateurs croient encore à des monstres surnaturels, faites durer le plaisir avant de les déromper. S'ils ont des raisons de douter, peut-être à cause d'une première escarmouche au monastère, inutile d'orchestrer une grande révélation. Ces « *loups-garous* » sont en réalité une vingtaine de paysans, adultes et adolescents, qui se sont fabriqué des tenues et des masques effrayants parce que quand on attaque un monastère, il vaut mieux ne pas avoir sa tête de tous les jours.

Leur camp, dans les profondeurs de la forêt, se compose d'un grand feu et de cabanes rudimentaires. Ils redes-

Mais je veux des garous !

Tel que le scénario est rédigé, Bertrand et sa bande sont de braves rustres sans mystère. Si vous voulez que Bertrand ait les yeux légèrement jaunes et les sourcils qui se rejoignent, libre à vous. Dans ce cas, la meute de loups locale reste anormalement proche des « *garous* », au point de partager leur feu, et se joint aux assauts (de loin, dans l'espoir de récupérer de la viande). Bien sûr, il est possible qu'un ou deux membres de la troupe soient réellement capables de se métamorphoser en ours ou en loup, si le cœur vous en dit.

Souvenez-vous que les personnages ne sont pas des rationalistes du XXI^e siècle mais des hommes de leur temps. Un anthropologue moderne sait que « *courir le garou* » peut vouloir dire « *se mettre hors la loi* ». Il est aussi capable de repérer, dans les chroniques, des cas où des paysans se sont fait justice sous couvert de surnaturel. Vu du X^e siècle, c'est *beaucoup* moins net, d'autant que nos stéréotypes sur les « *loups-garous* » ne sont pas fixés et ne le seront pas avant huit ou neuf siècles



centent souvent au village pour profiter de la chaleur.

• **Bertrand**, leur chef, est un costaud pas très fin. Il leur explique la situation dans des mots assez proches de ceux de Gisèle, à ceci près qu'il affirme que lors de son entretien avec le père Antoine, il a vu que ce dernier avait une langue noire et fourchue (il exagère un peu, mais il a bien repéré le parasite). Son idée est de prendre le monastère et de tenir les moines en respect, le temps de retrouver les enfants. Le problème est qu'il n'a rien d'un meneur d'hommes et que les paysans ne sont pas des soldats. Livrés à eux-mêmes, ils n'arriveront à rien. Bien encadrés, en revanche, ils formeraient une troupe motivée.

Le val du Diable

De ce côté de la crête, la descente est plus hasardeuse. Il n'existe pas de sentier et les rochers verglacés sont une invitation permanente à faire

une chute de dix mètres ou plus. La pente est raide et, pour autant que les investigateurs puissent s'en rendre compte d'en haut, en dehors d'une forêt lugubre et d'un grand étang aux eaux grises, il n'y a rien au fond.

S'ils descendent, ils prennent le risque de se faire surprendre par de nouvelles chutes de neige, pas assez violentes pour leur interdire de remonter, mais assez pour rendre l'exercice beaucoup plus délicat.

Les pierres levées

Si les personnages se risquent dans le sous-bois, ils ne tardent pas à découvrir que des menhirs se dressent entre les arbres. Il est difficile d'en être sûr, tant la végétation est dense, mais ils forment des figures, cercles ou lignes. Le silence devient vite oppressant.

L'étang est pris dans les glaces. En son centre se trouve une toute petite île, à peine plus qu'un simple rocher. C'est là que s'est installée Wal- →

Le monstre

L'esprit qui hante le val du Diable prend la forme d'un crapaud noir, gros comme une vache, avec des yeux jaunes hypnotiques. Il parle un latin cultivé, plein d'allusions à d'obscurs philosophes de l'Antiquité et de références à des événements oubliés de tous. Il a *très* faim, mais, si on le lui demande poliment, il ne voit aucun inconvénient à dévorer tel ou tel groupe d'humains en priorité. Ses adorateurs locaux lui sacrifiaient des guerriers prestigieux ou des jeunes filles vierges. Des moines ? Si vous insistez, mais ils sont maigres et rances. Qu'ils se soient voués à un autre « *démon* » lui est complètement indifférent. Si on lui parle d'Eibon, il rit, fort et longtemps. « *Dire que vous vous souvenez encore de ce petit magicien de pacotille !* »

CON 13	Endurance 65 %
DEX 19	Agilité 95 %
FOR 20	Puissance 99 %
TAI 30	Corpulence 99 %
INT 14	Intuition 70 %
POU 13	Volonté 65 %

Valeurs dérivées

Impact +4
Points de Vie 21
Déplacement 2

Compétences : Formuler des promesses à double sens 80 %, Jeux de mots subtils 80 %.

Langues : Toutes, mais il communique de préférence en latin.

Armes :

- Écrasement 30 %, 1d10 + impact
- Langue 60 %, 1d6 + impact*

* Si l'attaque est réussie et que le monstre le désire, il peut essayer d'avaler sa victime grâce à un jet de FOR/TAI. Un personnage avalé subit 1 point de dommages au premier round, 2 au second, 3 au troisième, etc. La victime peut tenter de se libérer, par exemple en fendant l'estomac du monstre de l'intérieur (ce qui implique une attaque réussie à -25 % et des dégâts égaux à au moins ¼ de la TAI de la victime). Notez que le monstre peut avaler et digérer autant de cibles qu'il le désire, elles se retrouvent toutes dans des intestins différents, et sans doute pas situés « *dans* » le monstre.

Protection : 3 points de cuir.

Sorts : Contacter Tsathoggua, qui l'a engendré il y a des centaines de milliers d'années. Flétrissement est une option qui le rend sensiblement plus dangereux.

SAN : 1/1d10.

burge. Si elle n'y est pas, les personnages y trouvent un sac, un peu de pain rassis et une couverture.

Walburge était saine d'esprit lorsqu'elle est entrée dans la vallée. Ce n'est plus le cas aujourd'hui. Sa peur pour sa fille a servi de porte d'entrée à l'entité qui hante la vallée. Elle l'a rassurée sur ses intentions et lui a promis de l'aider... à condition, bien sûr, qu'elle lui ouvre un passage.

Pour cela, il lui suffit de verser du sang sur l'une des pierres qui jonchent le rivage, un rocher très érodé qui, sous certains angles, ressemble de manière troublante à un crapaud. Walburge a résisté pendant un long moment mais, au moment où les investigateurs la trouvent, elle a renoncé.

• **Walburge :** Il vous appartient de choisir la manière dont le groupe va interagir avec elle. Au minimum, elle est un *mystère*. Les personnages la trouvent vidée de son sang sur la pierre. Elle tient encore le couteau avec lequel elle s'est ouvert les veines. Pourquoi ? Qu'a-t-elle fait ? Elle peut aussi donner l'impression d'être une *alliée*. Nos héros la rencontrent à son camp ou dans la forêt. Elle leur explique qu'elle va demander « *aux fées qui vivent sous la colline* » de l'aider contre les moines voleurs d'enfants. Elle s'ouvre les veines en présence des personnages, chargés d'endiguer une éventuelle hémorragie. Enfin, elle peut être *hostile*. Elle décide de verser *leur* sang, les conduit jusqu'à la pierre sous un prétexte quelconque, puis les attaque.

Si nos héros ne se rendent jamais au val du Diable, elle accomplit son sacrifice et devient la première victime du monstre qu'elle a appelé.

Funestes événements

Bien entendu, ce chapitre présente une chronologie *par défaut*. Les actions des

investigateurs risquent de la modifier radicalement. N'essayez surtout pas de les rentrer de force dedans, adaptez-vous en douceur à leurs faits et gestes...

1^{er} jour

Les investigateurs arrivent au monastère à la tombée de la nuit, dînent, font connaissance les uns avec les autres, rencontrent dame Edda et bavardent avec frère Adelphe.

1^e nuit

- Innocent veille le frère Étienne. Peu avant l'heure de vigiles, il lui administre une potion somnifère, et le laisse endormi.

- Les trois sectateurs se réunissent dans les catacombes après la prière.

- La réunion est interrompue par la première attaque des loups-garous. Hurlant comme des loups, des formes indistinctes se ruent sur la palissade. Après avoir tenté de l'escalader, sans succès, ils s'en prennent à la porte. Faute de bélier, ils ne parviennent pas à l'enfoncer, mais ils ont fait assez de bruit pour réveiller les personnages. Si ceux-ci décident de contre-attaquer, souvenez-vous que la palissade n'est pas un chemin de ronde. Voir par-dessus oblige à monter sur l'unique échelle du monastère, où il n'y a pas de place pour deux. Quant à ouvrir la porte pour contre-attaquer, le père Antoine s'y oppose.

Bizarrie : L'attaque elle-même, que le père Antoine explique par des brigands, est évidente. Le fait qu'Antoine, Innocent et Germond aient été tous les trois mieux réveillés que les autres moines est moins net, mais qui sait ? Un personnage soupçonneux peut s'en apercevoir et commencer à se poser des questions à leur sujet.

2^e jour

- La neige tombe toute la matinée, charriée par un vent glacé. Le père

Antoine invite tout le monde à rester sur place. Si les personnages ont l'air costauds, il les enrôle pour chasser les « brigands ». S'ils l'interrogent sur l'aspect étrange des assaillants, il « avoue » qu'il soupçonne des « lousp-garous » de s'en prendre à Saint-Nicodème. Ils sont sans doute dérangés par la sainteté du monastère.

- Si les personnages font une sortie, ils réalisent que la palissade et les portes n'ont pas été trop endommagées par l'attaque... cette fois. Ils trouvent aussi des traces indistinctes qui descendent dans le val du Loup.

- Le temps s'améliore un peu dans l'après-midi. Nos héros sont libres de rester au chaud ou de partir explorer le val du Loup. S'ils se risquent dans les bois, il serait de bon ton qu'ils remontent précipitamment, après avoir été « assaillis par une multitude de lousp-garous ». Il est également possible qu'ils descendent jusqu'au village et qu'ils y recueillent le témoignage de Gisèle.

- À la tombée de la nuit, Richard, le garde du corps de dame Edda, vient les voir : il croit avoir entendu des pleurs d'enfants du côté du puits. Était-ce le vent ? Il aimerait un second avis. Malheureusement, les enfants ne se font plus entendre ce soir-là.

- Innocent veille Étienne pendant presque toute la journée. Dans la soirée, « remis de son accès de fièvre », le jeune moine participe aux vêpres. Pour quelqu'un qui vient de passer quatre jours alité, il semble en pleine forme.

2^e nuit

- Les loups-garous passent à l'attaque de bonne heure, avant vigiles. Cette fois, ils ont bricolé un bélier rudimentaire et concentrent leurs efforts sur la porte. Les moines contre-attaquent en dressant une barricade avec du bois d'œuvre et des tonneaux. Que font les personnages ? Il est possible →





de tenter une sortie par l'échelle et de prendre les loups-garous à revers, de rester neutres, un comportement qui refroidira nettement le père Antoine à leur égard ; ou même d'aider les loups-garous.

- S'il y a combat, cette fois, plus de doute : ces « *loups-garous* » sont humains.

- Si le monastère est pris cette nuit-là, ce qui n'arrivera qu'avec l'aide du groupe, les moines possédés se retranchent dans les catacombes. Il sera difficile de les en déloger : ce sont des couloirs étroits, accessibles uniquement par des escaliers glissants ou un passage délicat par les puits. Les loups-garous, échauffés par leur victoire, envisagent de faire un mauvais parti aux quatre moines innocents. Les personnages arriveront-ils à les calmer ?

- Si l'attaque des loups-garous est repoussée, les quatre moines possédés attendent que le calme soit revenu pour se retrouver dans les catacombes. Ils attendent que tout le monde dorme... mais ils ne sont pas infaillobles. Ils sont anxieux.

3^e jour

- La tempête se calme mais, sur la crête, la couche de neige atteint un mètre.

- Les investigateurs peuvent faire une nouvelle sortie vers le val du Loup ou le val du Diable (peut-être à la recherche de Walburge).

- S'ils se rendent au val du Diable, ils ont l'occasion de rencontrer Walburge. D'une manière ou d'une autre, elle verse ou verse du sang sur la pierre du Crapaud. Le monstre se matérialise dans l'étang. Ses uniques instructions sont les pensées de Walburge : « *trouve ma fille* ». Il commence par dévoiler Walburge puis, lentement et pesamment, il se met en route vers

le monastère, laissant une piste bien visible dans les bois.

- Si le monastère est tombé la nuit précédente, la journée se passe en négociations avec les moines possédés qui refusent de sortir de leurs tunnels. Une recherche aux alentours permet de découvrir l'accès éboulé, et peut-être de commencer à le dégager.

- Si le monastère n'est pas encore tombé et que les investigateurs s'intéressent toujours au val du Loup, Bertrand les approche dans l'espoir de les convaincre d'ouvrir les portes lors de la prochaine attaque.

3^e nuit

- Si le père Antoine ne fait plus confiance aux investigateurs, il prend des mesures pour les neutraliser. La méthode la plus simple est de charger le frère Innocent d'assaisonner leurs écuelles avec un poison juste assez virulent pour leur donner d'atroces maux de ventre, sans les tuer. (S'il a décidé de recruter un membre du groupe, le cueillir dans sa cellule est plus simple que de le capturer en pleine forme).

- Germond aimerait bien récupérer dame Edda ou sa servante, voire les deux, pour des raisons... hum... profanes. Il tente de poignarder Richard et de traîner l'une des deux femmes jusqu'à l'entrée des tunnels.

- Les loups-garous attaquent tôt dans la nuit. Si les investigateurs ne leur ont pas suggéré une meilleure tactique, ils tentent encore d'enfoncer la porte.

- En pleine bataille, les loups-garous se mettent à pousser des hurlements d'épouvante : le monstre vient d'arriver. Il enfonce la palissade et commence à gober tout ce qui passe à sa portée, avec une prédilection pour les moines, bons ou mauvais. De temps en temps, d'une voix à vous fracasser l'âme, il appelle « *Jeanne !* » Si les investigateurs l'attaquent, il fait

de son mieux pour les dévorer. S'ils préfèrent discuter, il s'interrompt volontiers. Il prétend qu'il repartira dès qu'il aura rempli sa mission, et il est *possible* de le canaliser vers des cibles productives.

- Profitant de la confusion, deux moines possédés de votre choix gagnent les catacombes. On se retrouve dans le cas de figure évoqué dans 2^e nuit.

- Le monstre est trop gros pour s'introduire dans les tunnels. Il disparaît au lever du soleil mais, tant que personne ne l'aura chassé, il reviendra à chaque crépuscule.

4^e jour

- Si les investigateurs ne sont pas encore passés à l'action, une opération commando dans les catacombes serait de bon aloi. S'il ne reste plus que deux moines, le meilleur moyen de saturer leurs défenses est d'intervenir à la fois par le puits, par l'entrée principale et par l'accès éboulé. Submergés, ils se précipitent vers les enfants, leur mettent le couteau sous la gorge et menacent de les tuer si les personnages font un pas de plus...

Conclusion et conséquences

L'affaire devrait se terminer par la libération des deux enfants et la mort des mauvais moines. Jeanne et Martin se jettent dans les bras de leurs pères. La neige cesse de tomber. Les investigateurs peuvent repartir vers leur destination, en ayant récupéré 1d10 points de SAN pour leur peine.

- C'est la fin du monastère Saint-Nicodème, en tout cas sous cette forme. Les moines survivants, menés par le frère Adelphe, reconstruiront peut-être quelque chose de plus modeste dans le val du Loup, près du village. Les ruines disparaîtront peu à peu,

laissant sans doute une légende qui sera oubliée dans quelques siècles.

- Qu'en est-il de la statue et du livre ? Les détruire n'est *probablement* pas dangereux mais comment en être sûr ? Les laisser prendre la poussière met en danger des innocents, demain ou dans un siècle...

- Les villageois déposent leurs détroques de loups et regagnent leurs maisons. Leurs enfants apprendront l'histoire des loups-garous qui vivent dans les bois et qui en sortent pour protéger les pauvres gens des cruautés de leurs seigneurs.

- Le monstre a promis à Walberge de récupérer Jeanne. Qu'entend-il par « *récupérer* » ? Il a mangé la mère, veut-il dévorer la fille ? Ou compte-t-il en faire une prêtresse du Crapaud, la première de la région depuis des milliers d'années ? Le chasser peut être aussi simple que de saigner une nouvelle fois sur la pierre du Crapaud... ou assez compliqué pour justifier un scénario à part entière. Cela pourrait impliquer un examen de la statue de saint Michel qui se trouve dans la chapelle du monastère, peut-être une fouille de l'église en ruine qui se dresse au fond du val du Loup... ou une périlleuse étude du livre impie que détenaient les moines.

Le temps des loups n'est qu'une première étape dans une suite de scénarios. Vous aurez l'occasion de visiter de nouveau cette crête entre deux vallées dans le prochain numéro de *Casus Belli*. Ce sera à d'autres moments de la Grande Année, dans un autre siècle, face à d'autres périls. Ce premier scénario se déroulait au cœur de l'hiver, le prochain prendra peut-être place au printemps... ou en automne, qui sait ?

Tristan Lhomme

Illustrations et plans Jems Bouzerna



FOIRE D'EMPOÏÈNE à ESCAROTH

Inspiré d'un roman d'Ellis Peters, ce scénario plutôt ouvert mêle les personnages à une histoire de meurtres et surtout d'espionnage. Il est prévu pour pouvoir être intégré dans la campagne Ténèbres sur la Forêt Noire, mais fonctionne indépendamment et peut être joué en one-shot ou dans une autre campagne.

En quelques mots...

Quelques années après la Bataille des Cinq Armées, l'ombre du Mal est de retour et cherche à étendre son emprise sur les Terres Sauvages. Pourtant, la vie continue et les habitants d'Esgaroth célèbrent l'arrivée du printemps avec une foire commerciale. De retour du pays de Rhûn, le marchand Garreth compte bien en profiter pour écouler ses marchandises. Mais, surtout, il est porteur de nouvelles inquiétantes. Malheureusement pour lui, un assassin l'élimine avant qu'il ne puisse en faire part au roi Bard, faisant passer le meurtre pour un crime crapuleux. Mais les PJ ont la possibilité d'achever la tâche commencée par Garreth...

Fiche technique

TYPE • Ouvert

PJ • 3 à 6 PJ

MJ • Expérimenté

Joueurs • Expérimentés

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★★★

L'histoire

Informations mortelles

Après que Sauron a dévoilé son retour au Mordor, en 2951, les peuples libres réalisent peu à peu que ce dernier n'a pas été tué. La plupart des grands dirigeants sont encore loin de penser qu'il représente une menace véritable mais des espions sont chargés de rapporter des renseignements sur les actions du Seigneur Ténébreux et de ses alliés. **Euan**, un proche du roi Bard, organise un réseau d'agents de renseignement et recrute un marchand du nom de **Garreth**, qui se rend régulièrement au Pays de Rhûn et peut donc rapporter des informations sur l'activité des tribus qui, traditionnellement, ont été alliées à l'Ennemi par le passé.

Au début, le marchand ne rapporte aucune information, mais Euan lui conseille de garder l'œil ouvert. Au fil du temps, Garreth parvient à tisser des liens grâce auxquels il apprend que certaines tribus ont reçu des émissaires du Seigneur Ténébreux et qu'elles s'appêtent à prendre le pouvoir dans la région. Le marchand comprend que la menace est forte et la prise de contrôle imminente.

Il préfère alors prendre la route d'Esgaroth avant d'éveiller l'attention. Mais il a déjà été repéré et le chef des conjurés envoie des assassins à sa poursuite. Garreth arrive

au Dorwinion, où il retrouve sa nièce et rédige en toute hâte un document destiné à Euan au cas où il ne pourrait pas lui révéler lui-même les plans de l'Ennemi. Il est alors attaqué par un assassin mais lui échappe. Garreth et Sirina embarquent immédiatement à bord d'une barge qui remonte la Celduin en direction d'Esgaroth.

Garreth survit à un second assassin et parvient sain et sauf à Esgaroth, où il espère retrouver Euan. Il ne se doute pas que **Vomak le Doux**, un agent de l'Ennemi qui a infiltré l'entourage du roi Bard depuis quelques années, a été chargé de l'accueillir. Cet Homme des Bois est un tueur sans merci tout désigné pour la mission qu'on lui a confiée : empêcher Garreth de transmettre ses informations.

Une foire mouvementée

Chaque année, la foire qui se déroule à Esgaroth les trois premiers jours de mars attire de nombreux marchands venant des quatre coins de la Terre du Milieu. Elle se déroule sur le pré situé à l'entrée de la ville qui, pour l'occasion, est délimité par une grande palissade. Une seule entrée permet l'accès au champ de foire, c'est là que sont postés les gardes qui prélèvent les taxes. D'autres accueillent dans le port les marchands qui arrivent en bateau.

Depuis le retour de l'ombre, les commerçants et artisans d'Esgaroth



Garreth frappe Grid au visage
sous les yeux de Sirina

connaissent des temps difficiles, et l'hiver qui vient de passer a été rude ; au sein des guildes, l'idée a été évoquée de demander au Maître d'Esgaroth qu'il leur reverse une part des taxes prélevées durant la foire pour aider le commerce local. La veille de la foire, **Telgar**, chef de la confrérie des tonneliers, se présente devant le Maître accompagné par une petite délégation pour lui faire part des

revendications. La discussion est calme mais le Maître reste ferme : il comprend leurs difficultés mais soutient que la taxe ne peut être allouée, même en partie, à certains d'entre eux au motif que les derniers mois n'ont pas été fleurissants.

En revanche, il explique que son projet actuel de réalisation d'une grande écluse au niveau des chutes de →

Ténèbres sur la Forêt Noire

Si vous avez choisi de jouer la campagne *Ténèbres sur la Forêt Noire*, ce scénario peut y être inséré assez facilement. Les événements dont a été témoin Garreth au Pays de Rhûn sont liés au putsch qui force le jeune prince Sanjar à s'enfuir avec sa gouvernante Nazhin en 2958 (cf. *Ténèbres sur la Forêt Noire*, p.63). Vous pouvez donc en profiter pour donner de premiers éléments au travers des rencontres que les PJ vont faire dans ce scénario. Il est donc largement conseillé de jouer ce scénario à cette période, 2957 étant un bon choix. Cependant, si vous choisissez de jouer plus tard, Garreth rapportera directement les nouvelles de la prise de pouvoir à Rhûn par des partisans de l'Ennemi.

Visite guidée d'Esgaroth

Vous retrouverez une description détaillée d'Esgaroth dans *Le Guide de la Ville du Lac*, le supplément pour *L'Anneau Unique* vendu avec l'écran du jeu.

Lindal facilitera les échanges commerciaux dans la région et leur bénéficiera donc à terme. En effet, cette écluse facilitera la navigation entre le lac et le cours de la Celduin situé en aval, qui n'est pour l'instant possible qu'avec les embarcations de petite taille, en utilisant un chemin de portage. Ce projet est également important au regard des relations avec les nains et il est hors de question de le remettre en cause en sacrifiant ne serait-ce qu'un sou de cuivre.

Telgar repart donc la tête basse. La situation pourrait en rester là mais **Grid**, le fils de Telgar, perçoit l'échec de son père comme une terrible injustice. Pour lui, les tonneliers ne sont pas assez vindicatifs, l'âge les a ramollis ! Il réunit une vingtaine d'amis, comme lui tous fils d'artisans et de marchands, et monte une opération destinée à prendre la part de taxe demandée par son père contre la volonté du Maître. Avec ses amis, il se rend dans le port pour essayer de convaincre les marchands qui viennent d'arriver...

Les personnages

Garreth

Marchand originaire de Dale, Garreth est un Homme du Nord de grande taille et plutôt robuste. Il a les cheveux noirs et des yeux très clairs, et est souvent habillé de robes plutôt coûteuses. En tant qu'espion, ses compétences dépassent celles d'un simple marchand mais il n'est pas un guerrier pour autant. Il ne porte d'ailleurs jamais d'arme. La diplomatie et les connaissances des pays Orientaux sont sa spécialité et il parle couramment plusieurs dialectes locaux.

Sirina

Ayant perdu ses parents très tôt, ce joli brin de fille a été élevée par Garreth et a passé du temps avec lui sur

les routes, apprenant son métier sur le tas. Elle ne sait pas que Garreth est un espion mais, depuis quelques mois, elle s'interroge sur ses activités. Lorsque Garreth lui a confié un parchemin à dissimuler sur elle, sans autre indication que de le remettre à un certain Euan s'il lui arrivait malheur, ses soupçons se sont confirmés. Elle est plutôt grande. Cette femme de 22 ans aux cheveux châtain et aux yeux verts semble frêle et sans défense mais, à force de voyager par tous les temps, elle a acquis une certaine force aussi bien physique que mentale. Elle cachera le secret de son oncle sans faillir et fera tout pour remplir la mission qu'il lui a confiée. En attendant, elle a dissimulé le parchemin en un endroit où tout homme un tant soit peu civilisé n'irait pas fouiller !

Dodd

Cet Homme du Nord âgé d'une trentaine d'années est plutôt massif et de taille moyenne. Son visage sans finesse va de pair avec son laconisme. Dodd n'est cependant pas un imbécile et sa discrétion est appréciée par Garreth. Depuis plusieurs années, il seconde le marchand, tâche qu'il a toujours très bien assurée jusqu'ici. À Esgaroth, il est chargé d'installer la baraque sur le champ de foire, aidé par Warin. La nuit, il doit veiller sur le bateau. Ces derniers temps, Dodd manifeste de plus en plus son attirance pour Sirina, ce qui pourrait être vu comme un motif pour l'élimination de Garreth, d'autant plus que la nièce le repousse.

Warin

Originaire du Dorwinion, Warin est un homme d'une quarantaine d'années à la peau tannée et aux traits anguleux. Contrairement à Dodd, Warin est grand et osseux, et manifeste plusieurs tics nerveux. Il est employé par Garreth depuis plu-

sieurs années. Durant le scénario, une fois la baraque du marchand installée, il est chargé d'y veiller la nuit. Après l'assassinat de Garreth, il aidera Dodd à assurer la continuité du commerce.

Euan

Issu d'une famille noble, âgé de 67 ans, Euan est un homme de grande taille aux cheveux noirs et aux yeux bleus. De constitution moyenne, il a un physique relativement passe-partout, ce qui est un avantage dans sa profession : il est espion pour le compte du roi Bard. Euan est venu à Esgaroth en se faisant passer pour un gantier. En réalité, son but est de rencontrer son agent, Garreth. Contrairement à ce dernier, Euan n'est pas qu'un diplomate et un politologue hors pair, c'est aussi un bon combattant et il porte en permanence une longue dague cachée sous sa cape.

Vomak le Doux/Varo

Cet Homme des bois est un agent de l'Ennemi. Il y a quelques années, il s'est installé à Dale où il fait croire qu'il est d'ascendance noble. Il est connu là-bas sous le nom de Varo. Son physique lui facilite la tâche : grand, costaud, la chevelure sombre, le regard dur et un menton carré sont autant de traits qui lui proviennent peut-être d'un ancêtre dūnadan ! Il porte des vêtements coûteux dans lesquels il est parfaitement à l'aise. Il aime marier le noir et le blanc, couleurs qui lui donnent encore plus de prestance et qui mettent en valeur son physique déjà avantageux. Le roi Bard lui-même a été dupé par les manières de Vomak. Du haut de ses 35 ans, il a les faveurs de Dol Guldur. Il a travaillé dur pour s'imposer parmi les plus impitoyables serveurs de l'Ennemi, ce qui lui a valu son surnom. Parmi les humains au service de Sauron, on raconte qu'il serait

capable de soutenir le regard brûlant des Nazgûls ! Vomak est prêt à tout pour réussir sa mission. Sous ses apparences charmantes se cache un être froid et calculateur qui ne recule devant rien pour atteindre son but.

Turstan

Issu du même clan que Vomak, Turstan l'a accompagné à Dale pour jouer le rôle de son serviteur. Doté d'un physique relativement banal, il passe plutôt inaperçu, ce qui arrange ses affaires. En le regardant de plus près, on peut cependant distinguer deux fines cicatrices, l'une sur le côté de son œil droit, l'autre juste sous la mâchoire. Turstan est avant tout le chien de garde de Vomak et, à ce titre, il est expert en matière de violences (tireur d'élite, escrimeur de premier choix, maître ès poisons, bourreau à ses heures perdues...).

Ewalò

Le second serviteur de Vomak a été recruté près de Bourg-les-Bois, dont il venait d'être banni pour avoir volé. Il a trouvé en Vomak le maître qu'il lui fallait. Cet Homme des Bois de 27 ans avait surtout besoin d'être cadré. Depuis qu'il sert Vomak, il est heureux : il a un travail, est nourri, logé... S'il n'aime pas particulièrement la violence, il obéit cependant à son maître, en qui il a toute confiance, sans discuter. Il sait qu'il ne doit pas parler des activités de son maître. Il n'y a qu'un moyen de le distraire pour qu'il se laisse aller à des confidences : lui présenter une femme aux rondeurs alléchantes, auprès de laquelle il voudra briller. Le pauvre a suffisamment de mal comme ça avec les femmes pour laisser passer une occasion !

Maître Arno

Spécialiste en vins fins, négociant originaire de la lointaine région de Dorwinion, maître Arno, sous →





Question de statut

Idéalement, dans ce scénario, les PJ sont les émissaires d'une faction des Terres Sauvages. À défaut, ils doivent avoir un Prestige d'au-moins

3. Ainsi, ils pourront être invités à la table du Maître d'Esgaroth et seront présents lorsque Sirina viendra chercher de l'aide.

Néanmoins, s'ils sont de simples aventuriers, il faut adapter le début du scénario.

Ainsi, ils sont à l'auberge lorsque Sirina les cherche ainsi que Varo. Il faut alors que l'aide des PJ sur les quais ait été suffisante pour que ces derniers aient gagné sa confiance (voir plus loin).

Et, accessoirement, qu'ils lui aient dit où les trouver en cas de besoin... En tout état de cause, il est impératif que Sirina se tourne vers eux !

Dans ce cas, elle se confie et leur demande que faire. S'ils ne le font pas, Varo propose d'aller trouver le capitaine de la Garde. Sirina accepte.

des aspects de bon vivant, cache un homme fourbe utilisant tous les moyens possibles et imaginables pour réaliser le maximum de profit possible. Par exemple, il n'hésite pas à ajouter certaines substances dans le vin de ses concurrents pour le transformer en vinaigre. Par le passé, il a déjà eu des conflits avec Garreth qui, lui aussi, fait commerce des vins de Dorwinion.

Mundalf, capitaine de la Garde

Le capitaine de la garde d'Esgaroth, un bardide au physique imposant, est également considéré comme le meilleur bretteur de la ville. Bien qu'il soit un guerrier depuis sa prime jeunesse, à 38 ans, il agit de manière calme et raisonnée. Mundalf reste cependant un soldat et il ne reculera devant aucune bataille. L'intégrité du capitaine est totale et il fera tout pour établir la vérité et la justice ; il prend en compte tous les témoignages et est prêt à remettre en cause les apparences pour peu qu'on lui apporte un début de preuve. Ses hommes n'apprécient pas toujours son caractère rude mais ils le respectent ; il ne sait pas davantage montrer de tendresse à sa femme et à son petit garçon de un an.

Evinia la Sorcière

Evinia est la doyenne (99 ans) d'Esgaroth. Bossue, dotée d'une peau parcheminée et d'yeux laiteux, elle inspire la crainte à bon nombre d'habitants, surtout aux enfants qui fuient en entendant le bruit des arêtes de poisson accrochées à son bâton. Elle quitte cependant rarement sa maison. Elle dit pouvoir lire dans l'avenir. Pour impressionner ses clients, elle fait appel à ses talents de ventriloque pour faire croire que c'est la chouette perchée sur son épaule qui énonce ses prophéties. Ses clients sont toujours satisfaits,

même s'ils comprennent rarement ce qu'elle leur révèle !

Delarn

À 43 ans, ce célibataire à la carrure plus qu'imposante (un vrai ours !) a déjà laissé derrière lui plusieurs vies :: on raconte qu'il fut un intrépide aventurier qui aurait tué un géant. Vers la trentaine, il s'est installé à Esgaroth où il est devenu capitaine de la Garde. Après avoir formé son successeur, son second et ami Mundalf, il est devenu propriétaire d'une auberge à l'entrée de la ville, *L'Ours*, et tient un commerce de vin. Récemment, il a été désigné chef de la confrérie des marchands de vin.

Telgar

Cet homme de taille moyenne (1m74) est l'un des tonneliers les plus réputés de la ville et le chef de leur guilde. Honnête artisan, il défend son corps de métier avec cœur mais il respecte le Maître qu'il considère comme un homme intelligent et intègre.

Grid

Fils de Telgar, Grid est, à 21 ans, son portrait tout craché : brun, les yeux bleus, il est plutôt séduisant. Mais, alors que son père est calme et diplomate, Grid est emporté et fouguez. Il travaille pour son père mais considère que celui-ci devrait affirmer sa position de chef de confrérie pour pouvoir devenir le Maître ! Le jeune homme n'est pas violent et respecte la vie plus que toute autre chose. Il est d'ailleurs bon vivant et adore faire la fête dans les tavernes avec ses deux meilleurs amis, Toreg et Alverik.

Phase d'aventure

Entrée en scène

Si la compagnie des PJ n'est pas originaire d'Esgaroth ou n'y a pas passé

sa dernière phase de Communauté, elle peut y avoir été attirée pour participer à la foire de printemps (commerce, détente ou concours, voir plus bas). La compagnie, ou certains de ses membres, peut aussi avoir été envoyée en mission officielle à Esgaroth pour représenter son peuple à la foire. En tout état de cause, les PJ se trouvent à Esgaroth à la veille de la foire de printemps.

S'ils ont été envoyés en mission officielle ou s'ils possèdent un Prestige suffisamment important (au moins 3), ils sont à l'hôtel de ville où le Maître et le Conseil d'Esgaroth accueillent les personnalités. C'est l'occasion pour eux d'assister à un événement inattendu pour le Maître : Telgar, soutenu par les représentants des guildes et confréries, présente ses revendications quant au partage des taxes. Il espère pouvoir faire pression sur le Maître en présence de la noble assemblée. Mais ce dernier ne cède pas et les commerçants se retirent après un échange un peu vif. Peu après, les représentants des peuples sont introduits auprès du Maître, qui accueille d'autant plus chaleureusement les émissaires venant de Dale, d'Erebor, du Palais de Thranduil et même de Fondcombe. À cette occasion, les PJ pourront apercevoir Vomak (s'ils viennent de Dale, ils peuvent le connaître : test de Sagesse SR14). À l'issue de la rencontre, les PJ sont invités à revenir dîner avec le Maître le soir même.

Une soirée mouvementée

En début de soirée, avant de se rendre au dîner, les PJ peuvent déambuler en ville pour assister aux premières réjouissances en bordure des quais. Soudain, ils sont témoins d'une altercation entre **Grid** et Garreth. Après l'échec de son père, quelques heures auparavant, Grid a réuni ses amis et passe à l'action en allant purement et simplement

racketter les marchands qui arrivent en ville. Garreth et quelques autres situés à proximité refusent de payer le jeune homme, qui s'énerve. Rapidement, la tension s'installe et Grid perd le contrôle de sa troupe qui menace d'agresser physiquement les marchands.

Lorsque les PJ arrivent, ils voient deux hommes (Garreth et Grid) dans une discussion assez tendue, tandis qu'une belle jeune fille (Sirina) se tient en retrait derrière son oncle. Les choses s'enveniment ; Garreth en a assez et tourne le dos à Grid pour retourner à ses affaires. Le jeune homme tente de le retenir par le bras. Garreth, croyant avoir affaire à un assassin, se retourne et le frappe au visage. Voyant Grid tomber en arrière, ses amis s'approchent aussitôt, menaçants.

Garreth se replie vers son bateau et se retrouve en position d'infériorité, essayant de protéger la jeune fille (Sirina) en détresse. La situation doit paraître suffisamment inquiétante pour pousser les PJ à intervenir mais, quelle que soit leur réaction, Varo (qui les accompagne ou bien se trouve là de son côté) sera plus prompt qu'eux et se précipite pour secourir la belle Sirina. Il ne semble pas indifférent aux charmes de la demoiselle, mais un jet d'**Intuition** SR16, permet aux PJ de comprendre que Varo joue surtout un grand numéro de séduction. Selon la réaction des PJ, ils peuvent se retrouver à échanger quelques coups de poing avec les jeunes révoltés qui ne sortiront aucune arme. Et les PJ seraient avisés de faire de même..

La Garde arrive rapidement et met fin à la bagarre. Grid et ses amis s'enfuient, poursuivis par les soldats (tous sauf Grid seront capturés), laissant Garreth, Sirina, Varo et les PJ ensemble. Les PJ ne devraient pas trop être embêtés : s'ils →





Si les PJ n'ont pas été invités chez le Maître

Dans ce cas, tard dans la soirée, l'aubergiste vient leur annoncer qu'une jeune femme les demande. Il a également prévenu Varo, car Sirina ne connaît qu'eux. Elle est très inquiète et ne sait que faire. Varo se montre concerné et conseille d'aller trouver le capitaine de la Garde si cela ne vient pas à l'idée des PJ. À la caserne, on informera les personnages que Mundalf est chez le Maître. Les PJ n'étant pas connus, il va falloir les convaincre de l'urgence pour obtenir les mêmes résultats que ci-dessus. Il s'agit d'une Rencontre :

Valeur de Tolérance :

le Maître respecte plus la Sagesse que la Vaillance ; pour Mundalf, c'est l'inverse. Qu'ils s'adressent au Maître ou au capitaine, la tolérance augmente de 1 si le groupe compte un elfe (à laquelle se rajoute la valeur de Prestige la plus élevée parmi les PJ elfes), mais diminue de 1 par hobbit.

Présentations : La courtoisie est une valeur sur laquelle les PJ pourront s'appuyer à l'Hôtel de Ville, notamment dans leurs rapports avec le Maître. Néanmoins, vue l'urgence de la situation, la Présence est probablement celle qui sera la plus utile lors de cette rencontre.

Interactions : Pour persuader le Maître et Mundalf d'agir pour chercher Garreth, les PJ devront user de Persuasion en s'appuyant éventuellement sur leur Intuition pour trouver les mots qui touchent les deux hommes.

sont empotés pour s'expliquer sur la bagarre, Sirina témoigne en leur faveur. Il serait bon pour la suite des événements qu'un premier contact s'établisse (reconnaissance du marchand et de sa nièce qui invitent leurs sauveurs à dîner...), mais aussi que les PJ gardent à l'esprit que Grid ne semble pas être quelqu'un de violent (jet d'**Intuition** SR14), ce qui pourra être confirmé par des habitants qui connaissent le gamin.

Une fois les esprits calmés, Garreth et Sirina se montrent reconnaissants pour l'aide qui a pu leur être apportée. Ils échangent quelques politesses, mais si Sirina est tentée de prolonger la rencontre, Garreth n'y tient pas. Après s'être présenté, il discute un peu, puis fait comprendre poliment aux PJ et à Varo qu'il souhaite se reposer. Varo indique à Garreth et à Sirina l'auberge où ils pourront le trouver si besoin est. En revanche, Varo ne s'intéresse pas aux PJ et leur tourne le dos, à moins qu'ils ne l'interpellent, auquel cas il saura se montrer courtois.

Un repas interrompu

La soirée chez le Maître est paisible jusqu'à ce que, vers la fin du repas, Varo vienne frapper à sa porte. Il est accompagné de Sirina, qui est inquiète car son oncle n'est pas revenu du champ de foire alors qu'il lui avait fait dire par Dodd, son serviteur, qu'il n'allait pas tarder. Il devait rentrer pour le repas, après avoir supervisé les derniers préparatifs. Il devrait donc avoir rejoint son bateau depuis longtemps. Ne sachant vers qui se tourner, elle a cherché l'aide des PJ et Varo. Ce dernier l'a aussitôt emmenée trouver la garde en demandant à voir le capitaine.

Mundalf tente de rassurer Sirina en lui expliquant qu'il est peut-être allé voir des confrères ou qu'il est sorti en ville... La jeune fille répond que ça

ne lui ressemble pas et le supplie de le faire rechercher (ce qu'elle ne dit pas, c'est qu'elle sait que son oncle est menacé par des tueurs à cause d'un étrange parchemin qu'il lui a confié).

Pour rassurer Sirina, le capitaine décide de fouiller la ville et le champ de foire immédiatement. Les PJ sont libres de proposer leur aide à Mundalf, qui l'acceptera volontiers. Varo est le premier à se mettre en avant et, si les PJ ne souhaitent pas participer aux recherches, Sirina prendra du recul par rapport à eux (ce qui serait dommage pour le reste de l'aventure). En attendant, le Maître la rassure et lui dit de rester chez lui le temps que le capitaine revienne.

Bien qu'il soit tard, le champ de foire est encore peu animé (quelques marchands terminent de s'installer, dont Euan et Arno). S'ils participent aux recherches, les PJ peuvent tenter un jet de **Fouille** SR14 ou de **Vigilance** SR16. Une simple réussite suffit à remarquer une paire de botte mal dissimulée sous une bâche. Sinon, un garde finit par trébucher dessus. Malheureusement, il ne s'agit pas de Garreth mais d'un homme qui empest l'alcool et tient encore à la main une bouteille vide. Varo l'identifie aussitôt comme Turstan, l'un de ses serviteurs. Furieux, il demande à Mundalf de l'envoyer au cachot pour cuver son vin. Un test de **Guérison** SR14 ou d'**Intuition** SR16 permet d'évaluer que l'homme est passablement éméché ; avec un succès supérieur, un PJ trouvera étonnant que Turstan tienne encore debout s'il a vidé la bouteille tout seul. À *L'ours*, Delarn, qui se souvient avoir vendu la bouteille, confirmera également qu'en vidant seul la bouteille, Turstan devrait être dans un coma éthylique.

Les recherches n'aboutiront à rien de plus et le capitaine est contraint de conseiller à la jeune femme d'attendre le lendemain. Elle retourne

sur la barge pour la nuit, à moins que les PJ ne la conseillent autrement.

Le cadavre de Garreth

Après des recherches nocturnes infructueuses, un cadavre est repêché dans le lac au petit matin du 1^{er} mars. Ne voulant pas causer de peine inutile à Sirina, le capitaine fait venir les PJ à la caserne pour leur demander d'identifier le corps. Celui-ci est étendu sur une table, nu, sans blessure apparente. Au premier coup d'œil, ils reconnaissent Garreth. Si les PJ veulent connaître la cause de la mort, Mundalf accepte de leur répondre ou de les laisser manipuler le cadavre. Dans les deux cas, ils apprennent que le marchand a été tué d'un coup de lame dans le dos. En réussissant un jet de **Guérison** SR14, un PJ comprend que le coup a été très précis et a transpercé le cœur, causant une mort rapide. La blessure est propre et fine, probablement infligée par une dague maniée par un expert.

Mundalf conclut qu'il doit informer Sirina. Il accepte que les PJ le fassent. En tout état de cause, étant donné qu'elle semble leur faire confiance et qu'elle n'a plus de proche, il leur demande de la soutenir. Apprenant la mort de son oncle, Sirina s'effondre mais demande à le voir. Une fois encore, elle demande leur soutien aux PJ.

Le meurtre élucidé

Depuis le début, Vomak a surveillé l'arrivée de Garreth tandis que Turstan, son homme de main, était prêt à frapper. Espérant approcher le marchand en séduisant sa nièce, Varo tente de la rencontrer rapidement. Mais l'intervention inattendue de Grid et de ses amis a accéléré les choses : l'assassin tenait en effet un bouc émissaire idéal.

Après la bagarre, il fait suivre Grid par Turstan puis observe les agisse-

ments du marchand. Celui-ci installe sa baraque sur le champ de foire. En début de soirée, Turstan retrouve son maître et lui explique que le sort de Grid est scellé : il est en train de se saouler dans une taverne, *L'ours*, et jure de se venger de Garreth devant témoins. Varo charge son homme de main d'enlever le marchand sur le champ de foire avant qu'il ne retourne en ville ; il pourra alors l'interroger avant de le liquider. Une fois l'enlèvement réussi, Turstan doit retourner à la taverne pour se montrer en public en train de boire, tandis que Varo se montre à son auberge.

Un peu plus tard, Garreth quitte le champ de foire et Turstan tente effectivement de l'intercepter mais le marchand le repère. Il s'enfuit en longeant la rive pour atteindre le pont et rejoindre le corps de garde. Turstan a perdu le contrôle et n'a d'autre choix que de le tuer d'un coup de poignard précis avant que l'alarme ne soit donnée. Il s'empresse alors de le déshabiller et de lui retirer toutes ses possessions pour faire croire à un crime crapuleux, avant de tout jeter à l'eau. Il fonce ensuite à la taverne où il applique le plan de son maître.

La mort brutale du marchand n'est pas pour arranger les affaires de Vomak qui, en bon espion, est persuadé que Garreth a consigné par écrit les renseignements obtenus. Il lui faut donc retrouver ces documents. Turstan n'ayant pas trouvé de document sur le cadavre de Garreth, Vomak en conclut que, si ces documents existent, ils ne peuvent être que sur le bateau, dans la cabane ou en possession de Sirina. Puisque Turstan « *cuve* » dans une cellule, il charge Ewald de s'introduire sur la barge pour le fouiller.

Un suspect

En début de matinée, tandis que les PJ sont à la caserne avec →





Le vol du coffre

Durant la nuit du 1^{er} au 2 mars, aux alentours de minuit, Turstan et Ewald se rendent à la cabane, assomment Warin et fouillent l'endroit. Ne trouvant toujours pas les documents cherchés par Vomak, les deux malfaiteurs se sauvent en emportant le coffre pour brouiller les pistes. Suivant les indications de leur chef, ils jettent le coffre dans le lac.

Sirina, des gardes escortent le jeune Grid, qu'ils ont retrouvé sur un quai en train de cuver son vin. Il est aussitôt accusé du meurtre de Garreth. Les PJ présents qui réussissent un jet d'**Intuition** SR14 comprennent à la mine du jeune homme qu'il est choqué d'apprendre la mort du marchand. Il proteste en disant que, après la bagarre, il est allé se saouler à la taverne de Delarn, *L'ours*, pour effacer la honte que lui a infligée son père (le tavernier confirmera) ; ensuite, il a fini la nuit sur un quai, assommé par l'alcool.

Turstan, qui vient d'être libéré, s'avance pour déclarer qu'il a vu Grid la veille au soir et qu'il était effectivement en train de boire. Mais si on lui pose des questions plus précises (les PJ ou Mundalf), il enfoncera le malheureux en « *se rappelant* » qu'effectivement, le jeune homme n'a pas cessé de jurer de se venger et qu'il a bien quitté la taverne en début de soirée. Mundalf décide d'emprisonner Grid pour qu'il soit jugé.

Pendant ce temps, la péniche de Garreth est déserte et Ewald s'empresse de la fouiller sans rien découvrir d'intéressant.

Secouée par la mort de son oncle, Sirina demande aux PJ de l'accompagner au bateau pour y récupérer ses affaires : elle veut s'installer à l'auberge car elle ne se sent pas en sécurité sur la péniche. Elle confie notamment que Dodd lui a fait de nombreuses avances, ce qui ne la rassure pas. Arrivés à la péniche, les PJ ne peuvent que constater le désordre ambiant, mais Sirina certifie que rien n'a disparu. L'argent et les objets de valeurs étaient enfermés dans un coffre gardé par Warin dans la cabane sur le champ de foire.

Nouvelle attaque

Au matin du 2 mars, Dodd entre précipitamment dans l'auberge et

vient trouver Sirina qui est en train de prendre son petit déjeuner en présence des PJ. Il vient l'informer qu'il arrive du champ de foire où il a trouvé Warin solidement ligoté et bâillonné. Pire : le coffre contenant les richesses de Garreth a disparu ! Sirina ne semble pas s'intéresser au coffre et s'inquiète surtout du sort de Warin, que Dodd a laissé à la cabane. Le serviteur n'est cependant pas en danger de mort : il a simplement une grosse bosse sur le crâne. Questionné, il dira qu'il a pris un coup sur la tête au moment où il sortait de la cabane pour aller soulager sa vessie. Avant de sombrer dans l'inconscience, il a cru entendre deux voix différentes, mais il n'en est pas sûr.

Rassurée, Sirina remercie les PJ de leur aide et leur dit qu'elle va rester avec ses serviteurs un moment puis qu'elle ira trouver Mundalf pour l'informer de ces événements. Un jet d'**Intuition** SR16 ou d'**Énigmes** SR14 leur permet cependant de comprendre que Sirina n'est pas inquiète de la disparition de ses biens ; une fois rassurée sur l'état de santé de son serviteur, son comportement laisse supposer qu'elle se préoccupe d'autre chose. Mais quoi ? Si elle est interrogée à ce sujet, elle niera. Quoi qu'il en soit, elle invite courtoisement les PJ à retourner à leurs affaires ; ils se sont déjà suffisamment occupés d'elle comme cela. S'ils insistent, elle leur demandera aimablement mais fermement de la laisser à son chagrin et à ses propres affaires.

Le gantier

Après le départ des PJ, Sirina décide d'aller trouver Euan comme le lui avait demandé son oncle. Des PJ soupçonneux devront faire preuve de **Discrétion** pour la suivre (SR16), car la jeune femme est sur ses gardes. Si elle les repère, elle va les trouver immédiatement. Elle est contrariée d'être suivie mais, dans un premier

temps, elle essaie de rester courtoise avec ceux qu'elle considère toujours comme ses amis. Elle exige d'être laissée seule. Si les PJ le lui demandent, elle dit qu'elle se rend chez un gantier qu'on vient de lui conseiller, car elle a froid aux mains. Si les PJ ne proposent pas de l'accompagner, Varo le fait mais, dans tous les cas, elle décline. Si les PJ parviennent à suivre Sirina, ils constatent qu'elle se rend à l'échoppe d'un gantier, un certain Euan, qu'elle rencontre brièvement avant de repartir après avoir acheté une paire de gants.

Euan et Sirina se sont mis d'accord pour quitter Esgaroth et partir pour Dale ensemble dès le lendemain. Sirina doit mettre ses affaires en ordre d'ici là et rejoindre Euan au petit matin avec le document que lui a laissé Garreth.

Veillée funèbre

L'après-midi, Sirina assiste à la mise en bière de son oncle puis se recueille durant plusieurs heures devant le cercueil gardé dans une annexe de la caserne. Avant de partir, elle dépose une rose sur le corps. Varo l'attend à l'extérieur de la chapelle ; lorsqu'elle sort, il reprend sa tentative de séduction et lui propose ses services pour la raccompagner à Dale. Elle hésite et lui promet d'y réfléchir.

La nuit suivante (dernière nuit de la foire), Varo, qui soupçonne Sirina d'avoir profité de son après-midi dans la chapelle pour dissimuler le document dans le cercueil, envoie Turstan pour vérifier. Au passage, il fait tomber des pétales de la rose, mais ne trouve rien de plus.

Si les PJ ont la même idée que Varo, ils peuvent accéder au cercueil sans difficulté sous prétexte de rendre un dernier hommage au marchand. Un jet de **Fouille** ne permet pas de trouver quoi que ce soit, puisque le cercueil ne contient rien d'autre que le corps.

En revanche, si les PJ examinent le cercueil le 3 mars, ils pourront comprendre en découvrant les pétales qu'a fait tomber Turstan (jet d'Énigme SR14) que le corps a déjà été fouillé.

Si les PJ décide de surveiller le corps avant que Turstan ne vienne fouiller le cercueil, il leur sera difficile de le faire de près (il leur faudrait pour cela convaincre Mundalf, qui est quand même fier et pense que personne ne peut s'infiltrer dans sa caserne). En revanche, ils peuvent l'observer de l'extérieur. Dans ce cas, ils doivent réussir un jet de **Vigilance** SR18 (il fait nuit et la fatigue n'aide pas à rester vigilant) pour repérer Turstan. S'ils essaient de l'intercepter, une course poursuite s'engage et Turstan est bien décidé à ne pas tomber entre les mains de l'ennemi. Il est prêt à tout et même, si nécessaire, à « *tomber sur son couteau* ». Il commencera cependant par plonger dans les eaux noires du lac, ce qui devrait être suffisant pour échapper à ses poursuivants.

Mort du gantier

Devant son manque de succès, Varo envoie ses deux hommes de main chez Euan. La veille, il a remarqué la présence de cet espion du roi qu'il connaît bien. Il pense que ce n'est pas un hasard si Sirina est allée le voir. Après avoir échoué à trouver quoi que ce soit dans le cercueil de Garreth, Turstan et Ewald se rendent donc chez Euan. Même sous la menace, l'espion n'est pas facile à impressionner. Alors que Warin s'approche pour le ligoter, Euan dégage un poignard caché dans son dos et le plante dans le ventre du serviteur de Varo. Celui-ci parvient à se dégager et Turstan tire sur Euan, qui est touché en pleine poitrine. Il meurt avant que Turstan ne puisse l'interroger.

Au petit matin du 3 mars, Sirina se rend à la chapelle pour faire →





*Euan, l'espion du roi
Bard, est mort*



LEWIN 06
03
2015

ses adieux à son oncle. Elle rejoint ensuite discrètement l'échoppe d'Euan et découvre son corps. Épouvanée et réalisant que l'assassin l'a devancée, elle rentre à l'auberge en catastrophe et réveille le PJ dont elle se sent le plus proche, en larmes. Le dos au mur, elle est obligée de faire des révélations sur Garreth et Euan. Pour autant, elle ne parle pas du par chemin.

Si les PJ se rendent à l'échoppe d'Euan, ils trouvent son cadavre dans l'état où ses assassins l'ont laissé : étendu sur le dos, au milieu de ses affaires, une dague à la main et une flèche plantée dans la poitrine. Un grand désordre règne dans la pièce. Un jet d'**Intuition** SR12 réussi permet de confirmer que les lieux ont été fouillés.

En examinant le cadavre, les PJ pourront observer certains détails :

- Jet de **Guérison** SR14 : La lame du poignard est maculée de sang sur quelques centimètres à partir de la pointe. Des gouttes de sang au sol confirment qu'une autre personne qu'Euan a été blessée. La victime a infligé une blessure à son adversaire mais celle-ci n'a pas dû être trop sérieuse, vu les quantités de sang perdues.

- Jet de **Fouille** SR14 : Des fibres de tissu sont collées dans le sang sur la lame.

- Jet d'**Artisanat** SR18 (ou consultation d'un artisan) : Les fibres proviennent d'un pourpoint fabriqué dans la région de la Brèche Est, dont les motifs seraient composés de rouge et de vert. La qualité des fibres indique une grande usure. Un jet de **Vigilance** SR16 permet de se souvenir qu'Ewald est habillé d'un pourpoint à carreaux rouges et verts particulièrement usé. Si le jet est raté, le MJ pourra faire un test de **Sagesse** pour les PJ lorsqu'ils

seront en présence d'Ewald pour voir s'ils font le rapprochement.

Grâce aux indices retrouvés sur Euan, l'enquête devrait se tourner vers Ewald. D'autant plus que Grid, qui a passé les deux dernières nuits derrière les barreaux, ne peut plus être considéré comme suspect. Ce dernier est donc relâché.

Dès lors, les PJ vont probablement chercher Ewald dans la ville mais ils peuvent aussi chercher à savoir s'il n'a pas cherché à se faire soigner. D'ailleurs, s'ils ne l'ont pas identifié, ils peuvent malgré tout remonter cette piste. Et effectivement, un soigneur du quartier résidentiel a reçu un homme blessé d'un coup de poignard à l'abdomen. La blessure n'était pas très profonde et l'homme a dit s'être fait la blessure tout seul, accidentellement. Le guérisseur est cependant persuadé que l'homme lui a menti. Il peut en faire une bonne description. Un test d'**Énigmes** SR12 ou d'**Intuition** SR14 permet de reconnaître Ewald.

Si l'on demande à Varo où se trouve son serviteur, il dit ne pas l'avoir vu depuis la veille au soir. Il envoie Turstan le chercher à l'écurie, où il est censé se trouver. Quelques instants plus tard, Ewald sort à cheval au grand galop. Sur ordre de Varo, Turstan lui a indiqué qu'il devait fuir pour protéger leur maître.

Les PJ et les soldats qui les accompagnent peut-être n'ont pas trop le choix pour stopper le fuyard qui, au passage, renverse son seigneur pour détourner l'attention de lui : ils doivent lui tirer dessus. Si les PJ ne font pas ce choix et préfèrent essayer de trouver un cheval pour engager la poursuite, Varo, se relevant péniblement, donne l'ordre à Turstan de tirer. L'homme de main, qui revenait justement du concours de tir et avait son arc à la main, s'en donne à cœur →

Vomak

Niv. attribut 7

Endurance 18 / Parade 5

Haine 3 / Armure 2D

Compétences : Perception 4,

Survie 3, Épée 4, Dague 3,

Arcs 3

Capacités spéciales : Assaut brutal, vitesse du serpent

Turstan

Niv. attribut 5

Endurance 14 / Parade 4

Haine 2 / Armure 2D

Compétences : Perception 2,

Épée 3, Dague 3, Arcs 4

Capacités spéciales : Force effroyable

Ewald

Niv. attribut 3

Endurance 12 / Parade 3

Haine 1 / Armure 1D

Compétences : Pique 2,

Dague 2



Résumé de l'enquête

Ce scénario relate les événements tels qu'ils pourraient se dérouler étant donné les objectifs de Vomak. Cependant, il ne s'agit pas de le dérouler de façon linéaire et il vous faudra adapter les événements selon les actions des PJ.

Ci-dessous sont résumés les éléments que pourront découvrir les PJ au fil de l'enquête.

Les heures sont indicatives, puisqu'il n'existe pas d'horloge dans l'univers de *L'Anneau unique*.

Ne les communiquez pas aux joueurs et utilisez-les justes pour vous repérer.

- Garreth disparaît entre 21h et 22h la veille de la foire.
- Dodd déclare avoir quitté la baraque vers 20h45. Warin confirme.
- Warin indique que Garreth a quitté la baraque vers 21h.
 - Turstan témoigne de la présence de Grid chez Delarn. Grid aurait juré de se venger.
- Delarn confirme la présence de Grid et de Turstan.

joie. Ewald s'effondre et meurt avant de pouvoir être interrogé.

Épilogue

Varo ne voit désormais plus qu'une explication : Sirina a le document sur elle. Il lui faut faire craquer la jeune femme. Celle-ci n'a pas été insensible au charme et à l'héroïsme de l'assassin et, lorsque le 4 mars, il lui propose de l'escorter jusqu'à Dale, elle accepte. Ils partent donc ensemble avec leurs serviteurs. À peine hors de vue d'Esgaroth, il tombe les masques : il élimine Dodd d'un coup brutal, tandis que Turstan liquide Ewald.

Estomaquée, Sirina voit la transformation du visage de Varo. Elle fait face à Vomak, désormais, et celui-ci est bien déterminé à trouver les documents secrets puis à la tuer. À moins que les PJ n'aient compris à qui ils ont affaire et ne soient parvenus à déjouer son dernier coup. Dans ce cas, l'affrontement sera probablement violent et Vomak n'hésite pas à prendre Sirina en otage ou à la blesser gravement si ça peut lui permettre de gagner du temps. En tout état de cause, il ne se laissera pas prendre vivant.

Après le combat, Sirina, si elle a survécu, parlera du document qu'elle doit rapporter au roi Bard. En larmes, elle s'en remet aux PJ pour l'escorter. Si elle n'a pas survécu, ils pourront trouver le document, s'ils la fouillent, dissimulé dans son corsage. Aucun autre agent de Sauron ne se mettra plus en travers du chemin de la jeune femme et il ne reste aux PJ qu'à effectuer le court voyage jusqu'à Dale pour lui permettre d'achever ce qu'a entamé son oncle.

Les fausses pistes

Afin de permettre aux joueurs de mieux visualiser les PNJ principaux, ceux-ci doivent être le moins nombreux possible. Le problème, lors d'une enquête, c'est qu'on se doute

que le coupable se trouve parmi eux. Il y a une quinzaine de PNJ décrits en détail mais certains restent secondaires et seront peu rencontrés : Delarn, le Maître...

Pour pimenter la partie, il va donc falloir utiliser des artifices pour rendre l'enquête plus complexe : tout d'abord, il faut jouer avec le contexte de la foire, à laquelle les PJ peuvent prendre part. Ensuite, des fausses pistes incitent les joueurs à se poser des questions :

- Au cours d'entretiens avec Sirina et avec Warin, les PJ pourront s'apercevoir que Dodd désire ardemment la nièce de son patron et que ce dernier constituait un rempart infranchissable. De plus, Dodd a une personnalité taciturne, il est brusque et parfois agressif dans sa manière de s'exprimer. Il peut faire un magnifique suspect.

- Il y a aussi maître Arno. Ce négociant en vin fourbe n'a rien à voir avec l'histoire mais les PJ peuvent l'apercevoir en train de trafiquer le vin chez des concurrents. Il vend les mêmes produits que Garreth. Pourquoi n'aurait-il pas tué son rival direct ?

- Sirina elle-même peut être soupçonnée en raison de son comportement : par moment, elle essaie d'échapper aux PJ, elle a l'air secrète et distante sur certaines questions qu'on pourrait lui poser (on le remarque sur des tests de **Vigilance** SR14 réussis). En général, c'est parce qu'elle veut cacher le secret de son oncle. Le mobile possible : hériter des affaires de son oncle.

La foire

En dehors de l'intrigue principale (il se peut d'ailleurs que les PJ ne s'intéressent pas au meurtre), les PJ ont l'occasion de participer à la foire d'Esgaroth en s'inscrivant aux différents concours ou en achetant et en vendant de nombreux articles. À

l'issue de l'aventure, les PJ pourront logiquement passer la phase de Communauté à Esgaroth.

Durant trois jours, la ville s'étend. Un périmètre d'accueil des boutiques de la foire est dressé devant le pont d'accès à la ville. Un poste de garde est installé au bord de ce périmètre ; l'accès terrestre à la ville et le paiement de la taxe se fera à cet endroit pendant la durée de la foire. La garde est renforcée pour pouvoir établir des patrouilles sur le champ de foire et décourager les fraudeurs. Pour plus d'informations sur Esgaroth, consultez la *Guide de la Ville du Lac*.

Les rencontres

Les PJ auront notamment l'occasion de croiser le chemin de maître **Arno**, que ce soit dans le cadre de leur enquête (fausse piste) ou dans celui d'une démarche commerciale, s'ils apprécient le bon vin (attention aux arnaques !).

Une autre figure que les PJ seront amenés à rencontrer est la vieille sorcière **Evinia**. Nombre de personnes sont venues la consulter et on ne pourra manquer de remarquer l'attroupement autour de sa modeste demeure. Si les PJ ne vont pas à elle, mettez-la sur leur chemin : elle les a vus plusieurs fois dans ses rêves, des rêves troublants, sombres, mais qui apportent la lumière. Voir les PJ lui fera donc un choc et elle essaiera de faire passer le message. Cette rencontre peut avoir deux intérêts : renforcer l'ambiance sombre de l'enquête ou préparer un scénario à venir dans le cadre d'une campagne.

Les PJ ne manqueront pas non plus d'apercevoir **Valvoric**, l'imposant cracheur de feu au torse velu qui exécute un numéro spectaculaire avec sa fille, la très attirante **Nissa** : les flammes que crache le géant en direction de sa fille, la manière dont cette dernière met son corps sculptu-

ral en valeur sont autant d'éléments qui attirent l'attention des spectateurs et qui leur fait oublier ces deux gamins qui les bousculent comme pour mieux voir, mais qui en fait leur soutirent leur bourses. Ces deux gamins, les fils de Valvoric, sont en fait des pickpockets plutôt doués (**Vigilance SR16** pour les remarquer). Si les PJ approchent, gare à eux !

Au cours des deux premières soirées de la fête, les PJ pourront également assister aux représentations de conteurs et de bardes dans des tavernes. De nombreuses autres activités ont lieu en cette période de fête et les PJ devraient en avoir pour leur argent !

Animations durant la foire

En plus des moments conviviaux (repas collectifs, spectacles et tours de chant) et des échanges commerciaux, la foire est marquée par des compétitions et des concours : pâtisserie, glotonnerie, lutte, canot et course à pied, tir à l'arc et joute des bardes. Pour chaque concours, une bourse est remise au vainqueur (5 points de Trésor), qui bénéd- →

Le programme de la foire

Les heures sont indicatives. Ne les communiquez pas aux joueurs et utilisez-les justes pour vous repérer.

1^{er} Mars :

9h : Ouverture officielle à l'hôtel de ville.

Annonce du programme
Ouverture des inscriptions aux différents concours

14h : Premier tour du concours de lutte

Concours de pâtisserie

18h : Délégation du jury du concours de pâtisserie

20h : Soirée des conteurs

Résumé de l'enquête (suite)

- Turstan quitte *L'Ours* vers 20h45, puis y retourne vers 21h15 pour acheter une bouteille de genièvre.
- Grid quitte la taverne vers 21h.
- Le sang sur le poignard d'Euan indique qu'il a blessé son agresseur.
- Euan est tué par une flèche.
- Turstan a un arc, tout comme les soldats de la Garde.
- Les fibres retrouvées sur le poignard d'Euan sont usées et proviennent d'un pourpoint aux motifs rouges et verts fabriqué dans la Brèche Est.
- Ewald porte un pourpoint à carreaux rouges et verts très usés.
- Ewald a vu un médecin pour une blessure d'arme blanche.
- Turstan n'a pas pu boire 1 litre de genièvre en l'espace d'une ou deux heures, il en serait tombé dans le coma. Il a donc joué la comédie.
- Sirina pose une rose sur le corps de son oncle. Le lendemain, des pétales par terre indiquent que le corps a été fouillé.

ficie aussi d'un bonus de +1 en Tolérance pour toute rencontre ayant lieu à Dale ou à Esgaroth pendant l'année à venir.

• Concours de pâtisserie

Les candidats ont un après-midi pour confectionner une pâtisserie de leur choix. Ils sont réunis sous une grande tente dressée spécialement pour l'occasion. À la fin de l'après-midi, un jury composé de notables de la ville vote pour élire la meilleure.

Si un PJ souhaite y participer, le joueur indique ce qu'il compte réaliser. Déterminez ensemble le niveau de difficulté du jet d'Artisanat (ou à défaut, un test de Courtoisie avec un malus de 2). Le Trait Cuisine permet de valider un succès ordinaire au minimum.

Le programme de la foire (suite)

2 Mars :

- 9h** : Concours de gloutonnerie
- Ouverture de la joute des Bardes
- 10h** : Second tour du concours de lutte
- 14h** : Phase éliminatoire du tournoi de tir
- 16h** : Finale du concours de lutte
- 18h** : Fin de la première journée de la joute des Bardes
- Remise des prix (concours de lutte, course de canoë et concours de gloutonnerie)
- 20h** : Soirée des conteurs

3 Mars :

- 9h** : Finale du tournoi de tir
- 12h** : Remise de prix (tournoi de tir)
- 14h** : Phase finale de la joute des Bardes
- 18h** : Remise de prix de la joute des Bardes
- 20h** : clôture de la foire d'Esgaroth

Le jury donne une note selon l'originalité et la qualité de la pâtisserie (additionnez les deux valeurs) :

L'originalité (selon le SR du jet) : 0 pour un SR12, +1 par SR supplémentaire

Le jet de pâtisserie : Échec 0, succès ordinaire 1, succès supérieur 2, succès extraordinaire 4

Hilda, la tenante du titre, réalise une très belle pièce montée à base de crème, très technique et en même temps très jolie, qui lui vaut une note de 5.

• Le tournoi de tir à l'arc

Le tournoi est en fait constitué de deux épreuves indépendantes, la Couronne et l'Anneau, qui sont semblables aux épreuves du même nom se déroulant le jour de la flèche noire. La seule différence est que l'épreuve de l'Anneau est ici ouverte à tous.

Cf. Le Guide de la Ville du Lac pour les règles.

Les autres concours utilisent tous la même base de résolution : ils se déroulent en trois tours, dont deux de qualification et un tour final contre un adversaire spécifique (action opposée). À chaque tour, les PJ font un test de préparation et un test de résolution. Si le premier est réussi, il apporte un dé de maîtrise supplémentaire pour l'épreuve. Un succès supérieur donne deux dés et un succès extraordinaire en donne trois. Le SR des tests est de 14 au premier tour, 16 au deuxième et enfin 18 au tour final.

• Concours de gloutonnerie

Il s'agit tout simplement de manger le plus possible... et de tenir le coup.

Le test d'évaluation de **Présence** permet d'impressionner les adversaires. Puis un test d'**Athlétisme** permet d'engloutir le plat. En phase finale, un PJ devra affronter **Hilda** (Présence 3, **Athlétisme** 2, Niv. d'attribut 2), qui peut ajouter son



04
03
HÉNIN
2015

Attribut à son Athlétisme. Quoi qu'il arrive, un PJ sort de cette épreuve Fatigué pour le reste de la journée.

• Le concours de lutte

Les adversaires s'affrontent dans un enclos boueux situé non loin du lac. Le test d'évaluation de **Présence** a pour but de démoraliser l'adversaire et d'avoir le soutien du public. La lutte est résolue par un jet d'**Athlétisme**. En finale, le PNJ dominant est Mundalf (Présence 4, Athlétisme 4, Niv. d'attribut 6).

• La Joute des Bardes

Dans une contrée où la culture est essentiellement orale, la Joute des Bardes ne pouvait qu'être l'épreuve reine de la foire d'Esgaroth. Les meilleurs bardes (et même les autres !) ne

manqueraient pour rien au monde cet événement qui leur permet de se confronter les uns aux autres.

La Joute commence le deuxième jour de la fête. Durant neuf heures, les bardes vont s'affronter à coups d'envolées lyriques. À la fin de la journée, un jury présidé par Attoric, barde et porte-parole du Maître, désignera les deux concurrents qui s'affronteront en phase finale le dernier après-midi de la foire. Le verdict est prononcé à 18h par Attoric.

Test d'évaluation : **Présence** ; test d'épreuve : **Chant**.

Marc Sautriot

Illustrations Chris Hénin

Concours de glotonnerie !



BOLTON'S DIRTY SECRETS

Ce scénario mêle une courte enquête, une infiltration et de l'action.

Il n'est pas destiné à être joué sur plusieurs séances de jeu mais constitue un interlude dans toute campagne de X corps. Il est destiné à des personnages en début de carrière et un MJ qui n'a pas peur d'improviser un peu. Ce scénario ne s'inscrit pas dans la campagne officielle. Il demande cependant des joueurs et des personnages qui n'ont pas peur de se mêler de ce qui ne les regarde pas.

En quelques mots...

Des convois militaires qui disparaissent, l'utilisation d'armes à énergie sur le sol américain, la présence d'une Zone Obscure non loin ? C'est suffisant pour intéresser Global Defense et envoyer une unité enquêter.

Et si les PJ ne tombaient pas sur des aliens belliqueux mais sur une petite communauté terrorisée par un groupuscule nationaliste armé et dangereux ? Au final, les Chandras ne sont peut être pas si loin ?

Fiche technique

TYPE • Scénario semi-ouvert

PJ • 4PJ peu expérimentés

MJ • Expérimenté et très à l'aise avec l'improvisation et l'enquête

Joueurs • Proactifs

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★☆

INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★★★

L'arrivée des Chandras a changé la donne sur bien des territoires, et les États-Unis ne sont pas exempts d'événements étranges. George Lake sépare les états du Vermont et de New York. Dans la région forestière froide de Bolton, une route isolée est régulièrement empruntée par des convois militaires contenant armes et équipements. La plupart d'entre eux sont envoyés par l'armée canadienne en gage de coopération et de participation à l'effort de Global Defense. Seulement voilà, ces dernières semaines, deux convois ont disparu près de la petite ville de Bolton, N.Y.

La proximité avec la Zone Obscure du Vermont pose de nombreuses questions et l'état major de Global Defense commence à se demander si les Chandras ne seraient pas à l'origine de ces deux disparitions. Si, pour la première attaque, le lieu exact de la disparition n'avait pu être localisé, la seconde n'est pas passé inaperçue puisqu'un survivant a réussi à s'échapper et à témoigner. Une chose est sûre : l'attaque a été brutale et à coup d'armes qu'il pense être extra-terrestres. C'en est assez pour Global Defense et il est temps d'envoyer les PJ sur place.

Introduction :

Destruction inexpiquée

Les PJ sont convoqués au petit matin devant leur supérieur direct. La situation est grave et, s'il s'agit de leur première mission pour Global

Defense, cela sera pour les PJ l'occasion de prouver qu'ils savent agir avec efficacité et discrétion.

Aujourd'hui, on ne leur confie pas une opération militaire mais une investigation des plus sensibles. En quelques semaines, deux convois en provenance du Canada ont disparu. Ces derniers étaient remplis d'équipement militaire et d'armes à destination de Global Defense. Pire encore, le dernier contenait plusieurs armes lourdes et leurs munitions. Mais un survivant s'est échappé : le **sergent Matheson**, de l'armée canadienne. Ce dernier a trouvé son chemin à travers les bois jusqu'à une petite ville au Sud du point d'attaque. Il vient d'être rapatrié. Les PJ ont une mission : déterminer ce qu'il est advenu de ce convoi, qui l'a attaqué, et tenter d'arrêter les attaques si possible.

Interroger Matheson

Matheson est un jeune homme de vingt-cinq ans, passé sergent il y a peu. Choqué par ce qui lui est arrivé, ce grand brun au visage taillé à la serpe, musclé, n'en est pas moins volontaire pour témoigner le plus rapidement possible. Il a conscience de l'importance des chargements et, surtout, il a vu l'attaque de ses yeux. Pour lui, il est clair que ce sont les forces Chandra qui ont attaqué. Il n'en a pas vu et a réussi à fuir alors que son véhicule d'escorte était réduit en poussière, mais les tirs de canon à plasma ne laissent aucun doute : la technologie employée n'était pas humaine.



Le second indice qui lui permet d'émettre cette hypothèse est le black-out radio que le convoi a subi quelques secondes avant le premier tir. Tout, ici, ressemble à une tactique des aliens. Il ne sait rien de plus, si ce n'est que l'attaque a eu lieu dans l'état de **New York**, près de **Lake George**, non loin d'une petite bourgade nommée **Bolton**.

Récolter des informations

Si les PJ se renseignent sur la zone, ils peuvent recueillir quelques informations supplémentaires :

Bolton est une petite ville située sur la côte de **Lake George**. Elle est à la frontière du Vermont. La ville, peu peuplée, est entourée d'épaisses forêts. Le gros de la population est parti au moment de l'apparition de la Zone Obscure du Vermont mais certains irréductibles semblent être restés.

La route à l'Ouest de la ville est isolée, loin de toute population humaine, idéale pour une embuscade.

La ville et ses environs étant trop proches de la Zone Obscure, les sa-

tellites passent rarement sur la zone mais on peut trouver quelques clichés de la région. Malheureusement, aucun ne contient d'image pertinente au moment des attaques. Si les PJ demandent une image plus précise de Bolton, ils peuvent apercevoir, dans Eisenhower park, plusieurs véhicules de toutes sortes (camionnettes, voitures et même deux semi-remorques ainsi qu'un ou deux camping car)

Un jet de **Perception (investigation) difficulté 15** permet aussi de trouver quelques rapports diffus parlant de divers camions ayant disparu dans la zone de Bolton. Ils sont trop nombreux pour que les autorités, trop occupées à gérer des problèmes plus urgents, ne dépêchent quelqu'un pour enquêter. Mais cela devrait déclencher la suspicion des PJ.

En route, messieurs !

Il est temps de se mettre en route. On dépêche un transport aérien jusqu'à l'aéroport international de **Plattsburgh**, à 1h30 (96 miles) au Nord de Bolton. Le reste de la →



Les PNJ de Bolton

Brett. Profil du Soldat (livre de base p.238). Équipement : pistolet beretta 92 et 2 chargeurs, matraque de police, lampe torche, menottes, gilet pare-balles souple.

Ses assistants (Alexzander, Zachary et Tobias). Profil des officiers de police (livre de base p.290)

Les autres PNJ sont des personnes lambdas ayant 2D dans leurs caractéristiques faibles, 3D dans les fortes. Considérez cependant que :

- **Aidan** possède Connaissance académiques, Électronique, Informatique, Sécurité, Observation et Discrétion à 5D
- **Beau et Damian** possèdent Persuasion et empathie à 5D
- **Belen** possède Empathie à 5D
- **Juliet** possède Discrétion à 4D
- **Tommy Mulughan** possède Discrétion et Observation à 5D
- Le **Dr Carlston** possède Connaissances académiques, Empathie, et Médecine à 6D
- **Eli** possède Empathie et Mensonge à 6D

route se fera en voiture banalisée. Les PJ pourront apporter l'équipement qu'ils désirent mais on attend d'eux qu'ils s'organisent afin de passer pour des civils et qu'ils trouvent une raison de rester un peu à Bolton. Une panne de voiture ? Les techniciens de Global Defense peuvent parfaitement simuler une panne qui sera difficile à détecter par le garagiste du coin, pour peu qu'il en reste un là-bas. C'est la solution préconisée par leur supérieur.

Laissez les joueurs s'organiser, venir avec des idées, et procurez-leur le matériel nécessaire dans la mesure du raisonnable.

Partie 1 : investigation à Bolton

Cette première partie se concentre sur la petite ville de Bolton. Il s'agit pour les joueurs de comprendre que quelque chose ne tourne pas rond. Investigation, interrogatoires et découvertes diverses permettront de mener les PJ sur la piste de l'acte 2. Ce premier acte est assez ouvert et vous pourrez gérer le temps comme bon vous semble.

Les environs de Bolton

Il faut plus de vingt minutes pour rejoindre, par l'unique route Nord, Bolton et le **lieu où le convoi a été attaqué**. C'est la première zone que les PJ traverseront en arrivant. Il ne reste plus grand-chose à y apercevoir, si ce n'est les carcasses brûlées de deux jeeps militaires, cachées sur le bas-côté de la route (**Perception (Observation) Difficulté 13**). L'attaque a eu lieu au croisement de la route nationale menant vers Pattsburgh et de la petite route cahoteuse se dirigeant vers Bolton. Un jet de **Perception (Survie) difficulté 13** permet d'apercevoir certaines traces indiquant que tous les corps ont été chargés dans un véhicule à roues de la taille d'une camionnette. Difficile de dire où elle est partie. Si le jet atteint une **difficulté de 17** et que les PJ se sont un peu aventurés dans les

bois entourant la scène, l'un d'eux remarque, en haut d'une pente ayant vue sur la route, derrière un arbre effondré, trois mégots. Il semble que quelqu'un ait fait le guet ici. Des traces de pas semblent se diriger vers le Sud-Est mais, si on les suit, on les perd rapidement. Il s'agit du **Vieux Bill** qui rentre dans son cabanon de chasse. Il a tout vu mais, sans aller à Bolton, difficile de savoir où le trouver.

Au Sud, au cœur de la forêt connue sous le nom de Darkenhill, se trouve le camp d'une bande connue dans la région sous le nom des **Praetorians**. Ces nationalistes, suprématistes blancs, forment une milice d'hommes entraînés, armés... et très dangereux. Ils sont dirigés par **Camron Bowman** et son lieutenant, **Jermaine Ray**. Leur camp est niché en haut d'une colline, au cœur de la forêt, avec une vue relativement claire sur le Nord, l'Est et le Sud-est. Ce sont eux qui ont attaqué les convois grâce à une arme Chandra récupérée via un réseau de contrebande. Ils ne sont cependant pas destinés à intervenir immédiatement dans le scénario.

Old Bill's cabin est une petite cabane au confort sommaire, servant de refuge de chasse. Nommée ainsi d'après William Lowee, membre d'une des familles de notables de la ville mais mort depuis des années, ainsi que son fils Ted. Le cabane est désormais la propriété du petit-fils, le vieux **William, dit Bill**, qui s'y est retranché depuis l'arrivée des Chandras... Proche d'un ruisseau d'eau potable et entouré d'une forêt au gibier foisonnant, Bill survit sans trop de problème et ne vient qu'une fois par mois à Bolton pour se ravitailler en produits de base et en munitions. Le lieu est entouré de pièges cachés : pièges à ours, fosses et autre collets à taille humaine (**Perception (observation) 16** pour les détecter ou se retrouver coincé, affligé de 3D de dégâts, ou suspendu à un arbre). Le vieux Bill est devenu totalement paranoïaque. Mais il est le seul témoin des attaques. Depuis, il cherche d'ailleurs à éviter les Praetorians, même s'il les a suivis, par curio-

sité, jusqu'à leur camp. Seul **Aidan** (voir plus bas) lui a parlé depuis.

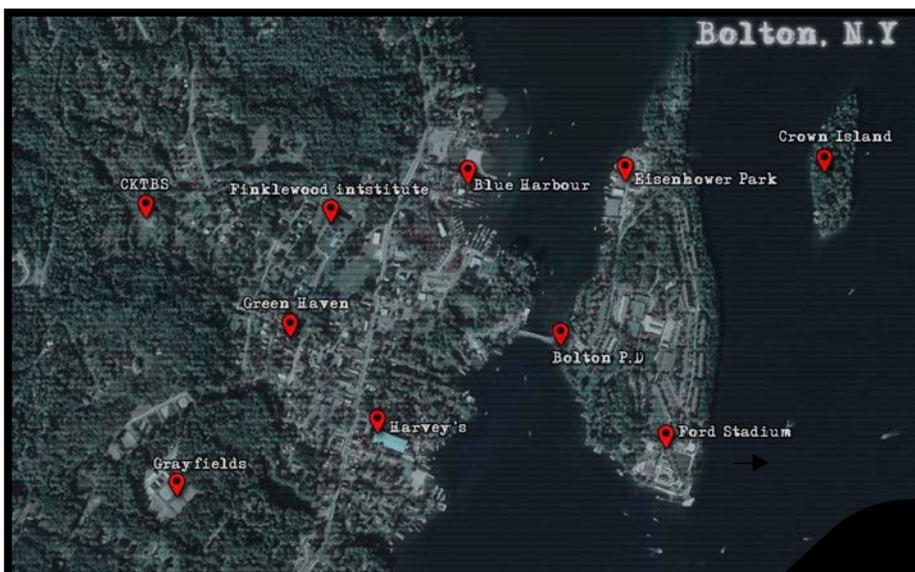
Bolton

Bolton est une petite bourgade suffisamment proche de la Zone Obscure du Vermont pour que la plupart des personnes de la région aient décidé de déménager. Il existe cependant encore un noyau dur résistant à l'envahisseur, ou désireux de le faire. Ces derniers refusent de quitter leurs terres et sont prêts à se battre... même s'ils n'ont, pour le moment, pas vu l'ombre d'un Chandra, ce qui pourrait changer. La ville est désormais divisée en quatre zones distinctes : **Central Island** (contenant Eisenhower Park, Bolton P.D et le Ford Stadium), **The Greens** (contenant le Finklewood Institute et Green Haven), **Southwalk** (avec Harvey's et Grayfields) et **Blue Harbor**. **Crown Island** et les bâtiments de **CKTBS** (voir plus bas) sont, eux, un cas à part. La petite communauté est en train de s'effondrer sous la peur et la paranoïa, harcelée par les **Praetorians**, une milice indépendantiste qui en profite pour tenter de gagner en puissance de feu. Ils sont au bord de l'explosion, même s'ils tenteront de maintenir les apparences face à des étrangers (avant de se débarrasser d'eux par tous les

moyens possibles). Rapidement, les PJ devraient se rendre compte d'une chose : dans une zone de plusieurs kilomètres autour de Bolton, toutes les communications sont coupées, sans exceptions (internet inclus).

Bolton P.D. Ce bâtiment d'un seul niveau n'est pas immense : un bureau découpé en quelques box avec un accueil, une armurerie, quelques cellules, le bureau du shérif et une pièce servant aux pièces à conviction. Il a été renforcé et barricadé depuis l'arrivée de Chandras dans l'état voisin. **Brett Garner**, le shérif, pense être en état de siège et il a mobilisé ses trois adjoints (**Alexzander Guzman**, **Zachary Pena** et **Tobias Beck**) pour préparer la contre-attaque. Voilà pourquoi ils ont organisé Central Island afin d'en faire une petite forteresse. Ils y ont rassemblé plus de la moitié des habitants qui sont restés dans la région (soit une centaine de personnes de tous âges, dont un tiers d'enfants) et ont fermé l'accès au pont pour le protéger. Ils refusent d'en sortir et sont méfiants à l'égard des étrangers. Leurs seuls contacts sont avec les **Praetorians**, avec lesquels ils ont passé un accord.

Ford Stadium. Ce petit stade dédié au baseball sert de refuge à ceux qui sont venus sur Central Island. →



Il contient tentes et caisses de provision et accueille une cinquantaine de personnes, le tout surveillé par une petite dizaine de miliciens zélés, prêts à combattre ces aliens venus d'on ne sait où. C'est aussi par là que transitent une partie des marchandises destinées à ravitailler les Praetorians.

Eisenhower Park. C'est le lieu le plus sensible de l'île et il se divise en deux parties. La première contient une série de tentes et d'entrepôts de fortune servant à accueillir les marchandises que les habitants de Central Island destinent aux Praetorians. Ces biens ont souvent été volés aux gens de passage, dont certains ont été séquestrés dans un ancien container portuaire posé au milieu du parc. Pour le moment, le manège est passé presque inaperçu mais, déjà, un enquêteur de Pattsburgh a décidé d'y mettre son nez (voir plus bas). La seconde est plus difficile à trouver. Il s'agit d'un ancien bunker antiatomique construit après la seconde guerre mondiale. C'est là que l'on conserve certaines marchandises (dont celles issues des trafics avec les Praetorians, que le **sheriff Brett** gère lui-même) et les prisonniers les plus sensibles. On trouve aussi dans le parc quelques voitures, quelques camionnettes...

Blue Harbor. Ce qui était autrefois un port de plaisance a été vidé. Ne restent désormais que quelques navires abandonnés et une capitainerie désormais habitée par **Tommy Mulughan**, un vieux pêcheur solitaire. La zone est déserte et, quand on y arrive, la seule chose que l'on peut entendre est le son d'un vieux tourne-disque jouant quelques standards des années 50. De là, on peut cependant avoir une bonne vue sur Eisenhower Park et ce qui s'y trame, moyennant le fait de s'équiper de jumelles.

Finklewood Institute. Cette clinique privée ne fonctionne plus mais accueille toujours un personnel réduit constitué de trois médecins et d'une petite dizaine d'infirmières. L'endroit est sous la protection du **shérif Brett**. C'est là que se trouve **Garett Malcom**, l'enquêteur de la police de

Pattsburgh. Il est actuellement dans le coma suite à un accident de voiture et sous la surveillance du docteur **Carlston** et de l'infirmière en chef, **Lydia Dumshall**. On peut cependant en apprendre beaucoup en consultant les archives de l'institut, mais il faudra le faire de manière discrète et illégale.

Green Haven. Cette zone résidentielle vit dans la peur. Ici, on trouve les familles qui n'ont pas voulu se rendre sur Central Island quand le shérif a décidé que cela deviendrait la seule zone sûre. Une quinzaine de familles y sont désormais régulièrement menacées et rackettées par les **Praetorians**, et se cloîtent à la venue de quelque étranger que ce soit. Il est difficile de les faire sortir de chez eux ou de leur parler, même si une approche en finesse devrait débloquer la situation. C'est surtout ici que les PJ peuvent en apprendre plus sur la manière dont les choses ont dégénéré. **Belen Garza** est prête à parler, ainsi que ses voisins, **Beau Morison** et **Damian Elliott**, un couple homoparental qui craint pour la vie de **Juliet**, leur petite fille. Ils pourront expliquer comment **Brett** a décidé de réunir tout le monde sur Central Island et comment il a passé un accord avec les Praetorians. Ils évoqueront la manière dont, en quelques semaines, la ville est devenu un territoire où les lois ne s'appliquent plus.

Harvey's. Tenu par **Eli Fowler**, Harvey's était le garage automobile de la ville, mais aussi le bar où tout le monde se retrouvait. Aujourd'hui, Harvey's est resté un point central de la ville, et un point neutre. C'est là que les gens et même les Praetorians vont se détendre le soir quand ils en ont besoin. C'est là que les PJ pourront trouver de quoi réparer leur véhicule. Ils pourront loger dans la chambre au-dessus, l'autre motel de la ville étant fermé. Ils devraient trouver ici une place centrale d'où enquêter et, aussi, du soutien de la part du proprio.

Grayfields. Cette ancienne mine à ciel ouvert, fermée depuis des années, sert à Brett et à ses hommes pour enterrer les véhicules compromettants, les cadavres

et autres preuves. Ils y conduisent l'objet ou le corps à faire disparaître, le font descendre via une vieille grue dans le puits principal, puis le placent dans une galerie qu'ils effondrent. Pour le moment, il n'y a eu que deux véhicules disparus de la sorte, dont l'un, le plus récent, peut être excavé à la main avec un peu de temps : le véhicule officiel de **Garett Malcom**.

CKTBS. Il s'agit de l'antenne de la radio locale ainsi que de son studio, actuellement occupée par **Aidan Walsh**, son animateur vedette depuis plus de vingt ans. Il s'y terre depuis la coupure des communications et a pour le moment échappé aux Praetorians et aux hommes de Brett. La station possède un ancien abri antiatomique dont l'entrée est cachée dans le sous-sol. C'est là qu'Aidan a réuni toutes les photographies qu'il a pris des environs. C'est une caverne d'Ali Baba pour les PJ, qui pourront y trouver du matériel d'émission radio, des ordinateurs puissants et fonctionnels, un laboratoire de développement photo et de multiples preuves de ce qu'il se passe sur Central Island et Crown Island, ainsi que dans Grayfields.

Crown Island. Il s'agit du lieu le plus surveillé de la région, depuis Central Island, et pour cause : les Praetorians s'en servent comme lieu de

rendez-vous avec les contrebandiers issus de Vermont pour leur acheter armes et technologies Chandras. C'est aussi là qu'ils ont installé le brouilleur d'origine Chandra permettant d'empêcher toute communication extérieure. Si les PJ réussissaient à éteindre le brouilleur sur Crown Island (**jet de Connaissance (Sécurité) difficulté 23**), ils pourraient contacter les autorités. Mais il faudra deux jours pour recevoir du renfort. Un conseil : si cela arrivait, accélérez les choses et passez à l'événement 8 (cf. plus bas)

Les habitants de Bolton

Brett Garner. Un cinquantenaire dans la force de l'âge. Derrière ses lunettes miroir se cache un regard froid et dur, aussi sec que son corps musclé. Il est autoritaire, dur et intelligent, mais se laisse souvent emporter par la colère. Il ne désire sincèrement qu'une chose, protéger sa communauté. Mais il est prêt à tous les compromis, mêmes moraux, pour cela. Il maintiendra, face à des étrangers, l'apparence d'une petite ville respectable, simplement en proie à la peur de l'invasion.

Fonction. Il est le premier ennemi que les PJ croiseront mais il ne les confrontera pas directement. Il préférera les étudier et les faire →





Impliquer les PJ dans la timeline

1. Il est pour le moment nécessaire que les joueurs aient simplement l'impression d'une communauté sur les dents mais pas sous l'emprise d'une force externe. Eli est un PNJ parfait pour leur parler des environs et évoquer les lieux qu'ils pourront explorer.
2. Ce genre d'événement peut être mis en scène plusieurs fois, éventuellement jusqu'à ce qu'ils attrapent Aidan. C'est un bon moyen de rendre les joueurs un peu paranoïaques, tout en leur donnant un moyen de rencontrer Aidan.
3. L'événement pourrait prendre place quand ils rendent visite au vieux Tommy ou quand ils espionnent Eisenhower Park. Il n'est pas destiné à être arrêté mais à mettre la puce à l'oreille des PJ.
4. Si les PJ surveillent le shérif, ils assisteront au manège. S'ils sont ailleurs, c'est l'occasion de parler de Grayfields, via un PNJ avec lequel ils pourraient converser, et de les mettre sur la piste.
5. Cet événement peut tout à fait prendre place lors d'une visite des PJ au Finklewood Institute, ou ils peuvent entendre Brett donner l'ordre à ses adjoints de ramener le bon docteur « *même si vous devez lui encastrer la tête dans une portière* ». Les PJ devraient être capables, s'ils le veulent, de faire pencher la balance d'un côté ou de l'autre.

Suite en marge page suivante...

suivre, avant de les neutraliser grâce à ses adjoints. Il est aussi là pour converser et donner de fausses informations. Il n'a jamais vu les convois, il peut exposer la situation de la ville, prétexter que certains habitants préfèrent se réfugier sur Central Island pour leur sécurité. Il laissera au départ les PJ libres de se déplacer mais sera à l'affût du moindre signe d'hostilité.

Levier. Brett possède deux points faibles : Alexander et Zachary, qui doutent du bien fondé de ses actions. Tobias, lui, lui est fidèle.

Tommy Mulughan. Vieux pêcheur vivant depuis des années dans une petite bicoque mal entretenue sur le port, il est le seul à être resté à Blue Harbor. Même s'il voit le manège des bateaux qui se rendent sur Crown Island, il n'est pas prêt à parler. D'autant qu'il est maintenu sous pression par Brett et ses hommes. Il a cependant aperçu Aidan de manière régulière dans les parages. Il ne sait pas où il se terre mais une personne sachant l'amadouer pourrait obtenir cette information.

Fonction. Une des sources d'information de la ville. Il ne mettra de bâtons dans les roues des PJ que s'ils le menacent ou menacent la sécurité de sa fille. Il peut aussi leur permettre d'utiliser son petit bateau à moteur pour rejoindre Crown Island.

Levier. Brett retient Eileen, sa fille, en otage depuis une petite semaine dans le container d'Eisenhower Park. Tommy était prêt à prendre son bateau pour partir vers Pattsburgh pour alerter les autorités, Brett s'y oppose. Si les PJ sauvent Eileen, Brett deviendrait une aide pour eux (mais son bateau n'a malheureusement pas assez de fuel pour aller très loin).

Garett Malcom. Cet enquêteur actuellement dans le coma a été retrouvé inconscient par l'un des habitants de la ville. C'est Brett qui a retrouvé son véhicule et l'a fait disparaître par précaution mais, pour le moment, il ne sait pas qu'il est au Finklewood

Institute. Ce n'est cependant qu'une question de temps.

Fonction. Il peut être un levier d'action pour les PJ s'ils devaient s'intéresser au Finklewood Institute. Il n'y a pas grand-chose dans ses papiers, si ce n'est sa carte d'identité l'identifiant comme un habitant de Pattsburgh. Il a des clés de voiture dans ses affaires, indiquant qu'il devrait y avoir son véhicule quelque part dans les environs.

Docteur Carlston. Ce quadragénaire aux cheveux poivre et sel est un idéaliste. Pourtant, il ne semble pas réagir face à Brett. Il tente de faire de son mieux pour maintenir sa communauté sauve : il soigne les malades, soigne les blessés des Praetorians et pourrait être enclin à aider des personnes capables d'agir. Il sait qu'Aidan en sait beaucoup, que Brett est en lien avec les Praetorians et il pourrait expliquer la situation aux PJ.

Belen Garza. Cette vieille femme de presque quatre-vingts ans est la veuve d'un vétéran, vivant de sa petite retraite. Elle a refusé de quitter sa maison et Brett la protège par respect pour son âge. Mais elle voit bien ce qu'il se passe avec ces hommes en armes qui viennent chaque semaine se ravitailler en ville.

Fonction. Elle est là pour aider et donner des informations aux PJ. Elle peut diriger ces derniers vers **Tommy Mulughan**, le **Finklewood Institute** ou encore **Aidan**. Elle s'inquiète pour ce dernier, dont la radio a cessé d'émettre il y a quelques semaines.

Levier. Pour la sortir de son mutisme et de sa méfiance, il faudra la mettre en confiance. Amadouer les voisins, Beau et Damian, est une bonne manière de le faire, vu l'affection qu'elle porte à ces « *charmants jeunes hommes* ».

Beau Morisson et Damian Elliott. Ce couple de trentenaire élève leur fille adoptive d'une dizaine d'années. Ils sont terrifiés et ont bien conscience que rien ne va plus, mais, comme tous les habitants de la ville,

leurs véhicules ont été confisqués. C'est une information qu'ils peuvent donner, même si un PJ observateur pourrait se rendre compte qu'il n'y a aucune voiture dans les environs.

Fonction. Ils serviront d'informateurs si les PJ gagnent leur confiance. Beau travaille aussi au **Finklewood Institute** et il peut en parler, ainsi que de la situation générale et de la présence régulière des Praetorians au **Harvey's**. Damian, qui y travaille, peut confirmer.

Levier. Leur donner l'espoir d'une intervention externe suffit à les faire parler. Mais il en faudra plus pour les faire agir.

Eli Fowler. Garagiste, barman, homme à tout faire, c'est lui qui accueillera les PJ en ville et pourra leur procurer une chambre. Il n'aime pas Brett et ses méthodes mais il n'est pas assez fou pour s'opposer à lui. Il a parfaitement compris la situation et il sait que, s'il devait tenter de quitter la ville, les repréailles seraient rapides et violentes. Il n'est pas encore prêt à tenter sa chance.

Fonction. Eli est un personnage double. Il ne risquera pas sa peau pour les PJ mais ne les vendra pas pour rien non plus. Tant que Brett ne s'intéresse pas de trop près à eux, il peut les aider. Il peut cependant leur conseiller d'aller parler aux gens de **Green Haven** et de faire un tour à **Grayfields**, l'air de rien. Il peut aussi les mettre sur la trace du vieux Bill qui s'est caché dans les bois.

Levier. Si les PJ devaient lui montrer qu'ils sont capables de changer la donne de manière rapide et efficace sans recourir à une aide externe et à la fuite, il sera le premier à les aider.

Aidan Walsh. Ancien animateur de la radio locale, désormais au chômage forcé depuis que toutes les communications sont coupées, c'est avant tout un adepte du complot. Un illuminé d'une trentaine d'années, se cachant derrière ses lunettes mal ajustées et ses cheveux gras. Sa paranoïa l'a mené à trouver un abri (sous la station de

radio) dès que les choses ont commencé à mal tourner. Il est persuadé que les Chandras sont une invention du gouvernement mais il est encore plus inquiet de ce qu'il se passe en ville. Depuis le début, il espionne discrètement et tente de mettre au point un émetteur qui pourrait bien permettre de passer le brouillage de Crown Island.

Fonction. Aidan peut tout expliquer aux PJ : Brett, le rôle des Praetorians, les trafics, Crown Island, le brouillage, les chantages, les pressions, l'impossibilité de partir sous peine de se voir poursuivi et éliminé par des Praetorians armés d'armes expérimentales (Chandras, donc)... Il peut aussi les mettre sur la piste du vieux Bill, qu'il soupçonne de savoir où se trouve le camp des Praetorians.

Levier. Agir pour les habitants, ne pas être complaisant avec Brett et être un peu convaincants suffisent à le rassurer.

Quelques jours pour trouver

Le premier acte est une enquête que vous pouvez rythmer à votre guise, mais n'oubliez pas qu'elle ne fonctionnera que si les PJ n'ont d'autre choix que d'aller de l'avant et ne peuvent pas quitter Bolton. Si la voiture n'a pas été modifiée pour simuler une panne, veillez à ce qu'il leur arrive quelque chose : un accident, un sabotage malvenu au mauvais moment (les hommes de Brett en sont tout à fait capables)... Quoiqu'il en soit, menez la danse pour arriver efficacement à la fin de cet acte sans leur laisser de répit.

Les événements suivants peuvent se déclencher quand bon vous semble, dans cet ordre.

1 - Arrivée à Bolton. Il existe plusieurs versions possibles à cet événement. Si les PJ suivent les recommandations de leur supérieur, ils devront marcher pour atteindre **Harvey's** et demander à Eli de s'occuper de leur véhicule. S'ils tentent une approche plus discrète, ils se rendront compte, une fois de →

...suite

6. Tout le monde en ville peut voir les éclairs s'abattre sur le bunker. S'ils sont à l'affût, cela pourrait permettre aux PJ de retrouver le bunker et Carlston, s'il y a été enfermé, ainsi que la fille de Tommy Mulughan.

7. Ce second événement entourant les cylindres peut être suivi de plus près par les PJ. Cependant, il devrait être difficile pour eux de se rendre sur Crown Island (à moins de voler un bateau à Eisenhower Park).

8. L'idéal est que cet événement prenne place en soirée, alors que les PJ se reposent dans la chambre au dessus de Harvey's. Ils pourront assister à l'arrivée de la petite armée d'hommes, à la torture d'Eli...

Vous pourrez parfaitement organiser une course poursuite ensuite, si Eli a parlé. Les PJ pourraient sinon rentrer le soir et apercevoir les véhicules et plusieurs hommes armés devant la porte. Le but est de leur présenter cette force assez imposante mais pas de les tuer ni de les dissuader d'agir ensuite.

9. Quoiqu'il se passe avec les PJ, ils pourront soit assister à l'enlèvement, soit l'apprendre plus tard de la part d'Aidan, de Beau, de Damian ou d'Eli (ou tout autre PNJ sympathisant). Cet événement est là pour presser les PJ d'agir contre les Praetorians.WZ



retour à leur véhicule, que ce dernier a disparu (enlevé par les adjoints de Brett et emmené sur Central Island). Brett, quant à lui, est rapidement au courant de la présence de nouveaux arrivants en ville et profite d'une « *patrouille* » pour les croiser et leur faire comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus.

2 - Observés. Un des PJ (le plus haut jet de **Perception (observation)**) aperçoit comme un petit éclair venant des bois, comme si le soleil s'était reflété dans du verre. S'ils s'y rendent, ils aperçoivent des traces de pas menant vers l'Ouest. Un jet de **Perception (pistage)** les mène jusqu'à la route qui monte vers CKTBS. C'est Aidan qui prenait quelques photos avant de retourner dans son bunker.

3 - Des bateaux sur le lac. Cinq hors bords, dont quatre chargés d'une imposante cargaison bâchée, accostent à Eisenhower Park. Ils proviennent de l'Est, des côtes du Vermont. Brett envoie quelques hommes décharger ce qui se révèle être d'immenses et imposants cylindres de métal. Ils les embraquent au cœur du parc et les stockent dans le bunker secret.

4 - Grayfields. Brett utilise un camion pour charger les véhicules présents dans Eisenhower park (dont la voiture des PJ si elle s'y trouve) et les embarque à Grayfields où il les enterre. On entend l'explosion des galeries dans tout Bolton.

5 - Donnez-nous vos médicaments. Des malades commencent à se déclarer parmi les « *réfugiés* » du Ford Stadium. Brett envoie ses adjoints au Finklewood Institute réclamer des médicaments et réquisitionner le Dr Carlston. Il ne veut pas que ses protégés quittent l'île, trop risqué selon lui. Le Doc rechigne, demandant à ce que les malades soient plutôt amenés ici, mais Tobias se montre insistant, puis violent. Zachary et Alexander ne bronchent pas, même s'ils n'approuvent pas, et Carlston finit par les suivre, emportant avec lui une partie de ses stocks. Dans l'heure qui suit, Garrett Malcom fait une attaque. Les produits nécessaires à ses

soins manquent, Carlston est absent, et Garrett meurt. Carlston est enfermé au bunker.

6 - Des éclairs dans la nuit. C'est un véritable orage qui s'abat sur Bolton. Les éclairs touchent Central Island de plein fouet, créant une sorte de boule de feu verdâtre qui s'évapore dans l'air. Cela arrive à deux autres reprises : en réalité, les éclairs ont touché le bunker, attirés par le champ électrique des cylindres.

7 - Déménagement. Pressé, en pleine nuit, Brett ordonne de charger les cylindres sur des bateaux et les emmène sur Crown Island, loin de Central Island. Le déménagement prend une heure pour charger, un quart d'heure pour le voyage et une heure pour décharger dans un campement de fortune créé autour du brouilleur. Si les PJ arrivent à voler un navire, ils doivent réussir un jet de **Perception (Pistage)** difficulté 23 pour suivre ce beau monde, à cause de la nuit et de l'orage qui secoue le lac.

8 - Praetorians. Les Praetorians arrivent en ville. Une partie d'entre eux se dirige vers **Harvey's** avec Jermaine, pendant qu'un petit détachement d'une dizaine d'hommes, menés par Camron, prend la direction de **Central Island**. Les premiers se rendent au bar et Jermaine discute avec Eli un moment. Camron, lui, mène ses affaires avec le shérif Brett et se rend, depuis Eisenhower park, sur Crown Island y récupérer les quatre énormes cylindres métalliques deux fois plus grands et larges qu'un homme, dont il pense qu'il s'agit d'une source d'énergie. Brett lui explique qu'Aidan semble fourrer son nez où il ne devrait pas (ainsi, éventuellement, que les PJ) et qu'Eli ou d'autres habitants pourraient certainement les aider à le retrouver. Camron retrouve Jermaine au Harvey's et ils interrogent Eli avec force. Si ce dernier est toujours neutre (ou hostile) vis-à-vis des PJ et de la situation, il donne tout le monde sauf Aidan, mais explique que Belen pourrait bien les renseigner. S'il a été rallié aux PJ, il leur laisse le temps de s'enfuir ou de réagir en mettant Camron sur



Obtenir du soutien

Ce système est inspiré par le MUSAR, par Le Grümph, disponible dans le jeu *Les Mille Marches*. Les PJ vont certainement vouloir trouver du soutien et se préparer pour leur future action contre les Praetorians. Afin de simuler cela, nous vous proposons d'adopter le petit système suivant :

Les PJ peuvent passer du temps à se préparer : ils déclarent leurs actions (convaincre des alliés de les aider, repérer le terrain, réunir du matériel, etc.) et font un jet approprié pour chaque demi-journée passée à se préparer. Chaque jet réussi leur rapporte un **point d'Engagement**. Ce point est assigné à une des quatre catégories suivantes : **Matériel, Terrain, Reconnaissance, Allié**.

Chaque fois que les joueurs le désirent pendant l'affrontement, ils peuvent dépenser un point d'Engagement pour :

- Réussir automatiquement un jet,
- Inclure un détail narratif mineur (« *justement, j'avais pensé à prendre une corde avec moi* », « *oui, mais j'avais repéré la porte arrière de la cabane, elle est ouverte* », « *il y a un réservoir de fuel derrière eux* », etc.),
- Éviter une blessure,
- Obtenir un +2 sur le dé de zone.

Si le point d'engagement concerne la réserve **Allié**, c'est alors le PNJ concerné qui effectue l'action et résout la situation. Chacune de ces utilisations doit être expliquée, narrativement, par le joueur qui l'utilise. Cela peut donner lieu à un mini flashback narratif (« *Billy s'était placé sur la colline avec son fusil de chasse, il envoie une balle en pleine tête du milicien* ») ou, simplement, à une explication sur comment le personnage a pensé à emporter le bon matériel avec lui ou avait repéré les lieux avec efficacité.

Les PJ peuvent passer autant de demi-journées qu'ils le désirent à se préparer mais cela a cependant un coût. Chaque demi-journée après la première occasionne un malus de -1 cumulatif sur le jet du d6 pour chaque zone de l'attaque du camp. Le résultat minimum du dé sera quoi qu'il en soit de 1.

une fausse piste mais il évoque tout de même Belen après un dixième coup trop bien placé. On le retrouve attaché à une chaise, le visage en sang.

9 - Le tournant. Camron envoie Jermaine et quelques hommes (voir les profils des **miliciens** et des **gros bras** en partie 2) aux trousses des PJ si Brett a parlé d'eux. Il part avec le reste de sa troupe interroger Belen, qui ne sait rien. Il décide alors d'enlever Belen et Juliet, la fille des voisins, et lance un ultimatum à Bolton : qu'on lui livre Aidan ou elles ne reviendront pas en vie. [note : *l'enlèvement devrait pouvoir se passer sans trop de souci pour Camron. Il est accompagné d'au moins une vingtaine d'hommes, voire plus, et équipé de deux véhicules lourdement armés avec une mitrailleuse lourde sur le toit. Faites en sorte que l'événement arrive, quitte à augmenter le nombre d'hommes présents.*]

Partie 2 : Big bad wolves

Les Praetorians ont fait leur apparition. À la fin de la partie 1, ils ont em-

mené avec eux Juliet et Belen dans le but de trouver Aidan. Il faudra peu de temps avant qu'ils n'obtiennent plus de la part de Belen, ou que Beau ou Damian ne décident de vendre Aidan pour sauver leur fille. Mais pour le moment, on demande de l'aide aux PJ, d'autant qu'ils ont certainement déjà montré leur capacité à agir. Cette seconde moitié du scénario est plus dirigiste et part du principe que les personnages vont agir. S'ils devaient décider de quitter la ville, n'hésitez pas à les prendre en chasse avec des troupes des Praetorians ou à jouer sur les sentiments : des vies sont en jeu et ils n'ont pas des heures pour intervenir.

La partie 2 est découpée en zones, comportant chacune une ou plusieurs scènes. Ces dernières dépendent de ce que les PJ ont appris, de leur approche et de leur préparation. Ce scénario est accompagné d'une règle additionnelle (cf. marge) permettant de gérer l'impact de la préparation sur le déroulement des événements. L'avancée dans chaque zone demande aux joueurs de lancer, à chaque scène, 1d6 (le **dé de zone**), assorti d'un bonus →



de +1 par scène passée dans le camp. Le résultat correspond au numéro de la scène qu'ils seront amenés à jouer. S'ils tombent sur la scène de sortie, ils passent à la zone suivante du camp. Ce système permet de représenter le chaos du camp et d'une infiltration (ou d'une attaque en règle). N'hésitez pas à ajuster les scènes en fonction des actions précédentes et de l'approche utilisée. Si vous tombez deux fois de suite sur la même proposition, n'hésitez pas à broder une continuité de la situation (ou un blocage) ou, simplement, à changer le résultat d'un cran.

Il existe cinq types de PNJ dans le camp : les **civils**, de futures nouvelles recrutées en attente d'être entraînées, les **miliciens**, la base des hommes des Praetorians, les **gros bras**, des hommes relativement puissants et plus lourdement armés, les **sentinelles**, ces hommes à l'œil affûté que l'on poste sur les miradors avec leurs fusils de précision et, enfin, des **chefs de rang** qui s'occupent de coordonner ce petit monde.

Zone 1 : l'approche

Dans cette zone, tout coup de feu met les autres patrouilles en alerte. La difficulté des jets de Perception augmente de 5 pour la zone et les prochains PNJ sont, eux, aux aguets. De plus, les sentinelles des zones suivantes sont

sur leurs gardes. Si trop de coups de feu sont échangés, des renforts sont envoyés de la zone 2, avant que ne soit décidé le repli et la fermeture du camp.

1-3 - Premières patrouilles. Le campement des Praetorians est entouré d'une épaisse forêt. Cette dernière est parcourue de patrouilles composées de trois à quatre **miliciens** à l'affût de tout bruit et tout mouvement suspect. Ils sont armés d'armes de poing ou, éventuellement, d'un fusil d'assaut. Des PJ à l'affût peuvent réussir un **jet de Perception** (difficulté 15) afin de les entendre de loin. Ces derniers ne sont pas discrets et ne s'attendent pas à être pris à parti.

4 - Patrouille véhiculée. Les PJ croisent la route d'une jeep. À son bord, trois **miliciens** et un **gros bras**. Ils ne sont pas spécialement attentifs mais surtout bien armés.

5-6 - Pièges à ours. Les abords du campement sont parsemés de zones contenant des pièges à ours, difficilement visibles, bien cachés sous un feuillage épais. Un jet de Perception (Observation) difficulté 17 permet de les repérer et d'éviter qu'un personnage ne se retrouve victime du piège, lui occasionnant 3D+2 points de dégâts.

7+ - Le grillage. Les PJ arrivent au niveau du grillage. Ils aperçoivent l'entrée principale mais elle est gardée par cinq **miliciens** et quatre **gros bras**. Tous sont armés de fusils d'assaut. Les PJ peuvent faire le tour de l'enceinte mais il leur faudra éviter de se faire remarquer par les **sentinelles** postées sur des miradors. S'ils se débrouillent bien, ils pourront trouver une faille dans le grillage et passer à la Zone 2. S'ils tentent une entrée par la porte principale, ils auront cependant directement accès à la Zone 3.

spécial - La porte arrière. Si les PJ ont trouvé le vieux Bill et l'ont convaincu de les aider, ils peuvent accéder au campement par un petit sentier leur permettant d'éviter les patrouilles et les

Trop tard ?

Certains PJ pourraient prendre trop de temps à se préparer ou, simplement, vouloir aller chercher du renfort.

- S'ils prennent trop de temps à se préparer, le lendemain soir du départ des Praetorians de Bolton, à la fin de la première partie, ces derniers reviennent en force avec tous leurs hommes et prennent le pouvoir. Ils tuent à vue toute résistance et décident de s'emparer de la ville. Brett, s'il n'a pas été convaincu du contraire par les PJ, ne les en empêche pas. C'est un véritable bain de sang qui a lieu, Harvey's et tous les lieux n'étant pas sur Central Island sont détruits au canon à plasma et le final a lieu sur Central Island au lieu du camp des Praetorians.
- Si les PJ quittent la ville... tant pis. Les autorités de Pattsburgh mettent trop de temps à se mobiliser. Quand ils reviennent, le camp des Praetorians est vide. Bolton a quant à elle été pulvérisée par l'explosion du canon à plasma. C'est un paysage d'apocalypse.

gardes. Ils peuvent alors directement accéder à la zone 3. Le sentier les mène jusqu'à une zone clôturée par un grillage de métal dont la structure est branlante. Les PJ peuvent passer sans être repérés en poussant un peu l'un des pans de grillage.

Zone 2 : Tentes et habitations

Une fois dans cette zone, et dans les suivantes, tout coup de feu attire irrémédiablement le reste des troupes pour une bataille rangée. Considérez que, tous les deux ou trois rounds, les PNJ concernés par l'une des scènes de la zone déboulent, armés et prêts à en découdre. Les PNJ des zones adjacentes peuvent venir en renfort ou se placer en embuscade. C'est certainement ce que feront les PNJ de la zone 4. **Camron Bowman**, lui, n'hésitera pas à prendre Belen et Juliet en otage pour que les PJ baissent leurs armes.

Si les choses devaient devenir trop dures pour les PJ, n'hésitez pas à lancer directement le final. Il faudra alors trouver Belen et Juliet ou risquer de les voir mourir à cause des Chandras.

Les trois zones suivantes sont encombrées de cabanes, véhicules, matériel et arbres, permettant au camp de se fondre dans la forêt. Les tentes sont recouvertes de tissu de camouflage ou de filets. Il existe donc toujours un moyen pour les PJ de tenter de passer inaperçus, sauf indication contraire. N'hésitez pas à les mettre en difficulté : qu'ils utilisent leurs **points d'Engagement** pour se sortir des situations périlleuses.

1-2 - Les protégés des Praetorians. La zone est composée de tentes habitées par des civils. Tous croient en la cause des Praetorians et attendent simplement de s'entraîner pour intégrer leurs rangs. Les PJ peuvent se retrouver proches d'un petit groupe de quatre civils peu attentifs, à moins que l'alarme n'ait été donnée. Si c'est le cas, deux d'entre eux ont mis la main sur des carabines (cf. profil du milicien).

Dans les discussions, on parle du canon alien et des cylindres bizarres qui ont été ramenés vers le cœur du camp. Ils peuvent aussi évoquer les deux otages.

3-4 - Les tentes des miliciens. Quand ils sont près de leurs tentes, ils se reposent et jouent (ou discutent) par groupe de cinq le jour, et dorment la nuit. Ils ont cependant toujours leur pistolet à portée, même si leur carabine est à l'armurerie. Il y a deux chances sur six de croiser un **gros bras**, une chance sur six de croiser une **sentinelle** et, enfin, une chance sur six de croiser un **chef de rang**. Si les PJ neutralisent et interrogent un gros bras, une sentinelle ou un chef de rang, ils peuvent parler et diriger directement les PJ vers la sortie de la zone : on considère qu'ils obtiennent 7 sur leur prochain dé de Zone.

5-6 - Sentinelles ! C'est la relève auprès d'un mirador : deux **sentinelles** descendent de leur poste et deux autres attendent pour prendre leur place. Les PJ sont malheureusement dans le champ de vision du mirador. Il va leur falloir être discrets, sans quoi l'alarme pourrait bien sonner.

7+ - Champ dégagé. Les PJ arrivent devant une zone ouverte contenant quelques véhicules, dont deux armés de mitrailleuses lourdes (M134 « *minigun* », dégâts 7D). La zone est parcourue par une dizaine de **miliciens**, cinq **gros bras** et deux **chefs de rang**. Il existe un passage discret leur permettant de contourner →

Les PNJ lambda

Civil. Agilité 2D+1 (Bagarre 3D), Dextérité 2D, Force 2D+1, Connaissance 1D (Informatique ou électronique 2D), Perception 2D+2, Présence 1D+2.

Milicien. Agilité 3D+1 (Bagarre et esquive 3D+2), Dextérité 3D (Armes à feu 4D+2), Force 2D+1, Connaissance 2D (Informatique ou électronique 3D, Démolition 4D), Perception 2D+2 (Observation 3D+1), Présence 2D+2 (Intimidation 3D+2). Colt M1911 (Dégâts 3D+2) et Winchester modèle 70 (dégâts 4D), gilet pare-balles souple

Gros bras. Agilité 4D+1 (Bagarre et esquive 4D+2), Dextérité 3D (Armes à feu 4D+2), Force 4D+1 Connaissance 2D (Informatique ou électronique 3D, Démolition 4D), Perception 2D+2 (Observation 3D+1), Présence 2D+2 (Intimidation 4D+2). Colt M1911 (Dégâts 3D+2) et Beretta Ultralight (dégâts 6D), gilet pare-balles souple

Sentinelle. Agilité 3D+1 (Bagarre et esquive 3D+2), Dextérité 5D (Armes à feu 5D+2), Force 2D+1, Connaissance 2D (Informatique ou électronique 3D, Démolition 4D), Perception 2D+2 (Observation 3D+1), Présence 2D+2 (Intimidation 3D+2). Colt M1911 (Dégâts 3D+2) et Izhmash SVD Dragunov (dégâts 6D+1), gilet pare-balles souple

Chef de rang. Agilité 3D+1 (Bagarre 4D et Esquive), Dextérité 3D+2 (Armes à feu 4D+1), Force 2D+1, Connaissance 3D (Démolition et sécurité 4D), Perception 3D+2 (Observation et pistage 4D+2), Présence 3D+2 (Autorité naturelle, Intimidation et Persuasion ou Mensonge 5D). Colt M1911 (Dégâts 3D+2) et AK 47 (dégâts 6D+1), gilet pare-balles dur



Mettre en scène la seconde partie

Cette seconde partie n'est qu'une longue infiltration. Chaque situation est dangereuse, chaque fusillade peut rameuter tout le camp et précipiter la fin du scénario. Si elle est trop longue, elle risque d'être fatigante. Trop courte, elle sera frustrante. Il faudra du doigté : mettez la pression mais permettez toujours aux joueurs de trouver une porte de sortie. L'environnement est encombré d'arbres, de tentes, de caisses, de tonneaux et de véhicules. Donnez-leur toujours l'occasion de ne pas foncer dans le tas, ne rendez pas chaque rencontre mortelle... mais, tant qu'il leur reste des points d'engagement, ne les ménagez pas : ils ont de quoi rebondir. Récompensez le récit (collectif) des points d'engagements par un petit bonus au dé de zone suivant. Soyez généreux.

ner l'endroit, mais il les dirige vers la zone 3. S'ils vont tout droit, ils peuvent se rendre directement dans la zone 4 mais il faudra alors éviter tout ce petit monde.

Zone 3 : camp d'entraînement et armurerie

La zone est surchargée de cabanons et de stands de tir, placés au mieux entre les arbres. Des chemins ont été dégagés pour laisser passer les véhicules et pour laisser une certaine distance de tir pour l'entraînement. Ceci fait que les PJ peuvent zigzaguer et se cacher s'ils sont assez prudents. La zone contourne le cœur du camp par l'arrière et permet de l'atteindre via l'armurerie.

1-2 - Entraînement au tir. Des stands de tir sont répartis un peu partout, selon ce que permet la zone encombrée d'arbres massifs. Chacun est occupé par cinq **miliciens** armés de fusils d'assaut et de colts, ainsi que par un **chef de rang**. Il y a deux chances sur six d'y trouver un **gros bras** complètement équipé. Le problème ? Les PJ sont derrière les cibles.

3 - Réserve de munitions. Un peu partout, on trouve de petites réserves de munitions. Elles sont gardées par deux **miliciens** et sont assez fournies : balles, cartouches et même, parfois (une chance sur six), des grenades.

4 - Un véhicule armé. Un véhicule possédant une arme montée passe non loin des PJ. Il est conduit par un **milicien** et embarque à son bord deux **gros bras** et un **chef de rang**. Sans être à l'affût, ils font tout de même attention, en particulier le chef de rang, qui vérifie que personne ne traîne sans rien faire.

5-7 - Miliciens en goguette. Les hommes vont et viennent entre cette zone et les tentes, les allées et venues sont constantes. Un groupe de trois **miliciens** et, éventuellement, deux **gros bras**, un **chef de rang** ou deux **sentinelles**. Ils ne sont pas sur leurs gardes mais ils se dirigent droit vers les PJ...

8+ - L'armurerie. L'armurerie est une large cabane de bois et de pierre construite à l'abri d'un immense sycamore. Elle contient une masse impressionnante d'armes et de munitions, allant du fusil d'assaut au fusil à pompe en passant par les explosifs et les grenades. Les PJ pourront y trouver leur bonheur, dont tout une partie du matériel volé. Elle est cependant gardée en permanence par deux **gros bras** et deux **sentinelles** toujours sur leurs gardes. Le soir, ce sont deux **miliciens** qui les rejoignent pour éviter les problèmes. Ils sont aux aguets. Les PJ arrivent par l'arrière et doivent passer par devant pour rejoindre la Zone 4.

Zone 4 : Le cœur du camp

1-3 - Une patrouille. Les patrouilles sont plus nombreuses au centre du camp et seuls les hommes de confiance ont accès à cette zone. Chaque patrouille est constituée de trois **gros bras** et d'un **chef de rang**. Ils sont sur leurs gardes, même s'ils s'attendent plus à croiser des civils ou des miliciens trop curieux, surtout depuis le retour de Camron avec les cylindres. Neutralisés et capturés, ils peuvent indiquer la zone où les otages ont été pris. Ajoutez +2 au prochain dé de Zone.

4 - Amenez le matériel ! Plusieurs **miliciens** transportent du matériel militaire, dont des fusils d'assaut. Ils déplacent aussi des caisses estampillées au nom de l'armée canadienne. Tout ce petit matériel, ainsi que du matériel informatique, est en partance pour le centre du camp. Ils sont escortés par un véhicule rempli à ras bord. Soudain, une caisse tombe et plusieurs grenades et bandes de munitions roulent en direction des PJ.

5-6 - J'ai vu un truc là-bas ! Une **sentinelle** aperçoit quelque chose qui bouge en direction des PJ. Elle envoie deux ou trois **miliciens**. Ils sont accompagnés d'un ou deux **gros bras** et il y a trois chances sur six qu'ils soient accompagnés d'un **chef de rang**. Se cacher devrait nécessiter un peu d'acrobatie : entrer discrètement sous une tente, passer sous un véhicule garé là ou mieux : devoir se suspendre dans le puits qui fournit l'eau du camp. Les PJ ont trois rounds pour agir et se cacher avant que les hommes n'arrivent réellement en vue.

7 - Amenez-les ! Camron et Jermaine sortent de la cabane centrale. Des **gros bras** amènent Belen et Juliet. Cette dernière, perchée sur l'épaule d'un des hommes, hurle de toutes ses forces. Autour des dirigeants des Praetorians, une dizaine d'hommes attendent en rigolant.

[note : ceci est un événement unique. S'il n'arrive pas, peu importe, les otages sont déjà dans la cabane centrale quand les PJ y arrivent. Si les PJ interviennent, passez directement à l'événement suivant]

8+ - La cabane centrale. Camron et Jermaine sont entrés à l'intérieur avec quelques **gros bras** et quelques **chefs de rang**. Ils sont bien décidés à s'occuper de Belen et de Juliet. Dans la cabane se trouvent les cylindres, sur lesquels s'affaïrent quelques personnes semblant plus à l'aise avec un clavier qu'avec un M16. Le canon à plasma est posé sur une table, à moitié recouvert d'un tissu. S'ils observent de l'extérieur, ils s'aperçoivent que Jermaine menace la petite de son arme et que Camron parle à Belen. S'ils n'interviennent pas, lancez l'action : un milicien les repère et une fusillade s'engage. À l'intérieur, c'est la panique mais, rapidement (trois rounds, au plus), Camron prend Juliet en otage et menace de la tuer si les PJ ne se rendent pas. Laissez durer un peu la scène, surtout s'ils tentent de se séparer pour donner l'impression qu'ils se rendent. Mais toute erreur pourrait finir par une balle dans la tête de la petite : Camron ne plaisante pas. Une fois que les PJ ont baissé leurs armes, il sort avec elle en bouclier.

Quand la scène a assez duré, lancez la suite.

Final : Chandrapocalypse

Voilà les PJ confrontés à la véritable menace du camp : le canon à plasma, récupéré sur un vaisseau Chandra, avec les cylindres que les Praetorians ont ramené au camp à la fin de la première partie. Problème, ces cylindres, des tubes de cryostase, transportent en réalité une petite unité de soldats extra-terrestre. Ces derniers devaient être réveillés au cœur de la Zone Obscure du Vermont. Les contrebandiers →

Camron et Jermaine

Camron. Agilité 3D (Bagarre 5D, Esquive 6D), Dextérité 3D (Armes à feu 6D+2), Force 3D+1, Connaissance 2D (Business et Démolition 4D), Perception 4D+2 (Observation 5D+2, Camouflage 6D+2, Survie et Pistage 5D), Présence 5D (Autorité naturelle 7D, Intimidation 7D+1, Persuasion et Volonté 6D+2). Colt M1911 (Dégâts 3D+2) et AK 47 (dégâts 6D+1), gilet pare-balles dur

Jermaine. Agilité 5D (Bagarre et esquive 6D+2), Dextérité 3D (Armes à feu 5D), Force 5D+2 (Course, Endurance et Soulever 7D), Connaissance 2D (Démolition 3D), Perception 4D (Observation et Camouflage 5D), Présence 3D (Intimidation 8D). Colt M1911 (Dégâts 3D+2) et Winchester modèle 70 (dégâts 4D). Colt M1911 (Dégâts 3D+2) et Beretta Ultralight (dégâts 6D), gilet pare-balles dur



ont pris ces tubes pour une source d'énergie qui pourrait augmenter la puissance et la durée de vie du canon. Mais, à force de les manipuler, les hommes de Camron ont en réalité lancé la procédure de réveil.

C'est au moment où les PJ semblent avoir le contrôle de la situation (ou alors où ils l'ont perdu) que tout dégénère. Les cinq tubes s'ouvrent et laissent sortir quatre soldats et un Goliath (pour les caractéristiques, se reporter aux pages 273 et 274 du livre de base de *X Corps*). Laissez aux PJ l'opportunité de mettre les otages à l'abri ou, tout du moins de les rejoindre : les Chandras s'occupent en priorité des plus hostiles : les miliciens qui tentent de les canarder. Ils savent faire usage de couverts et sont malins, ils ne se laisseront pas tuer si facilement [note : si vous pensez que cela n'est pas suffisant, rajoutez des soldats Chandras].

La bataille s'engage et une bonne partie des miliciens s'enfuient (ou

sont abattus par les soldats Chandras). Cependant, si les PJ n'ont pas leurs armes, ils peuvent récupérer des armes de guerre dans l'armurerie (Zone 3) ou, simplement, sur les corps de miliciens morts. On peut aussi trouver des lance-roquettes et des mitrailleuses lourdes dans certains véhicules. Considérez que passer d'une zone à l'autre prend 3 rounds.

Comme si ça ne suffisait pas...

Vous voulez en rajouter ? L'ouverture des tubes a envoyé un signal aux forces Chandras, bien décidées à venir récupérer leur matériel et leurs hommes. Au bout de quelques rounds, c'est un cargo de transport Lunaspis qui débarque. Ce dernier ne fait pas de cadeaux. Son arrivée se déroule ainsi (à moins que les PJ ne changent la donne, évidemment).

Round 1. Le Lunaspis canarde tout ce qui se présente, en priorité les véhicules lourdement armés et les armes lourdes. Il se pose.



Mettre en scène le combat final

La fin de la seconde partie ainsi que le final sont explosifs. Donnez dans le cinématique et filmez-vous un peu du réalisme. Il faut que cela explose dans tous les sens. Si les PJ ne sont pas pris pour cible, demandez quand même un ou deux jets d'**Agilité (esquive)** difficulté 15 pour éviter les débris ou protéger les otages. Laissez-leur quelques rounds à voir la milice se faire décimer avant d'être pris pour cibles. Ramenez des véhicules armés en renforts pour mieux les voir exploser avec l'arrivée du vaisseau Chandra. Le but n'est pas de tuer les PJ mais de leur donner l'impression qu'ils se sont retrouvé au milieu d'un champ de bataille qu'ils ne contrôlent pas. S'ils abattent des Chandras, répliquez. S'ils arrivent à abattre le vaisseau, passez à la fin de la partie et déclenchez son autodestruction. Dans ce cas, laissez une jeep à portée.

Round 2 à 5. Le cargo continue de tirer, visant en priorité les véhicules et les armes lourdes. En sortent une dizaine de soldats, deux Goliaths et des ouvriers. Un Goliath et cinq soldats viennent en renfort et entrent dans la mêlée. Les autres se dirigent vers la maison centrale pour récupérer les tubes de stase.

Round 6 et 7. Les ouvriers embarquent tout ça dans le cargo et les soldats et Goliaths survivants se replient. S'ils le peuvent, ils transportent les corps de ceux qui sont tombés.

Round 8. Le cargo redécoule. Un des Goliaths laisse tomber son arme à plasma qui se met à émettre un bip inquiétant. Le bip s'accélère petit à petit.

Run, you fools!

L'arme est tombée au sol et il ne faut pas longtemps pour comprendre que ce bip qui s'accélère n'est pas bon

Et s'ils étaient parti chercher de l'aide ?

C'est alors une fin bien amère : ils reviennent dans un Bolton dévasté par les Chandras. Laissez-leur ce goût horrible dans la bouche et montrez-leur les cadavres de ceux avec qui ils avaient sympathisé gisant au sol. Oui, la cavalerie arrive souvent trop tard.

signe. Ces plusieurs charges sont capables d'anéantir le campement tout entier. Si les PJ et leurs alliés (et ennemis) ne s'échappent pas à toute vitesse, ils risquent d'être pris dans le souffle de l'explosion. Il existe deux façons de fuir :

À pied. S'ils s'enfuient à pied, demandez-leur un jet d'**Agilité (esquive)** difficulté 15. En cas d'échec, ils prennent des dégâts de 4D+6, pris dans le souffle de l'explosion.

En véhicule. Le véhicule se retrouve soulevé par le souffle de l'explosion. Faites-lui faire un jet de **Dextérité (conduite)** difficulté 15. En cas d'échec, toutes les personnes dans le véhicule subissent 2d6+2 dégâts et doivent réussir un jet de **Force** difficulté 12 pour ne pas être éjectés (et subir, éventuellement, des dégâts de chute.

Une fois le calme revenu, les PJ peuvent entendre, au loin, le son des hélicoptères. Tout ce qui était dans le campement et qui n'a pas été ramassé est détruit. Le campement lui-même n'est plus qu'un énorme trou béant. Les morts sont nombreux et la cavalerie en retard. Reste à gérer Bolton, Brett et tout le reste. Un travail pour les autorités, mais peut-être que l'aide des PJ sera la bienvenue...

Julien Dutel

Illustrations Geoffrey Hassoun



LE MIEL ET LES ABEILLES

Ce scénario fait la part belle à l'action, sans pour autant négliger les « codes » d'un bon run : les runners apprendront qu'il ne faut jamais baisser la garde, même lors de la classique intro avec Johnson et que, dans les affaires familiales, qui s'y frotte s'y pique !

En quelques mots...

Il ne fait jamais bon mettre son nez dans les drames familiaux. Quand une bimbo écervelée se révèle être une chamane Guêpe et qu'elle prévoit d'invoquer sa Reine en lui offrant la vie de son père yakuza, il faut être un as de la couture pour en ressortir les mains propres. Mais quand, en plus, des frangins mafieux russes décident au même moment de venger la mort d'un des leurs, l'affaire vire au carnage. Mais vos PJ n'ont pas peur des éclaboussures, non ? Parfait.

L'histoire

Shoji Dojima est cadre chez Mitsu-hama-Benguet Mining, une filiale de Mitsu-hama Computer Technologies spécialisée dans l'exploitation minière. Dojima est notamment impliqué dans des forages au cœur des coulées de lave de Puyallup pour y récolter des terres rares mais surtout des réactifs. Accessoirement, il est à la tête de l'aile Aizukotetsu-kai du Yakuza, affilié du Shotozumi-gumi.

Shoji a une fille de 20 ans, Kisawa, dont la mère est morte dans un « accident » de voiture un an plus tôt. Kisawa était une jeune femme brillante, à la carrière d'Éveillée toute tracée, avec le soutien de son père et du zaibatsu MCT, mais la mort de sa mère a changé la jeune fille. Quelque chose s'est brisée en elle et dans sa relation avec son père. Rendant ce dernier responsable de « l'accident », elle entre en rébellion contre lui et tout ce qu'il représente (Yakuza et MCT inclus), se met à fréquenter des milieux écologistes radicaux, puis décide de faire un « break » dans ses études. Son père craint un instant qu'elle soit embrigadée dans un groupe éco-terroriste quelconque mais, alors qu'il prenait des dispositions pour la faire surveiller, Kisawa est devenue une fêtarde et une accro du shopping. Bien qu'embarrassé

par l'attitude et les frasques de sa fille, le cadre corpo est néanmoins rassuré et encaisse, stoïque, ce qu'il prend comme une vengeance et une passade.

Mais il n'en est rien. Kisawa n'est pas devenue une bimbo écervelée, ni une éco-terroriste, c'est bien pire : elle a été contactée par un esprit insecte, une Reine guêpe. Chamane Guêpe, elle interrompt ses études pour éviter d'être démasquée. Elle devient une dépensière fêtarde comme couverture pour éviter que son père ne lâche ses brutes et la démasque.

Une fois tous les soupçons détournés, elle peut se consacrer à son objectif : développer sa ruche. Pour la réussite de ses rituels d'invocation, Kisawa a besoin de réactifs rares, en quantités importantes. La chamane utilise alors les codes de son père pour subtiliser de petites quantités de réactifs, discrètement, prudemment, au fil des semaines. Malgré ces précautions, cependant, la corsece finit par découvrir des irrégularités dans les stocks et un homme de confiance de Dojima, remontant la piste de la brèche de sécurité, lui rapporte ses informations plutôt que de faire un rapport. Dojima pense alors que quelqu'un a compromis la sécurité de sa demeure et soupçonne tout

Fiche technique

TYPE • action

PJ • 3 à 5 runners de tous niveaux

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★★



le monde, y compris sa fille (même s'il pense qu'elle est victime, manipulée par une de ses relations, qui agit peut-être à son insu).

Synopsis

Au début de l'aventure, Dojima vient d'être informé de la récolte de telesma rare à Puyallup. De son côté, Kisawa touche au but ultime de tout chamane insecte : invoquer sa Reine. Pour ce rituel particulier, il lui faut un cadeau particulier, que la Reine appréciera à sa juste valeur : rien moins que son propre père...

Shoji décide de se servir du telesma rare comme appât pour faire sortir le loup du bois, persuadé qu'il s'agit du petit ami de sa fille (qui n'est en fait qu'un esprit guêpe sous forme de chair, un soldat lui servant de garde du corps). Il se fait livrer en mains propres le telesma afin que sa fille et son petit ami le voient, lors d'une soirée au Playground où sa fille a ses habitudes. Il fait savoir à sa fille qu'il a eu connaissance de menaces et em-

bauche les runners pour la protéger. Il espère que cela dissuadera le petit ami de s'en prendre à Kisawa.

Ce qu'aucun des deux Dojima n'a prévu, c'est que le Vory a décidé de s'en prendre à Shoji en le kidnappant sous le nez de sa fille. Étouffant sa rage, Kisawa fait tout pour que les runners retrouvent son père et leur fait vivre un véritable enfer tant qu'ils ne mettent pas toute leur énergie à les retrouver.

Les runners finissent par localiser les ravisseurs et, au terme d'un combat acharné, libèrent Dojima, quand Kisawa tombe le masque et s'enfuit avec son père et éventuellement le telesma. Ce peut être le final de l'aventure où les runners, le Vory et des esprits insectes s'affrontent.

Intro

Cela fait une semaine qu'il pleut quasiment sans discontinuer sur le plexe. En y pensant, il pleut en fait depuis votre dernier run. Pour ne rien arranger, aujourd'hui, →

Shoji Dojima



Kisawa



► *c'est niveau orange en alerte acide, c'est donc en courant que vous revenez du Stuffer Shack, serrant votre précieuse junk food contre vous sous votre poncho imperméable. Soudain, une notification RA vous avertit d'un appel entrant de Mani, votre intermédiaire. Trois jours que vous le harcelez pour qu'il vous dénicher un taf, alors vous n'attendez pas d'être à l'abri pour répondre. « Kesstu fous dehors par ce temps, t'es dingue ? Bon, j'ai un truc pour toi, job d'escorte, quelques heures, bien payé. Ce*

soir, 22h, au Playground. Je t'envoie l'ORA d'accréditation. Putain, c'est un paquet de SoyFingers que j'vois ? Tu bouffes encore ça, j't'ai déjà dit qu'ça allait t'tuer un jour, c'truc ! 22h, oublie pas. 'lut. »

Une vraie mère poule, ce Mani.

Le Playground

Le Playground est un club un peu particulier : apparu il y a quelques mois, ce rade clandestin a déjà changé de lieu plusieurs fois pour

éviter les descentes de Knight Errant, notamment, et pour s'assurer que les physionomistes n'aient pas à refouler trop de touristes. On le trouve actuellement dans le district de Tacoma, non loin du quartier des docks, dans une friche industrielle. Tout runner qui se respecte sait où le trouver, via ses contacts, sa connaissance des bas-fonds ou des divertissements clandestins. En effet, le Playground offre toutes sortes de créations rarement disponibles dans les clubs légaux : combats de fosse, de métacratures, de drones, de magos, pas toujours dans des catégories distinctes, le tout agrémentés de paris. Bien entendu, les paradis artificiels et de la chair monnayée sont des services standards. La touche personnelle du Playground est de tirer le meilleur parti des locaux qu'ils squattent.

Ce soir, Johnson a choisi une VIP room surplombant un dance floor improvisé dans ce qui avait dû être une sorte de cale sèche. Une épaisse brume, diffusant probablement de quoi améliorer l'expérience, a transformé les corps des danseurs convulsant au rythme de la musique électronique en une foule de fantômes ballotés par les courants musicaux.

Une histoire de famille

L'Embauche

L'accès à la VIP room est flanqué de deux costards, de vrais clichés : japonais, complet noir, chemise blanche, cravate, lunettes teintées, la main dans leurs trenchs dissimulant la quincaillerie. Ils se détendent imperceptiblement quand vous balancez le mot de passe et vous laissent passer. Derrière les soldats yakuzas (on ne va pas se mentir), un asiatique d'une cinquantaine d'années, visage dur,

petite moustache, costume hors de prix. Ce n'est pourtant pas lui qui attire votre regard, mais la bombe qui l'accompagne : vingt ans à peine, une tenue laissant peu de place à l'imagination, cette beauté asiatique aux cheveux noirs semble mourir d'ennui. Une fois que vous pensez à refermer la bouche et à reprendre votre respiration, vous notez qu'elle se love dans les bras d'un jeune éphèbe, peroxydé.

À peine les PJ installés, Johnson démarre, comme si chaque minute passée avec eux le dégradait. Il propose aux runners un travail de protection, quelques heures, pour 5 000 ¥. La cible n'est pas lui mais l'appétissante créature qui fait beaucoup d'efforts pour l'ignorer. Les PJ doivent l'accompagner à un concert, s'arranger pour qu'elle s'amuse en toute sécurité puis la raccompagner au petit matin au plus tard.

Johnson n'avouera pas qu'il s'agit de sa fille. Il parle au mieux de sa protégée mais il se montre très contrarié si les runners manquent de tact en ne respectant pas sa réserve. Pas le meilleur moyen d'obtenir une rallonge. Si les PJ sont curieux quant à la raison de l'embauche, il évoque de récentes menaces sur sa personne. Même si ce genre de désagrément est monnaie courante pour un homme d'affaires comme lui, il sait également qu'il ne peut se permettre de baisser sa garde. Employer des gens comme eux est un moyen pour lui de passer un message : il sait s'adapter et en donner pour leur argent aux crapules. La vérité est qu'il ne peut confier ses soupçons à ses hommes.

Lorsque l'entretien est terminé, Johnson prend congé, assez sèchement, comme soulagé d'avoir mené à son terme une corvée, mais en restant toujours professionnel. Un signe de tête à ses hommes et ils lui →





ouvrent la voie. C'est alors que les choses deviennent intéressantes...

L'Embuscade

En bref : *Alors que le deal est finalisé, le Playground est pris d'assaut. Les PJ doivent lutter pour sortir leur cible, voire Johnson, des lieux en vie.*

Lors de cette scène, un groupe d'hommes du Vory tente d'enlever Johnson/Dojima. Mené par Leonid, un des trois frères Dimayev, cet assaut a pour objectif de capturer le responsable présumé de la mort du cadet de Leonid lors d'une vente d'armes. Quand Leonid a vu le cadavre de son frère Aleksei, des souvenirs de son passé à Chicago sont remontés d'un coup. Avec l'aide de son frère aîné depuis sa prison, il a tiré des ficelles pour faire sortir de prison Dmitri, « l'occultiste » de la famille, pendant qu'il remontait, à partir de l'ADN retrouvé sur place, la piste du client qui avait massacré le troisième frangin. Quand il a trouvé une correspondance avec Shoji Kojima, un petit oyabun local du Yakuza, il a planifié cet enlèvement qui ne doit laisser aucune chance au Yakuza de réagir. En effet, pour Leonid, l'oyabun est compromis avec des esprits insectes, lui-même un hôte ou pire, un chamane. Ce qu'il ne sait pas, c'est que le deal d'armes s'est bien fait avec un Kojima, mais la fille et non le père !

Le groupe de Leonid est constitué de deux groupes de 4 *bojevik* (soldats), un à l'intérieur, l'autre en attente à l'extérieur pour couvrir la fuite du premier groupe. Leonid est déjà sous couverture à l'intérieur du Playground, ainsi que Dmitri. Leonid donne le signal de l'assaut une fois que Kojima père a mis fin à son rendez-vous, quand il s'est assez éloigné du carré VIP (et de la menace que constituent les PJ) à son goût. Les 4 *bojevik* prennent

alors les gardes du corps sous un feu croisé, comptant sur le dévouement des Yakuza pour prendre les balles perdues à la place de leur patron. Si les PJ interviennent, 2 des soldats du Vory couvrent leurs camarades par des tirs de barrage et l'emploi de grenades (flashbang, sauf cas désespéré). Dmitri n'intervient que si une opposition magique le justifie ; il s'attend principalement à un coup d'esprits insectes et leur réserve ses plus gros tours et esprits, sauf si sa vie ou celle de Leonid est directement menacée.

Dès que possible, un des Vory prend Johnson en otage, le menaçant d'un taser par défaut. Il change pour une arme létale s'il pense que menacer sa fille est une meilleure option (et que le Yakuza ne manifeste aucun signe de possession ou de capacité magique). Il n'hésitera pas à utiliser le taser sur sa cible pour éviter une empoignade, mais préférerait éviter d'avoir à le traîner jusqu'à la sortie (un de ses complices vient l'aider si c'est nécessaire).

Shoji Kojima pense dans un premier temps que le petit ami de sa fille est derrière ce kidnapping. Quand sa fille est menacée, il promet de suivre ses ravisseurs sans résister et ordonne aux runners et à ses gardes du corps de ne pas intervenir. En bon Japonais traditionnel, il tient parole et ne sera pas tendre envers tout contrevenant à ses ordres.

Dénouements

Le Vory peut réussir son coup, auquel cas Kisawa, la protégée des runners, pique une crise, jouant la scène de la fille hystérique à l'idée de perdre son père, et exhorte les PJ à le retrouver et le sauver (et tuer au passage les kidnappeurs). Sa colère n'est pas feinte, son rituel est compromis si son père est tué ou n'est pas rapidement récupéré.

Brutes et cibles en mouvement

Utilisez les caractéristiques du Gang du crime organisé, p.385, *SR5*, pour les *bojevik*, en ajoutant Étiquette (Vory) 3 (+2). Ils sont sous l'influence d'une dose de cram (de kamikaze si les runners sont expérimentés). Le premier groupe a des grenades flash-pak et lacrymogènes et des tasers en équipement supplémentaire. Le deuxième groupe est équipé d'AK 97 avec visée laser (dont un chargé en APDS et un équipé d'un lance-grenades chargé en grenades à fragmentation). Le premier groupe est venu à bord de 2 GMC Commadore (cf. Hyundai Shin-Hyung). Leurs chauffeurs attendent au volant. Le deuxième groupe est venu en GMC Bulldog.

Utilisez les caractéristiques de la Sécurité corporatiste d'élite, p.386, *SR5*, pour les 2 gardes du corps yakuza (les fusils d'assaut sont dans la voiture). Johnson était venu en Mitsubishi Nightsky, et Kisawa et son petit copain en Saeder-Krupp-Bentley Concordat. Les autres PNJ (les Kojima, le « petit ami » de Kisawa et l'éventuel esprit insecte) sont décrits à la fin du scénario.

Caractéristiques des véhicules : pp.466-467, *SR5*.

Si Leonid échoue mais qu'il s'enfuit, il promet de revenir venger son frère. Kisawa comprend alors ce qu'il vient de se passer et va hâter la réalisation de son rituel. Elle fait tout pour échapper à la surveillance des PJ, notamment simuler son propre enlèvement par son « *petit ami* », quitte à révéler la nature de ce dernier et à se faire aider par des esprits soldats. Son unique objectif est désormais de rejoindre et enlever son père.

Si Leonid est capturé, que les PJ sont en position de faiblesse ou que vous manquez de temps, Kisawa enclenche un plan B en fonction de la position des PJ et de leur état : son « *petit ami* » la prend en otage pour obtenir le telesma et Johnson, ou bien même, si elle peut bénéficier de l'effet de surprise, elle prend elle-même les choses en main pour quitter les lieux avec le telesma et papa sans les PJ dans les pattes.

Bien entendu, à moins d'être pris par le temps ou d'avoir un groupe vraiment féru d'action, il vaut mieux éviter deux combats au Playground. Privilégiez la temporisation si les PJ sont encore à même d'en découper au lieu de laisser l'adversaire gagner cette manche.

À la poursuite d'Octobre rouge

En bref : Cette scène intervient si Johnson a bien été enlevé par Leonid et ses hommes. Les runners doivent alors mener l'enquête pour le retrouver.

Kisawa insiste pour que les runners travaillent pour elle. Les runners peuvent se dire qu'ils n'ont aucune obligation ou, pire, que leur arrangement est caduc et qu'un Johnson mort ne paie pas. Mais Kisawa leur fait une offre : 20 000 ¥ pour récupérer son père sain et sauf et

10 000 ¥ pour faire payer leur affront aux Russes. Elle peut leur donner une avance de 2 000 ¥ (négociable jusqu'à 5 000), même si elle fait savoir aux runners qu'elle considère que la parole d'un Dojima devrait suffire. Si Kisawa voit que son attitude autoritaire ne paie pas, elle opte pour une autre approche pour les amadouer : la belle jeune fille courageuse qui s'effondre, abandonnant la façade de rebelle pour « *révéler* » une jeune fille blessée par la vie, aimant son père par-dessus tout. Si rien d'autre ne convainc les PJ, le souci de leur réputation et leur fierté pourrait finalement les inciter à se courir Johnson.

Si les runners acceptent l'offre de Kisawa, ils doivent alors remonter la piste des ravisseurs. Voici une liste non-exhaustive des indices à leur disposition :

Tout d'abord, les runners peuvent avoir des prisonniers à interroger (ou des cadavres à examiner).

Les runners peuvent également avoir surpris des échanges en russe entre les ravisseurs (ou un ravisseur atteint blessé peut exprimer sa douleur dans sa langue natale).

Ils peuvent également remarquer leurs tatouages : même si les ravisseurs portent des tenues couvrantes, ils ne portent pas de cagoules ni nécessairement tous des gants. Les tatouages vory débordent souvent sur le cou et les mains.

Le mode opératoire peut être reconnu par un runner ayant des connaissances appropriées (Vory, militaires, etc.).

Si les runners ont la possibilité d'examiner la « *scène de crime* » (peu probable) ou les alentours immédiats du Playground (notamment là où le van du deuxième groupe a pu intervenir), ils peuvent trouver →

Et pendant ce temps, au Playground...

Le public et le personnel du Playground présents dans la salle où a lieu la fusillade paniquent aussitôt, fuyant la scène ou se terrant à couvert, quand ils ne prennent pas une balle perdue.

Le reste du Playground met plus de temps à réaliser ce qui se passe. Si le combat est bref ou s'il se déplace dans le Playground, jouez-en ; par exemple, une poursuite dans la brume du dancefloor en contrebas de la salle VIP serait un moment de tension où les armes se taisent le temps de quelques secondes dans cette forêt humaine embrumée où on ne peut se fier à ses sens.

Les gérants du Playground se rendent compte rapidement de la situation et interviennent en quelques tours mais décident avant tout de confiner la fusillade. Ils n'empêcheront pas les protagonistes de fuir, au contraire : leur objectif n'est pas de se confronter aux fauteurs de troubles, mais de les faire sortir et de limiter les dégâts.

Utilisez les caractéristiques des gangers et de leur lieutenant (p.384, SR5), et ajoutez quelques membres du Gang du crime organisé, p.385, SR5, en renfort, si besoin.



Si les runners rument

N'oubliez pas que Kisawa est la responsable de la mort du frère de Leonid. Elle connaît donc les Vory et les a très probablement reconnus. Servez-vous d'elle pour glisser un indice ou donner un coup de pouce à des runners qui auraient besoin d'être remis sur les rails.

Serveur matriciel

Indice 4 [Attaque 6, Corruption 5, Traitement de données 4, Firewall 7]

Iconographie : navire du XIX^e siècle.

Réponse de sécurité :

- CI Patrouilleuse toujours active
 - Tour 1 : Sonde
 - Tour 2 : Tueuse
 - Tour 3 : Rongeuse
 - Tour 4 : Traqueuse

Brutes et cibles en mouvement

Les *bojevik* du Playground qui ont survécu sont tous présents. Utilisez les caractéristiques des Gangers, p.384, SR5 pour les autres membres du Vory (au moins 3, ajustez en fonction de votre groupe de PJ).

des mégots de cigarettes laissés par terre.

Ils peuvent enfin récupérer des douilles tirées par les russes, du sang ou les restes des préparations alchimiques de Dmitri.

Un *decker* peut récupérer des images de la fusillade via des caméras/drones de surveillance mis en place par les gérants du Playground (le carré VIP n'est pas filmé). Il faut le faire presque dans le feu de l'action, cependant : en effet, le Playground déménage dans les heures qui suivent.

Via leurs contacts et leurs éventuelles compétences, aidés des indices trouvés, les runners remontent la piste des frères Dimayev, qui mènent un business lucratif dans Puyallup et les quartiers ouvriers de Tacoma. Ils peuvent apprendre que l'aîné des trois frères est actuellement en prison (trafic d'armes et d'êtres humains) et que le cadet, Aleksei, serait mort récemment lors d'un deal qui a mal tourné, mettant le Vory sur les dents. Quelques recherches (aidées par un *decker*) indiquent que les frères sont propriétaires d'un hangar à bateaux à Tacoma. Une reconnaissance des lieux permet d'identifier les véhicules utilisés lors du rapt.

Le Hangar à bateau

En bref

Les runners ont localisé les ravisseurs sur les docks de Tacoma, dans un petit hangar à bateaux. Leonid a fini d'interroger Dojima (avec l'aide de Dmitri et une préparation alchimique de Sonde mentale) et sait que le père n'est pas l'individu qu'il cherche. Le Russe a également compris qu'il a kidnappé un Yakuza pour rien.

Le hangar

Le hangar des frères Dimayev est un bâtiment de deux étages en plâtré-béton dont une bonne partie est construite au-dessus de la mer. Son voisinage immédiat est constitué d'entrepôts de stockage pour le fret appartenant à diverses corpos. L'accueil et le bureau du rez-de-chaussée assurent la fonction officielle du hangar. Le bureau juste à côté est celui du comptable.

Un escalier permet d'atteindre le premier étage et la salle de réunion et de surveillance. C'est ici que sont élaborées les activités illégales des Dimayev et qu'un terminal affiche sur l'un des murs les différents visuels des caméras de sécurité. La cloison donnant sur le hangar est équipée d'une vitre teintée qui permet de surveiller l'activité en contrebas, tandis qu'une porte donne sur un escalier de métal permettant d'y descendre directement. Un membre du Vory se trouve quasiment en permanence dans cette pièce. À côté, le bureau de Leonid est la salle disposant du plus de confort. C'est ici que sont traitées les affaires du Vory. Une salle au premier sert à la fois de chambre pour les membres du Vory assignés à la surveillance du lieu et de planque lorsque le syndicat a besoin de mettre quelqu'un au frais un moment. Dojima est ligoté, bâillonné et enfermé dans cette pièce.

L'essentiel du hangar est composé de l'entrepôt à pièces détachées, qui abrite des étagères de caisses, de pièces mécaniques et autres outils (et sert parfois à stocker des caisses d'armes de contrebande), et surtout du hangar à bateaux en lui-même.

Celui-ci comprend une jetée équipée de deux treuils mécaniques qui permettent de soulever des bateaux de taille relativement modeste. Deux hors-bords sont entreposés sur des

rails longeant l'un des murs. Un grand rideau de métal sert de porte donnant sur la rue pour les bateaux qui doivent repartir par la route. Lorsque le garage est fermé, une grille coulissante au maillage extrêmement fin bloque la vue et l'accès depuis la mer.

Les seules fenêtres dont dispose le bâtiment sont situées à hauteur du deuxième étage. Il s'agit de longues vitres rectangulaires qui ne peuvent pas s'ouvrir au niveau du hangar et de fenêtres en verre blindé opaque pour la salle de réunion et le bureau de Dimayev. Deux orks et une caméra surveillent le devant du hangar. Une caméra quadrille l'intérieur du hangar et une autre l'accueil. Dmitri a invoqué un esprit de l'Homme

(Puissance 4) pour patrouiller en astral.

Angles d'attaque

Plusieurs approches sont possibles. La première, la plus évidente, est une opération infiltration/commando pour reprendre Johnson aux mains des Russes. Kisawa pousse les runners à adopter cette approche. Ses instructions sont limpides : sauver son père et éliminer ses ravisseurs jusqu'au dernier. Deux raisons la poussent vers cette option : d'une part, le moment idéal pour accomplir son rituel approche et reprendre son père devient donc urgent, et d'autre part, plus le temps passe, plus les Russes risquent de découvrir qu'ils se sont trompés de Dojima ou de →

Les frères Dimayev



Les esprits guêpes

En bon chamane insecte, Kisawa dispose d'un certain nombre d'esprits guêpes à son service. Ces esprits sont de plusieurs types (soldats, ouvrières, nourrices, nymphe) et prennent plusieurs formes (véritables, hybride, de chair). Les formes véritables ont l'apparence de guêpes géantes et fonctionnent comme des esprits liés classiques. Les formes hybrides ont l'apparence de l'hôte qu'elles ont possédée, avec cependant quelques signes de leur véritables nature (exemples : yeux à facettes, antennes, peau chitineuses). Ces formes sont physiquement redoutables, bénéficient des augmentations de leur hôte, mais ne gardent que peu de souvenirs de ce dernier (et aucune de ses compétences). Les formes de chair sont les plus effrayantes : en effet, aucun signe physique ne trahit leur nature, et ils bénéficient de tous les souvenirs et compétences de leur hôte. Pire, il faut un initié pour espérer maintenir sa nature dans l'astral. Enfin, ces formes restent très résistantes.

Ces esprits sont entièrement dévoués à Kisawa jusqu'à ce que la Reine soit invoquée, puis leur loyauté passe en priorité à la Reine.

Tous ont une **Faiblesse** : Allergie (insecticides, Grave).

Forme de chair (1) Puissance 5 : le « petit ami » de Kisawa

Utilisez les caractéristiques du Ganger, p.384, SR5, avec les pouvoirs Arme naturelle (VD 7P, PA -1), Communauté mentale, Contrôle animal (guêpes), Immunité aux armes normales, Nature duale, Peur. Il a également les pouvoirs Camouflage d'aura et Forme réaliste, qui fonctionnent comme Camouflage et Camouflage étendu avec un grade et une Magie de 5.

Soldats

Formes véritables (2), Puissance 6

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG
9	7	7	9	7	7
INT	CHA	ESS	CHC	MAG	
7	7	7	4	6	

Initiative : 13 + 2D6, **Initiative astrale** : 12 + 3D6

Compétences : Arme à distance exotique, Combat à mains nues, Combat astral, Contresort, Gymnastique, Observation astrale, Perception

Pouvoirs : Arme naturelle (VD 7P, PA -1), Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (guêpes), Dissimulation, Forme astrale, Matérialisation, Peur, Venin

tuer son père (ce qui ferait tomber à l'eau le rituel d'invocation). Officiellement, Kisawa justifie ces instructions et son insistance à ce que les runners agissent vite par la peur que son père soit maltraité ou tué, et par une question d'honneur : son père préférerait mourir que d'être échangé contre une rançon. Elle peut néanmoins être convaincue par une approche moins directe, en dernier recours, plutôt que d'entrer en conflit ouvert avec les runners. Elle prépare alors un dénouement à sa façon lors de l'échange.

La deuxième approche est la négociation avec le Vory, par exemple en proposant le paiement d'une rançon (ou par un échange de prisonniers si les runners ont pu capturer Leonid au Playground ou qu'ils organisent un rapt après coup). Kisawa sera dure à convaincre d'accepter cette approche (cf. ci-dessus) et préparera une embuscade avec ses esprits lors de l'échange pour pouvoir s'éclipser ensuite avec son père et éliminer les Russes qui pourraient remonter jusqu'à elle.

Leonid vient d'avoir les infos qu'il cherchait (ou les obtient alors que les runners sont sur le point d'investir les lieux) et est donc disposé à échanger Shoji contre des infos, de l'argent et l'assurance qu'il n'y aura pas de représailles.

Dénouements

Si les runners suivent les instructions de Kisawa ou sont forcés de tuer Leonid et ses sbires :

L'aventure peut s'arrêter là. Les runners remettent Johnson à Kisawa et touchent leur argent, fin de l'histoire. À votre guise, les runners peuvent apprendre par la suite que Kisawa a repris les rênes du clan Kojima suite au décès tragique du patriarche dans

un accident ou, si vous souhaitez une accroche pour une suite, la version officielle est qu'il est mort lors de l'altercation entre runners et malfrats à Tacoma !

Cependant, si les runners ont accumulé des soupçons voire des indices laissant penser que Kisawa joue un double jeu, l'échange peut être plus tendu ou les runners peuvent vouloir démasquer la fille de Kojima devant son père. Kojima père est peut-être déjà au courant, ou être foudroyé par la vérité. Le choc passé, il peut être tenté d'éliminer les témoins (donc les runners), mais il est probable qu'il n'en ait pas les moyens sur le moment. Et surtout, dès que sa fille essaie de le kidnapper ou qu'il apprend ses intentions à son égard, il promet aux runners toutes les récompenses pour la neutraliser. Soit cela se fait lors de l'échange, soit Kisawa s'enfuit et vous pouvez enchaîner sur la scène finale.

Si les runners négocient et que Kisawa intervient au nez à la barbe de tous, enlevant son propre père :

Les runners se retrouvent sans Johnson, sans paie, et doublement doublés ! Pour retrouver leur fierté et leur argent, il leur faut retrouver Kisawa et lui faire payer. Si les runners comprennent la nature de la chamane et de ses alliés, ils peuvent hésiter, cependant. Si Leonid (voire Dmitri) est en vie, une alliance est alors possible : Leonid veut tuer Kisawa, et Dmitri sait que le frère aîné incarcéré saura récompenser ceux qui auront vengé ses frères. Face à une menace insecte, les runners peuvent trouver ailleurs des alliés, parmi leurs contacts dans le →

Formes hybrides (4), Puissance 5

Ces esprits sont affectés à la garde du nid.

Esprit	CON	AGI	RÉA	FOR	VOL
Humains	(2)	9(11)	9	9(11)	9
Ork	10(2)	9	9(11)	10	3
Troll	13(15)	9	8(10)	13	3

Esprit	LOG	INT	CHA	ESS	CHC	MAG
Humains	3	2	4	3	3,2	3
Ork	2	3	2	3,2	3	5
Troll	2	3	1	3,2	3	5

Augmentations : accroissement de Réaction (2), armure dermique (2), ossature renforcée (aluminium), smartlink

Compétences : Armes automatiques, Arme à distance exotique, Combat à mains nues, Combat astral, Contresort, Gymnastique, Observation astrale, Perception

Pouvoirs : Arme naturelle (VD 7P, PA -1), Communauté mentale, Compétence (Armes automatiques), Conscience, Contrôle animal (guêpes), Immunité aux armes normales, Peur

Équipement : Commlink [IA 3], manteau renforcé, SCK Model 100 avec balles explosives

Nourrices (2, forme véritable, Puissance 5)

Les Nourrices sont les esprits qui prennent soin du nid et des esprits qui traversent le processus d'habitation. Elles sont à l'origine de la rune de garde entourant la salle du rituel.

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT
7	6	7	6	6	6	6

CHA	ESS	CHC	MAG
6	6	3	6

Compétences : Combat astral, Combat à mains nues, Leadership, Observation astrale, Perception

Pouvoirs : Confusion, Communauté mentale, Conscience, Contrôle animal (type d'insecte), Forme astrale, Garde, Matérialisation

Nymphe (Puissance 6, forme hybride)

La nymphe est une femme aux mutations très marquées, incluant des ailes atrophiées, des bras en partie changées, et un visage déjà bien insectoïde

CON	AGI	RÉA	FOR	VOL	LOG	INT
5	6	9	5	6	6	6

CHA	ESS	CHC	MAG
6	6	3	6

Compétences : Combat astral, Combat à mains nues, Gymnastique, Lancement de sorts, Observation astrale, Perception

Pouvoirs : Communauté mentale, Compulsion, Conscience, Contrôle animal (type d'insecte), Forme astrale, Immunité aux armes normales, Peur, Sens accrus (Odeur, Vision thermographique), Sort inné (Nuée d'insectes)



domaine de la magie, voire le Yakuza (qui sera prêt à aider les runners pour qu'ils nettoient le bazar à leur place et prennent tous les risques et la responsabilité en cas d'échec). Dès que les PJ ont pris la décision de s'en prendre à Kisawa, passez à la scène finale.

Final

En bref : Les runners localisent la ruche de Kisawa, où elle démarre son grand rituel d'invocation de la Reine. Seuls ou avec leurs alliés, ils doivent passer les défenses du lieu à temps pour empêcher la chamane d'arriver

à ses fins, ce qui scellerait le destin de son père.

Kisawa a installé son repaire dans une usine désaffectée dans Tacoma, plus précisément au sommet de l'usine, où elle pratique ses rituels d'invocation. Elle et ses sbires n'occupent que le dernier étage de l'usine et, à part un itinéraire principal et un de secours, les autres accès ont été condamnés et piégés. Les deux accès utilisés sont gardés (chacun par un esprit soldat sous forme hybride, épaulé d'un adepte) et piégés par des rayons détecteurs déclenchant des explosifs. Les rayons sont désac-

La ruche



tivés depuis le dernier étage après contrôle visuel que tout est ok ; le rayon est asservi au serveur matriciel (IA 4). Les accès condamnés sont piégés par des câbles déclenchant des explosifs ou des grenades (typiquement, 3 à fragmentation). En cas de déclenchement d'un piège, deux esprits soldats sous forme hybride et un esprit soldat sous forme véritable arrivent pour stopper l'intrusion de la manière la plus brutale. Kisawa a commencé le rituel, elle ne fait donc pas dans le subtil, n'ayant pas le loisir de superviser directement ses troupes. Sur le toit, deux adeptes montent la garde, équipés de fusils d'assaut. Enfin, plusieurs nids de guêpes sont nichés en divers endroits des locaux, dont un dans la salle du rituel et un sur le toit.

La salle du rituel est perchée tout en haut de l'usine. Il s'agit d'une vaste salle principale, flanquée sur ses côtés gauche et droit de plus petites pièces sans porte (d'anciens bureaux donnant sur un *open space* ?) et donnant, sur le côté opposé à son entrée, sur une sorte de terrasse sans garde-corps sur l'essentiel de son rebord, qui surplombe l'ensemble industriel. Le bourdonnement de guêpes (des vraies, ordinaires, qu'on devine nombreuses dans le coin) forme un fond sonore dans tout le niveau, augmentant la tension de visiteurs non invités.

Le lieu est sous bonne garde : un maglock asservi au serveur matriciel (IA 5), deux soldats sous forme hybride et deux adeptes. Côté magique, une rune de garde Puissance 5 (créée par un des esprits nourrices) protège la salle du rituel et un soldat sous forme véritable protège Kisawa et l'esprit nymphe. Le « *petit ami* » de Kisawa la protège pendant tout le rituel et s'assure de la « *coopération* » de Shoji. Quelques adeptes sont là pour assister à l'invocation, mais

prêts à en découdre si des intrus dérangent le rituel. Deux nourrices sont également là (dont une matérialisée sur la terrasse) pour préparer la nymphe et accueillir la Reine. Sur la terrasse, deux « *cocons* » fixés aux parois verticales de l'usine attendent leur heure...

Quand les PJ arrivent, Kisawa a bien avancé son rituel, mais ils peuvent encore l'arrêter. Donnez-leur secrètement un nombre arbitraire de tours de combat (10 par exemple) pour mener à bien leur raid à partir du moment où une initiative est nécessaire, le même nombre de minutes hors combat. Lorsqu'ils arrivent à la salle du rituel, décrivez les lieux et l'avancement du rituel.

Kisawa, en transe, prononce des incantations ressemblant davantage à des caquètements, des stridulations, des bourdonnements, accomplissant une danse saccadée autour de son esprit nymphe amené à être transformé en reine et son père est attaché sur une table, torse nu, de minces filets de sang ruisselant lentement de scarifications élaborées. L'homme souffre visiblement, physiquement et psychologiquement.

Si les PJ ne l'arrêtent pas, l'invocation se conclut par un son strident poussé par la nymphe tandis qu'elle est secouée de spasmes de plus en plus violents, qu'elle grossit et se mue en une énorme guêpe, trop grosse pour le corps qui l'abritait et qui se déchire maintenant dans une profusion de sang, de chair et autres liquides moins identifiabiles. À partir de cet instant, la Reine dirige les esprits mais laisse vivre Kisawa. Les adeptes sont partagés entre ceux qui paniquent et ne tardent pas à être neutralisés plus ou moins violemment par le Nid et ceux qui entrent en transe mystique, prêts à donner leur vie pour la Reine. →

Dénouements

Les PJ tiennent leur final, qui peut aussi être leur dernier. S'ils survivent, ainsi que Johnson, ils seront récompensés par ce dernier (ou bien achète-t-il leur silence ? Tout est question de point de vue) en fonction également du sort de sa fille : a-t-elle survécu, s'est-elle échappée ? Et qu'advient-il du reste du Nid ? Idéalement, sa fille est vivante et à la merci de son père, et le Nid a été « *nettoyé* ». Dans ce cas, Johnson ira jusqu'à 50 000 ¥ et informera les runners qu'il a une dette envers eux. Si le Vory est impliqué dans l'opération, à vous de juger si les Russes tentent de profiter de la situation pour éliminer un rival. En tous cas, le Yakuza a, à leurs yeux, une dette de sang envers eux pour la mort d'un des frères Dimayev, sans parler de leur intervention avec les runners. La discussion promet d'être tendue et les runners ont peut-être un rôle à jouer pour qu'elle se conclue sur un « *arrangement mutuellement profitable et honorable* ».

Ombres portées

Shoji Dojima

Utilisez le contact M. Johnson, p.394, SR5. Shijo est dévoué à sa fille, qui est tout ce qui lui reste de famille. Il nourrit un sentiment de culpabilité vis-à-vis de la mort de sa femme, qu'entretient sa fille Kisawa. Il met la sécurité de sa fille au-dessus de tout, y compris de la sienne. Même s'il apprend la véritable nature de sa fille, il voudra à tout prix éviter sa mort et, en dernier ressort, se résignera à mourir pour que sa fille atteigne son objectif.

Kisawa Dojima

Kisawa, telle que son père la connaissait, est morte peu de temps après son contact avec la Reine guêpe. Elle est maintenant devenue une personne froide, calculatrice et manipulatrice, qui hait son père de toutes ses forces (son seul reste d'humanité). Kisawa est obsédée par son objectif : invoquer sa Reine, l'aboutissement de tous ses efforts. Elle a concocté un rituel à cette fin, qui nécessite un hôte bien particulier : son propre père. Au Playground, Kisawa joue le plus longtemps possible son rôle de bimbo écervelée en rébellion contre son paternel. Elle fera en priorité intervenir son « *petit ami* » pour protéger sa couverture, et ce n'est qu'en dernier ressort qu'elle se dévoilera, à moins que se dévoiler ne lui permette d'atteindre son objectif en se débarrassant de gêneurs comme les runners. En combat, si elle n'est pas sous le feu des projecteurs, elle préférera l'Augmentation de réflexes et éventuellement l'envoi discrets d'esprits soldats. Si elle est exposée, les sorts Insectes et Nuées d'insectes et l'intervention d'esprits soldats sont ses premières options afin de se mettre en sécurité.

CON	Armure	AGI	RÉA
2	6	4	4
FOR	VOL	LOG	INT
2	5	3	5
CHA	ESS	CHC	MAG
6	6	4	8
MC			
9/11			

Initiative : 9 + 1D6 **Limites** : physique 4, mentale 6, sociale 8 **Trait** : Esprit mentor (Guêpe ; pas d'avantage/inconvénient)

Compétences : Athlétisme (GC) 3, Combat rapproché (GC) 3, Comédie (GC) 5, Conjuración (GC) 5, Influence (GC) 3, Intimidation 4, Observation astrale 4, Magie rituelle 4, Perception 4, Pistolets 2, Sorcellerie (GC) 5

Exemples de sorts : Augmentation de réflexes, Furtivité, Influence, Insectes, Lévitación, Nuée d'insectes, Sens du combat, Sonde mentale

Métamagies (initiiée grade 4) : Camouflage, Camouflage étendu [applique Camouflage à max (grade) objets magiques], Bouclier, Invocation

Équipement : Commlink [IA 3], vêtements pare-balles, Sort activé et camouflé [Sens du combat, Puissance 4, +2 dés contre dissipation, +4 dés aux tests de surprise et de défense contre des attaques physiques]. Focus (pas portés au Playground) : d'invocation (Puissance 3, un cubitus humain incrusté de myriades d'ailes de guêpe), de pouvoir (Puissance 3 ; un diadème fait de guêpes mortes et d'un œil à facettes d'une forme hybride).

Leonið Dimayev

Utilisez les caractéristiques du Gang du crime organisé, p.385, SR5, en ajoutant un attribut Chance de 3, les compétences Étiquette (Vory) 5 (+2), Influence (GC) 3 et les augmentations suivantes : accroissement de réaction 2, ossature renforcée (plastique), yeux cybernétiques [indice 2, avec compensation antilash, interface visuelle, smart-link, vision nocturne]. Il porte également un Ares Predator V.

Dmitri, adepte mystique ork

CON	Armure	AGI	RÉA
FOR	VOL	LOG	INT
CHA	ESS	CHC	MAG
6	9(12)	5	4
6	5	3	5
3	6	3	5

MC

11/11

Initiative : 9 + 1D6, **Limites :** physique 8, mentale 6, sociale 6, **Traits :** Dur à cuire, Esprit mentor (Porteur du feu)

Note : tradition hermétique, initié (grade 1) **Métamagies :** Bouclier

Compétences : Alchimie 4, Armes automatiques 4, Armes tranchantes 5, Athlétisme (GC) 3, Combat à mains nues 6, Contresort 4, Étiquette (Vory) 3 (+2), Intimidation 4, Lien d'esprits (Esprits de l'Air) 3 (+2), Observation astrale 4, Perception 2, Pistolets 4, Véhicules terrestres 2

Pouvoirs : Armure mystique 1, Mains mortelles, Perception astrale

Sorts (compétence Alchimie) : Armure, Augmentation de réflexes, Barrière mana, Boule de feu, Confusion de masse, Détection des ennemis, Détection d'esprits, Sonde mentale

Exemples de préparations alchimiques : (toutes Puissance 6, Potentiel 6, déclencheur entre [])

[Destruction] Boule de feu (fiole), Barrière mana, [Commande] Confusion de masse (chevalière), [Contact] Armure, Augmentation de réflexes

Équipement : Commlink [IA 3], manteau renforcé, focus de qi [tatouages ; Puissance 6, Armure mystique 3 ; Puissance 4, Augmentation de Force 4 ; Puissance 2, Coup critique Combat à mains nues], Ares Predator V, Ceska Black Scorpion, Couteau, besace à réactifs (20 drachmes).

Ghislain Bonnotte

Illustrations David Chapoulet



UN JEU DE RÔLE COMPLET PARTIE 2/3

D3

UN JEU DE RÔLE À LA DAVID SIMON RÈGLES ET DÉBUT DE CAMPAGNE

Vous avez raté CB#13 et la première partie, la présentation générale de D3, un jeu de rôle complet pour jouer des flics de manière ultra-réaliste, à la manière de la série The Wire de HBO ? Il n'est pas trop tard pour vous procurer CB#13. Car il s'agit ici de la deuxième partie de la publication. Les règles spécifiques pour ce jeu et le début de la grande campagne.*

SYSTÈME "OMBRAGE" POUR D3

PRINCIPES

Le système Ombrage est conçu pour motoriser des investigations dans un contexte sombre et hostile, en l'occurrence le Détroit moderne en cours d'effondrement (voir CB#13). Mais, au-delà des révélations et des rebondissements qui animent d'ordinaire les scénarios d'enquête, ce système met l'accent sur les protagonistes (PJ) et leur « *part d'Ombre* » : les vices, les pulsions et les compromissions qui les guettent. Car, dans ce jeu, les personnages n'affrontent pas que les mystères ou la violence autour d'eux, mais aussi les forces obscures qui les animent et qui les hantent.

Pour y jouer, il vous faudra quelques copies de la fiche de personnage fournie à la fin des règles en p.205 ou sur le site Internet black-book-editions.fr, et **un tas de dés à 6 faces** de trois sortes :

Des **dés Bleus** pour exprimer les différentes *Aptitudes* de nos protagonistes,

Des **dés Rouges** pour représenter l'*Adversité* qu'affrontent les PJ,

Des **dés Noirs**, qui seront leurs dés « *d'Ombre* ».

Comptez deux-trois Bleus et environs deux Noirs par joueur, plus une quinzaine de Rouges pour le groupe.

Seuls les joueurs auront à lancer les dés. La tâche du Meneur de Jeu (MJ) est de gérer l'*Adversité*, de la répartir contre les PJ, d'interpréter les résultats des jets pour raconter les événements et de proposer des choix aux joueurs : plus cornéliens seront ces choix, meilleur sera le jeu.

La campagne est découpée en épisodes et en scènes. Cette organisation narrative du temps de jeu sert surtout à structurer nos histoires et distribuer le temps de parole, mais a aussi des effets mécaniques, dont la résolution synthétique des actions « *scène par scène* », des « *rebondissements* » qui viendront pimenter l'affaire de challenges imprévus ou de nouvelles occasions et, surtout, **l'augmentation progressive de l'Adversité...**

Cette montée en tension au fil de l'enquête sera à la fois mise en scène et « *mise en jeu* » par le MJ, opposant des obstacles grandissants et des adversaires de plus en plus coriaces à mesure que l'épisode approche de son dénouement.

** mais dépêchez-vous, il semblerait qu'il soit déjà bientôt épuisé !*

Pour contrer cette opposition croissante, **les joueurs devront véritablement enquêter** : c'est-à-dire suivre chaque piste, cumuler des indices et des preuves, démontrer leurs théories et constituer un dossier. Car ces éléments d'enquête seront autant de bonus exploitables pour obtenir mandats et autorisations, mettre la pression sur les suspects et s'ouvrir un chemin vers la révélation finale, peut-être même jusqu'au procès. Nous n'avons pas voulu faire de « D3 » un jeu où l'on fait seulement *sembler* d'être des inspecteurs, mais bien une campagne où les PJ vont tout risquer pour atteindre la vérité... En espérant qu'elle les sauve.

RÉSOLUTION

Si les PJ sont au centre de la mécanique, leur influence sur le jeu s'exerce à travers trois « **Aptitudes** » très générales qui couvrent tout leur champ d'action : **Investigation**, **Intervention** et **Connexion**. Chacune comprend divers aspects (décrits en détails dans la section « *Protagonistes* ») ainsi que, surtout, un score en dés « Bleus » (noté **1B**, **2B** ou **3B**) et quelques bonus, dont les **Spécialités** qui précisent l'expertise d'un personnage.

À chaque scène, les joueurs commencent par fixer un but commun pour leur équipe : ce peut être aussi bien de vaincre un adversaire que de rassembler des infos sur un sujet donné... Le but peut être explicitement négocié entre les joueurs ou se manifester naturellement, l'intérêt étant essentiellement d'organiser les tâches comme le feraient des inspecteurs et de permettre au MJ d'évaluer la victoire ou la défaite finale.

Après quoi, chaque PJ peut tenter une action globale voire, dans certains cas, deux (en cas de « *Rebondissement* ») : il énonce son objectif personnel dans la scène, puis on décide de l'**Aptitude** impliquée (les joueurs étant évidemment libres d'aborder chaque obstacle de la manière qu'ils préfèrent).

Si nécessaire, le joueur précise aussi les bonus que son personnage emploie : **Spécialités** (*pas forcément* dans l'**Aptitude** concernée), matériel particulier, relations, éléments du dossier d'enquête... Au joueur de les justifier et au MJ d'estimer s'ils s'appliquent ou non : le bon sens suffit généralement, **mais on ne peut jamais cumuler plus de trois bonus**.

Le MJ impose alors plus ou moins de dés Rouges suivant la difficulté de la tentative (notée de **1R** à **6R**), puis le joueur lance en même temps tous les dés Bleus et Rouges : →





UN EXEMPLE CONCRET

Kerry Walker est une excellente enquêtrice (Investigation 3B avec les Spécialités « Interrogatoire » et « Psychologie ») qui questionne un truand récalcitrant (3R), accompagné de son avocat surnois (+2R) : malgré les talents de l'inspectrice, voilà une redoutable Adversité ! La joueuse de Walker lance tous les dés. les Bleus font 4, 1 et 6, soit deux succès, plus deux pour ses Spécialités, donc quatre en tout... Mais les Rouges donnent 5, 3, 1, 5 et 2, donc trois échecs.

Devant un résultat aussi mitigé, Kerry pourrait encaisser les échecs pour tirer plus d'infos de son suspect (le pressurer en s'exposant à des ennuis avec l'avocat ?) ou se contenter prudemment d'un unique indice. Mais elle décide de plutôt mobiliser son Ombre (2N) et, malgré les risques, jette ses deux dés Noirs... Double 6 ! Deux succès de plus qui viennent lui sauver la mise !

- Chaque dé Bleu qui donne 4, 5 ou 6 est un *Succès*,

- Chaque dé Rouge qui fait 1, 2 ou 3 est un *Échec*,

- Chaque Bonus qui s'applique apporte un *Succès automatique*.

C'est là qu'un premier choix s'offre au joueur : ayant connaissance de ses résultats, il peut décider de lancer ses dés d'Ombre, augmentant les risques pour sauver la situation ou augmenter ses gains. S'il choisit de le faire, il jette alors *tous* ses dés Noirs :

- Chaque dé Noir qui donne 4, 5 ou 6 est un *Succès* de plus,

- Chaque dé Noir qui fait 1, 2 ou 3 est un *Échec* additionnel.

Le joueur a maintenant un second choix : celui de sacrifier des Succès pour annuler autant d'Échecs. Tous les Succès qu'il conserve permettent d'obtenir des effets positifs, comme franchir un obstacle, atteindre un adversaire ou obtenir un indice. Mais, bien sûr, tous les Échecs effectivement encaissés sont autant de conséquences négatives : commettre une erreur, s'épuiser à la tâche, embarrasser ses alliés et, bien souvent, subir des Dommages dans l'une ou l'autre aptitude.

Au final, le résultat des actions est souvent ambivalent : dans le contexte d'*Ombrage*, les victoires sont rarement complètes et demandent fréquemment des sacrifices...

Dans les cas d'opposition entre protagonistes, lorsque les PJ s'affrontent mutuellement plutôt que l'Adversité (et ça risque d'arriver...), les joueurs impliqués ne lancent chacun que leurs dés Bleus et, parfois, Noirs : chaque succès de l'un est alors un échec pour son opposant et, bien sûr, chacun peut annuler les succès adverses avec les siens.

REBONDISSEMENTS

La résolution Scène par Scène réserve pourtant des surprises aux PJ : Chaque fois que les dés produisent des **résul-**

tats identiques, c'est à dire des succès ou des échecs de même valeur dans la même couleur (voir l'exemple en marge page suivante), ils déclenchent un Rebondissement. Ce nouvel événement vient modifier la situation, créant une opportunité ou un challenge supplémentaire. C'est ainsi que des personnages peuvent parfois tenter une seconde action dans la même Scène...

Un Rebondissement est **positif** quand il découle des succès bleus, **négatif** quand il vient des échecs rouges et **obscur** quand il surgit des échecs ou des succès Noirs. Et chacun produit une péripétie d'autant plus importante que le nombre de dés identiques est élevé : c'est la **Force** du Rebondissement, notée « II » pour un double, « III » pour un triple, etc.

Un **Rebondissement positif**, né de plusieurs succès identiques, crée donc un événement favorable que le joueur peut décrire lui-même s'il est inspiré (sinon, au MJ de l'inventer). Mais ce coup de pouce doit tout de même correspondre à la Force de l'événement...

Un rebondissement « bleu » avec une **Force de II** est souvent un **indice** tombé du ciel (un témoin se présente, le coupable commet une bêtise...) ou un **avantage** pour la prochaine Scène : +1B sur la Scène suivante, les PJ reprennent l'Initiative, ils portent un **coup** supplémentaire en conflit (voir la section Conflit, p.189)...

Avec une **Force de III**, un rebondissement positif offre aux personnages une **occasion** précieuse ou un bénéfice sensible : une nouvelle piste fait surface, un Dommage disparaît de lui-même, un allié vient leur prêter main-forte...

À l'extrême, les rares faveurs de **Force IV** devraient carrément **dénouer un problème** des PJ : ça ne résout pas l'enquête à leur place, mais un truand passe un deal pour dénoncer son patron (encore faut-il localiser le coupable et protéger le témoin), leur hiérarchie décide (pour une fois) de défendre les PJ...

À l'inverse, plusieurs échecs identiques produisent un **Rebondissement négatif**, le plus souvent sous la forme d'un soudain surcroît d'Adversité. Un **challenge supplémentaire** tombe alors sur les PJ, leur opposant autant de dés Rouges que la Force du rebond : un camion déboîte sous leur nez durant une poursuite, le labo débordé perd leurs échantillons (et ils auront bien du mal à en prélever d'autres), le témoin terrifié s'enfuit avant sa déposition...

Dans tous les cas, cette opposition additionnelle ne dure **que pour la Scène en cours** : elle n'affectera l'Adversité globale que si le Rebondissement engendre lui-même une *défaite*. Et non, on ne peut *pas annuler un rebondissement négatif* en sacrifiant des succès.

Si le MJ est taquin, il peut plutôt décider de **s'en prendre à l'équipement des PJ** (voir la section Équipement p.184) : une Force de II indique qu'un élément de leur attirail de départ est détruit ou épuisé, mais une Force de III devrait suffire à anéantir un *matériel spécial* (et le bonus qui va avec)...

Quant aux **Rebondissements obscurs**, ils sont le principal mécanisme de l'Ombre, expliqué en page 185.

ENTRAIDE

Si un protagoniste ne peut agir qu'une fois par Scène, il peut toutefois aider un camarade dans sa propre tentative... Là aussi, au MJ de décider si l'action et la situation le justifient : on ne peut évidemment pas aider un collègue à presser la détente, ni sa partenaire à convaincre un juge si on ne l'accompagne pas.

Mais si un PJ offre le soutien d'une Aptitude adéquate (donc pas « *réduite à 0 par les Dommages* »), il permet à celui qu'il aide de jeter 1 Bleu supplémentaire et jusqu'à un maximum de 2 Bleus si les personnages sont liés par une Relation (fut-elle unilatérale).

Cette règle ayant une certaine importance au regard de l'Adversité distribuée par le MJ, il peut lui-même suggérer aux

PJ de s'entraider (explicitement, ou en opposant une forte difficulté à un personnage et aucune à son partenaire), mais les joueurs restent décisionnaires.

VICTOIRE & DÉFAITE

Une fois que tous les succès, échecs et rebondissements sont résolus, il reste au MJ à mesurer si la scène est une victoire, une défaite ou un match nul pour l'ensemble des PJ.

Si les PJ ont atteint leur but commun pour la scène, quels que soient les Dommages encaissés ou les divergences d'objectifs personnels, c'est une victoire.

Cela signifie que l'Adversité ne monte que de 1 pour la scène suivante (à moins que l'un d'eux n'ait « *cédé à son Ombre* », voir p.185) et que les PJ y auront l'initiative : ils seront libres d'entreprendre les actions de leur choix, l'Adversité ne pouvant qu'y *réagir*.

Si les PJ n'ont **pas** atteint leur but commun, que ce soit parce qu'ils se sont dispersés dans leurs objectifs personnels ou qu'ils ont majoritairement échoué dans leurs tentatives, c'est une **défaite**.

Non seulement, **l'Adversité augmente de 2** pour la Scène suivante, mais elle prend l'initiative : ce sera au MJ de lancer les ennuis aux PJ en distribuant les dés Rouges pour représenter les ennemis qui viennent leur chercher querelle ou les tuiles qui leur tombent dessus.

Enfin, si les résultats sont **trop mitigés** pour déterminer clairement la victoire ou la défaite, par exemple, si les personnages n'ont qu'en partie atteint leur but et qu'ils ont subi d'importants dommages, le MJ est libre d'invoquer une égalité : l'Adversité ne s'élève que de 1 mais les PJ perdent l'initiative et les problèmes vont pleuvoir.

À l'usage, on constatera vite que, s'il est relativement facile d'emporter des victoires au début d'un épisode, l'Adversité s'accroît radicalement dès que les PJ commencent à s'affaiblir et à subir des défaites... →

UN EXEMPLE DE REBONDISSEMENT

Pour reprendre notre exemple précédent, Kerry Walker a obtenu «6-4-1» sur les Bleus et «5-5-3-2-1» sur les Rouges, mais surtout «6-6» sur les Noirs. Les deux 1 ne vont pas produire de Rebondissement puisqu'ils ne sont pas de la même couleur (un Bleu, un Rouge), pas plus que les deux 5 Rouges qui ne sont pas des « *échecs* ». Mais le double 6, lui, vient de créer un Rebondissement « *obscur* » de Force II : malgré son succès, l'Ombre de l'inspectrice menace de la submerger ! Saura-t-elle y résister ?



PROTAGONISTES

OMBRE

Pour assembler la mécanique d'un personnage-joueur, un joueur commence par choisir un score d'Ombre, de 1N à 3N, qui détermine à la fois la puissance du personnage et l'ampleur de ses mauvais penchants. Un Protagoniste à 1N est ainsi un policier « *normal* » avec ses défauts humains, 2N produisent un inspecteur de premier ordre affligés de sérieux problèmes et 3N indiquent un redoutable monstre-flic, aussi formidable qu'effrayant... À chaque joueur de décider comment il veut aborder le jeu.

Chaque dé d'Ombre indique un problème spécifique au PJ, mais tous doivent être cohérents et liés par une thématique. Par exemple, un personnage à 3N rongé de culpabilité par la mort de son précédent partenaire (1N) peut avoir sombré dans l'alcool (2N) et donc voir sa famille se disloquer (3N).

Par convention, on appelle **Parts d'Ombre** les différents travers et traumatismes d'un personnage : ces « *parts* » n'ont guère d'influence sur les dés, mais servent à guider le *roleplay*, notamment lors des scènes de récupération (voir plus bas).

Pour autant, l'Ombre ne se résume pas aux tourments prédéfinis du personnage, et ses dés Noirs représentent en fait toute son ambiguïté morale. Chaque fois qu'un joueur veut employer ses dés d'Ombre (tous, d'un coup) pour soutenir une action, il doit justifier par le *roleplay* d'où lui vient la poussée de noirceur qui s'ajoute à ses Aptitudes : à lui de mettre en scène l'étincelle de folie qui affole le suspect, la sournoiserie qui aiguise sa ruse ou l'indifférence qui le protège de l'horreur.

Dans tous les cas, l'Ombre teinte toujours l'action d'une évidente noirceur : les supérieurs sourcilent, les témoins s'inquiètent et la violence laisse des traces...

Et l'Ombre s'étend à l'usage : ce mécanisme qu'on appelle **Ombre** est décrit plus loin mais, à ce stade, que

les joueurs sachent seulement que leur Ombre évoluera au fil du jeu, à force de s'en servir ou en luttant contre elle.

Si nous fournissons en marge une série d'Ombres en exemple (et quelques **Parts d'Ombre** en italique pour les préciser), les joueurs sont conviés à inventer et formuler les leurs : il leur faut alors définir les événements ou les traits de caractère qui les ont établies et la manière dont elles les menacent au quotidien. Mais ils devraient également penser au *roleplay* qu'impliquera chaque part d'Ombre et à la manière dont elles leurs seront utiles en jeu car c'est là, tant dans leur coût que dans leur tentation, que réside l'intérêt en jeu de la chose...

Enfin, l'Ombre détermine surtout combien de dés Bleus un protagoniste possède à la création, le total valant « (4+N) B » : un personnage à 1N commence donc avec 5B, 2N donnent 6B et 3N font 7B à répartir entre ses Aptitudes.

Aptitudes

Les dés Bleus de départ sont alors répartis entre Investigation, Intervention et Connexion, qui englobent toutes les capacités du personnage : 1B est alors le minimum (indiquant des notes « passables » à l'Académie de Police), 2B un score honorable pour un flic expérimenté et 3B le maximum, marque d'une compétence exceptionnelle.

Chaque score d'aptitude ouvre par ailleurs autant de « *Spécialités* », indiquant une expertise particulière ou un talent inné du personnage sous la forme d'un bonus, offrant un succès supplémentaire et automatique. Ainsi, 2B en Intervention pourraient amener les *Spécialités Armes de Poing* et *Ruses de Sioux*, apportant au joueur « +1 succès » pour abattre un adversaire ou lui tendre un piège.

Les joueurs peuvent formuler eux-mêmes les *Spécialités* caractéristiques de leur personnage, mais le champ d'application de chaque *Spécialité* doit rester assez étroit : ce devrait correspondre à un trait de caractère, un talent intellectuel ou une compé-

L'OMBRE À LA CAMPAGNE

En plus d'être déterminante pour le destin des PJ, l'Ombre globale du groupe a une grande influence sur la campagne : plus les personnages sont « *sombres* » et plus ils sont efficaces, plus les enquêtes leur sont faciles et plus le challenge se déplace vers les complications produites par leurs Ombres. Discutez donc ensemble de la place respective que vous voulez accorder à l'intrigue de fond et aux problèmes personnels des PJ dans votre campagne...

tence policière *spécifique*. Donc *Scène de crime* : oui, *Police scientifique* : non. On ne pourra que rarement employer 2 Spécialités à la fois, *jamais plus*, et il revient au MJ d'estimer si elles s'appliquent.

INVESTIGATION regroupe les compétences d'enquête et toutes les autres **capacités mentales** du personnage : Son intelligence, son érudition, sa méticulosité ou même son opiniâtreté. On y trouve donc des Spécialités comme *Attention aux Détails, Autodiscipline, Balistique, « Bon flic », Compulser les dossiers, Culture générale, Criminologie, Déduction, Droit, Esprit pratique, Finance, Informatique, Interrogatoire, Intuition, Logique implacable, « Méchant flic », Observation, Perquisition, Physionomiste, Procédure, Psychologie, Rapports circonstanciés, Sagesse de l'âge, Scène de crime...*

En cours de jeu, les **Éléments d'enquêtes** collectés viendront s'ajouter à la colonne **Indices**.

INTERVENTION rassemble les savoir-faire de terrain comme les **talents physiques** : De la filature au combat en passant par la surveillance électronique ou les poursuites à grande vitesse. Cette aptitude contient ainsi les Spécialités *Agilité, Armes de poing, Armoire à glace, Conduite, Corps à corps, Course à pied, Désarmement, Discrétion, Électronique, Endurance, Filature, Fouille au corps, Fusil à pompe, Insomniaque, Intimidation, Logistique, Menottage éclair, Œil de lynx, Premiers soins, Réflexes, Ruses de sioux, Sans laisser de traces, Serrurerie, Tactiques d'assaut, Surveillance...*

La colonne voisine sert à noter le **Matériel** spécial que les PJ arriveraient (miraculeusement) à obtenir d'une administration sans le sou ou auprès de leurs contacts interlopes.

CONNEXION représente enfin l'influence sociale des PJ et leur intégration dans la cité : Appuis hiérarchiques ou liens →

ON A TOUS UNE PART D'OMBRE

Dope : Accro à un produit probablement illégal qui dévore ses finances, le PJ fréquente toute une faune interlope dans des endroits sordides. Il en sait ainsi beaucoup sur les trafics et les substances, mais l'ivresse elle-même pourrait être aussi dangereuse que le manque, les conséquences sur sa santé ou ses mensonges permanents... *Addiction, Black-out, Chantage, Dépression, Dettes, Hallucinations, Insomnies chroniques, Maladie honteuse, Mauvaises fréquentations...*

Liaison Dangereuse : Par passion sincère ou par débauche, le PJ entretient une relation charnelle inavouable avec un(e) criminel(le), un(e) prostitué(e), un(e) ado ou un(e) supérieur(e) hiérarchique marié(e)... Et, quoique cette liaison lui permette de tenir ou d'espérer, elle pourrait ruiner sa carrière, sa famille ou son statut social. *Amour vache, Chantage, Dépendance affective, Domination/Soumission, Jalousie, Luxure, Obsession, Sacrifice, Romance impossible...*

Magouille : De « raccourcis dans la procédure » en indéniables forfaits, le PJ a depuis longtemps glissé dans l'illégalité. Et, s'il navigue d'autant plus facilement entre les milieux criminels et policier, l'un et l'autre pourraient bien finir par avoir sa peau. *Ancien crime (qui risque de refaire surface), Chantage, Cupidité, Flambe, Mauvaise réputation, Mauvaises fréquentations, Vendu à un caïd...*

Vengeance : Le personnage est prêt à tout pour prendre sa revanche sur un ennemi réel ou supposé, sur ses propres travers ou sur le crime en général (bon courage). Si sa détermination est évidente, il ne sait probablement plus où est la limite et risque de commettre plus de crimes qu'il n'en résout... *Colère, Culpabilité, Cruauté, Fanatisme, Haine (de qui ?), Harcèlement, Machination, « Nous contre Eux », Paranoïa, Violence...*

On pourrait encore imaginer une **ambition dévorante** ou une **impulsivité dangereuse**, une maladie mentale (du « *syndrome de stress post-traumatique* » à la psychose galopante), le carcan d'une religion ou d'une lourde tradition familiale...



avec les gangs, réputation, éloquence, attention médiatique ou géographie urbaine. Ses Spécialités comptent notamment *Arcanes administratives*, *Baratin*, *Contacts à la DEA*, *Élégance naturelle*, *Empathie*, *Étiquette*, *Gangs locaux*, *Juge compréhensif*, *Langues étrangères*, *Lu dans la presse*, *Oreille compatissante*, *Pilier de comptoir*, *Protection syndicale*, *Quartier d'origine*, *Religions*, *Séduction*, *Street-credit*, *Télégénique*, *Toujours poli*...

Enfin, on notera les relations personnelles d'un PJ, amis fiables et rivaux farouches. Un PJ possède autant d'alliés que son score de Connexion, qu'il s'agisse d'un partenaire loyal, d'un groupe des *Alcooliques Anonymes*, d'une liaison amoureuse ou d'un parent influent : ses relations positives fournissent un bonus quand elles le soutiennent et interviendront souvent dans les scènes de **Récupération** (voir plus loin).

Malheureusement pour lui, un PJ compte aussi autant d'ennemis que son score d'Ombre : supérieur constipé, usurier impatient, criminel vengeur ou épouse délaissée interviendront

chaque fois qu'un rebondissement s'y prêtera...

ÉQUIPEMENT

Bien qu'on soit à Detroit, tous les protagonistes commencent la campagne avec l'équipement de base pour faire leur travail : un pistolet automatique, des menottes, un téléphone portable, un carnet de notes, des gants en latex... Et rien de tout ça n'a d'influence mécanique sur le jeu.

Il n'y a que le matériel spécial, négocié à force de Connexion ou « emprunté » discrètement, qui accorde un bonus, donc un succès automatique : un véhicule d'interception prêté par la brigade routière, de l'équipement de surveillance sophistiqué, un accès privilégié au labo...

Mais, à l'inverse, même l'équipement de base peut être perdu (détruit, épuisé...) à coups de Rebondissements négatifs. Et c'est lorsqu'il faudra le remplacer que les PJ subiront l'enfer d'une administration en banqueroute, justifiant par la suite une Adversité accrue contre le personnage privé du matériel nécessaire.

DOMMAGES & RÉCUPÉRATION

Dans chaque Aptitude, un PJ possède deux fois plus de cases de dommages que son score : avec 3B en Intervention, un PJ peut donc subir jusqu'à 6 dommages physiques avant de s'effondrer quand un autre à 2B n'en supporterait que 4 (et on peut donc noircir, sur sa fiche, les deux dernières cases obliques dès la création).

Chaque fois qu'un personnage encaisse deux dommages dans la même Aptitude, il y perd un dé Bleu : lorsqu'une Aptitude tombe à zéro, il ne peut plus agir du tout (par aucune Aptitude) avant d'avoir « récupéré ».

Si un PJ subit un dommage de plus qu'il n'a de case, il est *neutralisé jusqu'à la fin de l'épisode* et on entoure le X sur sa fiche. Encore un dommage de plus et le personnage est fini : qu'il soit à l'asile, six pieds sous terre ou simplement viré, il vient d'être éliminé de la campagne.



On note en **Investigation** les dommages **psychologiques** qu'engendrent la frustration, l'horreur, le désespoir, le stress, la culpabilité... À l'extrême, un PJ peut y perdre l'esprit et finir l'épisode aux urgences psychiatriques ou à noyer sa dépression dans l'alcool.

Les dommages **physiques** s'inscrivent en **Intervention** à force de blessures, de fatigue, d'alcoolémie, d'asphyxie et autres maladies. Si un PJ en encaisse un de plus qu'il ne peut en supporter, il termine l'épisode à l'hôpital. Au delà, c'est *la morgue*.

Les dommages **sociaux** sont marqués en **Connexion** quand les amitiés et le statut d'un personnage sont attaqués dans la presse, que sa hiérarchie le menace ou qu'on ridiculise ses théories. Au pire, il peut être mis à pied ou définitivement viré de la police.

Pour soigner ses **Dommmages**, un PJ doit y consacrer une scène d'inaction : ça ne l'empêche pas forcément d'*aider* quelqu'un ou de participer aux discussions, mais il ne lancera pas les dés. À la place, son joueur devra mettre en scène (au bas mot, décrire ou incarner) les dommages subis et leur traitement, qu'il s'agisse de vider son sac auprès d'un ami, de passer sa rage sur le mobilier ou d'être suturé par les ambulanciers.

Rien que par cette scène d'inaction, le personnage récupère 1 dommage. S'il y met en scène une de ses relations, en s'adressant à un autre PJ ou en faisant intervenir un PNJ allié (ou même ennemi), il regagne un deuxième dommage. S'il fait en plus intervenir son Ombre, il régénère encore un dommage supplémentaire.

Et, éventuellement, si la tablee entière est impressionnée par la qualité de la scène de récupération, on peut récompenser la performance d'un soin supplémentaire.

OMBRAGE

Sous la zone d'Ombre de la fiche de personnage se trouve une double jauge, graduée de 1 à 6 vers la *Damnation* comme vers la *Rédemption* : chaque

personnage possède effectivement autant de cases que le double de son score d'Ombre dans chaque direction donc, par exemple, 4 cases vers le D comme vers le R pour un PJ à 2N (mieux vaut noircir les autres cases dès la création). C'est ce qu'on appelle *l'ombrage*.

Lorsqu'un personnage obtient un double ou un triple sur les Noirs (ou qu'un personnage à 1N obtient 1 sur son seul dé noir), un *Rebondissement obscur* se produit et le PJ concerné n'affronte plus l'Adversité, mais sa propre Ombre : il peut alors choisir soit de la combattre, soit d'y céder pour ne pas subir de dommages...

Si le PJ cède, l'Adversité augmente immédiatement de 1 point (au MJ de décider s'il l'emploie dans la scène en cours ou l'ajoute à la prochaine) et le joueur coche une case vers la damnation. Mais, surtout, il doit mettre en scène la brusque poussée de noirceur de son personnage en agissant au pire : en fonction de la situation et de ses **parts d'Ombre**, il peut alors aussi bien s'en prendre à ses collègues que commettre une crime ou fondre en larmes, l'important est que son Ombre vient de ruiner les efforts de tout le groupe en causant une défaite automatique (la montée d'Adversité est déjà enregistrée, néanmoins).

En revanche, s'il choisit de résister à son Ombre, il lance tous ses dés d'Ombre *et seulement ceux-là* (sans s'occuper cette fois d'éventuels doubles ou triples) : Chaque succès lui permet de cocher une case dans la jauge de Rédemption, tandis que chaque échec lui coûtera 2 Dommages physiques, psychologiques ou sociaux, selon la situation et la nature de son Ombre. Suivant la définition des parts d'Ombre, le joueur peut répartir les dommages dans plusieurs Aptitudes : ainsi, un PJ drogué peut aussi bien faire une overdose ou une crise de manque (dommages physiques) qu'une belle décompensation psychotique (dommages psychologiques), éventuellement devant ses collègues (dommages sociaux). Pour le coup, le joueur est →

EXEMPLE DE PROTAGONISTE

Kerry Walker est une inspectrice aguerrie mais solitaire, créée avec 2N et donc 6 Bleus.

Ses deux parts d'Ombre seront la hantise d'un horrible meurtre d'enfant jamais résolu, noté par son seul nom (« *Damian Brown* ») et la « *Vengeance* » subséquente.

Elle aura Investigation 3 (« *Scène de Crime* », « *Interrogatoire* » et « *Psychologie* », 6 cases de dommages), Intervention 2 (« *Surveillance* », « *Furtivité* », 4 cases) et Connexion 1 (« *Éloquence* »). Enfin, on lui donne la Brigade des Mineurs comme seul allié, mais son Ombre implique deux ennemis : son ex-mari Jerry et Andy Curran, son partenaire lors de l'affaire Brown et qu'elle tient pour responsable de leur débâcle.

Et voilà : Kerry Walker est prête à jouer !

DAMNÉE OU SAUVÉE ?

Kerry Walker est une protagoniste à 2N qui possède donc 4 cases de rédemption et 4 cases de damnation (qui sont toutes cochées : la semaine a été rude). Il y a quelques pages, un double 6 Noir a déclenché en elle un nouveau « rebondissement obscur » durant un interrogatoire...

Si elle cédait à son Ombre, la scène tournerait au désastre : elle perdrait probablement son *self-control*, écrasant sur la table le sourire méprisant de l'avocat, et les informations si durement arrachées perdraient toute valeur légale, le truand serait sans doute libéré et elle ferait un pas de plus vers la « damnation », passant à 3N : « Aïe ».

Malgré les risques, elle choisit de résister à son Ombre et relance les Noirs, obtenant 4 et 2. Kerry pourrait annuler l'échec avec son succès, mais la rédemption est maintenant à portée de main : elle encaisse l'échec, qui lui coûte 2 dommages en Investigation, mais dépasse enfin sa jauge de Rédemption !

Réalisant qu'elle n'obtiendra justice qu'en respectant la loi, Kerry n'aura plus qu'à mettre en scène sa victoire morale durant l'épilogue pour se débarrasser d'un dé Noir et d'une « part d'Ombre » (sa motivation retrouvée, sa « Dépression » disparaît) et elle y gagnera un dé Bleu en « Connexion » ou en « Intervention ».

Si elle avait cédé à un quelconque moment de cette crise, c'était la damnation qui la guettait...

libre de la manière dont il veut cocher ses deux cases pour peu que cela produise une narration intéressante.

On peut bien sûr employer les succès pour annuler les échecs : la rédemption est aussi affaire de choix.

La première des deux jauges à déborder décidera du sort du protagoniste... Si, lors d'un « *Rebondissement Obscur* », le PJ gagne une coche de plus que sa jauge de damnation ne le permet, il entoure le « D » de sa jauge pour ne pas l'oublier et gagnera 1 dé d'Ombre à la fin de l'épisode, lors d'un épilogue *sans jet de dés* mais centré sur lui, qui mettra en scène sa nouvelle part Ombre.

Si un PJ dépasse alors 3N, il est fini : son dernier crime vient de le faire définitivement changer de camp, il devient un PNJ et ses alliés-PJ peuvent désormais le compter comme Ennemi.

Si, à l'inverse, c'est la jauge de rédemption qui déborde, le PJ entoure le « R » avant de, lors d'un épilogue qui le voit se racheter symboliquement, *perdre* 1 dé d'Ombre et *gagner* 1 dé Bleu dans l'Aptitude de son choix.

Dans les deux cas, à moins que l'Ombre n'ait dévoré le PJ, sa double jauge d'ombrage est alors mise à jour et toutes ses cases décochées. C'est ainsi que la campagne mènera les PJ vers leur perte ou leur salut...

ADVERSITÉ

Dans ce système, le MJ ne lance pas les dés : ses deux seules responsabilités techniques sont d'**interpréter les résultats** (c'est lui qui compte les succès et les échecs, qui donne forme aux Rebondissements négatifs...) et, surtout, de **gérer l'Adversité**.

Celle-ci regroupe tous les obstacles, les ennemis et les difficultés qui attendent les PJ au détour de leurs enquêtes, et elle se manifeste par les dés Rouges que le MJ peut imposer aux joueurs lors d'une scène donnée.

Le Meneur reçoit donc un **budget de dés Rouges** au début de chaque scène et peut les répartir à sa guise pour représenter la difficulté d'une action ou l'intervention d'un ennemi : « *Filer une voiture dans cette circulation ? Lancez donc 2R en plus de vos Bleus.* » ou « *C'est alors que l'avocat produit des photos de tes aventures extra-conjugales : il attaque à 3R !* ». Le MJ distribue les difficultés à son gré entre les PJ et, considérant qu'elles vaudront pour l'ensemble de la Scène (sauf rebondissement), il suffit de savoir ce qu'elles valent :

1R dénote un **désagrément** mineur ou une simple complication (courir sur un sol inégal, intimider un délinquant juvénile, l'imprimante qui refuse de sortir le mandat...),

2R représentent un **obstacle** sérieux pour les gens normaux (une porte verrouillée, dépasser l'horreur d'une scène de crime, un videur qui ne veut rien savoir...), mais peut-être pas pour nos PJ,

3R matérialisent un vrai **challenge** pour nos protagonistes, la difficulté d'une tâche de professionnel (une autopsie exhaustive, un junkie brandissant une arme, une poursuite en centre-ville...),

4R manifestent une véritable **épreuve**, un danger ou des travaux de longue haleine : sauter d'un toit par-dessus une ruelle, affronter un culturiste enragé ou un gang-banger décidé, scruter toutes les vidéosurveillances d'un centre commercial à la recherche d'un suspect...

5R impliquent un **péril** : une tentative particulièrement risquée ou l'intervention d'un ennemi redoutable. En effet, avec une telle difficulté, même les experts n'ont guère de chances de réussir que s'ils sont aidés (ou cumulent plusieurs Spécialités convergentes).

6R ne devraient s'opposer le plus souvent qu'à **deux PJ qui s'entraident**, par exemple s'ils s'attellent à une tâche titanesque ou périlleuse (sortir un blessé d'une voiture en flammes, organiser des barrages et alerter toutes les stations

de transport de la ville avant que les suspects ne s'échappent...). Si une telle difficulté se dresse devant un unique PJ, ce devrait être la marque d'un péril quasiment insurmontable car, statistiquement, il n'a presque aucune chance de vaincre une telle opposition...

Le pouvoir du MJ en matière d'Adversité reste limité par **trois règles simples** :

- Chaque PJ actif dans la Scène aura le droit de tenter une action. Si le MJ ne lui oppose pas d'Adversité, il lui accorde une réussite automatique avec 1 succès. C'est par exemple un bon moyen de récompenser une bonne question par un indice immédiat.

- Le MJ ne peut cumuler que **6 Rouges maximum contre la même action** et devrait réserver cette difficulté à de rares et terribles dangers ou à deux personnages qui s'entraident sur une tâche ardue et/ou de longue haleine.

- Quand il a distribué tous ses dés Rouges, l'Adversité est épuisée pour la Scène et il ne reste qu'à décrire le résultat des actions pour *conclure* la Scène. Et passer à la suivante.

MISE EN SCÈNE

Si chaque PJ n'a *a priori* qu'une action par scène, c'est parce qu'une action est en fait globale et recouvre différents gestes ou tâches ayant le même objectif, comme vaincre un adversaire, rassembler des infos sur tel sujet ou voyager entre A et B.

Les joueurs doivent donc à chaque fois décider d'un but commun et se répartir les objectifs individuels.

C'est alors que le MJ doit créer le challenge avec l'Adversité à sa disposition et les événements prédéfinis par le scénario : il s'agit non seulement de modéliser les différents obstacles par les dés Rouges, mais surtout de produire des défis intéressants pour les PJ en concentrant l'Adversité sur les actions les plus hasardeuses et potentiellement les plus fructueuses.

Au Meneur d'évaluer notamment la qualité des idées des joueurs et les moyens mis en œuvre pour décider ce qui est négligeable (pas d'opposition), ce qui est « facile » (de 1 à 2R) et ce qui va vraiment résister aux PJ ou carrément les menacer.

Passée les premières scènes, chacune devrait ainsi contenir au moins un « *vrai challenge* » (à 3 ou 4R) amenant à des indices ou des avantages d'importance qui pousseront les PJ vers la suite...

Progressivement, avec les dommages encaissés et la montée de l'Adversité, le MJ aura de plus en plus de dés Rouges et pourra compliquer le jeu en multipliant et en grandissant les obstacles pour lancer aux PJ des défis de plus en plus difficiles. Mais il peut déjà accélérer le processus chaque fois que l'Adversité aura l'initiative en s'attaquant aux personnages les plus faibles, en exploitant leurs erreurs et les rebondissements rouges.

L'essentiel est au final d'être un bon adversaire pour les joueurs, à la fois provoquant et volontiers cruel, comme l'est le contexte de D3.

Pour manifester ce découpage sans interrompre la narration, les scènes devraient observer un certain rituel : commencer par une description du MJ exposant la situation initiale, conclure avec la description des résultats et de la nouvelle situation.

Mais certains gestes du MJ vont aussi traduire visuellement le passage des scènes : aligner les dés Rouges au milieu de la table durant la description permet d'annoncer l'Adversité actuelle sans avoir à la verbaliser, de même que les ramasser en décrivant les résultats (après qu'ils aient tous été lancés par les joueurs) symbolise la fin de la scène. Montrer qu'on ajoute (ou retire) des dés Rouges au milieu de la table de jeu quand l'Adversité monte (ou descend) permet aussi d'informer et d'inquiéter les joueurs sans se couper dans son récit... ➔

PAR EXEMPLE :

Les PJ vont appréhender un truand dans un bar douteux et rencontrent une Adversité à 7.

Le MJ répartit ses sept dés Rouges pour représenter le manque de coopération flagrant du patron (disons 2R), l'hostilité molle des soiffards (1R), la résistance du suspect lui-même (3R) et sa connaissance des lieux (+1R).

Et si ces 4R amenaient une défaite des PJ en permettant au truand de s'échapper par la porte de derrière, le MJ pourrait déclencher une belle scène de poursuite avec une Adversité maintenant à 9 !



PROGRESSION

Parce qu'elle représente la tension narrative et ludique de nos histoires, l'Adversité varie au fil des épisodes : elle monte davantage à chaque scène qui passe, à chaque défaite des PJ et ne redescend qu'avec les *conflits* (voir section suivante), qui cristallisent et relâchent cette tension lors de confrontations détaillées.

Tout ceci a pour but de rythmer les enquêtes en maintenant le challenge à mesure que les PJ progressent vers la vérité, acquérant des indices et donc du bonus au fil de leurs investigations. Techniquement parlant...

- L'Adversité augmente d'au moins 1 à la fin de toutes les scènes, sauf « *Conflit* »
- Elle monte de 2 à la fin d'une scène de « *défaite* », où les PJ ont manqué leur but commun
- Elle monte d'1 point supplémentaire à chaque fois qu'un PJ *cède à son Ombre* (voir *Ombrage*)
- Elle ne baisse qu'après une scène de « *conflit* », de 2 ou 3 points suivant l'issue

L'Adversité commence à 5 au début du premier épisode de la campagne, n'imposant qu'une difficulté de 1 à 2R par PJ : c'est bien suffisant pour une scène

d'*introduction* qui sert essentiellement à se mettre dans le bain.

Elle augmente ensuite régulièrement de 1 à 2 points par Scène (très rarement 3 ou 4, si des PJ *cèdent à leur Ombre* dans une scène de *défaite*), pour normalement atteindre 10-11 au bout de quatre ou cinq scènes, déclenchant potentiellement un premier *conflit* qui fera retomber l'Adversité de 2 ou 3 points.

Dans une structure narrative classique découpée en actes, ce pourrait donc être la fin du premier acte, atteignant un premier pic d'Adversité (donc de tension dramatique) avant de redescendre de 2 ou 3.

Ainsi revenue autour de 7, l'Adversité va peu à peu remonter jusqu'à 12 ou 13 au paroxysme du deuxième acte, déclenchant un deuxième conflit. S'il reste encore des scènes à jouer (ou qu'on veut faire durer le plaisir), l'Adversité reprend sa progression durant un troisième acte pour déclencher le troisième conflit en atteignant 14 ou 15.

En résumé : L'Adversité commence à 5, premier conflit quand elle atteint 10,



deuxième conflit vers 12, troisième conflit vers 15.

Mais l'Adversité initiale va aussi augmenter de 1 à chaque nouvel épisode : elle commencera donc à 6 dès l'épisode 2 et elle aura carrément atteint 11 au début du sixième et dernier épisode de la campagne *D3* (à retrouver dans *CB#15*)... Ce qui tombe en fait fort bien puisque, à ce stade de l'enquête, les PJ devraient avoir les moyens de confronter leurs suspects, donc de se lancer dans quelques arrestations musclées, des interrogatoires hostiles ou de rudes altercations avec la hiérarchie policière : autant d'occasions de déclencher rapidement le premier conflit de l'épisode final.

Les variations de l'Adversité vont ainsi influencer naturellement le découpage du scénario : la campagne *D3* étant conçue sur la base de scènes prévues et de multiples événements supplémentaires, le MJ pourra y puiser les situations nécessaires pour proposer aux joueurs des challenges grandissants, compter sur les scènes de récupération pour faire retomber la tension et sur les indices pour relancer l'enquête.

CONFLIT

Au lieu de gérer les tentatives de chaque protagoniste de manière synthétique, un conflit est une scène particulière qui va au contraire profiter d'un pic d'Adversité pour **détailler les actions** du groupe de PJ lors d'un affrontement *tour par tour* aux enjeux élevés.

Qu'il s'agisse de l'assaut contre le repaire du caïd, d'une chasse à l'homme à travers la ville ou d'une joute verbale pour emporter une décision cruciale, un conflit met l'accent sur la lutte entre les PJ et des adversaires *actifs* : il crée de nouvelles options ludiques, souligne les moments forts d'un épisode et cristallise la tension narrative... avant de la faire retomber.

Un conflit nécessite donc **quatre conditions pour fonctionner** : une Adversité élevée (au moins égale à 10), l'implication de la majorité des PJ, des enjeux

importants et l'occasion d'une confrontation *durable*. Sans cela, même un combat à mort mérite d'être réglé en un seul jet de dés par personne.

L'affrontement peut prendre de multiples formes, mais ne défilera jamais qu'une seule **Aptitude chez l'ensemble des PJ** : un combat ou une poursuite sont ainsi des conflits d'Intervention, un procès ou une négociation se jouent sur la Connexion (augmentée des *Éléments d'enquête* cumulés pendant l'investigation des PJ), un interrogatoire hostile relève de l'Investigation...

Lorsqu'un conflit commence, chaque PJ doit **calculer sa mise de conflit**, soit la somme des dés Bleus et des bonus qu'il peut engager dans l'affrontement (par exemple, Intervention 2B + Spécialité « *Conduite* » font une mise de 3 en poursuite). Pour éviter les mésententes, ces bonus (maximum 3 par joueur) peuvent être représentés par des jetons ou de la menue monnaie.

En plus de servir de **réserve d'action**, cette mise déterminera **l'initiative des participants**, chacun agissant dans l'ordre de mises décroissantes (et les *ex æquo* intervenant en même temps).

Pour **les adversaires** des PJ et les possibles menaces secondaires pouvant influencer le conflit (la circulation durant une poursuite, une foule hostile lors d'un débat public...), chacune de leur mises sera simplement égale au nombre de Rouges que le MJ choisira de leur consacrer, toujours dans les limites de l'Adversité disponible.

Au début de chaque tour, adversaires et PJ choisissent leurs opposants par ordre décroissant de mise (de façon à ce que chacun sache qui lui fait face ou qu'un PJ puisse choisir d'en aider un autre pour ce tour), puis tous répartissent alors librement, mais secrètement, leurs mises (dés Bleus et succès automatiques) entre les trois options de Conflits :

- **Initiative**, afin de modifier par surprise l'ordre d'action : Chaque succès avance d'autant l'initiative du personnage →



QUESTION DE RÉGLAGE

Au MJ de déterminer entre combien d'opposants et de menaces secondaires il répartit l'Adversité alors à sa disposition, mais aucun adversaire digne de ce nom ne devrait avoir une mise inférieure au PJ qui lui fait face au *début du conflit* (ensuite, ça va considérablement varier). Si vous manquez d'Adversité pour affronter chaque PJ, mieux vaut alors réduire le nombre d'ennemis et opposer si besoin un Adversaire plus puissant à deux *personnages qui s'entraident*. Notez que, même en conflit, aucun adversaire ne peut cumuler plus de 6 Rouges (et ça ferait déjà carrément mal).

(2 succès permettent ainsi à un PJ de Mise 3 d'agir avant un Adversaire à 4).

- **Attaque**, pour s'en prendre à une mise adverse : Chaque succès (4/5/6 bleu) ou échec (1/2/3 rouge) est un coup qui fait perdre un point de mise à l'opposant (les bleus réduisent la mise rouge et vice versa), chaque échec Noir implique qu'un PJ subit un coup supplémentaire.

- **Défense**, pour protéger sa propre mise : Chaque succès bleu ou échec rouge permet bien sûr au PJ ou à l'adversaire d'annuler un coup.

On dévoile alors toutes les mises en même temps : On découvre donc qui fait quoi contre qui, on décrit les actions, et les joueurs lancent les dés Bleus, Rouges et éventuellement Noirs pour résoudre les attaques par ordre décroissant de mise. **Chaque coup effectivement porté s'applique immédiatement** à la mise du défenseur, en éliminant en priorité les dés et bonus misés sur des action encore non-résolues : On peut ainsi neutraliser une contre-attaque ou entamer la défense prévue par un adversaire coté un autre opposant.

Quand toutes les attaques ont été résolues et les coups défalqués des mises, on recommence un nouveau tour avec un ordre d'action réactualisé.

Un participant réduit à mise 0 est éliminé du conflit (un PJ en aidant un autre sera toujours éliminé avant celui qui lance les dés : un sacrifice héroïque). Une fois tous les PJ ou adversaires disqualifiés, **on fait le compte des dommages** effectivement subis :

- Les PJ qui ont été éliminés cochent immédiatement la *moitié de leur total de cases* dans l'Aptitude concernée. Si, ce faisant ils dépassent leur capacité d'encaissement, les voilà éliminés pour le reste de l'épisode.

- Chaque PJ encore en lice, mais ayant perdu de sa mise encaisse autant de dommages que de points de mise perdus.

- Quiconque n'aurait rien perdu de sa mise se sort du conflit sans dommage.

En cas de **victoire**, les protagonistes remportent non seulement l'enjeu, mais réduisent aussi l'Adversité de 3. En cas de **défaite**, par contre, elle ne baisse que de 2.

Et, bien sûr, même pendant les conflits, les **rebondissements** continuent de s'appliquer...

Concrètement, un exemple :

Convoqués devant le chef de la police, trois PJ accusent un lieutenant et un inspecteur des stup' de corruption, ces derniers se prétendent victimes de harcèlement. Chaque camp veut démontrer les abus de l'autre, tous vont donc devoir plaider pour sauver leur badge, l'Adversité est à 11... C'est un **conflit de Connexion** !

Les PJ **Andrew** (Connexion 3B, « *Procédurier* ») et une preuve solide « +1 », donc mise 5), **Burns** (2B + « *Baratin* », mise 3) et **Collins** (1B, mais une relation avec Andrew, 2B en tout) font donc face au **lieutenant** (5R grâce à son grade), au **sergent** (4R) et même au **chef** lui-même : prêt à défendre un gradé décoré, mais pas à se mouiller vraiment, il restera une menace secondaire dans l'affrontement (2R).

Collins choisissant d'aider Andrew plutôt que d'argumenter seul, ils cumulent une mise de 7 (5B et 2 bonus) et pourront ouvrir les hostilités au premier tour avant le lieutenant (5), puis le sergent (4) s'en prendra à Burns (3), de même que le chef (2)...

Andrew et Collins mettent leurs 2 bonus pour se défendre du lieutenant et tous leurs Bleus en attaque *contre le chef*, espérant l'éliminer rapidement du conflit en le convainquant de rester neutre. Burns se voyant pris à parti, il mise son bonus en défense contre le chef et ses 2 Bleus pour parer l'attaque du sergent...

On révèle alors les mises pour constater que le lieutenant a 3 dés en défense et 2 en attaque (contre Andrew+Collins), que le sergent a tout mis en attaque sur Burns et que le chef joue finalement « *tout défensif* » contre le binôme de PJ.

Andrew jette alors les dés pour son attaque, obtenant 2 coups contre l'unique

« échec » du chef, qui perd 1R et tombe à mise 1 : constatant la validité de l'accusation de corruption, il bat un peu en retraite. Andrew lance à nouveau pour l'attaque du lieutenant qui veut l'intimider et obtient 2 échecs, aussitôt annulés par les 2 succès automatiques de sa défense (c'est l'intérêt du bonus).

Puis c'est Burns qui fait le jet pour l'attaque du sergent l'accusant de « *manipuler les preuves* » : 3 échecs qui dépassent son unique succès et lui portent deux coups ! N'osant pas employer son Ombre devant le boss, Burns perd contenance et tombe à mise 1. C'est la fin d'un premier tour qui a vu tous les officiers s'accuser à tort et à travers !

Au début du tour suivant, l'ordre d'action sera donc Andrew+Collins 7, le lieutenant 5, le sergent 4 puis enfin Burns et le chef, *ex æquo* à 1. Vue la tournure du conflit, Burns risque d'être bientôt éliminé et les PJ devront sans doute faire appel à leur Ombre pour s'en sortir...

ENQUÊTE

Au fur et à mesure de leurs enquêtes, les protagonistes accumulent des indices, qu'ils notent dans la case correspondante de leur fiche. Correctement mis bout à bout, ces indices vont former des faisceaux de présomptions, apporter des preuves matérielles, éclairer des témoignages et peu à peu constituer les éléments d'un dossier d'enquête. Et, après déductions et vérifications, ce dossier générera peu à peu des bonus grandissants !

Mais cette conversion des indices factuels en bonus de dossier va en réalité se faire non plus par les personnages, mais par *les joueurs*...

Ceux-ci sont en effet encouragés à se munir du tas de notes accumulées pendant les parties et, préférablement, d'un tableau effaçable. Ce formidable outil servira alternativement à reproduire un *murder-board* comme dans les séries policières (chronologie, listes de suspects, mobiles possibles, photos si le MJ est d'humeur

à fournir des accessoires...) et à débattre entre eux de leurs théories comme de leurs analyses. Cette seule méthodologie devrait déjà leur rendre d'énormes services pour organiser leurs enquêtes, fixer leurs prochains objectifs et se répartir les tâches mais, surtout, ils pourront proposer une déduction une fois par épisode. Chaque fois, un joueur volontaire (ou, à défaut, celui dont le protagoniste possède le plus haut score d'Investigation) exposera la théorie actuelle de l'équipe, précisera les éléments qui la soutiennent, répondra aux questions de ses camarades... Et révélera devant tous *un fait essentiel* de l'affaire.

Ce peut être par exemple l'identité du coupable, son mobile, son mode opératoire, l'implication d'un complice...

Et, si sa déduction est juste, non seulement le MJ le lui confirmera, mais il récompensera le joueur par un bonus illico ajouté dans la colonne indice de sa fiche de personnage. Rien n'empêche un même joueur de tenter sa chance lors de plusieurs épisodes de la campagne, mais il est probable que ses camarades se ruent bientôt sur l'occasion : en cas de litige, le MJ est invité à favoriser celui qui propose *a priori* la meilleure théorie.

Inversement, rien n'empêche les joueurs de faire appel aux capacités d'Investigation de *leurs protagonistes*, lançant leurs dés Bleus contre une difficulté de 3 à 5R pour que le MJ leur indique certaines pistes, souligne une erreur ou suggère d'entreprendre certaines actions auxquelles « *leur personnage aurait pensé* ». Après tout, les joueurs ne sont pas tenus de posséder les mêmes talents que leurs alter-ego...

Mais, non seulement, cette possibilité ne pourra être employée durant les phases d'exposé déductif, elle est de plus légèrement moins amusante que de se creuser la tête soi-même.

Sébastien Delfino

Illustrations Maxime Teppe



En quelques mots...

Alors qu'ils viennent féliciter une amie pour un heureux événement, les héros se retrouvent sur la piste de stryges qui dérobent et tuent des nourrissons.

Les personnages rencontreront également des membres de la mafia chinoise qui utilisent des organes de monstres pour améliorer leurs capacités. Enfin, au moment où Anton Deguuk a fait d'importantes découvertes concernant l'Omphalos et Talos, il est capturé. Les héros devront mettre à contribution leurs alliés pour un final épique qui changera la vie des New-yorkais.

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire
PJ • 4 PJ débutants de niveau 3

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★ ★

AMBIANCE ★★ ★

INTERACTION ★★ ★

INVESTIGATION ★★ ★

D3 : L'ENQUÊTE

Vous avez le contexte. Vous avez les règles. Voici donc le premier épisode de la grande campagne qui vous permet de vous lancer directement dans D3. Suite et fin de l'enquête à retrouver dans CB#15.

L'INTRIGUE GÉNÉRALE

Des flics employés sur leur temps libre par une firme privée de sécurité surveillent le musée d'art de la ville. Le conseil municipal décide de vendre des œuvres pour payer une partie de sa dette. Une petite cabale de flics décide de profiter du flou entourant cette vente pour subtiliser quelques œuvres. Ils sont téléguidés par le bureau du maire, qui cherche un moyen de financer sa campagne de réélection qui bat de l'aile. Une flic qui est mouillée par cette embrouille menace de dénoncer tout ce petit monde. On la suicide dans un motel minable. C'est par là que les PJ vont commencer à dérouler la pelote.

LA CHRONOLOGIE

Il y a 3 ans : Sharon Legna subit une greffe de rein grâce à Andy Curran et Gabriela Lampo

Il y a 2 ans : La ville fait officiellement faillite

Sharon Legna donne le contrat de surveillance du DIA à Wait Watchers

Il y a 6 mois : Sharon Legna engage Austen's pour vendre les œuvres du DIA

Il y a 3 mois : Les flics qui travaillent à Wait Watchers volent les tableaux

Il y a 1 heure : Felicia Reddick tue sa collègue Nora Buring



ÉPISODE 1 :

WE ALMOST LOST DETROIT (GIL SCOTT HERON)

C'est l'épisode d'ouverture, celui qui va donner le ton à toute la série.

RÉSUMÉ

Une femme flic se suicide dans la chambre D3 d'un motel insalubre. Enfin, c'est ce qu'on veut faire croire aux PJ, qui débarquent dans la nuit pour poser des questions qui fâchent.

SCÈNE 1 :

UN MESSAGE DANS LA NUIT

Origine : À l'initiative du MJ

Une nuit de novembre frisquette. À 23h37, chaque PJ reçoit sur son téléphone portable un message du bureau lui intimant l'ordre de se rendre immédiatement à une adresse sur 8 Mile Road.

En guise d'échauffement, demandez à chaque joueur de décrire ce que faisait son personnage au moment où il a reçu cette convocation par SMS. C'est la première apparition du personnage, c'est donc l'occasion de mettre en scène une de ses facettes importantes. Quelques exemples, si les joueurs manquent d'imagination :

Un flic des AI tenace, qui se considère toujours en mission, est en train de filer un autre policier sur son temps personnel pour amasser des preuves de sa corruption. Il est obligé d'arrêter sa filature alors que sa cible était justement sur le point de commettre un délit.

Deux flics des AI, enlacés dans le lit d'un motel. C'est clairement une liaison clandestine, avec ce que ça comporte de mensonges et de culpabilité. La politique du service interdit ce genre de choses. Pire que ça : le motel qu'ils ont choisi pour leur petite soirée → est mitoyen avec l'adresse qu'ils

AVANT DE LANCER LA PARTIE

Il est important que vous mettiez en place un générique. Une chanson ou bien un morceau plus court qui deviendra la signature du jeu et qui donnera le signal aux joueurs, quand ils l'entendront, que ça y est, la partie a débuté. Vieille mélodie de blues, chanson-phare de la Motown, instrumentale minimaliste, titre inconnu d'un groupe underground de Détroit... Peu importe. Mais on n'émule pas l'ambiance d'une série télévisée sans un thème musical qui met la table.

À titre personnel, je conseille la version de Johnny Cash du gospel *Ain't no grave*.

La voix de Cash, un peu de banjo en arrière-plan... Ça vous pose une ambiance en moins de deux.

Autre incontournable si le religieux vous file des boutons : *Papa was a rollin' stone* des Temptations. Ça date de 1972 et c'est un pur produit de la Motown. La version longue de douze minutes propose une introduction musicale de quatre minutes de vraie soul psychédélique avec des échos du mythique *Shaft* d'Isaac Hayes.





ÇA NE MANQUE PAS UN PEU DE MATIÈRE ?

Soyons clair : les PJ ne résoudre pas l'affaire lors de cette première séance de jeu. Le pilote de la série sert à poser la situation de départ, à présenter les personnages principaux, à brosser rapidement le portrait de Détroit et à donner le goût à tout le monde d'y revenir la semaine prochaine pour continuer l'histoire. Ne vous attendez donc pas à un scénario à rebondissements avec des intrigues à tiroir : il est donc relativement simpliste et dirigiste.

viennent de recevoir. Ils vont devoir sortir de là sans se faire repérer. Et si un collègue avait vu leurs voitures garées dans le stationnement voisin ?

Une soirée en amoureux pour un couple qui bat de l'aile. Elle qui fait semblant de sourire, lui qui fait comme s'il passait une bonne soirée. Entre les lignes des banalités qu'ils s'échangent dans le restaurant à propos du film ou du spectacle qu'ils ont allés voir, on sent bien qu'il en faudrait pas beaucoup pour que ça pète entre eux, une fois de plus. Quand le téléphone s'allume pour annoncer l'arrivée du SMS, c'est l'étincelle qui fait déborder le vase de la ran-cœur des vieux amants.

Le bon père de famille, qui s'était en-dormi devant la télé, la télécommande à la main. Il s'habille en silence, passe en catimini dans la chambre de sa femme puis celle de ses gamins pour déposer un baiser sur leur front. Et quand il monte dans sa bagnole et qu'il démarre, la musique de l'autoradio est à fond, avec du gros rock ou du gros rap qui tache. À mesure qu'il s'éloigne de chez lui, son comportement change, il allume une clope, sort une flasque du vide-poche de sa portière, commence à se plaindre à haute voix des autres conducteurs...

Un appartement neuf et vide, avec quelques cartons entassés au centre d'une pièce. Les murs sont blancs, fraîchement peints. Pas d'électroménager, pas une tasse dans l'évier. Le personnage est sur le balcon étroit, pas en train de regarder les lumières de la ville mais cherchant à obtenir du réseau pour son téléphone. Visiblement, il espère recevoir un appel ou un message important. Quand le SMS du bureau arrive, il est déçu mais traverse illico l'appartement pour en sortir en claquant la porte, sans éteindre la lumière.

Un flic ayant déjà travaillé dans le quartier ou bien ayant eu à traiter avec des gamins fugueurs ou des toxicos sait que l'adresse correspond à celle du *Daffodil*

Motel, un établissement de seconde zone vivant grâce à une clientèle peu regardante sur la salubrité des lieux. Il est possible, en écoutant les fréquences de police sur le trajet, de comprendre via les commérages radio qu'il y a eu mort de flic. Ou au moins de faire jouer ses contacts chez les patrouilleurs du coin pour se donner une idée grossière de la situation.

Indice : L'adresse du motel

⇒ Scène 2

SCÈNE 2 : DANS LE STATIONNEMENT DU DAFFODIL MOTEL.

Origine : Scène 1

Le panneau lumineux défraîchi du motel se voit de loin. L'immense narcisse (*daffodil* en anglais) en néon se détache dans la nuit. Chose rare dans le quartier, l'enseigne fonctionne parfaitement.

Dans le stationnement, il y a trois voitures de patrouille dont les gyrophares scintillent dans la nuit. Les agents sont occupés entre l'habituelle foule de badauds qui s'assemblent pour voir si la victime est quelqu'un qu'ils connaissent et les ordres des détectives qui exigent que chaque locataire reste dans sa chambre en attendant d'être interrogé par un officier.

Alors qu'ils cherchent une place pour se garer à proximité, les PJ peuvent voir l'ambulance du 911 qui repart tranquillement, sans sirène ni gyrophare.

Les PJ ne sont pas les seuls flics à converger vers le motel : plusieurs détectives des Homicides se garent à l'arrache et/ou en double-file pour se précipiter sur les lieux.

Eh non, les PJ ne sont pas les bienvenus dans la place. Dès que les autres flics voient leur tronche, leur dégoût s'exprime sans ambages : « *Tiens, voilà déjà les vautours* », « *Vous pouvez pas nous laisser peinards 5 minutes ?* », « *Vous n'avez donc aucun respect, bordel !* »...

La tension est détournée quand la voiture avec chauffeur de Gregory Lampo, le chef du DPD, déboule dans le stationnement. Dès sa sortie de l'arrière de la voiture, en grande tenue (il s'éclipsait d'une soirée officielle quand on l'a mis au courant de la situation), tout le monde serre les fesses car il a la réputation d'être imprévisible, surtout dans des cas comme celui-ci. Il est immédiatement dirigé vers la chambre D3, tandis que les PJ font eux face à un mur de silence de la part des autres flics. Un ancien partenaire ou un bien un collègue à qui un PJ a fait une fleur dans le temps peut lâcher le morceau : c'est Nora Buring, détective à la Criminelle, qui a commis l'irréparable. Mais ses collègues, qui sont sous le choc, ne sont vraiment pas loquaces. Surtout pas avec les gars des AI.

Le véhicule du coroner finit par pointer son nez alors que les PJ n'ont toujours pas de nouvelles de leur capitaine, Jimmy Dance (qui est retenu ailleurs en ville). S'ils manquent de tact, les PJ ont droit à une bronca des flics présents. Ils peuvent toutefois observer les réactions des équipiers de Nora Buring :

Sean Boyd (son partenaire) est catatonique, complètement fermé à ce qui se passe autour de lui. Assez dans le gaz pour parler aux AI sans s'en rendre compte, mais il est constamment entouré par d'autres flics qui veillent au grain.

Gus Costabile (son voisin de bureau) est pendu au téléphone, soit en train d'appeler des gens, soit en train de répondre à des appels insistants. Il met parfois la main devant la bouche pour parler, mais ce n'est pas parce qu'il renseigne quelqu'un, c'est qu'il est coincé entre les feux croisés de sa femme et de sa maîtresse, qui exigent toutes les deux des explications sur sa situation matrimoniale.

Trevor Foster (son autre voisin de bureau) essaye maladroitement de détendre l'atmosphère avec des blagues qui tombent à plat.

Felicia Reddick (une autre collègue) pleure en silence en essayant de ne pas le montrer aux autres. Ce n'est pas la

douleur qui provoque les larmes, c'est le contrecoup du meurtre qu'elle vient de commettre (oui, c'est la coupable de notre histoire).

Le chef Lampo sort rapidement de la chambre en tirant une tronche de trois mètres de long. Il serre la main à Sean Boyd puisque c'était le partenaire de Nora Buring, puis il échange quelques mots avec Glenn Jackson, le capitaine des Homicides. Constatant l'absence du capitaine Dance, il lance à volée : « *Y'a quelqu'un des AI, dans le coin ?* » Aux PJ de se signaler. Lampo les prend à part, près d'une vieille machine à glace, en parlant assez bas pour ne pas que leur discussion s'ébruite.

Un ou plusieurs joueurs pourraient alors décider que leur personnage connaît bien le chef Lampo, soit via un passif professionnel commun, soit via une vieille amitié d'enfance, ou autre. C'est le bon moment pour placer un *flashback* mettant en scène cette relation antérieure. Vous pouvez même mettre en scène la récente détresse psychologique de Lampo.

Ce n'est pas la première fois que Lampo voit un cadavre de flic, mais c'est sa première femme-flic. Ça le met en face de l'instinct de mort qui l'anime depuis des mois. Il ne veut pas finir comme ça, c'est hors de question. Il est donc mortifié quand il sort ce discours aux PJ :

« On va laisser la section des Homicides faire son travail sur les circonstances matérielles de ce suicide. Car c'en est un, ça ne fait pas un pli. Ils s'occupent de l'enquête de voisinage en attendant le rapport de confirmation du légiste. Ce que je vais vous demander, c'est de vous occuper de l'enquête de moralité. Les journalistes vont sans doute fouiller dans la carrière de Buring pour faire leurs choux gras, aussi j'ai besoin de connaître les éventuelles zones d'ombre avant eux pour ne pas avoir l'air d'un con en conférence de presse. Mais allez-y mollo avec la famille et ses collègues, faites pas vos lourdauds comme d'habitude. De la retenue. C'était une →

" Il faut résoudre chaque affaire pour laisser de la place aux suivantes. On est peut-être les derniers travailleurs à la chaîne de Détroit. "

- Jason Richman,
Detroit 1-8-7

collègue, merde. Le capitaine Dance me transmettra vos rapports. »

Lampo rompt les rangs quand il voit arriver le premier camion de journalistes.

Suivant le type d'indice que les PJ vont chercher, dirigez-les vers l'une ou l'autre scène :

Indice : La chambre D3 du motel

⇒ Scène 3

Indice : Le point presse avec les journalistes

⇒ Scène 4

Indice : L'enquête de voisinage

⇒ Scène 5

Indice : Le dossier de Nora Buring aux AI

⇒ Scène 6

Indice : Entrevue avec Glenn Jackson (le supérieur)

⇒ Scène 7

Indice : Tentative d'entrevue avec Sean Boyd (le partenaire)

⇒ Scène 8

SCÈNE 3 :

LA CHAMBRE D3 DU MOTEL

Origine : Scène 2

En fonction du moment où les PJ visitent la chambre, il n'y a pas les mêmes personnes dedans. Ce n'est pas une scène de crime hors du commun : une fois les constatations de base, les prélèvements habituels effectués et la levée du corps faite par le coroner, les collègues de Buring ne restent pas des heures dans la chambre. Au contraire, ils passent le minimum de temps là-dedans, c'est trop déprimant.

La chambre est minable, la tapisserie douteuse, les draps malpropres... Le lit peut vibrer si on glisse une pièce dans le mécanisme prévu à cet effet. Ce qui se remarque le plus, c'est l'absence d'indice, finalement. Buring n'est venue avec aucun effet personnel (pas même un sac à main), il n'y a pas de lettre, pas une bouteille d'alcool ou de trace de

drogue. D'ailleurs, sa voiture n'est pas garée dans le stationnement. La pièce est vide, tellement qu'il manque même la clef de la chambre. En regardant la serrure de plus près, les PJ peuvent remarquer qu'elle a été forcée. Pas fracturée, mais quelqu'un a joué avec un outil qui ne fait pas dans la finesse.

Le corps, maintenant. Nora Buring a été retrouvée sur le lit, allongée sur le dos. Son arme de service (un Smith & Wesson M&P de calibre .40) à la main droite (et oui, elle était bien droitrière). Sauf que la balle fatale n'a pas été tirée dans la bouche ou dans la tête : elle a touché le cœur. Et c'est ce détail (entre autre) qui fait dire au coroner, Clark Doman, que c'est typique d'un suicide féminin, qu'elles ont une forte tendance à ne pas se défigurer ni saloper les lieux avec une méthode trop salissante. Et Doman n'est pas avare de ses commentaires avec les PJ : c'est quelqu'un qui a besoin d'exprimer ses sentiments et dont les commentaires un brin machistes font rire tout le monde... Quand la victime n'est pas une collègue.

Comme il n'y a pas de raison, à ce stade, de soupçonner un meurtre, personne ne ramasse de cheveux ou ne fait le tour de la chambre à la recherche d'empreintes. Déjà, parce que c'est une chambre crasseuse, donc ça serait difficile d'isoler un jeu d'empreintes, et surtout parce que, pour les collègues de Buring, il n'y a pas de doute : Nora s'est enlevé la vie. Ils vont rédiger quelques rapports pour suivre la procédure mais, dans leur tête, c'est bouclé.

SCÈNE 4 :

LE POINT PRESSE AVEC LES JOURNALISTES

Origine : Scène 2

Les journalistes déboulent et sont maintenus à distance par quelques policiers en uniforme. On hisse les antennes sur les camions, on sort les caméras avec les projecteurs : c'est un peu tard pour du direct mais il faut produire

de belles images qui seront reprises dès le lendemain matin.

Les collègues de Buring forment une haie d'honneur entre la chambre et le véhicule du coroner pour ne pas que les caméras puissent filmer le corps de Nora, même de loin.

C'est le chef Lampo qui monte au créneau pour sortir les banalités d'usage. « *Le décès d'un policier est toujours une tragédie... Mes pensées vont tout d'abord à la famille... Son identité ne vous sera pas dévoilée avant que nous ayons pu contacter ses proches...* » Lampo est très doué pour esquisser les questions et sortir du blabla compassionnel. Il est digne, montre que l'émotion est contenue, à fleur de peau, mais contrôlée. Difficile de savoir si c'est sincère ou si tout est simulé.

Encore une fois, c'est l'occasion pour les joueurs de décider si leur personnage est d'acointance avec des acteurs des médias. Un ancien flirt, un renvoi d'ascenseur, un journaliste qui sait quelque chose de compromettant sur un PJ mais qui se tait en échange d'informations de première main... C'est le bon moment pour initier une intrigue secondaire.

La surprise vient de **Randy Jace**, le spécialiste des faits divers de la chaîne locale ZXCV qui, contre toute attente, demande bien fort : « *Confirmez-vous l'identité de la victime, à savoir Nora Buring, du département des Homicides ?* » Lampo fige au micro, balbutie une dénégation mollassonne avant de fuir abruptement les caméras et les micros sous la pluie de questions de la meute médiatique.

Le chef de la Police est furax que l'information ait filtré. Il rue dans les brancards avant de remonter à l'arrière de sa voiture et que son chauffeur le ramène chez lui.

C'est peut-être un PJ qui a donné l'identité de Buring à Randy Jace. Dans tous les cas, le journaliste se réfugie

derrière la sacro-sainte protection de ses sources si les PJ essayent de lui tirer les vers du nez. Il faut récupérer son téléphone portable ou bien faire pression sur son jeune cameraman (Ray Reinhold, qui est défavorablement connu de la Police pour des faits de vandalisme) pour se rendre compte qu'il a parlé avec Trevor Foster quelques minutes avant le point presse.

SCÈNE 5 : L'ENQUÊTE DE VOISINAGE

Origine : Scène 2

Les policiers de la section Homicides ont à gérer deux types de voisins :

- Les clients du motel
- Le personnel

Dans les deux cas, les PJ ne sont pas censés poser eux-mêmes des questions. Ils peuvent bien évidemment passer outre la procédure (et se faire souffler dans les bronches par les autres détectives quand ils se rendront compte que les témoins ont déjà été interrogés par un collègue) ou bien s'imposer en qualité d'observateur en persuadant les enquêteurs qu'ils ont leur mot à dire puisque l'enquête de moralité les oblige à s'intéresser à d'éventuels témoins. Ça peut donner lieu à des scènes d'entrevue intéressantes, avec un PNJ qui est censé diriger la discussion et un PJ qui essaye de poser des questions pour montrer qu'il est aussi un bon flic qui connaît le travail de terrain. Cela va nécessairement influencer sur les relations entre les PJ et les collègues de Buring. Ils n'aimeront pas avoir l'impression d'être mis sous tutelle des AI mais, si les PJ savent y faire et montrent leur utilité, ils pourraient passer de l'hostilité à la neutralité, au mieux.

Les clients du motel sont majoritairement des fugueurs sans le sou, des drogués mis à la porte de chez eux par leur famille et des prostituées à bas prix. Pas vraiment des témoins de confiance. Et, sans surprise, ils n'ont rien vu, →



rien entendu. Si, un coup de feu, mais ils n'ont pas eu le réflexe d'aller mettre le nez à la fenêtre pour voir ce qu'il se passait. En guise d'identité, ils donnent leur nom de rue : Terrier, Sharpy, Blowy, Greekos...

La chambre D2 était fermée à clef, sans occupant au moment des faits, mais la D4 semblait occupée. Le policier en uniforme qui a fait le planton devant les chambres pour s'assurer que personne ne parte se souvient qu'il y avait un couple. Mais, quand les enquêteurs se pointent pour poser des questions, il n'y a plus personne dans la boutique. Et la petite fenêtre de la salle de bain par laquelle ils ont filé est encore ouverte. Le duo a laissé quelques trucs derrière lui : plusieurs chutes de carton provenant de boîtes de carton découpées au cutter, un rouleau de bande adhésive (vide) et une lame de cutter émoussée à force d'être utilisée. Il est donc possible de récupérer un jeu d'empreintes digitales sur la lame et sur la fenêtre de la salle de bain.

Par contre, Max Peltz, le gérant du motel, a lui plus de choses à raconter. Encore une fois, tout dépend de la façon dont on s'y prend avec lui et quelle est la dynamique du couple de flics qui l'interroge. Il est réfugié derrière une grosse vitre blindée car il s'est fait braquer plusieurs fois dans les derniers mois. Et, quand il n'est pas en train de gérer son motel, il est sur son ordinateur, où il est très actif. Si le point presse a déjà eu lieu, il est au courant du nom de la victime car il surveille tout ce qui se dit depuis son petit cagibi qui sert de bureau d'accueil. Il n'a pas loué la chambre D3 ce soir et il ne connaît pas le nom des gamins qui ont pris la D4. Il ne fait pas signer de registre, mais il se souvient qu'ils ont payé en liquide (tout en pièces, même). Il est difficile d'avoir une empreinte sur Peltz car il se sent à l'abri derrière sa vitre blindée. Impossible de le sortir de là par la force : il est vraiment bien équipé. En revanche, il

est possible de le menacer de plusieurs choses, comme par exemple de faire fermer administrativement son établissement pour des raisons d'hygiène. Et le fait qu'il loue ses chambres à des mineurs, aussi. Il joue les matamores au début (« *Ah ouais, et il est où votre mandat ? Je connais mes droits, j'ai suivi des cours de droit en ligne, moi...* ») mais il est possible de le faire parler en commençant par lui couper son accès internet de l'extérieur puis en faisant pression sur lui en listant les infractions constatées dans le motel.

Max Peltz a déjà vu plusieurs fois Nora Buring venir au motel. Des fois, c'était elle qui louait la chambre, des fois elle rejoignait directement quelqu'un. Pas toujours la même personne, d'ailleurs, mais Peltz ne s'étend pas trop sur l'identité de ces gens car ce ne sont ni plus ni moins que les flics qui sont actuellement en train lui poser des questions. Et il n'est pas assez con pour oser les dénoncer.

Indice : Les empreintes digitales de la chambre D4

⇒ Scène 2 de l'épisode 2

SCÈNE 6 :

LE DOSSIER DE NORA BURING AUX AI

Origine : Scène 2

Si l'un des PJ décide de quitter le motel pour filer au siège du DPD afin de mettre la main sur le dossier de Nora Buring, il a une mauvaise surprise. La gestion des dossiers n'a été informatisée que récemment et la majorité des dossiers n'a pas encore été numérisée. Le dossier de Nora Buring fait partie de l'immense pile des documents qui doivent être saisis manuellement par un stagiaire (Arturo Winkowitz). Et, même en fouillant les archives de fond en comble, il n'y a pas moyen de mettre la main sur les informations de Buring. Le dossier physique a disparu. Certes, la salle de stockage

des dossiers est sécurisée, mais ce n'est pas Fort Knox non plus, si bien que la liste des personnes qui auraient pu escamoter le dossier est longue comme le bras. Et en tête des suspects potentiels trônent les noms des PJ...

Dans le genre visite étrange, un PJ qui paye un café à Arturo ou qui joue au méchant flic avec lui peut apprendre qu'une fois, le chef Lampo s'est pointé aux archives (ce qui ne s'est jamais vu dans toute l'histoire du DPD), soi-disant pour voir de ses yeux la tâche titanesque à accomplir. Même que le chef est resté un moment tout seul dans la salle.

Ce n'est rien de dramatique en soi, mais cette disparition de dossier devrait donner à penser aux PJ qu'il y a une anguille sous roche.

SCÈNE 7 :

ENTREVUE AVEC GLENN JACKSON

Origine : Scène 2

En tant que capitaine de la section des Homicides, Glenn Jackson est le supérieur hiérarchique de Nora Buring. Il veut collaborer avec les AI, mais pas au motel, pas directement sous les yeux de ses hommes. Il est très conscient de son image de capitaine aussi, si un PJ sollicite une entrevue ou commence à lui poser des questions trop directes sur Buring, il prend les devants et donne rendez-vous au PJ un peu plus tard dans la soirée dans un *diner* ouvert toute la nuit voisin de l'hôpital Henry Ford. Le lieu est surtout fréquenté par des patients, qui s'échappent quelques instants pour éviter la bouffe de l'hôpital, et par le personnel médical.

Questionné, Jackson dresse de Buring le portrait d'une flic méthodique, plus suiveuse que meneuse. En binôme avec Sean Boyd depuis un peu plus de quatre ans, c'est loin d'être le duo de détectives avec le meilleur taux de résolution de la maison, mais ils étaient solides. Il y a bien eu des rumeurs comme quoi

ils étaient amants, mais rien de fondé, d'après Jackson. Les affaires qu'ils traitaient depuis quelques temps n'étaient pas extraordinaires : un braquage dans une station-service, une série d'invasions de domicile, un corps retrouvé dans un squat de fumeurs de meth... Pas vraiment des dossiers sensibles.

D'un point de vue moral, Jackson la trouvait plus anxieuse, dernièrement. Pas au point de s'imaginer qu'elle passerait à l'acte, mais ses sautes d'humeur et son côté parfois renfermé montraient clairement qu'elle ruminait trop. Par contre, Jackson n'est pas un gestionnaire proche de ses hommes. Dès qu'on sort des performances mesurables de Buring, il avoue qu'il ne la connaissait pas plus que ça. Si les questions deviennent trop intimes ou précises, il botte en touche systématiquement en expliquant que Boyd est mieux placé en tant que partenaire pour répondre à ces questions.

Par contre, à la fin de l'entrevue, il demande une faveur au PJ : s'il y a un détail ou un truc de travers qui ressort de l'enquête, il apprécierait grandement d'être mis au courant avant Lampo. Il ne veut surtout pas donner l'impression qu'il n'a pas le contrôle sur sa section, c'est une question de principe.

SCÈNE 8 :

TENTATIVE D'ENTREVUE AVEC SEAN BOYD

Origine : Scène 2 ou Scène 7

Boyd est clairement difficile d'accès pendant la nuit. Ses collègues le protègent et, si un PJ fait mine de commencer à poser des questions, ils deviennent mauvais. Si le PJ fait le forcing, ils donnent tous le même conseil à Boyd : ne parle pas aux AI sans le représentant du syndicat, Neal Spencer. Même si vous n'avez rien à vous reprocher, les AI ont la réputation de tout interpréter de travers, mieux vaut faire ça dans les règles de l'art avec eux. Sauf que le Spencer →



en question, il n'est pas de garde 24h/24. Aussi, si Boyd exige sa présence, ça veut dire que l'entrevue devra être repoussée au lendemain, minimum.

SCÈNE FINALE

Origine : À l'initiative du MJ

Quand tout ce travail d'exposition initiale a été fait, que chaque joueur a pu montrer la personnalité de son personnage en mettant en scène un flashback ou en développant un début de vie privée ou professionnelle compliquée, il est temps de conclure l'épisode. Les flics en uniforme remontent dans leur voiture de patrouille (car il y a d'autres appels auxquels il faut répondre dans le quartier), les journalistes partent écrire leur article ou monter leur reportage. Il ne reste plus grand chose à faire au Dafodil Motel. Les flics des Homicides s'en vont se terminer dans un bar et les AI ne sont vraiment pas les bienvenus. S'ils essaient de s'incruster ou qu'ils se mettent dans l'idée d'espionner cette beuverie, ça finit même en bagarre.

Les PJ s'en retournent donc vers leur voiture, stationnée plus loin. Ils ont alors la mauvaise surprise de découvrir qu'elle a été taguée. Et pas avec juste un dessin de bite mal fait : c'est un truc compliqué, fait avec différentes couches de peinture. Quelqu'un qui a grandi dans la rue ou qui est un minimum connaisseur de l'art de la rue peut facilement en venir à la conclusion que pour produire ce genre d'effets, le tagueur doit utiliser des pochoirs. Ils sont généralement découpés dans du carton puis collés sur le support avec de la bande adhésive. Bref, tout le matériel qu'ils ont trouvé dans la chambre D4.

Le dessin couvre une grande partie du capot de la voiture et représente deux rats qui se tiennent sur leurs pattes arrière. L'un des deux est juché sur les épaules de l'autre pour essayer d'atteindre un donut qui est hors d'atteinte. Le tag est signé d'un nom stylisé : Damask.

Générique.

Mais, attendez. C'est le moment de faire comme dans les films de Marvel : en plein milieu du générique de fin (qui, bien évidemment, reprend le thème musical du début, pour donner une unité sonore à la série), vous introduisez une séquence cachée, que voici :

SCÈNE CACHÉE

Origine : À l'initiative du MJ

Tard dans la nuit. Les PJ tournent au café (ou pire) pour garder les yeux ouverts. En passant à son bureau, l'un d'eux découvre que le répondeur téléphonique (qui fonctionne encore avec une cassette audio) qui prend les messages de la ligne de dénonciation clignote car il y a un appel enregistré. Le message est daté de la veille, à 21h06, et a été laissé par une femme qui tient à peu près ce langage :

« Euh, bonjour. C'est bien la ligne sécurisée des Affaires internes ? En même temps, je pose la question à un répondeur... Je m'appelle Nora Buring, je suis aux Homicides. Il faudrait que je parle avec quelqu'un de votre boutique assez vite, en fait. Genre, si vous pouviez me rappeler ce soir. Ce que j'ai à raconter n'est pas banal, croyez-moi. Voici mon numéro de portable, j'attends votre appel. »

Le ton de voix est nerveux. Pas apeuré mais inquiet.

Le générique reprend.

SCÈNES BONUS

Les événements suivants sont des scènes supplémentaires qui peuvent être jouées facultativement pour ajouter des intrigues secondaires au fil rouge de la série.

Événement 1 : Une remarque de trop

Déclencheur : Quand le MJ veut que ça bouge un peu

Tout le monde attend dans le stationnement du motel, le moral n'est pas joyeux. Un jeune flic en uniforme →





(Tom Collins) débite une énormité du genre : « *C'est triste, mais ce genre de trucs arrive à cause qu'ils engagent des nanas pour faire un boulot de mec.* » Et c'est Gus Costabile qui entend cette saillie. Ni une ni deux, il allonge une droite au jeunot, qui s'étale de tout son long devant tout le monde. Ça part tout de suite en eau de boudin entre les uniformes et ceux qui bossent en civil sur le thème « *Ils nous regardent toujours de haut* » et « *Vous ne savez pas rester à votre place* ».

Que peut faire un PJ des AI face à ça ? Laisser filer en se disant qu'il faut bien que la pression sorte d'une manière ou d'une autre ? C'est un bon moyen de gagner un peu de crédit auprès des flics des Homicides qui seront soulagés de constater que certains aux AI sont moins procéduriers que d'autres. Rédiger un rapport ? Ça serait logique, mais c'est se créer immédiatement une réputation de peau de vache qui risque de rendre les choses plus difficiles qu'elles ne le sont. La solution intermédiaire est d'agir comme des arbitres de hockey sur glace en immobilisant les combattants et en essayant de faire descendre la tension d'un cran ou deux par la parole. Surtout qu'une bagarre générale, ça serait du petit lait pour les journalistes qui poireautent à portée de caméra et de téléphone cellulaire.

Événement 2 : Pour compliquer les choses

Déclencheur : Si le MJ veut ajouter un dilemme

Dans la chambre D6, il y a deux adolescentes mineures et un gars qui vient tout juste de fêter ses 18 ans avec une bouteille encore cachée dans son sac en papier brun. Et quand les flics entrent dans la piaule, il y a nudité et même bien plus que ça. Aux yeux de la loi, c'est techniquement du détournement de mineur. Les policiers en uniforme sont un poil stressés par la présence des AI, alors ils approchent un des PJ

pour lui demander son avis sur la légalité de la situation et ainsi se défausser sur lui en en faisant son problème. La veille encore, ça aurait été trois gamins qui faisaient les cons mais, ce soir, c'est devenu un délit. Si ça ne suffit pas pour pousser le joueur à interpréter une belle scène dramatique, rajoutez-en une couche : il connaît le jeune homme car c'est le fils d'un juge avec qui il devra plus tard traiter. S'il fait une fleur au gamin, le juge l'aura à la bonne la prochaine fois qu'il demandera un mandat, sinon il pourra aller se gratter.

Événement 3 : Pour broder sur l'absence du capitaine Dance

Déclencheur : Si le MJ souhaite rendre ce PNJ un peu louche

L'absence de Dance peut devenir un leitmotiv tout au long de la nuit. Ça commence par le chef Lampo qui remarque à haute voix la non-présence du capitaine des AI puis ça peut revenir plusieurs fois sur le tapis avec des gens qui refusent de collaborer avec les PJ s'ils ne parlent pas d'abord avec Dance. Les journalistes, toujours à l'affût d'un détail qui fâche, peuvent eux aussi s'étonner du fait qu'une telle absence.

Si les joueurs ne mordent pas à l'hameçon d'eux-mêmes, c'est Lampo qui leur donne l'ordre de mettre la main sur leur supérieur. L'enquête pour retrouver Dance dépend vraiment du type de relation qu'ont les PJ avec leur capitaine. Sont-ils assez proches pour pouvoir passer à l'appartement de Dance et de sa femme Janice ou bien sont-ils sur le mode boulot-boulot, sans trop savoir où il vit ni quelle est sa situation matrimoniale ?

Dance ne répond pas aux appels sur son portable. Si les PJ parlent à Janice, elle ne semble pas inquiète outre mesure : il est sorti vers 22h sans indiquer à quelle heure il rentrerait. Ça lui arrive parfois, elle ne s'en formalise pas. À noter : Dance a emprunté la voiture de sa femme au lieu d'utiliser sa voiture

de fonction. C'est un détail mais, si les PJ ne l'apprennent pas et demandent aux voitures en patrouille de chercher le mauvais véhicule, ça complique la recherche.

Le localiser n'est pas si difficile pour des flics : il est stationné devant l'Arcadia, une salle d'arcade fréquentée surtout par des adultes nostalgiques. Dance est dans la salle la plus reculée, en train de jouer sur une table de Air Hockey qu'il a louée pour toute la soirée afin d'avoir la paix avec son invité. À priori, les PJ ne connaissent pas son adversaire (**Russel Price**), c'est un flic en uniforme qui participe à un réseau de racket des commerçants contre lequel Dance essaye de le convaincre de témoigner. C'est pourquoi les deux hommes sont à l'écart de tout : Dance tente de retourner Price contre ses collègues pour qu'il accepte de porter un micro afin d'accumuler des preuves. Et, quand les PJ entrent dans la pièce d'Air Hockey, l'atmosphère de confiance que Dance était parvenu à établir s'écroule. Russel Price se sent alors piégé et quitte les lieux rapidement sans prendre le temps d'écouter ce que Dance a à lui raconter. Évidemment, Dance n'est pas content de voir un appât aussi juteux lui échapper, donc il passe ses nerfs sur les PJ qui ont fait foirer son coup. Lui annoncer la mort de Nora Buring est un bon moyen de couper court à son engueulade. Il rallume alors son téléphone portable (qu'il avait éteint pour accentuer l'aspect « coupé du reste du monde » de la salle de jeu) et constate l'étendue des dégâts à mesure qu'il prend connaissance des SMS et des messages sur sa boîte vocale.

Événement 4 : Annoncer la mort de Nora Buring à son mari

Déclencheur : Si le MJ veut faire dans l'émotion

Car, à un moment, il faut bien délivrer le message. La tradition voudrait que ça soit son partenaire, Sean Boyd, qui s'y

colle. Il se ressaisit donc, repousse l'aide de ses collègues et décide d'y aller seul, car il le doit bien à la famille de Nora. Et, alors qu'il est dans le stationnement, il craque nerveusement. Son corps refuse de faire un pas de plus, il est paralysé par ce qu'il va devoir faire. Un PJ pourrait très bien être dans les parages et lui redonner le courage d'agir. Ça ferait une belle scène de complicité qui pourrait débouler sur la création d'une relation concrète. Mais ce qui serait encore mieux, c'est que le PJ monte dans la voiture et accompagne Boyd pendant son chemin de croix. Discussion ouverte pendant le trajet (« *C'était la meilleure des coéquipières possibles.* »), anecdote rigolote alors qu'ils boivent un verre pour se donner du courage (« *Je me souviens de la fois où nous avons dû intervenir lors d'un braquage dans un sex-shop...* »), regret amer quand ils se stationnent devant la maison de Nora (« *J'ai failli lui demander de devenir la marraine de mon gosse, ce midi, mais ça m'est sorti de la tête* »)... Avec des plans de coupe sur Détroit la nuit tandis que la voiture roule.

Pour la grande scène de l'annonce au mari, faites dans la sobriété si vous et les joueurs ne vous sentez pas à l'aise avec le mélo. Une musique triste en fond sonore, quelques descriptions sans dialogue (on sait bien ce qu'il lui dit, pas besoin de prononcer les mots), l'incompréhension, les pleurs, l'accolade de rigueur... À moins que Boyd soit incapable d'articuler un mot et que le PJ ne doive faire la sale besogne lui-même. Boyd lui serait alors sacrément redevable.

Et voilà pour l'épisode 1. Dans deux mois, dans *CB#15*, vous retrouverez les épisodes 2, 3, 4, 5 et 6 de la grande enquête de *D3*. Encore un peu de patience !

Cédric Ferrand

Illustrations Maxime Teppe



Rappel des règles essentielles

RÉSOLUTION

Lancer autant de dés Bleus que l'Aptitude, autant de Rouges qu'en impose le MJ :

- 1 **échec** pour chaque **Rouge** qui fait 1-2-3,
- 1 **succès** pour chaque **Bleu** qui fait 4-5-6,
- + 1 succès automatique par **bonus** (max 3).

À moins de les annuler par des succès, les échecs provoquent des dommages.

Si on lance ses dés **Noirs**, échec sur 1-2-3, succès sur 4-5-6.

ADVERSITÉ

- monte d'**au moins 1** après chaque scène (sauf *conflit*),
- monte de **2** après une défaite ,
- monte immédiatement de **+1** quand un PJ *cède à son Ombre*,
- ne baisse qu'en cas de *conflit* (victoire -3, défaite -2).

ENTRAIDE : chaque PJ peut en aider un seul autre par scène, même si l'assistant "récupère" ou a déjà agité. Si son Aptitude correspondante est valide (donc pas "tombée à 0"), l'assistant ajoute **1 Bleu** au jet de l'assisté, **2 Bleus** maximum s'il y a une relation entre les deux PJ.

REBONDISSEMENT

- **positif** sur succès Bleus identiques (indice, piste, +1Bleu à suivre, intervention alliée...),
- **néгатif** sur échecs Rouges identiques (panne matérielle, nouvel obstacle/adversaire, attaque ennemie...),
- **obscur** sur Noirs identiques (échecs ou succès) : **ombrage**.

Le nombre de dés identiques indique la Force des rebondissements Bleus ou Rouges.

OMBRAGE

Crise sur rebondissement obscur, on peut céder ou résister à son ombre :

- **céder** déclenche une **défaite** automatique, +1 case de "damnation" pour le PJ, **Adversité +1**,
- **résister** implique de lancer ses Noirs :

1 succès = +1 case de rédemption *ou* annule 1 échec

1 échec = 2 dommages, Aptitude à choisir selon *parts d'Ombre* ou circonstances.

La première jauge qui déborde déclenche une ultime crise :

- si **rédemption** déborde, le PJ perd un Noir et gagne 1 Bleu à l'épilogue,
- si **damnation** déborde, le PJ gagne un Noir à l'épilogue (dépasser 3N élimine le PJ du jeu).

CONFLIT : réclame une Adversité 10 ou +, la majorité des PJ, un enjeu et une opposition durable.

Les PJ constituent leur mise avec Bleus + bonus (+ entraide ?), les adversaires avec les Rouges.

On choisit son opposant par ordre de mises décroissantes, puis on répartit Bleus et bonus entre :

- **initiative** pour avancer son tour d'attaque (+1 par succès),
- **attaque** pour porter des coups,
- **défense** pour annuler les coups et protéger sa mise.

On résout les attaques par ordre de mises décroissantes (ex æquo agissent en même temps), les coups qui portent retirent **immédiatement** des dés ou des bonus (modifient la mise donc l'ordre d'action, peuvent réduire ou annuler une attaque à venir).

Un PJ ou adversaire à mise 0 est éliminé du conflit, le conflit continue tour par tour jusqu'à l'élimination de tous les PJ ou de tous les adversaires :

- une **victoire** des PJ fait baisser l'Adversité de 3 à la prochaine scène,
- une **défaite** des PJ fait baisser l'Adversité de 2.



Personnage : _____

OMBRE dN

INVESTIGATION dB -1 -2 -3 ✕

INDICES

INTERVENTION dB -1 -2 -3 ✕

MATÉRIEL

CONNEXION dB -1 -2 -3 ✕

ENNEMIS

ALLIÉS



NEW YORK GIGANT

SUITE ET FIN !

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.

Talos face à la statue de la liberté



Présenté dans *CB#12* et *CB#13*, **New York Gigant** est un univers pour *Chroniques Oubliées Contemporain (CO C)*. On y découvre 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 sont décrits : l'Oracle, Gigantech, Terre

ardente, la Brigade NYX, l'Ordre de Saint Michel et les monstres antiques aux comportements divers...

Le premier acte de la nouvelle Gigantomachie s'achève dans un scénario épique – suivi de plusieurs pistes pour prolonger la campagne et permettre aux héros mythiques de défaire les Géants ou de mourir en essayant !

À BASE DE MONSTRES

À New York, certaines échoppes *underground* de Chinatown proposent à la vente des élixirs, philtres, onguents et potions magiques. Dans leurs caves, ces boutiques préparent les organes des monstres antiques pour qu'ils révèlent toute leur saveur magique. Le marché, quoique réservé à de fins connaisseurs, est une aubaine pour la mafia chinoise qui traite ainsi avec de nombreux héros et monstres.

BOUTIQUES

Monsters and Friends est une des boutiques les plus *hypes* de toute la Grosse Pomme. Ses murs habillés de blancs, décorés de savants jeux de lumière, dénotent complètement des autres échoppes de Chinatown. Chaque produit est ici mis en valeur par des miroirs et des étiquettes bilingues vantant ses vertus. La boutique, moderne, se veut spécialisée dans la vente de produits bio issus de la plus pure tradition chinoise. Tous les habitants du quartier savent qu'il s'agit d'un mensonge mais les touristes n'y voient que du feu et la boutique ne désemplit jamais. M&F (comme l'appellent les New-yorkais) est la plus belle réussite de la mafia chinoise. Sous couvert d'offrir un produit bio pour rajeunir la peau du visage, la boutique vend en fait du sang de nymphe centrifugé. À la place de l'extrait de bonzaï bio censé aider les hommes

dans leurs performances sexuelles, le magasin remplit ses flacons avec de l'extrait de sexe de satyres...

Même s'il est vrai qu'au final, les produits peuvent répondre aux critères de l'agriculture biologique, les acheteurs se retrouvent avec du sang, des organes et des cheveux de monstres en guise de produits révolutionnaires. La boutique est ouverte tous les jours sauf le dimanche, de 9h à 21h non-stop. Elle se vante même d'avoir un site web qui permet d'acheter en ligne et d'être livré en 48h presque partout dans le monde. À la tête de cette boutique, on trouve Madame Zhou, une asiatique particulièrement grande et au tour de taille impressionnant. **Madame Zhou** est toujours habillée en rose, elle met du fond de teint rose, du vernis à ongle rose, des souliers roses et porte un parfum français à la rose. Avec sa voix haut-perchée, elle accueille avec le sourire tous ses clients et propose aux plus généreux un délicieux thé... à la rose.

Dragon Store, une autre boutique plus traditionnelle, est décrite dans le scénario.

CATALOGUE

Voici un extrait du catalogue des différents baumes, élixirs, potions... issus de monstres que vous pouvez retrouver dans ces boutiques. →

LA RARETÉ DES PRODUITS

Toutes les boutiques ne proposent pas tous les produits décrits. Parfois, il y a des ruptures de stock. Quand un PJ souhaite acheter un produit, lancez 1d6. Si le chiffre indiqué est égal ou inférieur à la rareté, alors le produit est disponible.

Ambroisie des mortels : Ce délicieux nectar est une des potions les plus rares et dont le coût est mirobolant, mais elle assure à son utilisateur une vie éternelle. L'ambroisie des mortels est fabriquée à partir d'une décoction d'hypophyse de pégase.

Effets : Le buveur n'a plus besoin de boire ou de manger. En prime, le temps n'a plus d'emprise sur lui : il ne vieillit pas. Au bout de la troisième prise, une accoutumance se développe.

Durée : 1 année environ.
Coût : 2500\$
Rareté : 1

Élixir de Lerne : Cet élixir est un des produits les plus rares du catalogue. En effet, il est réalisé à partir d'une tête d'hydre géante. Elle est broyée puis cuite à 1800°F, avant d'être mélangée.

Effets : Une fois bu ou, à défaut, répandu sur tout le corps, l'élixir permet de régénérer intégralement une personne ou un mort (depuis moins d'une minute). En prime, ses membres éventuellement perdus repoussent (même sa tête).

Durée : de quelques secondes à plusieurs dizaines de minutes selon l'état du corps.

Coût : 2000\$
Rareté : 1

Élixir de paralysie : Les crocs d'échidna provoquent l'inconscience. Savamment mélangé avec quelques baies, le venin peut provoquer une sorte de paralysie chez celui qui le boit.

Effets : Une victime empoisonnée doit faire un test de CON difficulté 12. En cas d'échec, elle est *paralysée* mais reste consciente.

Durée : 1d6 minutes
Coût : 700\$
Rareté : 3

Fiole de poison : Les crocs d'une hydre ou ceux d'une chimère sont remplis de poison. Il suffit de le répandre sur une arme tranchante ou sur des flèches.

Effets : Une créature blessée par une arme empoisonnée doit réussir un test de CON difficulté 15 ou subir +1d6 DM de poison au tour suivant.

Durée : 1 minute. Après, le poison sèche et perd sa puissance.

Coût : 80\$
Rareté : 5

Manteau d'Hermès : Les griffons, les sphinx, les stryges et les pégases sont connus pour leur rapidité. Leurs plumes (ou leur crin), une fois préparées, possèdent des vertus similaires. Le manteau d'Hermès est un long manteau blanc ou marron aux reflets dorés.

Effets : La Rapidité du porteur est accrue, il obtient un bonus de +2 en Initiative et, une fois par combat ou scène, une action de mouvement supplémentaire. En revanche, vu l'excentricité du vêtement, tous ses tests de discrétion sont pénalisés de -2.

Durée : 1 année environ.
Coût : 2000\$
Rareté : 2

Masque de discrétion : Comme son nom l'indique, il s'agit d'un masque. Recouvert de peau de nymphe tannée, il permet de disparaître, ou presque.

Effets : Le porteur du masque doit se trouver près d'un élément naturel (un mur de pierre, une falaise, un cours d'eau...). En quelques secondes, la peau du porteur prend la même teinte que l'élément naturel. Tous les tests visant à se cacher ou se déplacer furtivement ont un bonus de +10.

Durée : 1 seule utilisation.
Coût : 200\$
Rareté : 3

Œil d'Héra : Confectionné à partir d'un œil de Cyclope lyophilisé puis recouvert de verre, cet objet doit être porté pendant de nombreux jours avant que les effets se fassent sentir. En effet, au bout de quelques jours, le porteur peut « voir » à travers cet œil de verre.

Effets : Tous les tests de Vigilance obtiennent un bonus de +5.

Durée : une année environ.
Coût : 1200\$
Rareté : 5

Onguent d'Aphrodite (produit réservé aux individus de sexe masculin) : Réalisé à partir des organes génitaux des satyres, cet onguent doit être répandu sur le corps ou avalé. Les performances sexuelles et le sex-appeal du porteur sont décuplés. C'est le produit idéal pour les hommes qui manquent de confiance en eux.

Effets : Le désir provoqué et le plaisir ressenti par le porteur sont décuplés.

Durée : 1d6 heures
Coût : 300\$
Rareté : 3

Onguent d'Héraclès : Confectionné à partir d'un cœur de centaure, de minotaure ou d'hécatonchire, l'onguent est huileux et dégage une odeur forte. Il permet d'accroître la puissance de celui qui l'applique sur ses bras et son torse.

Effets : +2 au Mod. de FOR

Durée : 1 heure.
Coût : 500\$
Rareté : 3

Potion explosive : Réalisée à partir de glandes de cerbère, de dragon, de chimère ou d'hécatonchire, la potion explosive est redoutablement efficace.

Effets : 4d6 DM dans une zone de 3 mètres de rayon. Test de DEX difficulté 15 pour moitié.

Durée : instantanée.
Coût : 1500\$
Rareté : 2

Potion de soin : À partir de sang de dragon, de sang d'hydre ou de l'essence d'empuse, il est possible de réaliser une potion de soin. Elle doit être bue. Attention, il est déconseillé d'en absorber plus d'une par jour. En effet, à la deuxième prise, le buveur perd 1 PV.

Effets : Le bénéficiaire récupère [Dé de vie + niveau + Mod. de CON] PV.

Durée : instantanée.
Coût : 50\$
Rareté : 4

SYNOPSIS : LA COURSE AUX CHEVAUX

Il est possible qu'au cours de leurs aventures, les héros s'allient avec les Chinois. Ceux-ci en profitent pour les solliciter afin qu'ils les aident à capturer un pégase. Pour rappel, un pégase ne peut être approché que par quelqu'un de vertueux (cf. CB#13). Les Chinois ont besoin du pégase pour fabriquer de l'ambrosie qui sera vendue à un riche PDG new-yorkais qui abuse du nectar depuis de nombreuses années. Mais ça, les personnages ne le savent pas encore...



Drôle de confiture...



En quelques mots...

Alors qu'ils viennent féliciter une amie pour un heureux événement, les héros se retrouvent sur la piste de stryges qui dérobent et tuent des nourrissons.

Les personnages rencontreront également des membres de la mafia chinoise qui utilisent des organes de monstres pour améliorer leurs capacités. Enfin, au moment où Anton Deguuk a fait d'importantes découvertes concernant l'Omphalos et Talos, il est capturé. Les héros devront mettre à contribution leurs alliés pour un final épique qui changera la vie des New-yorkais.

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire
PJ • 4 PJ débutants de niveau 3
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

LÉ GENDES VIVANTES

*Ce scénario fait suite à Cœur de pierre, âme de bronze (cf. CB#13) et approfondit la découverte du contexte de **New York Gigant** - notamment en permettant aux personnages de rencontrer la mafia chinoise et de saisir certains de ses secrets. Ils devront choisir leurs alliés en vue d'un assaut légendaire...*

Avant-propos

Marisa Miller, une stryge, a quitté ses semblables depuis des années pour vivre de manière indépendante. Son désir de solitude a été motivé par un heureux événement : Marisa Miller a eu une fille et n'a pas apprécié que les autres stryges tentent de nourrir la petite avec leur lait empoisonné. La mère et la fille connaissaient une existence heureuse jusqu'à ce que la mafia chinoise s'introduise chez elles afin de récupérer du sang de stryge pour les besoins de la boutique **Dragon Store**. Marisa a fini par découvrir que sa fille était retenue dans la boutique. Elle est entrée en contact avec **Shun Kang**, une amie du tenancier et la fille du chef de la mafia chinoise, afin de négocier. Elle a vendu l'emplacement de son ancienne communauté de stryges en échange de la libération de sa petite. Lorsque le scénario commence, les personnages sont confrontés aux anciennes amies de Marisa Miller et, en remontant leur piste, ils feront connaissance avec la mafia chinoise et ses boutiques secrètes.

En parallèle, les Géants agissent. Suite à l'échec des Cyclopes durant le scénario précédent, Terre Ardente prend l'initiative. Les Géants préparent la capture d'**Anton Deguuk** et des artefacts qu'il a sous sa garde : **Talos** et l'**Omphalos**.

In media res TER repetita

Vous êtes libres d'intercaler des aventures de votre cru entre le scénario Cœur

de pierre, âme de bronze et celui-ci. Vous pouvez également jouer les trois scénarios de *New York Gigant* d'affilée, comme une mini-campagne.

C'était le cas pour les deux premiers scénarios, jamais deux sans trois, le scénario commence *in media res*, au cœur de l'action !

Toutes nos félicitations

Les personnages viennent rendre visite à une amie proche, **Judy Robinson**. La nuit est bien avancée et Judy vient d'accoucher de son premier enfant, **Ethan**, à l'hôpital Woodhull. Alors que le groupe avance vers la chambre de Judy, les personnages peuvent entendre (PER difficulté 10) un bruit de verre brisé. Des cris se font rapidement entendre, notamment ceux de la toute nouvelle mère.

En entrant dans la chambre, les personnages voient Judy tournée vers la fenêtre. La pièce est sens dessus dessous et la fenêtre brisée. Dehors, des créatures humanoïdes à la peau noire et luisante s'éloignent en volant vers le nord. Chacune tient dans les serres qui terminent ses jambes un nourrisson. Judy est penchée vers l'extérieur, les mains en avant, tentant de rattraper dans un geste désespéré son enfant qui est déjà loin.

COURSE-POURSUITE

Les stryges ne volent pas particulièrement vite car elles comptent sur leur discrétion. À la faveur de la nuit, leurs corps noirs sont difficiles à repé- ➔

Les stryges font de très mauvaises infirmières

NURSE



rer dans le ciel. Cela permet d'engager une course-poursuite. Jouez sur les rues à contre-sens, les embouteillages qui forcent à changer de trajet, les agents de police qui décident d'arrêter la voiture des personnages venant de griller un feu rouge – et autres péripéties.

Si les personnages perdent les stryges de vue, il reste la possibilité de questionner les passants. Ceux qui ont vu les stryges sont faciles à repérer : ils pointent le doigt vers le ciel, l'air affolé. Certains affirment avoir vu le diable,

d'autres Batman... Les personnages prennent du retard mais finissent par retrouver l'antre des stryges.

L'antre des stryges

Les stryges occupent deux maisons mitoyennes, au milieu d'un grand jardin. Les branches des arbres, quelle que soit la saison, sont noires et dépourvues de feuilles. Ce que l'on peut prendre, de loin, pour des rochers parsemés sur l'herbe, est en réalité des pierres tombales sans aucune inscription. →

NOTE DU MJ

Le scénario suppose que l'Omphalos et Talos sont sous la garde d'Anton Deguuk. Si ce n'est pas le cas dans votre campagne, il vous faudra adapter légèrement le scénario, afin que Terre Ardente récupère tout de même les deux artefacts.

JUDY ROBINSON

Il est préférable que Judith soit au courant de l'existence des monstres. Laissez vos PJ décider comment ils ont connu Judith et pourquoi ils sont là. Judy peut être la réincarnation d'une héroïne, la sœur ou cousine d'un personnage ou encore un PNJ rencontré au cours des précédents épisodes et qu'ils auraient sauvé des griffes d'un monstre. En prime, il est important que tous les personnages soient à l'hôpital. Pour les accompagnateurs, il est possible qu'ils soient présents pour un tas de raisons : parce qu'ils servent de chauffeurs aux autres personnages, parce qu'ils viennent rendre visite à quelqu'un d'autre, parce qu'ils se remettent d'une fracture désormais résorbée...



HABITAT NATUREL

De tout temps, les stryges ont eu l'obsession d'empoisonner des nourrissons avec leur lait maternel. Pourtant, ce n'est pas par haine. Elles en ressentent le besoin irréprouvable et aimeraient sincèrement pouvoir nourrir ces enfants qu'elles dérobent. Généralement, les stryges enterraient leurs victimes auprès d'elles, pour veiller sur les enfants après leur mort. Le mot « *cimetière* » vient d'ailleurs du grec *koimeterion*, signifiant « lieu où l'on dort », en référence aux stryges dormant au milieu des défunts. L'Aura des monstres reproduit cet habitat et donne à leurs maisons des allures de cimetière.

Les héros n'ont pas loisir de s'attarder sur ces particularités car la maison est le théâtre d'un violent affrontement, comme en témoignent les cris et les tirs d'armes à feu.

Dans les maisons mitoyennes, deux camps s'opposent : une vingtaine de stryges d'un côté, une douzaine d'Asiatiques de l'autre. Ces derniers sont clairement en sous-effectif et ont déjà subi plusieurs pertes. Pourtant, ils se débrouillent plutôt bien en combat, maniant sabre et revolver comme des guerriers expérimentés. Ils acceptent l'aide des héros sans hésiter.

Le théâtre de l'affrontement est glauque. L'ancre est construit en marbre noir veiné de gris. Les pièces communi-quent les unes avec les autres via des passages voûtés. Des coussins rouges, posés aux coins des différentes salles, accueillent les nourrissons qui hurlent de tout leur saoul. L'un d'eux est l'enfant de Judy Robinson.

Une fois les stryges mises hors d'état de nuire, les personnages sont chaleureusement remerciés par la leader des asiatiques, **Shun Kang**. Cette chinoise colossale, toute en hauteur et en muscles, est vêtue de la même manière que ses collègues : des habits sombres, parfaits pour les opérations d'infiltration. En lui posant des questions, les héros peuvent obtenir les informations suivantes :

- Shun Kang et ses amis sont un groupe de chasseurs de monstres.
- Ils ont été avertis de la présence des stryges par une autre stryge, Khimera.
- Khimera travaille à l'hôpital Woodhull mais Shun Kang ignore son identité réelle.

Durant la discussion, des sirènes de police se font entendre. Les Asiatiques récupèrent plusieurs corps de stryges et quittent les lieux. Pendant ce temps, Shun Kang remet une carte comportant une adresse aux héros. Un dragon noir sur fond rouge est imprimé au dos. Elle précise : « *Vous devriez y trouver des*

choses intéressantes. Et si vous avez besoin de notre aide, prévenez le vendeur : nous viendrons honorer notre dette ». L'adresse est celle du *Dragon Store*, une boutique de Chinatown décrite plus loin.

KHIMERA

Les personnages peuvent enquêter à propos de Khimera. Une stryge qui dénonce d'autres stryges à des chasseurs de monstres a de quoi étonner. D'autant plus qu'elle travaille dans l'hôpital où se trouve Judy Robinson. Les plus érudits des héros (INT difficulté 10) savent que les stryges sont réputées pour tuer les nourrissons en tentant de les nourrir avec leur lait empoisonné. Démasquer Khimera serait d'utilité publique !

Enquête en milieu hospitalier

Les personnages peuvent aborder leur enquête de plusieurs manières. Une recherche directe à propos du nom « *Khimera* » ne donne aucun résultat. Voici quelques pistes que les héros peuvent explorer :

- En interrogeant le personnel (CHA, difficulté 20), les personnages peuvent découvrir qu'une personne est particulièrement sensible aux décès des nourrissons. Il s'agit de **Marisa Miller**, une infirmière.
- Fouiller les registres de l'hôpital (à l'aide de pouvoirs, en piratant les ordinateurs ou en influençant les bonnes personnes) permet de remarquer un nombre de décès de nourrissons plus élevé que la moyenne. Il est possible de faire des recoupements de données entre ces indications et les plannings des employés (INT, difficulté 15). Cela démontre que **Marisa Miller**, une infirmière, a été la dernière à côtoyer une majorité des enfants défunts.
- Plusieurs parents ont porté plainte contre l'hôpital pour mauvais traitements envers leur enfant. Les plaintes peuvent être retrouvées via l'asso-

ciation *Hospital Failures* (qui réunit des personnes se plaignant suite à un passage en établissement hospitalier). Cela nécessite un bon entregent (CHA, difficulté 15). Les mêmes informations peuvent être demandées à la police, auquel cas les héros peuvent profiter des relations éventuelles qu'ils entretiennent avec la **Brigade NYX**. Plusieurs personnes sont accusées de mauvais traitements. Cependant, dans la majorité des plaintes, le nom d'une infirmière revient : **Marisa Miller**.

Marisa Miller n'est pas venue à l'hôpital aujourd'hui. Elle ne répond pas au téléphone, mais les héros peuvent trouver son adresse.

Chez Marisa Miller

Marisa Miller vit à Brooklyn dans une *brownstone* (une maison de grès rouge, dotée d'un petit escalier de pierre menant à la porte d'entrée) d'une allée fréquentée. Sonner à la porte n'engendre aucune réaction.

Si les personnages forcent la portent en plein jour, la voisine d'en face prévient la police, qui est sur place en quinze minutes. Les héros auront alors à s'expliquer avec les autorités (être en bons termes avec la Brigade NYX peut aider aux négociations). De nuit, l'opération est moins risquée et la voisine ne compose le « 911 » que si les personnages sont particulièrement bruyants une fois à l'intérieur (avec les mêmes conséquences que ci-dessus).

La présence de Marisa Miller dans l'appartement dépend de la rapidité des personnages durant l'enquête :

- Si les personnages ont été ralentis dans leur investigation, Marisa Miller n'est plus là, elle vient de partir. C'est le cas si les héros ont échoué leurs tests lors de *l'Enquête en milieu hospitalier*. Elle a réservé un train pour Miami afin de s'éloigner de New York et de toutes ses intrigues. Les traces de la réservation peuvent être trouvées sur l'ordinateur du

bureau. Les personnages ont le temps d'aller jusqu'à la gare pour la confronter.

- Si les personnages ont été rapides, Marisa n'est pas encore partie. Elle est en train de préparer ses affaires dans sa chambre.

Le rez-de-chaussée est formé d'une seule grande pièce avec cuisine, table à manger et minibar. Le sol est recouvert d'une moquette rouge passée et la propreté des lieux laisse à désirer. Un escalier mène à un étage constitué de deux pièces : un bureau et un salon. Le bureau contient des documents administratifs ainsi qu'un ordinateur fixe. L'escalier menant au troisième niveau est en marbre. Au deuxième étage se trouvent deux chapelles funéraires (qui servent de chambre) ainsi que des bains. Dans l'une des chapelles, une gravure est accrochée au mur. Elle représente une jeune fille d'une dizaine d'années. La chapelle est en ordre. Dans l'autre, les placards sont ouverts et le lit à baldaquin noir est encore défait. Un mot est écrit sur du papier, d'une écriture rapide et nerveuse : « *Vous n'avez aucune parole.* ».

Confrontation ?

Une fois devant Marisa Miller, les héros peuvent l'attaquer ou tenter de l'approcher avec douceur pour comprendre ce qui se trame. Voici les éléments qu'elle peut révéler si elle est mise en confiance :

- Marisa est une meurtrière. Elle a tué plusieurs nourrissons. Elle en est triste, mais elle ne peut pas refréner ses pulsions.

- Marisa a une fille, Lucy. Ou du moins avait. Il y a plusieurs mois, des Chinois se sont introduits dans sa maison et ont capturé Lucy. La stryge a enquêté et découvert que la mafia gardait des monstres en captivité, dans Chinatown - mais elle ignore à quel dessein. Elle est entrée en contact avec les kidnappeurs, qui tiennent une boutique à Chinatown : le *Dragon Store*. Elle a conclu un marché : des stryges en échange de la libération de Lucy. →

SOYEZ SOUPLE !

Durant l'enquête, n'hésitez pas à récompenser les bonnes idées des joueurs en rabaisant la difficulté des tests. De plus, si un test est raté, cela ne doit pas empêcher les héros de découvrir Marisa Miller. Si les personnages n'ont plus aucune piste, considérez que l'information tarde à arriver, ce qui aura des conséquences plus tard.

• Marisa faisait partie d'une sororité de stryges qui habitaient ensemble deux maisons dans le Sud de New York. Lorsque Marisa a accouché, les autres stryges ont voulu faire boire leur lait à l'enfant. Marisa a quitté le « *nid* » et s'est installée seule. C'est la localisation de ses anciennes colocataires que Marisa a révélée aux Chinois. Elle aurait dû ainsi récupérer sa fille mais les asiatiques ont refusé d'honorer leur part du marché. La stryge a compris qu'elle ne reverrait jamais sa fille et qu'elle était en danger à New York. Elle a tenté de fuir.

KHIMERA (STRYGE)

NC 3, créature humanoïde

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT -1 PER +2 CHA -2

DEF 13 PV 29 Init 13

Serres +5 DM 1d6+2

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 et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

DRAGON STORE

Le *Dragon Store* est une boutique située au cœur de Chinatown. Les personnages peuvent s'y intéresser par rapport à la carte offerte par **Shun Kang** ou suite aux informations révélées par Marisa Miller. Les personnages cheminent dans les rues bondées, au milieu des immeubles anciens du quartier. Les boutiques de souvenirs et les étalages de tissus côtoient les vendeurs de *street food*. Les effluves de poisson frais, de viande séchée et d'encens se mêlent, formant un parfum tout à fait singulier. Il faut plusieurs heures à nos héros pour trouver finalement le *Dragon Store*, une petite échoppe sans vitrine à laquelle on accède en passant par une porte de bois noir. Au-dessus de l'entrée, un panneau affiche un dragon

rouge sur fond noir (l'inverse de la carte donnée par Shun Kang).

L'intérieur est ridiculement petit : on peut difficilement y rentrer à plus de six. Le seul éclairage de la pièce vient de grandes bougies, donnant un aspect cérémonieux et antique à la boutique. Des cages en verre abritent des lézards de tailles et de coloris divers. Le tenancier (un homme d'une vingtaine d'années) prétend que ce sont là les « *dragons* » qui donnent leur nom à la boutique. Des objets et bibelots sont disposés sans ordre apparent, à des prix exorbitants. On trouve un échiquier en bois auquel il manque quelques pièces, des urnes funéraires en verre ou en métal, des statuettes représentant des guerriers, des sculptures sur bois rares, des suspensions colorées traditionnelles et autres babioles.

Lorsque les héros montrent la carte au commerçant, celui-ci s'incline et fait entrer les personnages dans l'arrière-boutique.

L'arrière-boutique

L'arrière-boutique est largement plus spacieuse. Les boccas et les cages de verre accueillent ici essentiellement des éléments organiques. Les étiquettes indiquent qu'il s'agit de morceaux de monstres : cœur de centaure, œil de cyclope, glandes de cerbères et autres organes fabuleux. Le véritable maître du *Dragon Store* aborde les personnages. Il s'agit de **Li Wei**, homme d'âge mur portant une longue barbe blanche et une tige noire. Il a été prévenu (par **Shun Kang**) que les personnages viendraient. Il explique que les créatures mythiques ont, plus que n'importe quel autre animal, des organes de valeur. Préparés avec soin, ils permettent de créer de fabuleux élixirs, baumes ou potions qui offrent des facultés hors normes à ceux qui les utilisent. Shun Kang a déjà payé assez pour que chaque personnage choisisse un produit, qui lui sera offert. Li Wei se fait un plaisir d'expliquer les pouvoirs de ce qu'il vend.

Les héros peuvent choisir parmi l'onguent d'Héraclès, la fiole de poison, l'élixir de paralysie ou l'onguent d'Aphrodite.

Au cas où les clients auraient le sang chaud, une dizaine de vigiles sont posés dans l'arrière-boutique, un revolver ou un sabre à la main.

Et Si les PJ aidaient les Chinois ?

Il est possible qu'avant de rencontrer **Adrian Hamilton** (voir plus bas), les PJ se soient liés d'amitié avec **Li Wei**. Le vieux commerçant, face aux intrépides héros, est très impressionné mais il ne perd jamais de vue son entreprise. Un jour, alors qu'ils viennent faire leurs emplettes, le vieil homme leur parle de l'antique « *élixir de Lerne* ». Cette potion aurait la capacité de régénérer intégralement celui qui la boit. Hélas, il faudrait trouver une hydre géante et le vieil homme sait bien qu'il s'agit d'une tâche délicate. Il lance subtilement un défi aux personnages. S'ils retrouvent une hydre géante, alors Li Wei leur offrira un élixir de Lerne à chacun. Vous pouvez choisir de développer cette intrigue pour intercaler un scénario basé sur la capture de l'hydre géante avant d'intégrer la disparition d'Anton (voir *À la recherche d'Anton*).

NB : Si vous ne faites pas jouer ce synopsis, considérez que les Chinois ont déjà une hydre géante.

Appel à l'aide

Lorsqu'ils sortent du *Dragon Store*, les héros sont suivis par un homme plutôt petit, vêtu d'un débardeur et d'un pantalon en cuir. Sa barbe noire est soigneusement taillée et contraste avec son crâne chauve. Si les personnages l'abordent, il ne nie pas les avoir pris en filature. Si les héros l'ignorent, il finit par les approcher lui-même. Le jeune homme s'appelle **Adrian Hamilton**. Il est un satyre et a senti la Moïra des per-

sonnages. Il observe les allées et venues autour du *Dragon Store* depuis deux semaines car deux amis à lui (**Barry et Benny**) ont été capturés. Il explique qu'il est un satyre, comme ses deux amis. Il demande aux personnages de l'aider à arrêter l'odieux trafic d'organes de monstres mené par le *Dragon Store* sous protection de la mafia chinoise.

Les noms de Barry et Benny Cruz peuvent interpeller les héros. Faites effectuer un test d'INT difficulté 20. Ceux qui réussissent savent que les deux frères sont recherchés par la police. Ils sont soupçonnés de plusieurs viols commis ces dernières années. En tant que satyres, les deux frères ne savent pas refréner leurs ardeurs. Adrian prétendra ignorer les accusations envers Barry et Benny, mais est en réalité tout à fait conscient de leurs actes. Il est lui-même un délinquant sexuel mais affirme être blanc comme neige et se contenter de films pornographiques et de prostitution. Voilà de quoi animer les discussions entre les héros : sauver les satyres malgré leurs actes ou les laisser aux mains des chinois ? Si les héros ne semblent pas vouloir l'aider, Adrian indique que le *Dragon Store* regorge probablement de nombreux organes magiques, qui n'intéressent absolument pas le satyre.

Les prisonniers

Si les personnages décident de libérer les créatures, Adrian peut fournir aux héros des armes d'assaut. Les vigiles ne s'attendent pas à une attaque frontale, surtout de la part de personnes recommandées par Shun Kang. Ils sont d'abord surpris puis ripostent violemment. Les boccas explosent sous les balles, répandant des liquides et des organes sur le sol. Une fois la bataille terminée, les personnages peuvent récupérer du matériel (en plus des potions déjà présentées, il y a aussi un manteau d'Hermès, quelques potions →

de soin et explosives, ainsi qu'un œil d'Héra). Une trappe mène au sous-sol.

Le sous-sol est constitué de caves et de couloirs. Certaines caves sont équipées pour des opérations de chirurgie. Les actions menées ici sont répugnantes : certaines extractions d'organes ont visiblement lieu alors que les créatures sont encore conscientes et en vie.

D'autres caves sont fermées à clé (rien dont un matériel de professionnel ne puisse venir à bout) et abritent des monstres vivants ou morts. Actuellement, huit satyres (dont Barry, Benny n'a pas survécu aux prélèvements d'organes) sont en vie ainsi qu'une stryge (Lucy Miller, fille de Marisa Miller) et une hydre géante (la combattre serait suicidaire) à laquelle il manque quelques têtes.

VIGILES DU DRAGON STORE

NC 1, créature humanoïde

FOR +0 **DEX** +2 **CON** +1

INT +0 **PER** +0 **CHA** +0

DEF 12 **PV** 16 **Init** 15

Sabre +3 **DM** 1d8

Pistolet moyen (20m) +3 **DM** 1d8

À LA RECHERCHE D'ANTON

Lorsque vous le souhaitez – le mieux serait à un moment critique – les héros sont appelés par **Anton Deguuk**. Le collectionneur semble avoir trouvé quelque chose d'intéressant sur **Talos** et **l'Omphalos** (qu'il a fini par récupérer et qu'il conserve sous haute sécurité chez lui). Ils entendent l'aboïement d'un chien (en effet, Deguuk a récemment acheté un labrador pour lui tenir compagnie) puis Anton raccroche. À leur arrivée, les PJ découvrent un appartement en flammes. Des pompiers courent

Les organes de nymphe valent une fortune



partout, sous les caméras des passants qui filment l'incendie avec leur *smartphone*. D'après la rumeur, il y aurait eu une explosion – ce qui explique les gravats, le verre et les morceaux de livres réduits en cendres qui recouvrent le sol. La police se veut rassurante car aucun corps n'a été retrouvé dans les décombres. Mais où est donc Deguuk ? La **Brigade NYX** est rapidement sur place. Elle confirme les dires de la police et explique aux personnages que ni l'Omphalos, ni Talos n'ont été retrouvés. La thèse du vol semble la plus logique.

Dans la foule, les personnages remarquent un homme à la stature imposante, ils ressentent l'Hybris en lui. **Caraxès** est en effet un Géant, membre de Terre Ardente. Il est venu vérifier que l'opération s'est bien déroulée et que l'appartement de Deguuk est bel et bien détruit. Il n'a pas remarqué les héros et entre dans sa voiture. Si les personnages s'en approchent, trois hommes – avec un fort accent russe – les interceptent. Se battre en pleine rue est vain, la police mettra un terme à la bagarre avant que les personnages n'aient pu obtenir la moindre information. En revanche, suivre le Géant ou les trois Russes permet de remonter la piste jusqu'à un entrepôt.

Les personnages peuvent aussi réaliser que le labrador de Deguuk est aux abonnés absents... Ils peuvent alors se précipiter dans l'appartement en flammes pour tenter de sauver le pauvre chien. Enfermé dans la salle de bain, l'animal est en manque d'oxygène. Dans sa gueule, il a un gros morceau de jean qu'il a arraché à l'un des ravisseurs de son maître. Par chance, le morceau de tissu contient un bout de papier déchiré. Sur une carte des docks, un entrepôt est entouré d'un cercle noir. Au-dessous, les PJ peuvent lire (en russe) : « *point de ralliement* ».

En effet, Deguuk et les artefacts ont été transportés dans ce hangar, où les Russes conservent ce genre de troupes sous haute surveillance. Récupé-

rer tout ce beau monde ne sera pas une chose aisée et les PJ ont tout intérêt à faire appel à leurs nouveaux et anciens alliés pour parvenir à leurs fins.

PRÉPARATIFS

Selon leurs actions, les personnages ont pu s'allier à la mafia chinoise qui dépêche une bonne cinquantaine d'hommes armés, munis de fusils mitrailleurs (porter un rude coup à Terre ardente n'est pas pour déplaire à cette mafia).

Si les personnages ont choisi de s'allier aux Satyres, ces derniers ne viennent pas seuls : À leurs côtés se tiennent quelques centaures qui ont une dette envers les satyres. Si les personnages ont pu récupérer du matériel des Chinois, ça leur sera utile lors de l'assaut.

S'ils demandent de l'aide à Clarissa Miller, celle-ci refuse. Elle ne souhaite pas se battre aux côtés des Chinois et encore moins des Satyres, qu'elle juge pervers et machistes.

En fonction du déroulement du précédent scénario, les personnages sont susceptibles de faire appel à la **Brigade NYX**. Hélas, l'organisme n'a pas l'autorisation d'intervenir, faute de preuve concrète, même si, d'après ses informations, le hangar est connu pour appartenir aux Russes. En revanche, un groupe de dix hommes est officiellement mandaté pour une enquête de voisinage non loin de l'entrepôt... En prime, la Brigade NYX ne voit pas d'un très bon œil l'alliance des personnages avec les Chinois ou les satyres. Le **Sergent Peter Lowgrad**, réincarnation du Géant **Polybotès** – cf. *CB#12* – fait jouer ses relations pour être affecté à l'affaire. Il compte sur les Russes pour se débarrasser des Chinois rapidement afin qu'il puisse récupérer les héros et les livrer à **Gigantech**.

Une mission de reconnaissance rapide permet de se rendre compte de la difficulté de la tâche. En effet, de l'extérieur, l'entrepôt semble immense. Les conduits d'aération extérieurs témoignent →



du nombre d'étages : le rez-de-chaussée, deux étages et un sous-sol. Le bâtiment est entouré par une enceinte blindée. Dans la cour, quelques vigiles sont positionnés en hauteur sur des échafaudages. Au sol, d'autres font des tours de garde, armés de fusils d'assaut simplement dissimulés sous un long manteau. Ils possèdent tous des oreillettes. Deux d'entre eux sont posés devant le portail d'entrée de l'entrepôt qui s'ouvre sur une rue peu fréquentée. Ces deux gardes devront être rapidement éliminés avant de donner l'assaut pour bénéficier d'un maximum d'effet de surprise.

Venus avec quelques pains de C4 (explosifs), les Chinois semblent nerveux : ils risquent de tout faire exploser avant que les personnages n'aient sauvé **Dequuk** et récupéré les reliques ; les satyres ne semblent pas très ordonnés et leurs chances de survie sont amoindries par l'absence d'un leader prêt à mener l'assaut. D'un point de vue tactique, il semblerait intéressant de mener l'assaut de front avec un maximum d'hommes et des personnages leaders, pendant qu'un plus petit groupe s'infiltré via les conduits d'aération situés sur le toit. Il paraît donc nécessaire que les personnages se divisent en deux groupes (un groupe d'assaut frontal avec les leaders et un groupe d'infiltrés).

Les alliés (c'est par ce nom que sera désignée l'alliance entre les personnages et les Chinois ou les Satyres dans la suite du scénario) ont en leur possession de nombreux élixirs et potions concoctés par les Chinois (considérez que chaque personnage peut prendre avec lui trois de ces potions). Ils possèdent également l'hydre géante - dans un camion - qui pourra être un bon moyen d'occuper les russes pendant un long moment à l'entrée de l'entrepôt. Enfin, pour mener l'assaut, les Chinois mettent quelques camions blindés à leur disposition.

ASSAUT

Dans ce chapitre sont décrites les diverses phases qui se déroulent à

l'entrée de l'entrepôt. Ces événements surviennent les uns après les autres. Un ou deux personnages peuvent endosser le rôle de leaders ou de tacticiens. Ils peuvent donner des ordres à leurs alliés. Un test réussi d'INT (tactique) ou de CHA (commandement) permet par exemple de déployer ses troupes (voir **Début de l'assaut**). La difficulté de ces tests dépend du moral général des alliés, qui a tendance à s'amenuiser au fil du temps à cause de la fatigue, du stress et des éventuels échecs cumulés.

Il fait nuit, une pluie légère s'abat sur le bâtiment. Le bruit lointain des voitures sur l'autoroute se perd dans le souffle du vent qui vient caresser les visages sévères des Russes. Une douzaine de camions s'avancent rapidement en direction de l'entrepôt. Et ça commence.

Début de l'assaut

Dans un premier temps, l'essentiel est de se débarrasser des deux gardes à l'entrée, avant d'entrer avec fracas par la grande porte. Les portails de sécurité sont alors défoncés à l'aide des camions blindés récupérés chez les Chinois. Les Russes se mettent à couvert et commencent à tirer sur tout ce qui bouge. Les premiers coups de feu retentissent à peine qu'une sirène se met en marche, alertant l'ensemble des agents de Terre ardente. Des grenades sont envoyées en direction des camions. Les pilotes essayent de les éviter. Depuis les tourelles, quelques Russes tirent sur les moteurs dans l'espoir de les faire exploser.

Les personnages présents doivent choisir entre déployer leurs troupes derrière les camions pour tuer les Russes qui sont sur les tourelles, ou bien laisser leurs troupes dans les camions, tandis que les chauffeurs écrasent les Russes au sol. Quelle que soit leur décision, le début de l'assaut est une réussite pour les personnages et leurs alliés, réussite qu'ils doivent à l'effet de surprise. Tout se passe plutôt bien, malgré l'arrivée

LE C4

Il est possible d'utiliser le C4 à plusieurs moments lors de l'assaut :

- Pour affaiblir le dragon (voir plus bas)
- Pour tuer quelques Russes rassemblés
- Pour détruire la tourelle sur laquelle se cache le sniper
 - Pour faire exploser ce qui restera de l'entrepôt à la fin de l'assaut

Dans tous les cas, la quantité de C4 ne permet pas de tout faire. En prime, son utilisation demande un test d'INT difficulté 15 car poser du C4 en pleine guerre de gangs n'a jamais été aisé.



constante de nouveaux Russes sortant de l'entrepôt. Les morts adverses s'accumulent. Pourtant, si les personnages n'ont pas choisi en priorité de tuer les Russes postés en hauteur dans les tourelles, une rafale de balles vient contre-carer les plans des assaillants. Derrière eux, bien à couvert de leurs tirs, en haut d'un échafaudage, un homme muni d'une mitrailleuse lourde commence à tirer dans le tas (test de PER difficulté 10 pour le repérer avant qu'il n'ouvre le feu).

LES RUSSÉS

NC 1, créature humanoïde

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 11 PV 16 Init 13

Fusil mitrailleur (50m) +3 DM 2d8+1

Pistolet moyen (20m) +3 DM 1d8+1

Les Renforts

Le tireur sur sa tourelle est une véritable plaie. Il est impossible de le prendre pour cible depuis le sol. S'il continue son œuvre, il va tuer tous les alliés des personnages. Il faut s'en occuper en priorité. L'homme n'est qu'un mafieux lambda qui prend un malin plaisir à canarder les alliés. Une fois qu'il est mis hors d'état de nuire, la toile du camion H – c'est le nom donné au camion transportant l'hydre – est déchirée de l'intérieur. Une hydre gigantesque déploie ses têtes en direction des russes. Ses gueules crachent du poison en d'impressionnants nuages verdâtres, puis elles ingurgitent goulûment les Russes sans autre forme de procès. Les défenseurs, malmenés, finissent par perdre du terrain. Certains se réfugient même à l'intérieur de l'entrepôt. Les alliés avancent un peu mais s'arrêtent net quand ils constatent que les murs de l'entrepôt commencent à rougir et que la chaleur ambiante grimpe violemment. Le métal constituant le mur fond lentement et des flammes rouges s'échappent de l'entrepôt.

HYDRE GÉANTE

Une hydre géante est semblable à une hydre normale, sauf que sa taille est colossale. 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.

NC 9, taille énorme

FOR +7 DEX +1 CON +7

INT -2 PER +2 CHA -2

DEF 16 PV 79 Init 10

Têtes de serpent +10 DM 1d6+5+poison

Cibles multiples (L) : L'hydre peut attaquer jusqu'à 4 créatures différentes à son contact à chaque tour. Elle peut utiliser deux attaques sur une grande créature ou trois sur une créature énorme (comme le dragon).

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 m de long sur 5 m 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.

HYDRE VS DRAGON

Les russes se jettent sur les côtés alors que toute la partie avant de l'entrepôt s'effondre au passage d'une créature légendaire : un dragon. Il se jette dans le combat avec rage et force. L'hydre l'observe un instant avant de cracher son venin. Le combat est titanesque. Le sol tremble à chacun de leurs coups, des gerbes de feu et des jets de poison fusent au-dessus des →

LE DÉROULEMENT DE LA BATAILLE

Afin de mener cet assaut de manière dynamique, il est conseillé au meneur de jeu de passer régulièrement d'un groupe de personnages à l'autre afin de maintenir un maximum de suspense. Des cliffhangers (arrivée du Dragon, réveil de Talos...) peuvent aider à maintenir une constante tension avec un maximum d'effets spéciaux. L'assaut a lieu en même temps que les événements décrits dans le chapitre Infiltration ; n'hésitez pas à lire ces deux chapitres avec attention avant de les faire jouer afin de bien comprendre les tenants et aboutissants.

La guerre des gangs à renfort d'hydre et de dragons, c'est quand même autre chose !



têtes des belligérants, rendant tout déplacement dangereux voire mortel.

Pourtant, les personnages ont tout intérêt à protéger l'hydre et attaquer le dragon. Leur prise de risque – quoique potentiellement mortelle – s'avère payante, puisque l'Hydre finit par cracher du venin dans la gueule du dragon alors qu'il s'apprête à cracher du feu. Le rencontre entre

le feu et le poison entraîne une réaction chimique qui fait littéralement exploser le dragon de l'intérieur. L'hydre est sauvée et continue d'attaquer les Russes, mais, en bons soldats, ne se rendent pas mais commencent à douter de leur survie.

Si les personnages ne viennent pas soutenir l'Hydre, les Russes ressortent du bâtiment et foncent vers les alliés. Les per-

sonnages vont devoir gérer leurs troupes effrayées par le dragon. Le combat tourne rapidement à l'avantage des Russes, surtout lorsque le dragon parvient à éventrer l'hydre d'un coup de griffe.

De chaque côté, les troupes s'amusent à vue d'œil, pourtant l'un des camps possède encore un de ses atouts majeurs (hydre ou dragon). L'issue de l'affrontement commence à être claire.

Brigade NYX

Si le dragon est encore en vie, les alliés des personnages préfèrent se rendre ou fuir (les Chinois viennent de subir un sérieux revers). Deux fourgons blindés entrent alors sur le champ de bataille. Une voix annonce : « Ici, le **Sergent Peter Lowgrad** de la **Brigade NYX**, je demande à vos hommes de nous confier les héros. » En effet, **Polybotès (le sergent)** compte questionner les personnages. Il a tant de choses à leur demander...

Les personnages peuvent tenter de contrecarrer les plans de la **Brigade NYX**, surtout tant que leurs amis ne sont pas sortis de l'entrepôt avec **Deguuk**. **Polybotès** est prêt à griller sa couverture pour parvenir à ses fins. Il somme les personnages de venir l'affronter en cas de besoin. S'il est vaincu, les personnages assaillants peuvent s'enfuir avant que la police arrive, en espérant que leurs amis s'en seront sortis en ayant récupéré **Deguuk**, **Talos** et **l'Omphalos**. (cf. *Infiltration*)

Si l'hydre est en vie, la **Brigade** reste en retrait et attend la fin de l'assaut pour intervenir. **Polybotès** reste dans un des fourgons et prévient **Gigantech** : les alliés viennent de renverser Terre ardente.

POLYBOTÈS

Le Géant **Polybotès** se nomme **Peter Lowgrad**. **Sergent** de la **Brigade NYX**, c'est un grand homme robuste au regard inquisiteur. Sa voix tonnante fait écho à ses pas lourds et décidés.

NC 4, créature humanoïde

FOR +4 DEX +1 CON +4

INT +0 PER +0 CHA -2

DEF 13 PV 39 Init 13

Poignard +5 DM 1d4+4

Pistolet lourd (20m) +3 DM 1d10

Voie du géant rang 2

INFILTRATION

Pour s'infiltrer, les personnages doivent déjà parvenir discrètement jusqu'aux toits. Ils peuvent alors pénétrer par les conduits d'aération. Dans ce chapitre sont décrites les scènes de l'équipe d'infiltration. En se faufilant par les conduits d'aération, les personnages peuvent choisir à quel étage ils se rendent, ce qui rend le récit moins linéaire.

Étage 2

À cet étage, au fond d'un couloir métallique bruyant éclairé par quelques néons et bordés de quelques plantes en plastique du plus mauvais goût, se trouve le bureau de la **Direction**. Un colosse est posté devant l'entrée, prêt à la défendre jusqu'à la mort. Il s'agit du **Géant Caraxès**, connu pour sa violence. Les personnages se retrouvent d'emblée dans cet unique couloir avec pour seul choix d'affronter le **Géant**. Une fois vaincu, ils peuvent entrer dans le bureau, actuellement vide. Des centaines de dossiers remplissent les armoires mais il semble impossible de les lire maintenant car le temps est compté. L'un d'eux attire tout de même leur attention : le dossier « **Deguuk** ». Ils pourront l'analyser plus tard, si tout se passe bien. Alors qu'ils ressortent du bureau, ils entendent de plus en plus de coups de feu à l'extérieur. La sirène devient assourdissante. Une ombre se profile dans le couloir... Selon votre humeur, cette ombre peut être une patrouille de Russes ou même tout simplement un chien, qui fuit la violence des coups de feu.

CARAXÈS

Le **Géant Caraxès** était connu pour son mauvais caractère et sa violence sans limite. Sa force surhumaine lui →

QUAND LES MÉDIAS S'EN MÈLENT

Alors que le combat fait rage, un hélicoptère de **CNN** survole la zone. Des journalistes filment en direct le combat entre l'hydre et le dragon, tandis que les tirs entre les alliés des personnages et les Russes fusent. Au loin, des sirènes de police se font entendre mais, l'entrepôt étant situé dans un endroit reculé, il leur faudra plusieurs minutes avant d'arriver.

Idée : Une des créatures (hydre ou dragon) pourrait aller embêter l'hélicoptère (en volant ou en crachant du poison). Gérer un combat aérien pourrait être une idée excellente si vos personnages trouvent l'assaut trop facile.

permet de broyer les têtes de ses ennemis entre ses mains.

NC 3, créature humanoïde

FOR +5 DEX +1 CON +5

INT +0 PER +0 CHA -2

DEF 11 PV 29 Init 13

Mains nues +5 DM 1d4+5

Voie du géant rang 1

Broyer : Sur un résultat de 15-20 au test d'attaque, le géant attrape sa victime par la tête et tente de lui broyer le crâne. Il inflige 1d6 DM supplémentaire et la victime doit faire un test de CON de difficulté égale aux DM subits ou sombrer dans l'inconscience pour 1d6 minutes (ou mourir s'il s'agit d'un PNJ)

Étage 1

L'étage est en train d'être vidé : des dizaines d'individus courent d'un bout à l'autre, en empruntant la multitude de couloirs métalliques qui surplombent le rez-de-chaussée. L'un d'eux a dans ses mains une caisse qui attire immédiatement le regard des personnages : c'est l'Omphalos. Il fait face à deux hommes armés à qui il remet la caisse. Au même moment, le regard des deux hommes croise celui des personnages. L'un des deux hommes armés tire sur le Russe qui vient de lui remettre l'artefact, puis les deux hommes se retournent et fuient. La panique envahit l'étage et la course-poursuite est infernale. Les voleurs montent deux à deux les marches de l'escalier à colimaçon situé au fond de l'entrepôt. Ils parviennent jusqu'au toit duquel est en train de décoller un hélicoptère. Deux hommes armés de fusils mitrailleurs sulfatent en direction des personnages pour les empêcher d'avancer. Quelles que soient les actions des personnages, l'hélicoptère qui porte le logo de **Gigantech** parvient à s'enfuir avec l'Omphalos. Ainsi, **Eurymédon** récupère enfin cet artefact et pourra l'utiliser pour ses travaux sur les

portails dimensionnels. En repartant, les personnages comprennent qu'il y a eu un affrontement sur le toit de l'immeuble : il semblerait que les Russes aient empêché que les hommes de Gigantech repartent avec l'Omphalos. Y aurait-il des tensions entre Géants ?

Rez-de-chaussée

Si vos PJ ont décidé de visiter le rez-de-chaussée en premier ou en deuxième, un dragon (visiblement énervé) est enfermé dans une cage. Autour de lui, parmi les caisses, des dizaines de Russes courent dans tous les sens, répondant aux ordres qui leur sont donnés via des oreillettes depuis un poste de contrôle situé en plein milieu de l'entrepôt. Il serait judicieux d'y accéder et de mettre ses occupants hors d'état de nuire, pour semer le doute parmi les Russes. Une réussite à cette action aura un double impact : à l'extérieur, il n'y aura plus de renfort des Russes : ainsi, si le dragon vainc l'hydre, les alliés seront de taille à affronter le monstre et à gagner l'assaut. En revanche, à l'intérieur, les Russes comprendront rapidement qu'il y a des infiltrés. Désormais, tous les tests de discrétion demandés seront pénalisés de -5.

Si les personnages arrivent ici après la sortie du dragon, le rez-de-chaussée est en proie aux flammes. Le feu se répand rapidement et risque de faire exploser tout l'entrepôt. Des Russes se retrouvent coincés et les cris de douleur s'ajoutent au vacarme du combat opposant l'hydre au dragon. Il n'y a rien à trouver à cet étage. Pourtant, dans la panique, les personnages rencontrent quelques Russes. Si certains, terrifiés par les flammes préfèrent fuir plutôt que se battre, d'autres n'hésitent pas à sortir un revolver ou un fusil d'assaut pour les affronter.

Sous-Sol

Dans le sous-sol, il n'y a presque personne. Quelques plaintes attirent cependant l'attention des personnages.

Dans un recoin, derrière les poubelles, ils découvrent un **Anton Deguuk** en piteux état. Menotté à un tuyau métallique, le collectionneur fond en larmes lorsqu'il aperçoit enfin ses sauveurs. Deux de ses doigts ont été coupés, d'autres ont visiblement été écrasés par le marteau ensanglanté posé à ses pieds. Deguuk leur explique que **Talos** est aussi au sous-sol. En effet, un peu plus loin, toutes les composantes de Talos ont été réunies et le géant est quasiment complet. Il ne reste plus qu'à intégrer le **Cœur de Talos** à la machine pour lui donner vie. En l'état, vu la taille et le poids du colosse mécanique, il est impossible de le faire sortir - à moins de le réveiller.

Dans l'escalier, des pas de course se font entendre. Une dizaine de Russes a été dépêchée pour récupérer Deguuk et Talos. Les personnages peuvent réveiller Talos afin qu'il les aide à combattre les Russes. Intégrer le Cœur demande beaucoup de minutie. Une fois remis en place, une impulsion électrique traverse tout le corps du géant de métal. Ses yeux rouges s'ouvrent et s'illuminent. Talos se tourne vers le héros qui lui a donné vie et dit (en grec) « *Puissant Roi de Crête, quelle est ma mission ?* » Talos ne fait évidemment qu'une bouchée des dix Russes et permet ainsi aux personnages de ressortir du rez-de-chaussée.

NB : Talos ne peut accéder aux étages, car il est trop massif.

FINAL

Lorsqu'**Anton Deguuk** a été libéré, les personnages infiltrés peuvent quitter rapidement la zone par les conduits d'aération, alors que la police mène, à son tour, un assaut sur l'entrepôt. Anton, affaibli par tous ces événements, confie définitivement Talos aux personnages, à moins que vous décidiez que la Brigade NYX ou l'**Ordre de Saint-Michel** s'en emparent avant eux. Deguuk affirme que, pour rejoindre l'**Olympe**, il serait nécessaire d'intégrer l'Omphalos

à Talos. Talos serait en quelque sorte le moyen de locomotion et l'Omphalos une boussole.

Dans tous les cas, ces événements ont alerté la population. Les médias ne parlent que de ça : les dragons existent, un géant de bronze se balade en pleine ville et une guerre occulte menace la sécurité de l'Amérique toute entière.

LA SUITE...

La trilogie de scénarios « *le Nombriil du Monde* », « *Cœur de Pierre, Âme de Bronze* » et « *Légendes vivantes* » forme en quelque sorte la premier mouvement de la nouvelle Gigantomachie. Les personnages s'y sont fait des alliés, ont identifié leurs ennemis, ont compris ce qui se tramait et quel était le secret de leur réincarnation. Une première bataille a eu lieu et n'a été - au mieux ! - qu'une victoire à la Pyrrhus.

Dans le chapitre suivant, nous vous suggérons des pistes pour la suite : des éléments à utiliser afin de construire une campagne qui poursuivra la Gigantomachie et la mènera à son terme. Bien sûr, vous êtes libres de suivre totalement, en partie ou pas du tout cette *storyline* : c'est à votre convenance !

TERRORISME !

Suite aux événements précédents, la révélation de l'existence du surnaturel explose comme une bombe à New York ! De nombreux témoins - dont des journalistes - ont assisté à la bataille des héros et n'ont pu manquer l'affrontement d'un dragon et d'une hydre ! Des tentatives de démenti émises par l'Hôtel de Ville ne parviennent pas à étouffer cet événement. Hélas, les héros et créatures ont été filmés durant ce qui s'apparente à une guerre des gangs et, très vite, les médias lâchent le mot : *terrorisme*... Et tout change.

Les autorités de New York, renforcées par la Garde nationale, décident →



LE DESTIN DE TALOS

Dès que l'incendie sera déclenché – si ce n'est pas déjà le cas –, le géant de bronze fuit les lieux par peur de fondre. Les personnages pourront le retrouver non loin de l'entrepôt. Assis sur les rives de l'Hudson River, il observe avec passion une géante de métal : la Statue de la Liberté.

de surveiller étroitement toute manifestation surnaturelle : les héros et les monstres se retrouvent dans le colimateur alors qu'Internet s'affole et que le moindre citoyen devient un vigile attentif. La Brigade NYX – du fait de ses liens avec les personnages et des agissements de Peter Lowgrad – est accusée de compromission avec la mafia. La Capitaine Elsa Abnett est limogée et remplacée par un officier bien plus intransigent – et totalement sous la coupe d'Encelade. L'armée dépêche des membres des forces spéciales pour renforcer la brigade – tandis que Gigantech se charge d'équiper les policiers avec des armes dernier cri (et l'annonce publiquement, scellant un accord entre Eurymédon et Encelade).

DU RIFI CHEZ LES GÉANTS

Bien affaiblie par sa guerre avec la mafia chinoise, Terre ardente est finalement détruite par des agents de Gigantech – Eurymédon n'appréciant guère qu'Alcyonée ait tenté de le trahir en suivant ses propres objectifs. Quant à la mafia chinoise, elle n'est pas non plus sortie intacte de cette bataille : va-t-elle demander de l'aide aux personnages ou chercher à les entraîner dans sa chute ? En tout cas, il est certain que Gigantech – par l'intermédiaire de la brigade NYX – préfère la faire disparaître aussi, avec son trafic d'organes de monstres...

Suite à ces événements, de nombreux Géants sont promus à des places importantes. Que ce soit au sein de la Police ou dans les coulisses de l'Hôtel de Ville (grâce à Encelade), ils prennent des positions de pouvoir et se joignent (encouragement même) à la « chasse aux sorcières » contre les « terroristes surnaturels ». Dans le même temps, ils procèdent à une purge dans leurs propres

rangs : tous les Géants trop déviants (comme le tueur en série Pallas) sont pourchassés impitoyablement, afin de ne pas menacer le secret de l'existence de cette antique race.

Mais d'autres Géants, épris de neutralité et ne souhaitant plus de batailles, refusent de prendre le parti des leurs. À l'image d'Eurytos, certains pourraient même chercher une alliance avec des héros : comment réagiraient les personnages quand des êtres dont ils sentent pourtant clairement l'Hybris prétendent vouloir parlementer en vue d'une association ? C'est toutefois le meilleur moyen de créer une « résistance » face à l'influence conjointe d'Eurymédon et Encelade...

LES ARTEFACTS DIVINS

Les personnages sont contactés par l'Oracle qui leur demande de se mettre en quête d'artefacts divins jadis abandonnés sur Terre par les Olympiens (le trident de Poséidon, le foudre de Zeus, le bouclier d'Athéna, le glaive d'Arès...) – et ce afin d'armer Talos et d'en faire le vaisseau de guerre ultime permettant de contrecarrer les plans des Géants.

Cependant, Anton Deguuk – le seul parmi les alliés des personnages qui dispose des moyens, des connaissances et des relations pour mettre la main sur ces puissants objets – a disparu. Enlevé et torturé par Terre ardente, il ne veut plus participer à la Gigantomachie. Les personnages vont devoir le retrouver et le convaincre de les aider une dernière fois.

Cette quête des armes divines peut être l'occasion d'aventures à travers le monde entier, avec des agents de Gigantech aux trousses des personnages et de féroces courses-poursuites pour être les premiers à s'emparer de la lyre d'Apollon ou de l'arc d'Artémis. D'autres héros peuvent égale-

ment avoir trouvé des reliques en premier et en faire un mauvais usage.

L'objectif final de cette quête est de retrouver également l'Omphalos et d'en équiper Talos pour en faire l'ultime gardien de l'Olympe.

CHEZ GIGANTECH

Talos étant entre les mains des personnages, Eurymédon décide d'en produire une copie - modernisée juste ce qu'il faut. Une machine géante qui, dans un premier temps et afin d'être testée, va servir à traquer héros et monstres dans les rues de New York - la ville étant alors placée sous loi martiale.

Cependant, au moment où Eurymédon décide de placer l'Omphalos dans sa copie de Talos afin de rejoindre enfin l'Olympe, il constate que le Nombriil du Monde a disparu ! Le Géant fou Porphyriion s'en est en effet emparé et se rend aux abords du Tartare afin de mettre en branle son propre projet : libérer les Titans pour qu'ils détruisent ce monde ! Prométhée décide de transiger avec son serment et se dresse face à lui mais le Géant doté de la puissance de l'Omphalos parvient à le vaincre et à ouvrir une brèche vers les tréfonds du Tartare. Prométhée rassemble ses dernières forces et les transmet à l'Oracle.

GRAND FINAL

Erica Hampton est soudain investie de pouvoirs divins et dotée des souvenirs de Prométhée. Elle contacte rapidement les personnages pour les avertir de la situation : les Titans sont sur le point de déferler sur le monde !

Pour les personnages, la meilleure solution est d'aller en ambassade auprès de Gigantech afin de négocier une alliance. Eurymédon n'est pas facile à convaincre mais, l'Omphalos ayant disparu, il est incliné à croire les personnages. Grâce au cyclotron de Gigantech,

Talos et sa copie s'engouffrent alors ensemble dans la dimension du Tartare : tandis que les personnages et leur géant de bronze repoussent Porphyriion et les mânes des Titans, Eurymédon referme le passage définitivement avec l'aide de ses ingénieurs. Mais le Géant en profite alors pour s'emparer de l'Omphalos et traverse les dimensions vers l'Olympe, ralliant ses troupes au passage !

Les personnages se ruent à sa poursuite avec un Talos équipé de nombreuses armes divines. La bataille finale peut alors avoir lieu contre un Eurymédon bien décidé à anéantir l'Olympe - et qui a chargé des têtes nucléaires sur son vaisseau dans cet objectif... La victoire ne sera-t-elle obtenue qu'au prix du sacrifice des personnages ? Après tout, la tragédie est le destin de tout héros qui se respecte...

LA TITANOMACHIE ?

Quelques âmes de Titans sont parvenues à s'échapper du Tartare. Comme les Géants et les héros, elles se réincarnent à leur tour dans des enfants humains. D'ici une génération, ces dieux primordiaux parviendront à la pleine maîtrise de leur nature...

De nouveaux héros se dresseront-ils face à eux ?

New York Gigant est désormais entre de bonnes mains. Les vôtres.

*Jérôme Barthas et Nicolas Guérin,
d'après un synopsis de Laurent
Devernay et Romain d'Huissier
Partie technique Laurent « Kegrone »
Bernasconi*

*Illustrations David Demaret
& Grégoire Veauléger*

Mini-aventure : À tombeau ouvert



En quelques mots...

Après avoir fait un mauvais rêve, les personnages se réveillent dans des sarcophages, au fond d'une crypte. Par la ruse, la force ou la négociation, il leur faut affronter les gardiens du lieu pour sortir du tombeau. Mais le temps presse, car le mausolée de Laeria ne reste ouvert qu'une seule nuit par siècle ! Le temps pour la maîtresse des lieux de prendre l'air...

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • PJ de niveau 2
MJ • Expérimenté !
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★ ★
AMBIANCE ★★ ☆
INTÉRACTION ★★ ☆
INVESTIGATION ★ ☆ ☆

Désormais, vous connaissez le principe, votre mission sera de jouer cette aventure en moins de 90 minutes. Roulez !

Ul ne sait plus quand fut construit le mausolée de Laeria ni pourquoi elle ne trouva jamais le repos dans la mort... Il vous suffit de savoir que le mausolée ne s'ouvre qu'une nuit par siècle, lors d'une configuration lunaire particulière. Et, bien entendu, les PJ sont de passage au mauvais endroit, au mauvais moment. Dès la tombée du jour, l'âme en peine les plonge dans une torpeur magique et les emmène sous terre pour en faire ses nouveaux jouets : amant, dame de compagnie ou simple serviteur. Ensuite, la puissante maîtresse des lieux profite de l'ouverture de l'arche lunaire pour aller prendre du bon temps chez les vivants. Elle ne rentrera qu'au lever du soleil, après avoir volé assez de vies pour tenir un siècle de plus. Pendant son absence, la petite cour qu'elle dirige d'une main de fer jouit d'une liberté inhabituelle et Romius, l'un de ses favoris, en profite pour réveiller les PJ avant l'heure. Il a horreur de la concurrence. Aussi, que les personnages se fassent tuer, qu'ils réussissent à fuir, ou, mieux encore, qu'ils éliminent ses rivaux, il sera satisfait. Pour les PJ, il s'agit d'une chance unique.

Scène 1 - Ouverture

Lisez le texte à voix haute :

Ce soir, harassés par une longue journée de marche, vous avez dressé votre campement au pied d'une colline au fond des bois. L'ordre des tours de garde défini et une sentinelle postée, vous plongez dans un sommeil profond.

Toutefois, vos songes ne sont guère reposants. Dans vos rêves, une voix de femme, sensuelle mais venue d'outre-tombe, vous appelle à elle. Elle vous susurre de venir la rejoindre sous terre. Vous résistez à son invitation, mais son ton se fait impérieux. La terre s'ouvre sous votre couche et vous êtes happés dans une faille béante. Les doigts glacés de la mort se referment sur votre âme et vous plongez dans les ténèbres éternelles...

Soudain, une puissante odeur vous pique le nez et vous réveille en sursaut. En vous redressant, vous heurtez violemment une surface de pierre !

Chaque corps s'est enfoncé à travers l'humus et la roche, sous forme éthérée, aspiré par la puissante magie de la Reine. Les PJ sont restés inconscients plusieurs heures dans des sarcophages. Ils ne doivent leur réveil prématuré qu'à l'intervention de Romius qui a fait pivoter chaque couvercle de pierre pour y glisser des sels.

Réveil brutal : Demandez un test de CON difficulté 8 à chaque personnage, un échec signifie que celui-ci a perdu 1 PV en s'ouvrant le crâne sur le couvercle de pierre. Une réussite correspond à une simple bosse.

Un peu de lumière filtre du couvercle entrouvert. Si un PJ jette un regard par l'interstice, il aperçoit un plafond décoré de motifs floraux et de crânes, mais il doit faire un test de CON difficulté 15 pour ne pas perdre 1 PV supplémentaire car, en jetant un coup d'œil, le PJ approche son nez

de l'endroit où Romius a fait glisser la puissance substance utilisée pour les réveiller. Un test d'INT (alchimie) difficulté 15 permet d'identifier la substance comme du sel d'Asmofir, un réactif utilisé en médecine pour ramener un patient à la conscience.

Équipement : Les PJ se réveillent avec l'équipement qu'ils portent quand ils dorment. Dans un monde de *fantasy* où le danger peut surgir à chaque instant, il est probable qu'une armure souple et une arme ne soient pas superflues.

La salle : Cinq sarcophages de marbre blanc occupent la pièce. Deux torches métalliques éclairent les motifs de fleurs et de crânes qui décorent murs et plafonds. Ils sont constitués de pierres semi-précieuses incrustées dans un marbre blanc translucide. Un expert dans le domaine pourra confirmer qu'il s'agit d'un travail exceptionnel.

Le mur Sud est occupé par une vaste bibliothèque dont les étagères de marbre sont intégralement recouvertes de livres. Tous les ouvrages sont des pièces de théâtre écrites dans une langue très ancienne (test d'INT difficulté 20).

Les torches brûlent d'un feu magique éternel qui s'éteint si elles sont emportées hors du mausolée. Une porte blanche occupe le mur Nord. Comme toutes les autres portes du complexe, elle est constituée d'un bois blanc particulièrement solide (Solidité 25, RD 10). Elle donne sur un long couloir plongé dans le noir. Un crissement sporadique provient des ténèbres.

Fosse : Au bout de 20 mètres, une fosse de 3 mètres de large s'ouvre au milieu du passage, mais une planche de bois posée en travers permet de la franchir en réussissant un test de DEX difficulté 6. Au fond, 6 mètres plus bas (2d6 DM), un squelette aux

jambes brisées gratte la paroi dans une tentative inutile et sans fin de se hisser hors de la fosse. Il est possible de sauter par dessus le trou en réussissant un test de DEX difficulté 12.

Scène 2 - Visite

Le plan du mausolée est très simple : Tracez une croix et placez une salle carrée à chaque extrémité. Les PJ démarrent dans la salle Sud. Le centre de la croix est occupé par la salle du trône. Chaque couloir mesure quarante mètres et une fosse identique bloque le passage à mi-chemin. Chacune d'elles est équipée d'une planche, sauf le couloir qui mène au Nord (la salle de sortie).

Salle du trône : Cette vaste pièce circulaire de vingt mètres de diamètre abrite trois portes. Le couloir qui mène au Nord est camouflé derrière une porte secrète.

La porte Sud est dissimulée derrière un lourd rideau de velours noir. Une sorte de scène de théâtre a été aménagée à cet endroit et, lorsque les PJ franchissent le rideau, ils arrivent en pleine représentation. Quatre squelettes habillés de vêtements élimés (mais de qualité) miment une scène de tragédie. Deux d'entre eux se battent contre un troisième qui fait mine de protéger une dame qui l'implore à genoux. Trois autres squelettes assistent à la scène, assis sur un banc. L'ensemble est assez ridicule et la scène se répète sans fin. Les squelettes ne réagissent pas si on les interpelle, mais ils se défendent si l'un d'eux est attaqué. Il s'agit de serviteurs, ceux à qui la Reine n'accorde plus de faveurs ni d'énergie vitale. Les favoris sont habilités à leur donner des ordres, sauf celui d'attaquer un autre favori.

Un splendide sarcophage d'ivoire et d'ébène occupe le centre de la pièce, au milieu d'une estrade →



MINI-AVENTURE
Partie courte

90 minutes

Mini-aventure

Vous connaissez à présent le concept (présenté dans *Casus Belli* #13) : proposer des scénarios format XS jouables en une heure et demie. Ces Mini-aventures ont été pensées pour permettre de partager notre loisir préféré avec des amis pas forcément disposés à consacrer cinq heures d'affilées à un jeu de rôle. Toutefois les vrais, les vieux de la vieilles, les durs et les tatoués peuvent aussi trouver leur compte dans ce format minimaliste : interludes, intrigue annexe, fausse piste, quête solo, etc. Bref, un format à insérer entre deux scénarios d'une campagne au long court avec l'assurance que le concept millimétré ne débordera pas sur trois séances !

Pour des niveaux 1 ?

Si vous jouez avec des PJ de niveau 1, accordez-leur 10 PV supplémentaires, à titre d'effet magique du à la situation.

Bien qu'il s'agisse d'une mini-aventure, notez que ce scénario s'adresse à un MJ expérimenté et des joueurs pas forcément débutants !

Même pas mort !

Durant leur séjour sous terre, les personnages bénéficient d'une énergie impie conférée par le mausolée.

Lorsqu'un personnage tombe à 0 PV, il perd

conscience, mais il reprend ses esprits et peut agir sans pénalité dès le tour suivant.

Il reste à 0 PV et, s'il reçoit à nouveau des blessures, comptabilisez les DM subits à part. Si leur somme dépasse sa valeur de CON, son corps est en si piteux état qu'il utilise désormais un d12 à tous les tests au lieu du d20. S'il subit encore 10 points de DM supplémentaires, il tombe raide mort... À tout moment, si des soins lui sont prodigués, ses blessures guérissent et il retrouve un score de PV positifs (0 + montant des soins), comme si rien d'anormal n'était arrivé. Au moment où le soleil se lèvera, un PJ hors du mausolée et à 0 PV devra immédiatement faire un test de CON de difficulté égale aux DM reçus. En cas d'échec, il meurt sur-le-champ de ses blessures, en cas de réussite, il sombre dans l'inconscience.

noire qui contraste avec le marbre blanc. Une grande statue de guerrier occupe chacun des coins. Si les PJ touchent au sarcophage, les statues s'animent et attaquent pendant un tour, puis elles s'immobilisent à nouveau. S'ils essaient d'ouvrir le sarcophage ou d'activer le mécanisme d'ouverture du passage secret sur le sarcophage (voir plus bas), elles combattent jusqu'à leur destruction. Seule Laeria peut donner des ordres aux guerriers de pierre. À la discrétion du MJ, le sarcophage est vide ou contient le trésor de la Reine.

Au Nord, un trône d'ossements humains domine la pièce. Le passage secret caché derrière le trône nécessite un test de SAG difficulté 15 pour être trouvé. Pour l'ouvrir, il faut manipuler les reliefs sur le sarcophage central et, à moins de connaître la procédure exacte, cela nécessite de réussir trois tests d'INT successifs difficulté 15 (10 minutes par essai). Les favoris connaissent la présence du passage secret qui mène à la sortie et la procédure pour l'ouvrir.

Tombe Ouest : La porte s'ouvre sur une pièce similaire à celle où les PJ ont repris connaissance, exception faite du mur du fond. De nombreux flacons occupent les étagères, la plupart sont vides depuis longtemps. Un expert en alchimie peut comprendre (test d'INT difficulté 20) qu'il s'agissait en fait de substances destinées à confectionner des produits de beauté. Un test d'INT difficulté 15 permet de trouver une fiole de sel d'Asmofir à moitié vide.

Les deux sarcophages sont ouverts, le couvercle posé sur le coté. Celui de droite est occupé par une femme en robe noire (Ilia) qui fut sans doute jolie, mais sa peau flétrie et son teint cadavérique ne lui rendent pas justice. Celui de gauche est occupé par un guerrier en cotte de maille (Xi-

rès). Dès que quelqu'un touche un sarcophage, tous deux s'éveillent.

Tombeau Est : Cette tombe est similaire aux précédentes, mais le mur du fond est dédié à la couture et à la confection de vêtement. Des étoffes précieuses occupent encore une partie des étagères. Les sarcophages sont occupés par un jeune homme en vêtements de cour (Korum) et un homme barbu en robes rouges (Romius). Comme les autres, ils arborent un teint livide et s'éveillent si on touche leur caveau.

Les favoris : Ces quatre mort-vivants sont les amants de la Reine Laeria, la puissante créature qui leur accorde une partie de son énergie pour les maintenir dans un état de non-vie à-peu-près décent.

Romius est celui qui a éveillé les PJ, ce que Laeria ne manquerait pas de considérer comme une trahison. Il espère qu'ils vont réussir à s'échapper car la maîtresse a toujours un faible pour les nouveaux. Il déteste Xirès et, s'il le peut, il en profite pour le faire éliminer. Le sort de Korum lui importe peu et il a un petit faible pour Ilia. Il ne révélera pas lui-même le moyen d'ouvrir le passage secret, mais il incitera Korum à le faire et l'encouragera à aider les PJ. Il est prêt à tout pour que son implication ne soit pas révélée. Malheureusement pour lui, les morts n'ont plus d'odorat et il n'a pas remarqué qu'il porte l'odeur du sel d'Asmofir qu'il a utilisé. Un PJ qui a subi les effets préjudiciables du produit peut tenter un test de SAG difficulté 20 pour le remarquer à chaque fois qu'il est proche de lui.

Korum ne supporte plus sa condition et il n'en faut pas beaucoup pour le pousser à se rebeller contre la Reine. C'est le meilleur allié potentiel des PJ, lui seul est prêt à révéler l'existence du passage secret et

la méthode pour l'ouvrir. Une fois qu'il aura fait le premier pas vers la liberté, plus rien ne pourra l'arrêter. Il accueillera la mort avec soulagement s'il peut voir le soleil une dernière fois.

Xirès est le pion le plus fidèle de Laeria. Il fait tout pour garder les PJ prisonniers jusqu'à son retour. Il déteste Romius, qu'il considère comme un comploter, autant que Korum, qu'il considère comme un crétin dangereux pour eux tous. C'est aussi un guerrier redoutable (voir marge).

Ilia est timorée et pas très maligne. Elle ne veut pas aider les PJ mais il est facile de lui soutirer des informations. Par exemple, elle explique aux PJ en agitant un doigt sous leur nez que « *la Reine sera de retour à l'aurore et, quand elle arrivera, il faudra se montrer très docile, sinon le siècle à venir sera très dur pour vous !* » Dès que les PJ ont compris que le temps joue contre eux, profitez-en pour instaurer une tension permanente.

Salle Nord : Nul sarcophage ici mais, contre le mur du fond, une arche où luit l'image blafarde de la lune sur le sommet de la colline au pied de laquelle les PJ ont campé. Il suffit de la franchir pour se retrouver sur les lieux. Toutefois un guerrier de pierre bloque le passage.

Scène 3 - Fermeture

Lisez le texte à voix haute :

Vous émergez de l'arche au sommet d'une colline chauve perdue au milieu de la forêt. Quelques murs à demi effondrés découpent leurs sombres silhouettes devant la pleine lune. À l'opposé, le ciel s'éclaircit déjà, annonçant l'aurore imminente. Tout entiers au soulagement d'être sorti de ce lieu de cauchemar, vous ne remarquez la

silhouette diaphane qui ne se matérialise devant vous que lorsqu'elle prend la parole : « *Allons, vous souhaitez déjà mettre fin à mon hospitalité ? Nous n'avons même pas eu le temps d'être présentés !* »

Le fantôme de Laeria est de retour, elle vient juste de reprendre une forme matérielle lorsque les PJ sortent par l'arche lunaire. Elle tente de convaincre les PJ de l'accompagner de leur plein gré. Devant leur refus, elle les menace puis les attaque. Si un personnage est à 0 PV au moment de sa sortie du mausolée, Laeria lui adresse ce message en désignant ses blessures :

« *Regarde-toi, tu es déjà mort, mais tu ne le sais pas encore. Seul le pouvoir du mausolée te garde en vie mais, dès que le soleil se lèvera, la nature reprendra ses droits. Crois-tu pouvoir défier la mort ? Tu es condamné, mon minion. Viens avec moi tant qu'il en reste encore temps... Je t'offre l'immortalité.* »

Laeria est un adversaire puissant mais, si les PJ tiennent au moins **cinq tours**, le soleil se lève et l'oblige à fuir dans un cri de rage et une ultime malédiction !

À ce moment-là, si Korum est encore avec les PJ, il se met à brûler. Il quitte le monde en souffrant en silence, bien droit face au soleil. Dans un dernier souffle, il offre à un PJ qui en aurait besoin une *potion de soins* afin de lui sauver la vie...

Laurent « Kegron »
Bernasconi

Soldat de pierre

NC 2, créature non-vivante

FOR +1 DEX +0 CON +5

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 16 PV 19 Init 10

Épée courte +2 DM 1d6+1

Réduction des DM 5 contre toutes les attaques sauf les armes contondantes. Immunisés aux DM des projectiles.

Squelette

Squelette (CO Fantasy p.272)

Favori

Zombi (CO Fantasy p.272)

Xirès

Comme le zombi, mais il obtient +2 en Att, aux DM et +5 en DEF

Laeria

NC 4, créature non-vivante

FOR +0 DEX +2 CON +2

INT +2 SAG +0 CHA +2

DEF 16 PV 59 Init 15

Toucher vampirique +5

DM 1d6

Vampire : Laeria guérit 5 PV à chaque fois qu'elle réussit une attaque.

Forme éthérée (ensorceleur rang 5)



PI ONLY

Le bon plan (pour novices)

Y a-t-il un cartographe dans le donjon ?

Dans le nom du plus illustre des jeux de rôles, il y a des dragons mais aussi des donjons. Et qui donj' dit plan. C'était vrai aux tous débuts du JdR, qu'en est-il aujourd'hui ?

Une succession des salles, de portes, de monstres, de trésors, de couloirs... L'aventure quoi ! Mais comment se retrouver dans ce labyrinthe ? Comment font les joueurs ? Comment font les personnages ? Pourquoi ?

En tant que joueur, il faut tout d'abord s'interroger sur l'utilité d'une carte. En ai-je vraiment besoin ou bien n'est-ce qu'un gadget permettant de gratter quelques PX au MJ ? Dans le deuxième cas, à moins d'avoir la compétence « *faire pleurer dans les chaumières* », vous pouvez de suite abandonner l'idée d'une carte. Pour se décider à faire une carte ou un plan, il existe trois raisons principales.

- **S'orienter.** Selon les lieux que le groupe explore, il peut très vite devenir difficile de s'y orienter, en intérieur comme en extérieur. De savoir où se situe telle ou telle salle, tel ou tel site d'importance. Cet aspect est important dans la conception de votre plan. **Placez les points cardinaux**, les repères importants et marquants. **Recourir à une légende** n'est pas superflu. Cette légende pourra/devra être utilisée par la suite pour toutes vos cartes, alors soyez méthodique à ce niveau-là et réfléchissez bien à un ensemble de symboles. L'utilisation de symboles simples vous permettra également d'alléger la carte (voir plus loin) et de vous orienter plus facilement.

- **Faciliter la prise de notes.** Au cours d'une partie, le MJ fournit de nombreuses informations sur les salles,

les couloirs, les personnages rencontrés. Mais à moins de s'appeler Rainman, vous avez peu de chance de vous souvenir de tout. Passer son temps à questionner le MJ fait perdre un temps considérable. Un plan ou une carte est un post-it géant qui évite de prendre des tas de notes qui se perdent dans des pages et des pages de compte-rendu. Cet aspect est souvent négligé, bâclé. On dessine un plan, on prend les notes sur un coin de feuille ; notes qui, au bout de quelques séances, seront plus cabalistiques que significatives. Partez du principe que vous êtes un poisson rouge (on en connaît !) et que, après un tour dans ce beau donjon, vous aurez tout oublié (ça marche aussi après un tour dans les lupanars de la ville). **Prenez des notes compréhensibles.** Que celui qui n'a jamais été face à une de ses notes en se disant « *mince, je voulais dire quoi, là ?* » me jette la première pierre. **Évitez également de trop surcharger** le plan avec des informations inutiles. Toutefois, en les sélectionnant correctement, reporter les informations sur les plans vous permettra enfin **d'avoir une vue d'ensemble** des éléments et vous évitera parfois de passer à côté d'indices importants.

- **Devoir de mémoire.** Rien à voir avec le jeu en lui-même, mais plutôt avec l'aspect nostalgique. D'ici quelques années (dizaines d'années ?), ces plans seront les vecteurs de souvenirs riches en émotions. En le ressortant, vous pourrez partager ces souvenirs aussi





bien avec vos partenaires de jeu qu'avec d'autres rôlistes (ou vos enfants, même si, avec votre passion, peu de chance que vous en ayez). Vous pouvez aussi essayer de vous en servir pour raconter vos exploits à votre petit(e) ami(e) mais, si ce n'est pas un(e) rôliste, vous n'aurez certainement droit qu'à un regard moqueur...

Le support

Ca y est, vous vous êtes décidés, il faut faire un plan ! Il faut donc s'équiper en conséquence. Tout d'abord, gomme et crayon. Si c'est pour des plans que vous allez gommer régulièrement, choisissez un crayon qui se gomme correctement. Un plan devient vite dégueulasse...

Malgré les technologies actuelles, **le papier** reste de loin le plus pratique. Cela peut sembler idiot à dire, mais le papier doit être adapté. De manière générale et à moins que vous ayez des talents naturels de dessinateur, bannissez les feuilles blanches et préférez les « quadrillées ». N'utilisez pas non plus de grands carreaux (leurs dimensions sont variables et rarement carrées, ce qui est problématique si vous voulez reproduire précisément les distances). Si vous dessinez des zones extérieures, imprimez des feuilles à hexagones (récupérables sur internet) qui permettront de reproduire correctement les zones géographiques et les distances,

quelles que soient les directions. Si vous êtes en intérieur (ville, souterrains, donjons, etc.), utilisez les petits carreaux (la plupart des plans de MJ sont tracés avec des cases).

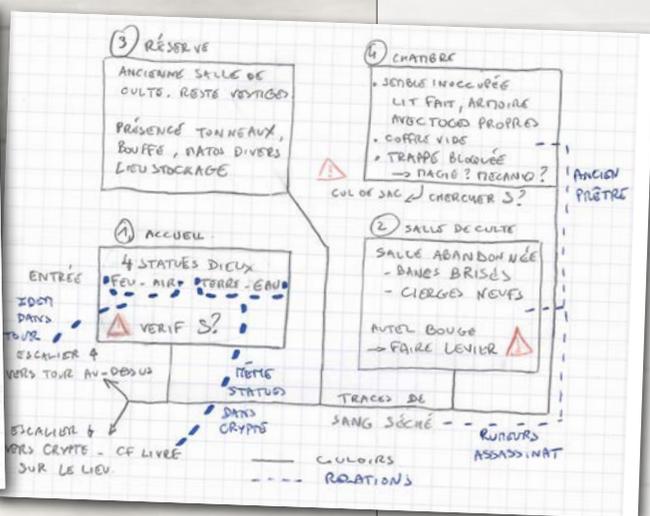
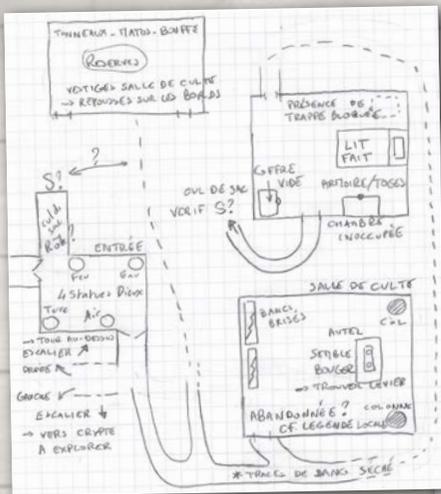
Les modernistes opteront pour la **tablette graphique** pour dessiner les plans directement avec des logiciels spécifiques (je ne parlerai que des gratuits). Le logiciel *The Gimp* (l'équivalent de *Photoshop*) fonctionne avec un système de calques, ce qui vous permet d'ajouter plusieurs types d'informations et de n'afficher que celles qui vous intéressent. D'autres logiciels sont faits pour tracer des plans : *dungeonmaker*, qui fonctionne en ligne, permet de tracer le plan au fur et à mesure (le MJ peut le faire lui-même, mais le logiciel ne gère pas les diagonales), ou des plus sophistiqués et qui servent plutôt en amont pour le MJ, comme *Pymapper*, ayant un « *fog-of-war* » si le MJ veut faire apparaître le plan au fur et à mesure, ou *Autorealms*, ayant l'avantage de permettre aussi la création de carte géographique (on vous en parlera dans le prochain numéro).

Les types de plan

Il existe plusieurs manières de dessiner sa carte, son plan. Cela va dépendre, d'une part, de vos talents de dessinateurs, mais d'autre part (et surtout) de comment le MJ →

Une troisième dimension ?

Inutile de vous précipiter sur *AutoCad*® pour votre plan, la 3D fait joli dans un livre, mais elle n'apportera pas grand-chose à votre plan, au contraire. Pour gérer les étages, vous avez plusieurs méthodes simples. En premier lieu, demandez au MJ si les étages se chevauchent ou s'ils sont bien séparés (si ce sont de vrais niveaux). S'ils sont séparés, une feuille par niveau, n'en parlons plus. Autrement, si vous travaillez avec un logiciel de dessin comme *The Gimp*, il vous suffit de dessiner sur un calque différent par étage. Si vous préférez la feuille de papier, vous pouvez faire le niveau 0 sur une feuille de papier classique et faire les autres niveaux sur du papier calque.



salle sur son tableau blanc qu'il effacera ensuite. Profitez de ce moment pour reproduire fidèlement vous aussi la salle, en n'omettant pas de l'annoter avec les indications qu'il vous donne.

Le plan réseau (le « nuage »)

C'est une variante du plan de zone. Il s'agit de représenter le donjon comme un organigramme et de reporter uniquement les lieux d'importances (aussi bien les salles, les PNJ ou les couloirs d'importances) en les reliant par traits correspondants aux divers types de liens comme, par exemple, les liens fonctionnels (qui fonctionne avec qui), les organisationnels (couloirs) ou encore les hiérarchiques (qui dépend de qui). Ce type de plan a non seulement l'avantage de vous fournir les informations nécessaires à l'orientation dans le lieu, mais il vous offre également une meilleure vision d'ensemble. Pour ce genre de plan, le format numérique est plus intéressant car il va permettre de déplacer les liens, d'en supprimer, de ne faire apparaître que ceux intéressants, etc. Dernière option, vous pouvez fonctionner avec de vrais calques (un calque par type de liens). Mais attention à ne pas perdre de vue que vous faites avant tout un plan.

Sérieusement, un PJ qui dessine en plein donj' ?

Alors évidemment, certains, en s'appuyant sur une stricte séparation entre le joueur et son personnage, rétorque-

ront qu'il est impensable qu'un PJ sorte son matériel d'écriture en crapahutant dans les donjons ou en galopant au travers des terres sauvages infestées de gobelins. Certes, Mais ce ne serait pas la seule chose impensable que les PJ font, non ? Nous pouvons imaginer que les personnages marquent régulièrement des pauses pour se reposer, et que le cartographe du groupe en profite pour répertorier les infos à ce moment-là. Car, de la même façon que nous n'avons pas la même force que nos personnages, nous n'avons pas leur mémoire non plus, et il n'est pas choquant d'imaginer qu'un PJ avec une intelligence très supérieure soit capable de reproduire fidèlement un plan, même plusieurs heures après la visite des lieux. Vous pouvez aussi imaginer que ce plan n'est pas un plan concret, mais une projection mentale du personnage ayant le plus en intelligence/sagesse/perception ou la caractéristique qui vous convient. Dans ce cas, les PJ ne se reportent pas au plan pour choisir où se rendre, mais demandent au cartographe. Cela peut d'ailleurs être une source de *roleplay* intéressante. Encore plus lorsque le cartographe est un brin manipulateur... « *Je vous assure que la salle au trésor se situe dans le coin Nord-Est... oui ? Le coin Nord-Est abrite la bibliothèque ? Non, je n'ai pas ça sur mon plan, c'est bien la salle au trésor* ». À une époque, la classe de cartographe était même proposée dans certains jeux...

Texte & plans Géraud G. Crapougnats
Didier Guiserix

Le plan de zone (à gauche) et le plan réseau (à droite).



UN PEU DE TECHNIQUE

L'Empire des sens

Gérer la Perception

Perception (n.f.) : Action de percevoir par les organes des sens.
Idée, compréhension plus ou moins nette de quelque-chose.

Si la dissociation du champ des compétences entre le personnage et le joueur est facile dans bien des cas, scores chiffrés à l'appui, le domaine de la perception et des sens, subjectif au possible, reste un aspect du jeu de rôle où joueurs et meneurs ont bien souvent du mal à éviter une confusion qui nuit parfois à la narration et à la mise en scène. Voici quelques pistes afin de gérer la perception de leur environnement par les personnages sans gêner pour autant l'interprétation par les joueurs.

Le réel et le perçu

Avant d'entrer plus en détail dans certains aspects pratiques, rappelons quelques principes de base. Le cerveau humain, en schématisant, est un simulateur très perfectionné. Lors de l'enfance – et notamment la petite enfance – l'humain développe une capacité à modéliser son environnement en fonction de stimuli mécaniques (toucher, ouïe, équilibre), chimiques (goût, odorat), électromagnétiques (vue) ou thermiques. Ce qui nous semble être la réalité n'est donc qu'une reproduction aussi fidèle que possible réalisée par notre cerveau. Dans certaines circonstances, la simulation peut être perturbée, voire « *trompée* ». Ces circonstances peuvent être exogènes (extérieures) – dans une faible luminosité, une ombre peut tout

à coup devenir menaçante – mais elles peuvent aussi être endogènes (intérieures) : soumis à une intense fatigue ou une intense dépression, un individu peut commencer à avoir des hallucinations visuelles ou auditives. Elles peuvent se manifester de manière le plus souvent temporaire, mais parfois aussi permanente (cécité totale ou partielle, traumatismes, folie, etc.).

En jeu de rôle, le tenant de la réalité est, bien souvent, le meneur de jeu : c'est lui qui sait pourquoi et comment les événements se déroulent. Il est aussi celui chargé de décrire l'environnement des personnages. Un piège apparaît alors tout naturellement : celui de décrire la réalité aux joueurs, en lieu et place de ce que perçoivent leurs personnages. Nous allons nous poser quelques questions principales dans cet article : comment distinguer le réel et le perçu via la narration ? Comment utiliser la technique pour aider au distinguo ? Comment séparer la perception des joueurs et des personnages ? Comment faire cohabiter la mise en scène et la gestion technique de la perception ?

Narration de l'illusion

Le piège le plus courant dans lequel tombe bien souvent un MJ débutant est de décrire *in extenso* une scène avant l'habituel : « *Que faites-vous ?* » adressé aux joueurs. Cette

Exemple d'illusion

SI VUOS AIRVREZ À LRIE CE
TTXEE, CE N'SET PAS PCARE
QUE VUOS ÊETS UN GNÉIE
MIAS SMNEEIPMT PRCAE
QUE VTORE CVAAREU EST
UNE MCHAINÉ ENTÉRÏANE
À TERIR DES CCLSONUOINS
SUR LA BSAE D'IMTON-
NFRAIOS PTARILELES.



description sera en plus bien souvent une description de la réalité. Or un humain perçoit très rarement la totalité de son environnement et c'est le devoir du MJ d'entretenir l'illusion. Une description trop exhaustive nuit plus souvent qu'autrement à l'immersion.

En terme de narration, cela signifie avant tout de limiter les descriptions à ce qui est évident. Pour adopter une métaphore cinématographique, le MJ ne devrait décrire que ce que voit la caméra (et pas toujours en plan large), en accordant la plus grande part à ce qui attire en premier lieu l'attention des personnages. Il ne s'agit pas forcément de chercher à tromper les joueurs à chaque scène, mais de se contenter d'un minimum d'information. C'est ensuite aux joueurs de choisir où se porte l'attention de leurs personnages, de questionner, d'éclairer les zones d'ombre éventuelles, de chercher à dresser un portrait de la

réalité, et non uniquement de l'illusion qui leur est proposée. Et c'est au moment de leur répondre qu'intervient le système et la technique.

Dissiper le rideau de fumée

À mesure des interactions avec les joueurs, le rôle du MJ devient alors de dissiper le « brouillard de guerre » qu'il a volontairement placé sur la scène. Ce faisant, il doit révéler de nouvelles informations aux joueurs. C'est cette recherche d'informations, puis leur utilisation, qui va bien souvent former la colonne vertébrale d'un scénario de jeu de rôle, même lorsqu'il ne s'agit pas d'un scénario d'enquête. Au préalable, le MJ doit se mettre dans la peau d'un scénariste et distinguer quatre types d'informations : →

Exemple d'illusion (bis)

La scène de la femme en rouge dans le film *Matrix* est une illustration évidente : l'attention du personnage principal est attirée par l'unique personnage coloré, une jolie femme en robe rouge. En tant que spectateur, le tour est évident, et chacun sourit de voir Neo échouer au test. Et pourtant, et pourtant... Combien parmi les spectateurs (et même les spectatrices) ont remarqué dans cette scène que tous les autres personnages étaient en double, car jumeaux ? Y compris lorsque, sur le même plan, les deux mêmes blondes passent de part et d'autre de Neo, ou deux marins vêtus à l'identique derrière lui ? En tant que MJ, vous ne voulez pas tromper seulement le personnage (Neo), mais aussi les joueurs (*les spectateurs*), comme les frères Wachowski l'ont fait dans cet exemple.

L'enquête, mais pas que...

Les scénarios d'investigation sont bien entendu les plus propices à de nombreux tests de Perception, mais les techniques et les concepts présentés ici sont valides dans d'autres contextes. Par exemple, dans un scénario de voyage et d'aventure, les éclaireurs du groupe cherchent un ancien col pour franchir une chaîne de montagnes. Le MJ demande (ou effectue lui-même – voir plus bas) des tests de Perception, avec en tête que :

- Les PJ trouveront de toute manière un passage (l'objectif du scénario n'est pas de savoir s'ils franchissent les montagnes ou non, mais de savoir comment).
- En cas de succès critique, l'un des guides trouvera des signes de piste indiquant un raccourci afin d'éviter de récents éboulis.
- En cas d'échec de tous les éclaireurs, le groupe prend la route d'un ancien col, abandonné depuis longtemps et impraticable.

- Les **informations indispensables**, sans lesquelles les PJ ne peuvent pas dénouer le scénario. Un test de Perception (ou de Trouver Objet Caché, Idée, Investigation... bref, toute notion équivalente dans votre jeu de prédilection) ne devrait jamais servir à autre chose que déterminer éventuellement, parmi les personnages, lequel trouve ce genre d'indice, ou à quelle vitesse, et non à déterminer s'il le trouve ! Aucun MJ digne de ce nom ne devrait faire reposer l'avancée de son scénario sur un jet de dés.

- Les « **facilitateurs** » qui, s'ils peuvent être ignorés sans gêner la progression de l'intrigue, peuvent accélérer considérablement sa résolution. Ce sont ces indices particuliers qui devraient faire l'objet de tests de Perception, et ils doivent être anticipés lors de la préparation du scénario, de la même manière que les indices essentiels ci-dessus.

- Les **informations annexes**, qui n'ont pas d'influence directe sur l'intrigue elle-même, mais peuvent donner de la profondeur au scénario ou servir de déclencheur pour des détours de l'histoire ou des rebonds entre scénarios. Là encore, un MJ ne devrait pas demander de test de Perception pour ce type d'information, mais devrait en garder à disposition pour épaissir ses descriptions.

- Les fausses pistes, volontairement laissées là pour ralentir ou détourner les PJ de leur objectif. Elles seront généralement obtenues lors de l'échec d'un test de Perception.

Au-delà de l'aspect de mise en scène reste alors un problème de taille. Si, dans la plupart des actions, un échec lors d'un test est apparent à la fois pour le joueur et le personnage (*le cambrioleur qui rate son crochetage est toujours devant une porte fermée*), le cas de la Perception est par-

ticulier car, pour que la mise en scène soit efficace, le joueur ne doit pas pouvoir distinguer les fausses pistes des vrais indices. Il doit assumer, comme son personnage, que ce qu'il perçoit est la vérité. C'est à ce niveau que quelques techniques peuvent aider le MJ dans sa mise en scène.

Laisser les dés décider...

La technique la plus souvent employée (et la plus simple) est de faire effectuer les tests de Perception « *derrière l'écran* ». Ainsi, les joueurs ne voient pas leurs résultats et ne peuvent pas savoir s'ils ont réussi ou échoué. Le joueur, comme son personnage, ne sait pas s'il n'a pas trouvé le passage secret ou s'il n'y en a tout simplement pas. Cependant, cette technique a quelques désavantages. Déjà, les joueurs devinent qu'une information est disponible et certains pourraient chercher à en abuser (*le syndrome des PJ qui tâtent chaque pierre des murs de la pièce pour trouver une porte secrète une fois que le MJ leur a demandé une test*). Ensuite, elle n'est pas forcément pratique à mettre en place, selon le nombre de joueurs, la taille de la table, la présence d'un écran, le type de dés à lancer, etc.

Une alternative à cette technique est, pour le MJ, de réaliser lui-même les tests de Perception des PJ. C'est une des solutions les plus rapides en termes de narration, puisque le MJ peut tout à fait réaliser ces tests tout en continuant sa description, et inclure à cette dernière le résultat. Cependant, certains joueurs pourraient être frustrés par ce type de solution (*certain tiennent à l'illusion du contrôle et d'autres adorent lancer les dés*).

Un compromis, pour ceux qui tiennent à laisser une part de hasard, peut être de faire tirer un certain nombre de tests de Perception

aux joueurs en début de séance. Le MJ les ordonne alors aléatoirement en les notant sur une fiche de papier. Ensuite, en cours de partie, lorsqu'un test est nécessaire, le MJ prend simplement (*au hasard ou dans un ordre qui l'arrange*) l'un des résultats et l'intègre à sa description. Il peut alors exercer un certain contrôle et choisir, par exemple, de privilégier des fausses pistes prévues à l'avance ou de laisser le hasard décider sans que les joueurs puissent assumer quoi que ce soit (*après tout, ce sont eux qui ont lancé les dés*).

...ou donner le pouvoir aux PJ

Il est toutefois légitime de se poser la question : est-ce que les tests de Perception aléatoires sont réellement nécessaires ? Ne pourrait-on pas remplacer ces tests par un système qui, sans être un partage de narration à proprement parler, laisse une certaine marge de manœuvre aux joueurs ?

Pour ce faire, il faut que le MJ désigne clairement aux joueurs certains points névralgiques du scénario (*scène de crime, de récolte d'informations ou de dialogue, nœud ou carrefour scénaristique, etc.*). Une fois exposé à une scène de ce type, chaque PJ peut invoquer l'utilisation d'une (et une seule) de ses compétences pour essayer de justifier ce qu'il recherche. Il n'effec-

tue pas de test, le seul fait de posséder la compétence suffit à obtenir une information. Selon les compétences utilisées, le MJ fournit alors une ou plusieurs informations pertinentes (qui peuvent être aussi des fausses pistes). En reprenant l'exemple du col de montagne, l'un des personnages utilise *Pistage* et découvre les signes de piste indiquant un raccourci, un deuxième utilise *Survie* et détermine que le raccourci évite une zone propice aux éboulis, un troisième *Géographie*, qui lui indique que des tribus orques occupent ces montagnes et qu'elles pourraient avoir brouillé volontairement les pistes, le quatrième utilise *Histoire*, apprenant ainsi que la route qui franchit les cols est plus loin à l'Est. Les joueurs doivent alors décider, sur la base de ces informations, la route qu'ils empruntent. Ils disposent des mêmes choix scénaristiques (la route normale, le raccourci, ou une ancienne route impraticable) mais ce sont leurs décisions et les compétences de leurs personnages qui ont mené à l'obtention des différents choix, plutôt qu'un jet de dés.

En conclusion, quelle que soit votre approche technique, la phase la plus importante reste la préparation des différents types d'indices ou d'informations, afin de ne pas frustrer les joueurs et, surtout, de ne pas mettre en péril le scénario.

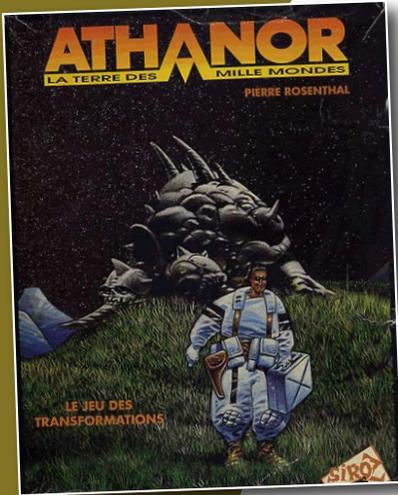
Thomas Robert
Crapougnats Didier Guiserix

“ Nos cinq sens imparfaits, donnés par la nature, de nos biens, de nos maux sont la seule mesure.

— VOLTAIRE ”

Gumshoe

C'est Robin D. Laws qui, parmi les premiers, formalise avec son système *Gumshoe / Détective* (décliné dans des jeux comme *Esoterroristes* ou *Cthulhu*) ce concept selon lequel, dans un scénario d'investigation, l'important n'est pas la découverte des indices, mais leur interprétation. Si je partage son analyse, ma conclusion est cependant différente : plus que de créer de nouveaux systèmes et de nouveaux jeux, cela implique surtout, selon moi, de revoir la manière d'écrire et de penser les scénarios. Tous les jeux, et plus particulièrement ceux avec un réel système de compétences, peuvent se prêter à ce type d'approche.



ARCHÉO-RÔLISME

ATHANOR

Mille mondes pour une Terre

1989, une idée trotte dans la tête de Pierre Rosenthal (un des piliers de Casus v1) depuis plusieurs années, idée directement inspirée de Philip K. Dick et de Star Trek. Alors, quand Siroz lui demande un jeu, ni une ni deux, c'est l'occasion de concrétiser tout ça.



Psis et loi Stone

Certains humains possèdent des pouvoirs psis (ils fonctionnent comme des aptitudes), que les mutations leur permettent de gagner, mais aussi de perdre. Ces pouvoirs se répartissent en trois domaines. Les pouvoirs de l'Intuition, qui sont principalement des pouvoirs de connaissance. Les pouvoirs de l'Action, qui permettent d'imposer la volonté du Psi à son environnement (comme les pouvoirs d'attaque ou de contrôle). Les pouvoirs de l'Altération ou Transformation, les plus complexes et puissants, qui permettent de comprendre et de modifier l'environnement. Toutefois, leur utilisation est peu recommandée en société car ils sont considérés comme potentiellement dangereux. Ainsi, la loi Stone impose que chaque Psi soit déclaré dans un registre. Tous les autres sont pourchassés et tués.

Athanor présente notre bonne vieille Terre en 2310. Et elle a bien changé. Deux cents ans plus tôt, alors que la guerre froide bat son plein et que la pollution nucléaire et industrielle a saturé l'atmosphère de composés nocifs, des chercheurs américains et russes jouent aux apprentis boulets sorciers. Le Mu-Tan et l'Adaptolium, deux virus hautement mutagènes viennent d'être créés. Comme les chercheurs sont tous un peu Pierre Richard, les virus finissent par s'échapper et ne tardent pas à se propager au monde entier, déclenchant la pire catastrophe de l'histoire. Et là, vous imaginez que la Terre est devenue un repère de X-men ? J'y reviendrai. Pour l'instant, ouvrons la boîte !

Système sur mesure

Mon jet de Dex réussi pour soulever délicatement le fin bout de carton, je commence par le livret du système. Des caractéristiques (les composantes principales, comme en stats ? Argh !) : Force, Réflexes, Dextérité, Constitution, Raisonnement, Stabilité mentale, Perception et Charisme. Classique. La spécificité vient de leur subdivision entre inné, acquis, et vie. Un PJ ayant plus d'inné que d'acquis en Force sera fort par nature en s'entraînant peu. À valeurs inverses, le PJ sera naturelle-

ment gringalet, mais se sera entraîné pour devenir costaud. Au-delà de l'intérêt pour la mécanique de jeu, ce processus est générateur de l'historique du PJ (comme dans *Simulacres*). Des caractéristiques découlent les bonus et les caractéristiques secondaires, comme celles donnant les pouvoirs psis.

Le personnage repose sur des compétences et des aptitudes. Ces dernières caractérisent les dispositions naturelles ou acquises par la pratique (comme le bricolage ou le combat). Les compétences ont été assimilées grâce à un enseignement (comme l'archéologie ou l'informatique). Des groupes de compétences et d'aptitudes permettent des synergies et simulent l'aspect généraliste des PJ. Ainsi, l'aptitude athlétisme regroupe la course, le saut et le lancer d'objets lourds. L'ensemble des résolutions se fait avec un D100 sous une valeur déterminée à partir d'une table unique croisant la caractéristique et la compétence/aptitude. Simple et efficace.

Quelques modernismes sont présents, comme la table d'interprétation de la réussite donnant un panel de réussite/échec en fonction de l'écart entre le jet de dés et le score visé. Le combat amène aussi des innovations, dont l'essoufflement : un combat peut se terminer car le PJ n'a plus la force de se

Repères chronologiques

1987

→ *GURPS*, le jeu pour jouer dans tous les univers possibles, sort en VO.

1988

→ Sortie cette année de la traduction de *Cyberpunk* et du jeu français *Multimondes*.

1989

→ *Athanos* sort la même année que la première édition de *In Nomine Satanis/Magna Veritas*.

1990

→ C'est l'année des jeux à multivers avec la sortie de *Torg* ou du méconnu *Rifts*.

battre et c'est un des rares jeux où la notion d'abandon est clairement énoncée. Mais, à trop vouloir « innover », le système devient lourd. Par exemple, le combat au contact se divise entre l'affrontement pour le combat avec armes (attaque/parade à tour de rôle), le duel quand attaques et ripostes s'entremêlent (arts martiaux, escrime...), et la lutte (pour immobiliser un adversaire). Chaque type de combat se règle différemment, rendant l'ensemble complexe quand les adversaires utilisent des techniques différentes. Et je ne vous parle pas de la résolution des dégâts !

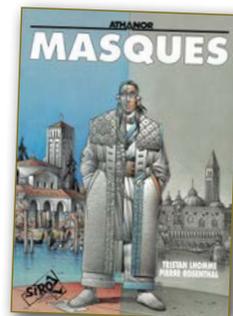
Tout se transforme

Pour comprendre le monde d'*Athanos*, il faut avant tout parler de mutations. C'est la pierre angulaire du jeu. Vous vous rappelez vos cours sur l'ADN, les gènes ? Vous avez au moins vu un épisode des Experts ? Vous savez donc ce qu'est l'ADN et une mutation ! Mais

dans *Athanos*, ce n'est pas exactement ça... Ici, la mutation ne caractérise pas seulement la mutation génétique, elle englobe tous les changements : de peau, d'habitudes alimentaires, de tempérament, etc. Ce parti-pris influe à tous les niveaux du jeu.

Car la terre des mille-mondes porte bien son nom. Suite à la libération des deux virus, le monde se mit à muter, très vite. D'abord les hommes, puis les animaux, les bactéries, les plantes... Ce fût l'Âge des Mutations. Chaque population s'adaptait à son milieu. Pire, dès qu'un individu changeait de milieu, il mutait rapidement pour s'adapter. En voulant voir mamie Paulette dans les alpages, Tony le Marseillais se transformait en bon montagnard en quelques jours, avec pieds de bouc pour les balades à flanc de montagne et terribles migraines par manque de pollution. Ce fut le chaos, et pas qu'à Marseille !

Heureusement, un scientifique créa un stabilisateur, l'Uni, substance capable



Mégacorpos et mondialisation

La Terre est porteuse de scénarios, en particulier par la présence de guildes puissantes se partageant le pouvoir. Les Compagnons de Janus est une sorte de clergé qui recherche les passages et les cristaux. L'Ares Protectiva protège les populations, en particulier dans les cytopoles. L'Inter-Continentale des Échanges est une sorte d'OMC, surtout avec ses travers. Équivalent des mégacorpos de *Shadowrun*, la Cosmotek gère tous les aspects scientifiques et technologiques et cherche à exploiter les ressources des micro-mondes. Enfin, la Telia Cognitiva est en charge des communications et de la diffusion des connaissances.

Bien que leurs relations soient peu décrites, il est facile d'imaginer nombre de scénarios tournant autour de leurs ambitions.

Le coin de l'antiquaire

Le jeu est peu courant, mais reste accessible. Comptez une trentaine d'euros pour la boîte de base, 15 € pour l'écran, et 15-20 € pour Masques. Si vous voulez découvrir *Athanor* par vous-même, tout le matériel paru est disponible en pdf gratuit sur www.reves-d-ailleurs.eu

de bloquer le virus et de sauver l'humanité. Mais pas la civilisation. La Terre est maintenant composée de milliers de micro-mondes où les facteurs écologiques et sociétaux sont assez stables pour permettre à une vie de s'organiser. Ces micro-mondes ont des tailles variables, du Groenland à un simple quartier, et ne sont parfois que des entités sociologiques, comme les Niteclubbers, micro-monde composés d'habitants de Manhattan, passant la nuit de clubs en clubs. À chaque aventure, les PJ vont s'adapter à ces micro-mondes, ce qui a son importance dans les scénarios. Pour éviter que son PJ ne change trop, il est impératif de garder un œil sur sa montre...

Chaque micro-monde est ainsi défini avec huit attributs desquels les PJ vont se rapprocher. Les mutations modifient les caractéristiques des PJ de manière parfois très importante. Le gros problème est que tout ça devient très vite lourd en jeu. Sauf à rester dans un micro-monde donné, les PJ vont sans cesse muter (perdant les bénéfices gagnés par les PX) et, surtout, passer leur temps à être handicapés par le processus de mutation. Finalement, le moteur du jeu, ce qui lui donne son essence, est aussi ce qui le rend le moins attrayant.

Le monde des micro-mondes

L'adéquation du PJ avec le micro-monde va déterminer une « classe » : Petit Maître, Maître, Grand Maître, et Maître des mutations. Celle-ci octroie des pouvoirs divers : prédire les variations climatiques, voir dans les autres univers, accélérer le processus de mutation, construire une porte de passage... À chaque porte correspond un univers parallèle unique et à chaque univers sa porte unique. Cet univers est le reflet à l'échelle cosmique du micro-monde où la porte se trouve. Ce processus va permettre des aventures dans tout type

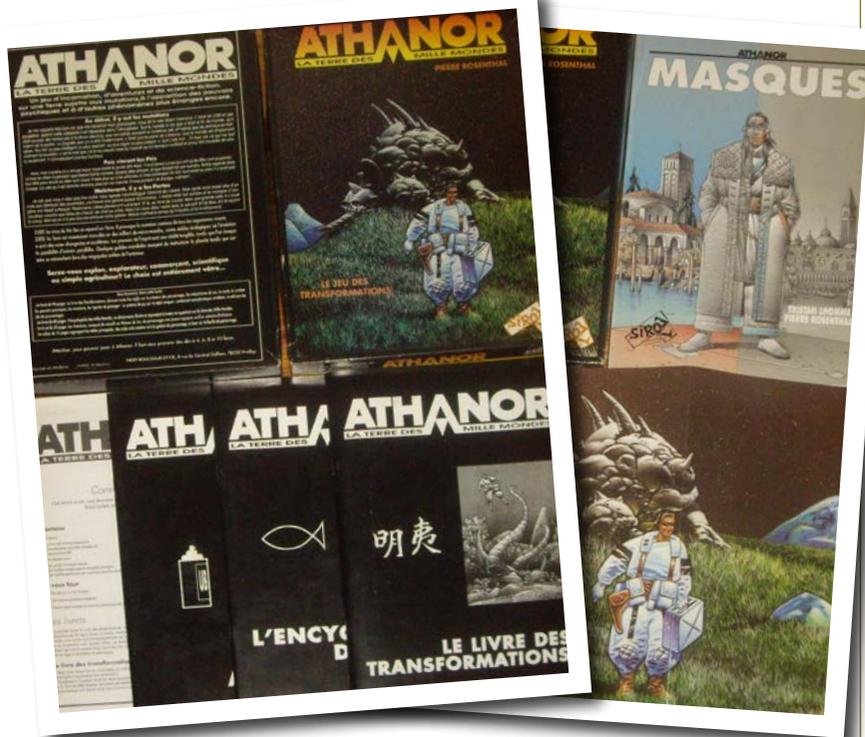
d'univers, un peu comme dans *MeGa*, le nombre de micro-mondes étant innombrable, le nombre d'univers aussi. C'est d'ailleurs la vraie finalité d'*Athanor* (voir l'interview).

La Terre est aussi un terrain de jeu prometteur que l'on découvre au travers d'une encyclopédie (i.e. avec des entrées alphabétiques). Agréable sur la forme, mais complexe sur le fond car l'encyclopédie mélange tout : cultures, points de règles, technologie, villes... Le monde reste abstrait et fuyant. Mais cela présente des avantages, la Terre des Mille-mondes est un vaste fourre-tout où le MJ peut se faire plaisir. Éléments amusant, des « tags » sont présents pour chaque mot. Très pratique en format numérique, mais dénué d'intérêt à l'époque (trop visionnaire, Pierre ?).

Une description précise de certains lieux, comme les cytopoles (mégapoles sous dômes où la diffusion d'Uni bloque les mutations et où l'on entretient la peur de l'extérieur), aurait certainement permis de mieux appréhender l'ensemble. Au travers des descriptions, on perçoit que les villes hors les cytopoles sont plutôt des petits villages faits de maisons basses, que la technologie est peu évoluée, a parfois régressé au stade moyenâgeux. Heureusement, le supplément *Masques* détaille un micro-monde, Venise, et son univers parallèle, La Sérénissime, immense ville tirée par des baleines.

Mais on joue comment dans les micro-mondes ?

S'il y a de quoi être emballé par le monde, les scénarios laissent plus sceptique. *Athanor* n'est pas un jeu pour débutant. Les scénarios demandent un vrai travail de préparation au MJ. Il doit être capable d'improvisations constantes. La totalité des scénarios



reposant principalement sur le *roleplay*, ils sont assez difficiles pour des joueurs débutants.

Dans les *Forges du Pacifique*, boîte de base, les PJ partent pour un voyage idyllique soudainement interrompu par un ouragan. Ils se réveillent désespérés sur une plage. Pour rejoindre la « civilisation », ils devront accepter d'aider les locaux à réparer leur totem, ce qui implique de nombreuses mutations. L'aventure les conduira à rencontrer un peuple aquatique qui demandera un service inattendu (mettre enceinte une des femmes-poissons), ainsi que Vulcan, un géant qui leur demandera de « tuer un dragon »...

Le supplément *Masques* décrit donc Venise, une ville qui vit du tourisme et de l'aquaculture, son histoire, ses guildes, son économie, son carnaval et ses masques ! Plusieurs pages détaillent les compagnons de Janus, élément manquant dans la boîte de base. Le supplément fournit surtout une campagne, *De boue et de lumière*, dont la première

partie à Venise consiste en une enquête pour démasquer un complot contre le « Maire ». Entre dettes de jeu, Compagnons de Janus et carnaval, les joueurs devront la jouer fine. Dans la deuxième partie, les PJ devront poursuivre le commanditaire dans l'univers parallèle.

Enfin, le livret de l'écran propose un scénario, *Les rêves de Merlin*, mêlant SF et légendes du Roi Arthur. Là encore, il s'agit essentiellement de *roleplay* et l'action est peu présente. La majeure partie du scénario se passe dans le micro-monde Brocéliande, en France. Seule une petite partie se déroule dans l'univers parallèle d'Avalon. Le scénario donne aussi des indications sur l'origine des univers parallèles et des passages.

Pour ceux qui veulent pousser plus loin le jeu, deux scénarios sont parus dans les *Casus Belli* n°51 (1989) et n°54 (1990). Vous trouverez également une description de l'Ares Protectiva dans les *Plasma* n°2 et 3.

Géraud « myvyrrian » G.

Le saviez-vous ?

Pour moi, *Masques* a représenté une étape importante.

- Le scénario *De boue et de lumière* a été mon premier projet hors magazines, et mon premier texte long (170 000 signes).
- Avant *Masques*, je me servais d'une machine à écrire. Pierre m'a prêté un ordinateur pour la durée de la rédaction. Ayant découvert le traitement de texte, je ne suis plus jamais revenu en arrière.

- À la sortie du supplément, j'ai découvert que Pierre m'avait gentiment manipulé. J'étais très demandeur de précisions sur les Compagnons de Janus, et Pierre n'avait pas été avare d'informations. D'informations orales. Distribuées au fil de plusieurs discussions. J'avais pris des notes et je m'étais bricolé ma synthèse pour les besoins du scénario... Et en lisant la préface, j'avais découvert que Pierre m'avait délibérément donné plusieurs versions légèrement différentes des Compagnons, pour me laisser l'occasion de me les approprier. La démarche m'a paru tordue sur le moment, mais en fait, elle était plutôt bien vue.

Tristan Lhomme

PIERRE ROSENTHAL

INTERVIEW DU PÈRE D'ATHANOR

« Athanor vient d'une frustration par rapport à Star Trek. »

Il est un des grands anciens de la Rédaction de Casus première époque. Il est aussi, entre autres, le créateur d'Athanor. On prolonge notre archéo-rôlisme avec le créateur.



Casus Belli : Bonjour Pierre, peux-tu te présenter en quelques mots et nous raconter ton arrivée dans le JdR ?

Pierre Rosenthal : Je me suis toujours intéressé à la SF et j'ai découvert le JdR avec un article dans *Métal Hurlant* sur *De-D*. Je suis arrivé à *Casus Belli* car je voulais faire publier un scénario qu'un ami qui faisait de la bande-dessinée pourrait illustrer. C'était également pour aider Didier Guiserix. Dans les créations ludiques, j'ai fait *Simulacres*, un jeu pour faire découvrir le JdR de façon simple et *Athanor*, une commande d'un éditeur [ndlr : *Siroz*] qui m'avait dit « fais un jeu qui te fait plaisir ». J'avais envie de développer un jeu sur un univers qui me faisait envie, plutôt que sur un système.

CB : Alors justement, d'où vient Athanor ?

PR : De mon passé de lecteur et de critique de SF. J'étais particulièrement intéressé par Philip K. Dick et son roman *Ubik*, où il y avait pas mal de pouvoirs psis. Mais *Athanor* vient surtout d'une frustration par rapport à *Star Trek*, où les héros vont de planète en planète, chaque destination représentant un écosystème entier. Je suis parti à l'opposé de ça, en restant sur Terre, avec chaque petite région donnant accès à un micro-univers. Par exemple, la forêt de Brocéliande ouvre sur un univers entièrement basé sur la forêt de Brocéliande. Au final, c'est l'équivalent d'une série de *Space Opera* où à chaque épisode on découvre une nouvelle planète, une nouvelle civilisation... Mais ici on fait l'inverse, on part d'une civilisation ou d'un écosystème et on va se retrouver dans un univers.

CB : Il pourrait y avoir de la magie dans Athanor ?

PR : Oui, tout à fait. Par exemple, à Karnac, il y a les pierres levées qui mènent dans un monde où vit Merlin, celui-ci pratiquant la magie. Mais dans ce cas, la magie se joue comme des pouvoirs psis. La SF est souvent de la *fantasy* travestie sous une vision pseudo-réaliste. Dans *Athanor*, les pouvoirs psis ne cherchent pas à être réalistes, mais juste funs et équilibrés.

CB : On lit souvent que tu as été inspiré par Rêve de dragon, notamment avec la table unique de résolution. Est-ce vrai ?

PR : Quelque part oui, et pas du tout. J'étais parti sur un système de résolution avec une table unique. Je cherchais une solution, sans succès. J'ai montré mes premières esquisses à Marc Laperlier [Ndlr : éditeur de la *NEF*, ayant publié *Rêve de Dragon 1*] qui m'a dit qu'ils travaillaient sur un système de résolution très proche de ce que je voulais faire. En voyant leur table, je me suis dit que c'était exactement ce que je voulais faire. Il m'a proposé de m'en servir ou du moins de m'en inspirer pour *Athanor*. La progression me gênait un peu, je l'ai donc modifiée, mais j'ai gardé la table. J'ai demandé l'autorisation à Denis Gerfaud, évidemment ! Sur le reste par contre, sur l'univers, je ne m'en suis pas du tout inspiré. C'est peut-être l'époque qui veut ça. L'inspiration de base est vraiment *Star Trek* avec la question : « quand les passagers du vaisseau se transportent dans une ville sur une planète, pourquoi la ville est-elle la planète en entier ? » Je me suis dit que ça marchait si l'univers est basé sur un lieu qui est la ville de départ.

CB : Pour toi, est-il plus intéressant de jouer sur Terre ou dans un de ces micro-mondes ?

PR : Dans les micro-mondes. J'ai toujours eu en tête de créer un jeu qui permettrait de pouvoir passer d'un meneur de jeu à un autre meneur de jeu. Par exemple, un des joueurs aimerait jouer dans l'univers de *New-York 1997*. Il suffirait alors d'aller dans un des quartiers hyper-violents de Détroit qui s'ouvrirait sur un micro-monde à la *New-York 1997*. Dans ce cas précis, ce ne serait plus le MJ de la partie qui y ferait jouer, mais le joueur ayant eu envie de faire découvrir cet univers.

CB : Mais les passages vers les micro-mondes sont très peu connus...

PR : Les hommes ont peur de sortir de leur cocon, ce qui rend les passages peu connus. Il faut remettre le jeu dans le contexte du début des années SIDA. C'était un peu une espèce de métaphore avec cette peur de s'aventurer, d'essayer des choses, sur le fait que la mutation ne soit pas forcément une mauvaise chose et qu'il faut se laisser embrasser par le changement, se laisser emporter quelque part. Le fun est tout de même d'aller jouer dans les micro-mondes. Le problème principal, dont je me suis rendu compte trop tard, est que le passage dans ces micro-mondes est beaucoup trop long, trop lourd, trop dur en termes de mécaniques de jeu et pas assez testé. Ça brise la fluidité du jeu, le « *on y va, on y est* ». C'est un échec du jeu, clairement.

CB : Chaque fois qu'on mute, on remet les cartes à zéro, ce qui peut être très frustrant.

PR : Nous pourrions faire le parallèle avec *Rahan*. Il va chaque fois dans une tribu différente qui a des pouvoirs différents. Mais lui, il n'évolue jamais, sauf que sa sagesse évolue toujours. Ce qui est donc intéressant est la progression du joueur, et non celle du personnage. Au fond, perdre ses composantes dans un monde n'est pas grave puisque l'on va les retrouver ensuite dans un autre monde, différemment.

CB : Mais quel est intérêt de l'expérience, de la progression des personnages puisque tout bouge à chaque aventure ?

PR : C'est un des problèmes du manque de playtest du jeu. En effet, c'est quelque

chose que j'aurais fait différemment. Notamment pour rendre le jeu pérenne.

CB : D'après toi, pourquoi le jeu n'a-t-il pas marché ?

PR : C'était un jeu complexe. On était à une période de bascule entre les jeux complexes et les jeux simples. Il était juste un peu trop de l'autre côté. Sans parler de cette complexité de passage d'un micro-monde à un autre. Un jeu marche aussi lorsqu'il y a une gamme derrière, du suivi avec des suppléments et des scénarios. Sauf que les ventes n'ont pas permis de faire ce suivi. Nous n'avons fait qu'un seul supplément, avec Tristan L'homme, et qui s'est moyennement vendu.

CB : Si tu devais refaire *Athanon* aujourd'hui, chercherais-tu à coller aux avancées scientifiques depuis l'époque ?

PR : À l'époque, je cherchais à coller avec ce que je savais, je faisais beaucoup de recherches quand j'écrivais un jeu. Ce qui m'intéresserait le plus est de savoir ce qui ferait que le jeu est intéressant à jouer. Je ne chercherais pas forcément à coller à la réalité, mais à faire en sorte que ce ne soit pas faux. Ce qui ne veut pas dire pour autant que ça serait vrai.

CB : Pour conclure et pour la petite anecdote, un gros défaut d'*Athanon* était sa boîte. La légende urbaine dit que le container des boîtes en carton plus épais serait tombé à l'eau durant le transport depuis l'Asie et que l'éditeur se serait rabattu sur ce carton. Mythe ou réalité ?

PR : Il faudrait demander aux anciens dirigeants de *Siroz*. Ce dont je me souviens, c'est qu'il y avait un contrat avec la Chine qui précisait le grammage. Sauf qu'il existe une différence entre grammage pelliculé et grammage renforcé qui lui donne la rigidité. Il y a peut-être eu un problème d'interprétation de grammage entre la Chine et la France. Ou bien autre chose. Au final, ce n'est pas important, mais on s'est retrouvé avec une boîte qui n'était pas celle qui était prévue, une boîte du même acabit que celles de *Stormbringer* ou de *l'Appel de Cthulhu*.

Propos recueillis par Géraud G.
au FIJ à Cannes

“ Il faut remettre le jeu dans le contexte du début des années SIDA. ”



CROWDFUNDING & JDR

Révolution ou effet pervers ?

Malgré la petite érosion du nombre de projets de jeux de rôles proposés en souscription depuis 2012, le succès incroyable de certaines campagnes de financement ont fait naître des débats un peu partout sur les avantages et inconvénients de ce système.

On observe depuis 2011 non pas un élargissement du phénomène de souscription, mais une intensification autour de quelques projets au succès plus marqué qu'auparavant. Surtout avec les deux principaux projets en cours : la nouvelle édition de *INS/MV* chez Raise Dead et ses 141 853 € et surtout la 7^e édition de *L'Appel de Cthulhu* chez Sans-Détour qui a d'ores et déjà battu tous les records en ayant levé 403 144 €. Les chiffres moyens de 2015 en seront fortement marqués !

Année	Nbr. de projets	Somme moyenne levée par projet
2011	2	1 367
2012	19	6 855
2013	17	29 701
2014	12	17 919

Nous avons tenté d'effectuer un recensement des différents projets sur la toile et avons dénombré 50 projets financés depuis le lancement de *Don't rest your head* en septembre 2011 (par Les Ecuries d'Augias). 86 % de ces projets ont été financés sur la plateforme *Ulule*, 10 % sur

la plateforme de l'éditeur *Black Book*, 2 % sur un site dédié (*Shaan Renaissance*) et enfin un dernier projet (2 %) via la petite plateforme. Précisons que tous ces projets se font sauf erreur : il est possible que certains projets aient été oubliés, auquel cas veuillez nous excuser et n'hésitez pas à nous le signaler !

Parmi ces 50 projets, on trouve de tout : des financements de livres de base originaux, des traductions, des projets de suppléments, des écrans, etc. Six projets relèvent de l'auto-édition, mais la grande

Maison	Projets	%
500 nuances de geek	4	8 %
Agate RPG	3	6 %
Auto-édition	6	12 %
Black Book Éditions	5	10 %
Écuries d'Augias	2	4 %
Éditions Ageektion	1	2 %
Éditions Icare	6	12 %
Footbridge	1	2 %
JDR Éditions	5	10 %
Lapin Marteau	1	2 %
Ludopathes	10	20 %
Megara	1	2 %
OLIZ	1	2 %
Origames	1	2 %
Orygins	1	2 %
Scriptarium	2	4 %

Ci-dessous, le crowdfunding de tous les records : *L'Appel de Cthulhu v7*



majorité ont été portés par 15 maisons d'édition différentes. En moyenne chacune a touché un peu plus de 17 000 € par projet avec environ 180 donateurs. En réalité la fourchette est large : *Pavillon noir 2^e édition* (Black Book) a levé 157 000 € en 2013 avec 874 donateurs alors que par exemple un des précurseurs, *Lacuna*, n'avait levé que 1 159 € grâce à ses 59 donateurs. On observe mieux cette disparité des cas en étudiant non pas la moyenne, mais la médiane, qui se situe à 6 500 € pour 115 donateurs.

Les maisons d'édition de JdR les plus actives sur les plateformes de crowdfunding en nombre de projets ont été Ludopathes (10 projets financés), Icare (6 projets) puis Black Book (5 projets).

Les avantages du crowdfunding pour les maisons d'édition

Ils sont évidents : de la trésorerie immédiate pour financer leur projet, et donc payer les à-valoir des auteurs, les cachets des illustrateurs et traducteurs, les factures des imprimeurs, diffuseurs, etc. Les risques financiers sont donc beaucoup plus limités sur un projet d'édition en financement participatif, en tout cas si le porteur a bien fait ses calculs en amont.

A noter : les éditeurs qui ont développé leur propre plateforme financière (*Black Book* et *Origames*) ont pu bénéficier immédiatement des sommes versées, alors que ceux qui passent par un opérateur tiers comme *Ulule* doivent attendre que le projet soit terminé pour cela.

Si la somme souscrite permet de financer l'ensemble de la production du projet (ce qui n'est pas forcément le cas pour les petites souscriptions), cela change potentiellement le rôle de l'éditeur, car il devient en fait un agent éditorial, chargé de la bonne gestion du projet (au sens de l'*editor* anglo-saxon : relations auteur, relecture, corrections, maquette, composition, communication, etc.), mais plus

Récapitulatif des gains de chaque maison d'édition :

Maison d'édition	Sommes levées	Somme moyenne levée par projet
Black Book Éditions	367 322 €	73 464 €
Agate RPG	131 398 €	43 799 €
Ludopathes	108 702 €	10 870 €
JDR Éditions	67 209 €	13 442 €
Éditions Icare	46 214 €	7 702 €
Origames	30 604 €	30 604 €
Footbridge	23 108 €	23 108 €
Scriptarium	19 348 €	9 674 €
500 nuances de geek	16 365 €	4 091 €
Lapin Marteau	12 626 €	12 626 €
Auto-édition	12 082 €	2 014 €
Éditions Ageektion	6 587 €	6 587 €
Orygins	4 527 €	4 527 €
Écuries d'Augias	5 568 €	2 784 €
OLIZ	1 919 €	1 919 €
Megara	1 617 €	1 617 €

du tout responsable d'un éventuel risque financier (au sens du *publisher* anglo-saxon : celui qui détecte le projet et le finance car il y voit du potentiel).

Ce qui pose question dans la démarche de financement participatif, c'est quand elle est utilisée par des structures professionnelles (pour les particuliers auto-édités, c'est bien entendu différent). Le phénomène devient alors davantage le moyen de créer un buzz avant même la sortie (une technique marketing désormais classique grâce au web 2.0), tout en levant des sommes d'argent parfois considérables, en affaiblissant considérablement le pari économique que constitue traditionnellement un projet éditorial.



Le crowdfunding pour les éditeurs : le beurre et l'argent du beurre ?

L'éditeur qui arrive à financer tout ou partie de son projet grâce à la souscription, même quand il livre ses donateurs à temps, en profitera ensuite en continuant d'exploiter le titre en boutiques spécialisées ou bien en VPC sur son site web. Certains pensent que tout excédent devrait être reversé presque exclusivement aux auteurs et illustrateurs du projet et se permettent de le rappeler : si traditionnellement les profits vont à l'éditeur (ici le *publisher*), c'est uniquement parce que celui-ci est sensé avoir pris un risque financier en amont. Mais s'il n'a en fait eu qu'à faire office d'agent éditorial, il n'y a aucune raison qu'il bénéficie d'une « rente » ; ou plutôt il devrait logiquement redistribuer cette éventuelle rente aux différents donateurs... C'est ce qui se passe dans les financements où les *pledgers* deviennent actionnaires d'une société qui se crée. En JdR, cela s'apparente en fait plus à une précommande.

Rassurez-vous, il n'y a pas énormément de projets dans les 50 traités ici qui aient généré de grosses sommes d'argent ! Mais c'est tout de même une question à se poser. Surtout quand on voit un éditeur installé (Sans-Détour, qui a presque quadruplé son chiffre d'affaire entre 2009 et 2013) lancer une souscription pour une locomotive historique de l'industrie du JdR (*L'Appel de Cthulhu*) et réussir à lever 400 000 € ainsi (cela correspond à leur CA total de 2013 qui était de 422 500 € !)... Ce cas-là pose fait question, car le financement participatif a été vendu pour permettre la création et non pour faciliter la production d'un des rares ouvrages sur le marché qui aurait été de toute façon rentable.

Dans ce cas précis, la souscription prend plutôt la forme d'une prévente alléchante, le premier palier (10 000 €)

étant très bas par rapport aux sommes effectivement levées. L'enjeu ne devient plus la sortie ou non du produit (qui était quasiment assurée à l'avance étant donné l'historique enviable de la gamme proposée), mais une sorte de vente aux enchères sur les goodies et paliers qui seront débloqués par la non-limitation des souscriptions.

En clair : si la souscription se clôturait une fois la somme demandée atteinte, il s'agirait réellement de permettre la création (sous la forme d'une *raçon*) ; mais le système utilisé (inventé et développé par les plateformes comme *Kickstarter* puis *Ulule*) qui n'a pas de plafond de souscription permet non seulement de maximiser les gains du

La chaîne du livre modifiée

Un risque lié au développement du crowdfunding existe pour le réseau de boutiques physiques : les éditeurs développant un lien direct avec les consommateurs, cela enlève potentiellement du chiffre d'affaires aux détaillants. De même, le distributeur n'a plus forcément de rôle dans la chaîne pour les ventes directes réalisées ainsi.

Ce phénomène existait déjà pour les éditeurs disposant de sites de VPC ; ce lien direct permet de maximiser la marge unitaire des éditeurs, qui n'ont plus à régler pour la logistique que le frais de port.

A noter : certaines souscriptions prévoient des packs réservés aux boutiques, qui peuvent donc elles aussi bénéficier d'avantages contre de la trésorerie sonnante et rébuchante.

Dans tous les cas ce problème d'exclusivité ou non de la diffusion des ouvrages regarde surtout les contrats signés entre éditeurs et distributeurs ; le phénomène de la souscription ne crée pas le problème, il peut simplement l'amplifier.

CB

2^{ème} avis

« Pascal Julie semble penser - à tort selon nous - qu'un financement participatif ne constitue pas un travail d'éditeur. Hors, il nous semble que c'est un énorme travail d'éditeur ! Outre la gestion de la campagne, qui, pour être un succès, nécessite un travail de communication, d'imagination, de graphisme intense pendant toute la durée du financement (et de longues semaines auparavant pour tout préparer), aucun auteur de qualité ne peut se passer d'un éditeur pour obtenir un résultat de qualité professionnelle.

L'éditeur n'est pas seulement un investisseur - ce serait un bien fausse image de notre métier ! - mais bien quelqu'un qui produit (et donc travaille sur le contenu) et vend des jeux (vendre un jeu constitue un travail ardu... sinon, nombre d'auteurs se passeraient des services d'une maison d'édition !). »

Damien C. pour
Black Book Editions

porteur du projet (et donc de la plateforme) mais surtout transforme fondamentalement l'objet de la souscription, en tout cas pour les projets de grande envergure (de plusieurs dizaines de milliers d'euros). Bien entendu, pour les maisons d'éditions qui maîtrisent réellement leurs coûts, puisque les pièges de ce type de financement sont nombreux et expliquent par ailleurs bon nombre de retards (voir plus loin).

Les inconvénients potentiels pour les rôlistes

Ils sont aussi évidents que les avantages pour les éditeurs : le généreux donateur devra attendre la sortie malgré son paiement immédiat, et surtout faire confiance au porteur du projet pour le mener à bien. Un cas extrême est l'abandon pur et simple, comme pour *Sokara*, le projet porté par *Megara entertainment* qui avait levé 1 617 € en mai 2012, mais avait dû finalement renoncer à la sortie intégrale du projet (certains paliers de souscription ayant été néanmoins honorés).

Les sommes en jeu sont parfois importantes et si en moyenne chaque donateur injecte environ 100 € dans une souscription JdR, cela peut monter jusqu'à 170 € pour *Shaan Renaissance*, 180 € pour *Pavillon noir 2^e édition* et même 240 € pour les six suppléments de *Polaris* (Black Book).

Souvent, les problèmes autour des souscriptions surviennent sous forme de délais parfois très importants dans la livraison des contreparties promises aux donateurs. Si la durée moyenne entre la fin de la souscription et la livraison aux participants est d'environ 7 à 8 mois, là aussi les cas peuvent être très différents : *Within des Écuries d'Augias* aura fait attendre presque 3 ans ses fans, tandis que *Subabyss* des *Ludopathes* par exemple avait pu être livré au bout de deux mois environ.

Maison	Délai moyen par projets (en jours)
Écuries d'Augias	837
Footbridge	821
Éditions Ageektion	638
Agate RPG	594
Lapin Marteau	457
500 nuances de geek	320
Black Book Éditions	290
Auto-édition	274
JDR Éditions	224
Origames	214
Ludopathes	207
Scriptarium	198
Éditions Icare	189
Orygins	181
OLIZ	120

Nous ne retenons dans le tableau ci-dessus que les délais pour les projets effectivement déjà livrés : notons que beaucoup de projets financés ne sont pas encore dans ce cas, et certains même en souffrance depuis longtemps. Sur 50 projets, un a été annulé, et 13 sont encore en attente de livraison. Sur ces treize cas, deux souscriptions ont pourtant été achevées en 2012, quatre en 2013, le reste en 2014 et 2015 et donc encore possiblement dans les délais moyens de livraison.

Remarque : le délai noté ci-dessus correspond à la différence entre la date de fin de souscription et la livraison des contreparties. Il ne s'agit donc pas nécessairement de retards de livraison, puisque souvent la date de livraison annoncée par l'éditeur lors de la souscription a pu être honorée.

Souhaitons aux souscripteurs de *L'Appel de Cthulhu* et de *INS/MV* de ne pas avoir à attendre aussi longtemps.

Pascal Julie (le-thiase.fr)

Le principal risque du crowdfunding : la confiance

Six projets pourtant financés en 2012-2013 sont actuellement toujours en souffrance ; ils concernent deux éditeurs :

- *Black Book Éditions*, pour *Pavillon noir* 2^e édition et les suppléments (écran et campagne) pour *Deadlands Reloaded*, avec respectivement des délais d'un an et demi et d'un an et trois mois (pourtant, les donateurs avaient déboursé en moyenne respectivement 180 et 190 euros !)

- *Ludopathes* pour *Antika* (2 ans et demi d'attente pour les derniers souscripteurs qui doivent recevoir leur ouvrage en ce moment), un supplément pour *Shade* (2 ans et 3 mois), un supplément pour *Aventures du monde intérieur* (2 ans) et, enfin, l'écran pour *Subabyss* (1 an et 9 mois).

SAMUEL TARAPACKI

« Cette mobilisation nous a vraiment stupéfait »

403 144 € récoltés par le crowdfunding pour la septième édition de L'Appel de Cthulhu en français ! Un succès incroyable pour le milieu du JdR français. Samuel Tarapacki, des éditions Sans-Détour, revient avec nous sur cette campagne historique. La bonne surprise, mais également les éléments qui ont pu faire grincer des dents : pas d'édition couleur et court-circuitage des boutiques.

“ L'édition Prestige sera disponible en boutique avec tous les cadeaux débloqués par les souscripteurs, hormis les livres. ”



Samuel Tarapacki's Digest

Samuel, 51 ans, est un des co-fondateurs de *Sans-Détour*. Joueur de la première heure, grand fan de Cthulhu et amateur des jeux d'aventure des années 30-50, il a longtemps été un homme de convention et s'est lancé assez tard dans l'édition de JdR. Il est aujourd'hui responsable de la communication chez *Sans-Détour*.

Casus Belli : Le succès du crowdfunding Cthulhu a été fantastique. A-t-il dépassé vos attentes ?

Samuel Tarapacki : La première grande surprise a été le niveau des souscriptions de la première journée, qui nous a rassuré quant à la mobilisation de la communauté des joueurs de *L'Appel de Cthulhu*. Cette première étape représentait pour nous un très bon indicateur, mais nous avons préféré rester prudents dans nos projections. Nous avons donc accompagné le mouvement en suivant le rythme des souscripteurs, en répondant, autant que possible, à leurs souhaits et en proposant régulièrement des nouveautés. Le Directeur Général de Ulule nous avait prévenu que les souscriptions revenaient généralement en force dans les derniers jours d'une campagne, aussi nous sommes-nous préparés à cette dernière échéance en proposant un palier ultime comme objectif final.

CB : Comment, au quotidien, se gère l'animation et la gestion d'une locomotive qui s'emballe à ce point ?

ST : Il est nécessaire de détacher au moins une personne à temps plein pour encadrer toute la période de la campagne. C'est Christian Grussi, le Directeur Artistique des éditions *Sans-Détour*, qui était chargé de cette animation. C'est un travail qui nécessite une grande attention et une présence permanente, du matin jusqu'à tard le soir, car les collectionneurs et joueurs semblent avoir des habitudes nocturnes... Et même les week-ends. Il faut pouvoir répondre à toute sollicitation

et être en particulier très attentif quand un palier est débloqué, car les connectés veulent des mises à jour immédiates et découvrir rapidement les paliers suivants.

CB : Comment avez-vous choisi l'orientation à donner à la campagne ? Choix des goodies, des paliers ?

ST : Les grandes étapes de cette souscription étaient cadencées par les paliers dégageant des ouvrages gratuits, c'est-à-dire ce qui fait avant tout la réputation de *Sans-Détour* : les livres de jeu ! Mais, surtout, chaque jour, l'animateur faisait remonter les souhaits et commentaires généraux des souscripteurs afin que l'équipe puisse finaliser de nouveaux paliers et *add-on*. Il est essentiel d'écouter la communauté et d'ajuster les propositions de paliers en fonction des tendances générales qui se dégagent des forums.

CB : Quel est le chiffre qui vous paraît le plus hallucinant de toute la campagne ?

ST : Il y a eu plus de 18000 commentaires durant le mois de la campagne et ce chiffre a continué de grossir dans les semaines suivant la clôture. C'est extraordinaire et unique de voir toute la communauté des joueurs de *L'Appel de Cthulhu* partager ainsi sa passion autour d'un même événement. Cette mobilisation nous a vraiment stupéfait.

CB : C'est quoi cette histoire de tortue ! ?

ST : Durant la même période, le *World Wide Fund* faisait une collecte de fonds pour développer un programme de



préservation des tortues du Pacifique. Nous avons décidé de soutenir cette initiative en offrant une lithographie originale de Loïc Muzy dans un *add-on* dédié et en reversant la moitié des fonds collectés à cette association, soit un peu plus de 1500 €. Nous avons été ravis de voir les joueurs nous suivre dans cette idée novatrice de financements croisés. Espérons que d'autres projets pourront ainsi s'épauler.

CB : Est-ce que le ticket d'entrée pour avoir accès aux cadeaux débloqués n'était pas élevé ? Qui sont les clients de ce genre de campagne ?

ST : Les souscripteurs d'une édition Prestige à 159 € vont recevoir près de 300 € de livres et de cadeaux. Il faut croire que le bon sens l'emporte. Les clients de cette aventure sont surtout des joueurs et collectionneurs qui nous suivent depuis longtemps. Ils reconnaissent la qualité des suppléments des éditions *Sans-Détour* et la rigueur avec laquelle nous assurons le suivi de nos projets. Ce n'est pas qu'une histoire d'argent, c'est également de la confiance.

CB : Devant le succès de la campagne, pourquoi ne pas avoir proposé une édition tout couleur ?

ST : Dès le début de la campagne, nous avons indiqué que les ouvrages seraient en noir et blanc avec un livret couleur et qu'ils seraient livrés cet été. Il faut sa-

voir que les éditions *Sans-Détour* n'ont pas attendu la fin de la campagne pour commencer à développer la V7 (pour rappel, il suffisait d'atteindre le palier à 10 000 € pour valider le projet, preuve qu'il ne dépendait pas du résultat de la campagne). Revenir sur notre choix d'origine aurait demandé une longue étape de remise en couleur des illustrations et de nos maquettes, avec le risque de ne pas tenir nos délais déjà très serrés.

CB : 400 000 €, c'est à peine moins que le CA de *Sans Détour* sur 2013. Qu'est-ce que cela implique pour la société ? Quelles perspectives désormais pour *Sans-Détour* ?

ST : L'année comptable de *Sans-Détour* n'est pas achevée et ses comptes ne sont donc pas encore publiés. Sachez cependant que les équipes de *Sans-Détour* ont travaillé plus de six mois à la préparation de cet événement et qu'il reste encore de longs mois de travail avant la sortie. Ces sommes vont permettre de travailler avec plus de sérénité et d'envisager de nouveaux projets, en particulier autour de nouvelles licences de jeu de rôle pour lesquelles nous sommes en discussion.

CB : Certaines critiques se sont élevées pour dire que *Sans-Détour* a détourné l'esprit de financement participatif en finançant ainsi un livre de base →





“ C’est extraordinaire et unique de voir toute la communauté des joueurs de *L’Appel de Cthulhu* partager ainsi sa passion autour d’un même événement. ”



► **d'une des locomotives historiques du JdR. Que le projet ne comportait aucun risque. Pourquoi, alors ?**

ST : Il ne s'agit pas de financer un livre de base, qui aurait vu le jour sans cela, mais principalement d'élaborer avec les fans une édition prestigieuse de la septième édition de *L'Appel de Cthulhu* que nous n'aurions pas pu faire sans cela. Tous les souscripteurs ont ainsi la possibilité d'avoir leur nom dans *Le Manuel du Gardien* et *Le Manuel de l'Investigateur*. Nous offrons également trois livres : *Le Malleus Monstrorum*, *les Aventures Effroyables* et *l'Art Book de Sans-Détour*, qui est une exclusivité Ulule. Nous voulions associer le plus grand nombre à cette grande aventure en proposant de nombreux cadeaux. Seul le financement participatif permet cela. Quant à savoir si le projet ne comportait aucun risque, rappelons simplement que de nombreux homologues ne croyaient même pas à la pertinence de rééditer *L'Appel de Cthulhu* lorsque *Sans-Détour* a entrepris de faire revivre cette magnifique licence. De nombreux projets de financement participatif n'aboutissent pas car ils ne peuvent pas s'appuyer sur une communauté d'amateurs. Si les éditeurs de jeu de rôle peuvent éviter cet écueil, c'est une très bonne chose pour notre loisir.

CB : Est-ce que le crowdfunding devient incontournable aujourd'hui dans l'édition de JdR ?

ST : Développer une campagne de financement participatif pour un jeu de rôle et, d'ailleurs, pour tout autre projet, est très long et très coûteux. Mais, surtout, elle ne garantit pas la réussite. Impossible de dire aujourd'hui si ce genre d'opération est un incontournable.

CB : Selon vous, quel impact le crowdfunding en général va-t-il avoir sur le public et l'évolution des produits en JdR ?

ST : Le financement participatif permet d'associer le plus grand nombre au développement d'un produit. Si le

projet est séduisant et conduit de manière sérieuse, alors il est possible que les joueurs soient au rendez-vous. Plus variés, plus luxueux, plus personnalisés, mieux adaptés... les projets de jeux de rôles peuvent exploiter une large gamme d'innovations pour séduire le public et les amateurs. Le crowdfunding permet ces innovations. En Europe, ce dispositif est jeune de quelques années. Laissons le temps aux éditeurs de s'approprier cet outil et décider de quoi demain sera fait.

CB : Les boutiques sont-elles les grandes perdantes de l'opération ?

ST : *Sans-Détour* ne vend pas aux boutiques en direct. Pour tout achat de nos publications, les professionnels passent par notre distributeur Millennium, comme d'habitude. Contrairement à ce que vous semblez croire, nous avons eu de très nombreux commentaires favorables de la part de boutiques qui nous ont félicités. En effet, il faut savoir que l'événement est largement sorti du cadre du jeu de rôle. Grâce à la newsletter d'Ulule, nous avons contacté des centaines de milliers (oui), de connectés et avons même développé pour eux une offre découverte. Nous avons été contactés par de très nombreux journaux et sites Internet qui n'ont aucun lien avec le jeu de rôle. Aujourd'hui, *L'Appel de Cthulhu* a attiré l'attention comme rarement un jeu de rôle l'a fait avant lui et ceci de manière positive ! Beaucoup d'anciens joueurs se sont intéressés à l'événement et sont revenus vers nous, tandis que de très nombreuses personnes souhaitent découvrir ce loisir. D'ailleurs, rappelés que l'édition Prestige sera disponible en boutique avec tous les cadeaux débloqués par les souscripteurs, hormis les livres qui seront disponibles séparément. Il faut regarder au-delà de cet événement et voir de quelle manière ce nouveau public se tournera vers le réseau des magasins spécialisés pour obtenir des jeux et du conseil.

Propos recueillis par Tête Brûlée

JÉRÔME « BRAND » LARRÉ

« Chercher à créer un effet levier »

Changement d'échelle par rapport à Cthulhu et Sans-Détour ! Casus a voulu savoir comment des petits éditeurs, ici Brand pour Lapin marteau, envisagent l'outil du financement participatif. Un autre point de vue.

➔ Casus Belli : Comment envisages-tu le crowdfunding pour tes projets ?

Jérôme Larré : Contrairement à il y a deux ans, je ne suis plus contre l'idée d'utiliser la souscription de façon régulière. Mais pas sans garde-fous. En effet, si le succès commercial de *Ryuutama* a largement dépassé le cadre de la campagne initiale, je considère la gestion de ce projet comme un vrai échec personnel : le jeu a eu un an de retard, certains bonus, deux. Peu importent les raisons : ce n'est pas acceptable. Donc je ne relancerai de souscription que si je suis certain que cela ne se reproduise plus. L'autre condition, c'est que les projets choisis servent de tremplins.

CB : C'est-à-dire ?

JL : Reprenons l'exemple de *Ryuutama*. On aurait pu se contenter de sortir le jeu pour les 200 souscripteurs, mais on a fait le pari de le sortir en boutiques. On était très inquiets : personne ne savait comment se vendrait un jeu d'abord passé en souscription. On pensait juste que le défendre et le rendre accessible faisaient partie du cœur du métier d'éditeur. Le résultat est assez inespéré : c'est 1 200 exemplaires de plus qui sont partis et continuent à partir, environ 650 écrans et un supplément en train de sortir. Mine de rien, en voulant donner sa chance au jeu plutôt que faire un « coup », c'est environ sept fois plus de meneurs et de joueurs qui ont eu *Ryuutama* entre les mains, beaucoup plus de matériel disponible (qui est réutilisé au Japon, pour le coup). À cela se rajoutent des conséquences bien plus indirectes : une gamme ayant vu le jour chez un autre éditeur, d'autres projets d'adaptations de jeux japonais, etc. Bref, ne pas se contenter de publier de façon anecdotique ce qui aurait été sinon impubliable, ce qui peut être

louable, mais chercher à créer un effet levier permettant de donner une vraie chance à des projets. Servir d'amorce.

CB : Le crowdfunding n'est pas donc pas nécessairement opposé au réseau de distribution classique ?

JL : Que l'on cherche à faire de la souscription une amorce et non une fin en soi ou, au contraire, à pêter le high-score, les boutiques ont beaucoup à gagner de la souscription. Ce n'est pas forcément intuitif, mais l'idée est que si elles ne se font rien sur ce qui se vend pendant la souscription, cela permet au projet d'exister et donc, à terme, de vendre bien plus. Pour *Ryuutama*, ne rien gagner sur les jeux et les écrans des souscripteurs correspondrait à une perte d'environ 7 500 € de CA. Toutefois, cette perte virtuelle a permis de générer un CA global bien réel de 50 000 € pour l'ensemble des boutiques. Au niveau de leurs bénéficiaires, on doit être dans les 16 000 € environ. Soit plus que ce qu'a rapporté la souscription !

CB : Pour l'éditeur, la souscription permet quand même de faire une meilleure marge sur ce qui est vendu pendant la campagne...

JL : Même si on n'a pas communiqué dessus, la marge accrue réalisée sur les 200 premiers exemplaires nous a également permis de faire profiter l'équipe du succès de la campagne et de les rétribuer plus que prévu. Par contre, j'insiste : cela n'est pas vrai sur tous les projets et cela demande des efforts spécifiques. D'où mon insistance à chercher de tels tremplins, justement.

Propos recueillis par Tête Brûlée

“ Les boutiques ont beaucoup à gagner de la souscription. ”



Jérôme Larré's Digest

Brand est auteur (*Tenga, Cops, Qin*, notamment), traducteur (*Trône de fer, Ryuutama*), éditeur aussi avec *Lapin Marteau*, rédacteur pour *Casus* mais aussi pour chez *Diédent-d'en-face*, bref, un homme à tout faire hyperactif dans le milieu du JdR.

CONCOURS MINI-NOUVELLE

Voici les deux mini-nouvelles 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 pourrez voter pour votre préférée. Après Helige Nacht dans CB#13, voici la deuxième et la troisième.

► Premier jour

Alors, le bleu, qu'est-ce tu fous debout sous la pluie ? Allez, grimpe dans la caisse du vieux Marv. T'en fais une tête, qu'est-ce qu'il y a ? Ben ouais, j'suis un orc, ça te dérange ? Non, bon. Tu croyais qu'il n'y en avait pas, de métras, dans la Lone star ? C'est ce qu'ils disent dans leur campagne de holopubs, mais c'est bidon. Ça te dérange pas si je fume ? Moi, si j'fume pas en conduisant, j'ai les mains qui tremblent. Tiens, prends un cigare, ça va te réchauffer.

Bienvenue dans la patrouille de nuit de Seattle, fiston. J'ai lu ton dossier. Tu voulais L.A. mais il te manquait 5000 points au concours – ou alors 100 000 nuyens de bakchich mais bon, t'as pas l'air d'être un fiston à corpo. Il te faudra attendre un peu pour la Californie. Allez, Marv va te faire faire le tour du propriétaire.

Notre zone de patrouille, c'est simple, c'est un coin à runners. Comme pour le poisson, mais pour des gars suréquipés et câblés à mort qui font des sales boulots pour de l'argent. Il y a en plein le quartier passé minuit. Le plus dur, c'est de les éviter mais, avec un peu d'expérience, on y arrive bien. Ces connards n'hésitent pas à ouvrir le feu pour un rien, de vrais barjos. Il faut dire qu'ils ne manquent pas d'employeurs potentiels, ici.

On va rouler un peu, tu vas comprendre. Regarde, là, c'est les quartiers des clubs humanos. Comme ces fachos ne veulent pas se salir les mains, ils font appel à des runners. Pareil dans le quartier méta, un peu plus loin. Il y a de la misère à revendre, mais aussi les pièces détachées des blaireaux qui se baladent dans la zone et qui se font plumer le cul par les trolls. Les gangs passent par des runners pour faire sortir les marchandises du quartier.

Et là, c'est Tir na nog, le bar elfe. Un conseil, p'tit : même avec une armure, t'y rentres pas. Tu n'en res-

sortirais pas avec tous tes organes. Ah, on arrive aux hangars des corpos. Officiellement, ils appartiennent à des filiales inconnues. En pratique, ce sont Renra-ku, Ares et compagnie qui possèdent le bazar. Je ne sais pas ce qu'il y dedans et j'veux pas le savoir. Nous, on s'en occupe pas. Leurs milices privées protègent le coin bien mieux que nous, de toute façon. On passe juste de temps en temps pour faire bonne figure.

Le bleu, si tu veux vivre vieux, ne te mêle pas des affaires des corpos. Traficote des pièces détachées avec les nains, ou même de la drogue avec les elfes tant que tu veux – et tant que tu te fais pas choper – mais avec les costards cravates, tu fais profil bas, compris ? Et si l'un d'eux te demande un service, t'es poli, tu obéis et, avec un peu de chance, tu auras même un crédit tube bien rempli à la fin de la course.

Ah, ça y est, on y est. Ça, c'est notre zone de patrouille. La zone commerciale. C'est éclairé, il y a des videurs de partout. Personne ne peut rentrer ici avec un flingue ou un canif. Tu verras, on est respecté ici. Les gens, ils nous aiment bien. Ils nous payent même parfois des coups, c'est dire. Bah, c'est interdit en service et alors ? T'es pas une balance ? Déjà qu'on a pas le salaire, faut bien qu'il nous reste quelque avantages. Le cigare que tu fumes, tu crois que je l'ai acheté, peut-être ? Allez, au lieu de dire des conneries, va me chercher un café et un donut au bar d'en face. Si le gros Ben veut te faire payer, tu lui dis que tu viens de ma part. Ouais, il le mettra sur ma note, c'est ça.

T'es un malin toi, j'ai l'ai tout de suite vu. Tu veux que j'te dise : on va faire une belle équipe tous les deux.

Jean-Laurent Del Socorro

▶ Léviathan

Shaugni observait la progression de son équipe depuis le cœur du système matriciel de Banodyne Corp, une étroite salle vitrée dominant l'atrium de ce qui ressemblait à un asile d'aliénés de la fin du XIX^{ème} siècle. Il y avait quelque chose de pas clair, son instinct lui hurlait. Le centre top secret était lourdement protégé, plus que son importance ne le laissait supposer. Et le butin s'avérait pour l'instant plutôt maigre.

Le temps convenu pour la fouille touchait à sa fin lorsque, dans la dernière salle, via une caméra, il repéra un appareillage sur le côté d'un terminal : un coupe-matrice. Il donna l'ordre à Echo de l'actionner et, immédiatement, un nouveau passage s'ouvrit dans l'architecture matricielle. Shaugni accéda à une étroite pièce nue et vide avec une large porte de cuivre grossière et les commandes d'appel d'un vieil ascenseur. Dès qu'il s'approcha, elle s'ouvrit à la volée et une large silhouette portant une scaphandre de cuivre ornementé se jeta en avant, brandissant une lourde ancre. Shaugni réagit instantanément. De sa main jaillit une fine poudre argentée qui se condensa sur l'assaillant en larges cristaux et ralentit sa progression à un tel point qu'il semblait immobile. La main du decker se recouvrit d'un étroit gant paré de scalpels mais il fallut plusieurs coups au programme d'attaque pour détruire la Glace Noire.

Pressé par le compte à rebours, Shaugni s'engagea dans l'ascenseur qui s'ébranla immédiatement et s'enfonça à grande vitesse. Puis le boyau de pierre l'enserrant disparût pour laisser place à une armature de métal le guidant à travers des eaux toujours plus sombres. Rapidement, le decker se retrouva dans des ténèbres complètes et ses poumons se bloquèrent soudainement : il était en train de se noyer ! Impossible ! Ses senseurs repèrent in extremis le Daemon qui remontait sa connexion pour aller éteindre la vie dans son corps physique. Il l'emporta, après une brève bataille, et en profita pour déjouer les contraintes spécifiques du système, qui pesaient sur lui, se débarrassant du même coup de la pression qui le broyait et de la cécité qui l'affectait depuis le début de la plongée.

Il s'enfonçait toujours, longeant une paroi rocheuse abrupte, puis l'ascenseur s'arrêta sur un large sur-

plomb, dernière étape avant l'abysse. Sur sa gauche, des grappes d'algues bioluminescentes s'agitaient mollement au milieu de récifs coralliens fourmillant de vie ; sûrement des banques de données. Mais une étrange pulsation l'attirait sur la droite. Derrière une saillie, Il découvrit une large caverne barrée d'un opercule blafard vibrant de façon irrégulière. À peine avait-il tenté de le scanner que la membrane se colla à sa main et que son persona commença à se calcifier.

Subitement, Shaugni s'aperçut que quelque chose poussait derrière l'obstacle. Il s'accorda sur le même rythme et concentra toutes ses forces en une attaque unique. La barrière se déforma et creva dans un grand déchirement. La pression le propulsa irrésistiblement en avant, dans une flaque d'une noirceur totale, glauçante. Il flottait dans ces ténèbres liquides quand quelque chose d'immense et de sinueux le frôla et, à ce contact, son esprit se rétracta. Sa main trouva seule la touche d'éjection. Il revint à la conscience au milieu des entrailles crépitantes de son cyberdeck.

Plus tard, quand les premiers témoignages affluèrent au sujet d'une ombre colossale et insatiable rôdant dans les recoins de la Matrice, il commença à rêver d'abysse...

Frédéric Jussiaux



DANS CASUS BELL N°15

Mai | juin 2015

Hummm... Ça sent l'été à plein nez, ce numéro. Et donc aussi les journées à rallonge, les nuits qui s'éternisent et la promesse de belles parties au moment des retrouvailles entre amis. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Casus se donne du mal pour vous faire du bien !

Dans CB#15, vous allez vous délecter de la campagne complète pour D3. La lecture, dans ce numéro, du système de règles et du premier épisode vous aura certainement mis l'eau à la bouche ; ne vous inquiétez pas, le plat de résistance arrive. Ce sera aussi la fin des trois volets qui vous permettent, en trois numéros de Casus, d'acquérir un JdR complet, background, règles et campagne.

Un bon JdR pour moins de 30 € ! Ah oui, et avec en bonus « gratuit », donc, plus de 600 pages couleur de matériel, critiques, scénarios, rubriques, la complète jambon-fromage avec un œuf d'autruche par-dessus. Autant dire que le crowdfunding, c'est super, il y a plein de cadeaux offerts, on a l'enthousiasme de voir les compteurs s'affoler, mais, franchement, Casus, au final, c'est bien plus intéressant.

Si la qualité est au rendez-vous, la Rédaction espère pouvoir proposer rapidement d'autres jeux complets selon le même format.

Sinon, CB#15 marquera le grand retour de CO avec Chroniques Oubliées Cyberpunk. Règles et scénario. Ce numéro proposera également la fin de la campagne des Chemins de la mémoire, la découverte et l'affrontement en règle avec le gang des Faiseurs d'oubli. Et aussi la fin du mystère de l'amnésie collective. Surprise en vue !

Dans la qualité, toujours, Tristan Lhomme livre la suite du scénario que vous trouverez dans ce numéro et continue de faire voyager le mythe de Cthulhu à travers les époques. De même, normalement, l'équipe de *Within*, le dernier jeu d'horreur made in France, nous réserve un scénario officiel.

Je pourrais vous parler de mille et une autres choses en préparation, mais le stagiaire « jeux de plateau » vient de finir de me tailler la barbe, les lanières de cuir de mon fouet qui fatiguaient un peu ont été remplacées, j'ai des fourmis dans le bras droit, un mag' à boucler et quelques rédacteurs récalcitrants à... motiver. Vous m'excuserez donc ! Schlak !

Tête brûlée

LISTE DES BOUTIQUES-RELAIS CASUS BELLI



Soutenez le jeu de rôle dans vos boutiques !

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

Rocamboles

36 rue de la Clef
59000 LILLE

Philibert

12 rue de la Grange
67000 STRASBOURG

Trollune

25 rue Sébastien Gryphe
69007 LYON

Onyris games

11 avenue Henri Barbusse
74100 ANNEMASSE

Troll2jeux

22 rue Hector Malot
75012 PARIS

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 !

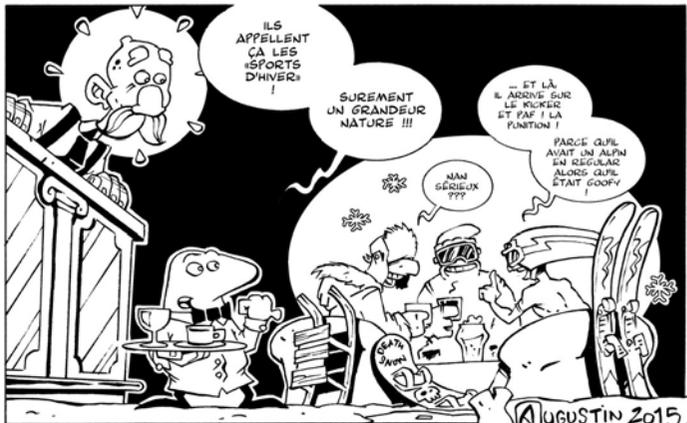
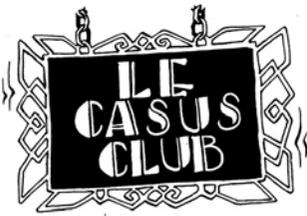
Nous proposons à toutes les boutiques physiques de devenir une **BOUTIQUE RELAIS CASUS** moyennant un engagement modique de 40€ pour les 4 prochains numéros (soit 10€ par numéro), en contre-partie de quoi *Casus Belli* s'engage à indiquer vos coordonnées complètes sur une page **Boutique relais Casus** de la revue et sur une page Internet dédiée dans les 4 numéros encore à paraître en 2015 (du n°15 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 40€ 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



DANS RAVAGE, C'EST TOUJOURS LA SAISON DE ZOMBIES



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

PATHFINDER[®]

LE JEU DE RÔLE

10 NOUVELLES CLASSES !
DE NOUVEAUX ARCHÉTYPES !

MANUEL DES JOUEURS

CLASSES AVANCÉES



black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-36328-146-3

Prix : 9,50€



9 782363 281463

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