

casus belli

#20

Octobre | Novembre 2016

Le magazine de référence des jeux de rôle

Apocalypse Zombie | Shade | Venezia

Bâtisses & Artifices : le monastère

CHRONIQUES
GALACTIQUES

CHRONIQUES OUBLIÉES SPACE OPERA
La fin de la campagne !

INTERVIEW :
JOHN LANG
(POC)
DU DONJON DE
NAHEULBEUK

SCÉNARIOS : Pathfinder, X-Corps, Shadowrun 5 & Stella Nova

MYTHIC BATTLES PANTHEON

Les Titans ont été libérés
le monde est ravagé
il ne reste que peu d'espoir !

Incarnez un Dieu,
recrutez les meilleurs
guerriers de l'histoire
et battez-vous
pour reconquérir
l'Olympe !



**LANCEMENT SUR KICKSTARTER
LE 1ER NOVEMBRE 2016**

Retrouvez-nous sur :  Mythic Battles: Pantheon



www.mythicgames.net
www.monolithedition.com

ÉDITO

Retour à Laelith

→ Dans les rues de la cité-sainte, de la magnifique Haute-Terrasse et sa vue imprenable jusqu'à la moiteur du Cloaque, on s'agite, on piaffe, on figole. La rumeur disait vrai. Les cloches ont résonné et l'écho a troublé la surface du lac d'Altalith et retentit jusqu'en haut de la falaise de Vorn. Les grandes portes de la ville du Roi-Dieu sont sur le point d'être ouvertes. Le pèlerinage des fidèles, les caravanes de marchands et les chevaux des héros vont à nouveau débouler sur les pavés, en quête de merveilles et d'aventures extraordinaires.

Jean-Marie Noël, qui était déjà l'architecte du premier hors-série sur Laelith en 1990, revient aux commandes vingt-six ans plus tard, pour son plus grand plaisir, et vous dit tout en page 36 sur ce reboot de la création originale imaginée il y a plusieurs décennies par Didier Guisérix, de retour d'un voyage en Algérie marqué par la visite de la ville de Constantine, et son équipe.

Ce projet marque l'aboutissement pour notre éditeur d'un rêve qui date de plus de cinq ans et le sauvetage de *Casus* en 2011. Dès le numéro 3 de cette nouvelle version de votre mag, à travers les scénarios « Casus honore ses légendes » comme *Le retour à la gorge de Fafnir (CB#3)*, *Les vautours de Talbeth (CB#4)*, *Un cœur à prendre (CB#5)*, etc., la rédaction transgénérationnelle a affiché son ambition de redonner du lustre à un glorieux héritage. C'est également ce qui a motivé de faire d'*Alarian* – le premier setting français pour *ADoD* – l'univers de base de *Héros & Dragons*.

Pour Laelith, ce projet tient particulièrement au cœur de David, le grand patron des hommes en noir. Fasciné par *Ptolus*, la ville-jeu à part entière, à la fois bijou et Léviathan (670 pages) écrit par Monte Cook, il a l'ambition d'amener Laelith à ce niveau.

Il se dit dans les coulisses du Palais que le Roi-Dieu lui-même aurait donné sa bénédiction à cette folle entreprise...

Tête Brûlée
Crapou Didier Guisérix (PCC Pierre-Olivier Vincent)



**RÉABONNEMENT
EN VUE ! →**

Pour tous les abonnés du numéro 15 à 20, 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 !

SOMMAIRE

EN DIRECT



En direct - Édito	1
En direct - Buzz mon rôliste	6
En direct - Le courrier des lecteurs	8
En direct - Portfolio : Mythic Battles: Pantheon	10

ACTUALITÉ



Actualité - Nouvelles du front	14
Actualité - À l'ouest du nouveau	28
Actualité - Entretien : Jean-Marie Noël	36
Actualité - Concours : Game Chef	42

CRITIQUES



Critiques - Entretien : John Lang	44
Critiques - Portrait de famille : Shade	50
Critiques - Apocalypse Zombie	54
Critiques - Projet Pélican	56
Critiques - Venezia	58
Critiques - Le Mois des conquêtes	60
Critiques - Larmes au manoir de l'amertume	62
Critiques - Sweepers Inc.	63
Critiques - La Nuit des chasseurs	64
Critiques - Bestiaire du Neuvième monde	65
Critiques - Les Barons de Nal Hutta	66
Critiques - Mutant Year Zero : Genlab Alpha	67
Critiques - Héroïques	68
Critiques - Options de personnage	69
Critiques - 1916	69
Critiques - Deadrift	69
Critiques - Le Compagnon	70
Critiques - Mantra	70
Critiques - Le Temple obscur	70

Casus Belli est édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, www.black-book-editions.fr. N°20, octobre/novembre 2016. **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 **Maquette** Jérôme Cordier **Relecture** Loïs Emmanuel Meyer

Ont participé à ce numéro :

Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Benoit Attinost, Pierre Balandier, Jérôme Barthas, Farid Ben Salem, Cyril Berger, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, Ghislain Bonnotte, Raphaël Bombayl, Rodolphe Bondiguel, David Burckle, Olivier Caira, Vincent Carluet, Sébastien Ciot, Guillaume Clerc, Damien Coltice, Croc, Coralie David, Yohann Delalande, Sébastien Delfino, Nicolas Delzenne, Nicolas Desaux, Laurent Devernay, Eric Dubourg, Julien Dutel, Eugénie, Loïc Feitz, Fabien Fernandez, Cédric Ferrand, Franck Florentin, Nicolas Fuseau, Stéphane Gallot, Davy Gérard, Gaël « Lib » Gourjon, Géraud « Myvyrrian » G., Loris Gianadda, Bruno Guérin, Nicolas Guérin, Didier Guiserix, Yannick Le Gué-

dart, Olivier Halnais, Olivier Hézèques, Nicolas Henry, Romain d'Huissier, Jeff, Pascal Julie, Alexandre Joly, Khelren, Benjamin Kouppi, Jérôme Brand Larré, Arnaud Léabet, Vincent Lelavechef, Fred Lipari, Tristan Lhomme, L'Odieux Connard, Max et la moitié, Patrice Mermoud, Ghislain Morel, Romain Pélisse, Pelon, Sébastien Perles, Igor Pouloutine, Pelon, Philippe Rat, Thomas Robert, Damien Rocroy, Cyril Rolland, Manu Roudier, Marc Sautriot, Sippik, SLM, Tête Brulée, François Thomas, Sébastien Torres, Kristoff Valla, Léonidas Vespérini.

Image de couverture Michael Komarck. Tous droits réservés Black Book Éditions. 2016.

Illustrateurs, cartographes et photographes Guillaume Albin, Jérôme Allard, Sébastien Annoni, Pierre Balandier, Rolland Barthélémy, Olivier Bédoué, Bruno Bellamy, Jérémy Bouzerna, David Chapoulet, Guillaume Clerc, Dorian Collet, Damien Coltice, Coucho, David Demaret, Julien Dutel, Benjamin Giletti, Le Grümph, Didier Guiserix, Geoffroy Hassoun, Christophe Hénin, Laura Hoff, Jeex, Vincent Laik, Fred Lipari, Monsieur Le Chien, Christophe Ouvrard, Sylvain Pongi, Manu Roudier, Olivier « Akae » Sanfilippo, Thierry Ségur et Augustin, Guillaume Tavernier, Maxime Teppe, Grégoire Veauléger.

ÉTAGÈRE DU RÔLISTE



L'étagère du rôliste - Stranger Things	72
L'étagère du rôliste - Dungeon Saga	76
L'étagère du rôliste - Über	78
L'étagère du rôliste - Les Monstres dans...	80
L'étagère du rôliste - Warhammer Quest	82
L'étagère du rôliste - Gwendalavir	84
L'étagère du rôliste - Pathfinder JdR appli	87
L'étagère du rôliste - <i>Petites inspis...</i>	88

SCÉNARIOS



Scénario : Nous, les orques (Pathfinder)	90
Scénario : Insurance Claims (Shadowrun 5)	110
Scénario : Mauvaises fréquentations (X-Corps)	122
Scénario : Impunité (Stella Nova)	130

UNIVERS & JdR COMPLET



Chroniques Galactiques - Scénarios	142
JdR Complet - Magistrats & Magnigances (2)	178

AIDES DE JEU



Aide de jeu - B&A : Le monastère...	222
Aide de jeu - Le Gymnase des PJ : Mon PJ...	236
Aide de jeu - MJ Only : Le dé de climax	240

MAGAZINE



Pratique - Devenir un professionnel du JdR (2)	244
Analyse - Le rôleplay, qu'est-ce que c'est ? (2/2)	250
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les...	252
Prochainement - Dans CB#19...	254
Le Casus Club	256

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

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

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

Remerciements Tous les éditeurs et professionnels qui ont joué le jeu, Urban Comics, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Jean-Pierre Boillon et les « stagiaires » de Rêves de Jeux, Xavier de Oh My Game, Margaret Weis Productions, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Sandrine Thirache, Stéphane Bogard et la Edge team, les gars de Ravage, Paizo Publishing, Arnaud Cuidet, la communauté du site Pathfinder-FR, Samuel et Piotr de Sans-Détour, Neko et Florrent de 7^e Cercle, Gary Gygax, Genséric Delpâtre, Jawad et le Département des Sombres Projets, Sébastien Célerin et les XII Singes, Erik Mona, Laurent Rambour de Game-Fu,

Hicham et les éditions du Matagot, Shane Hensley et Les Sorcières de la Côte.

Imprimé en France par Imprimerie de Champagne. Diffusion boutiques Millennium.

Abonnements pour vous abonner ou pour tout changement d'adresse de votre abonnement, écrivez à infos@black-book-editions.fr ou à Black Book Éditions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon.
Tarifs abonnement 54 € pour la France et la Belgique. Autres pays : nous consulter. voir page 5 de ce numéro.

Publicité Tête Brulée (tetebrulee@casus-belli-mag.fr)
Pour contacter la Rédac tetebrulee@casus-belli-mag.fr
Numéro ISSN version PDF

Commission paritaire en attente d'attribution.

Retrouvez-nous sur le site Casus et sur les réseaux sociaux. www.black-book-edition.fr.



POUR LE RÉABONNEMENT

SI VOUS VOUS ÊTES (RÉ)ABONNÉ AU NUMÉRO 15...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 15 à 20 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 Casus Belli (soit plus d'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 21 à 26.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ
AUCUN
NUMÉRO !

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

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

* Tarif valable pour 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.

BUZZ MON RÔLISTE

Cet été, le rôliste a buzzé en mode série télé avec l'événement Stranger Things (voir notre article page 72). L'occasion pour la Rédaction de surfer sur la hype en gardant son esprit critique !



Le demogorgon au sommet de la hype !

Le puissant prince-démon Demogorgon est au centre du scénario de la série TV *Stranger Things*. Non seulement sa figurine apparaît à de multiples reprises, mais un monstre (nous n'en diront pas plus pour ne pas spoiler !) sera baptisé Demogorgon par nos jeunes héros rôlistes.

Mais... il y a un « mais » ! En effet, avant même que les wiki et autres sites de fans relaient l'information, les vieilles liches de la Rédac' Casus pestaient déjà : « *C'est n'importe quoi ! La figurine a été sculptée par John Dennett pour Grenadier en 1984 alors que la série est censée se passer... en 1983. C'est incohérent* ».

« De plus, un mago devant faire un 13 pour toucher le Demongorgon avec une *fireball* en AD&D1... hum... c'est une AC -8 avec une résistance magique à 95 %... »

« Ah, et il y en a eu plusieurs, mais c'est un Gandalf de Grenadier qu'on voit sur l'image tirée de la série (1). »



Le Demogorgon est, avec Orcus, l'un des deux seigneur-démon publiés initialement en 1976 dans le supplément pour OD&D, Eldritch Wizardry.

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

Une base américaine resurgit du passé (et des glaces)

Le réchauffement climatique a du bon (enfin non, mais on se comprend !) puisque la fonte des glaces au Groenland devrait faire resurgir prochainement du passé une base américaine secrète enfouie et, surprise, ses centaines de tonnes de déchets toxiques (MJ de *Shadowrun* ou d'univers contemporains, vous avez une heure pour imaginer une intrigue pour votre prochaine session de jeu !).

C'est lors de la Guerre froide que la base de « Camp Century » a été construite sous une épaisse couche de glace par l'armée américaine dans le but d'acheminer secrètement des centaines de missiles nucléaires au plus près de l'ennemi, la grande URSS. Il fallu attendre l'année 1967 pour que le gouvernement des USA abandonne la base et ses déchets (essence, produits chimiques divers et variés, liquides nucléaires contaminés).

Les premiers explorateurs de la base ne devraient pas être déçus du voyage...

Nuages électrisés au-dessus du Cern

Le site du Point a révélé que le cliché d'un ciel orageux au-dessus du célèbre centre de recherche genevois avait affolé les complotistes sur la toile. Le programme AWAKE, lancé en 2013, a la faveur de ces derniers et expliquerait, selon eux, les dérèglements climatiques en cours sur notre bonne vieille planète, d'autant que le Cern travaille par ailleurs sur le développement de nuages artificiels pour l'étude du climat.

D'autres complotistes penchent pour la théorie illuminati, qui affirme que les dirigeants de l'organisation secrète utiliseraient le Cern pour ouvrir un formidable vortex sidéral et prendre possession du monde.

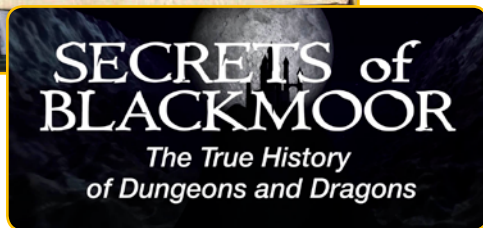


Y croire (ou pas)

Après la déception *Star Wars 7* (ou comment rebooter un film en faisant une suite), le rôliste fan de *Star Wars* espère que Disney va oublier que la Company n'est qu'une machine à cash avec *Rogue One*, le prochain film *SW* à paraître dans les salles obscures. On se prend à rêver que le film sera excellent (le concept est alléchant !) et qu'un supplément vintage verra le jour !



VIDÉOS



Du movie Di-N-Di

La sortie d'un nouveau film *Dungeons & Dragons* chez la Warner dans un avenir pas si lointain donne sans doute des idées à certains... quoi qu'il en soit, deux teaser vidéo pour deux films liés de près à l'histoire du premier des JdR sont disponibles sur la toile. Le premier, *Eye of the Beholder*, est une rencontre avec les artistes ayant œuvrés sur Dédé et le second, plus intéressant, raconte l'histoire de Dave Arneson et du premier setting de JdR jamais conçu : *Blackmoor*. À suivre !

Annabella Belli et la rédaction de Casus

LE COURRIER DES LECTEURS

Après les vacances, la rentrée !

En été, la Rédaction, comme de nombreux rôlistes, s'enferme pour jouer, jouer et jouer. Mais deux irréductibles membres de la Rédac, Anna et Joe, ne quittent jamais leur poste de travail, scrutant les forums et ouvrant le courrier de la Rédaction...



Le Gob & Maggle

La boutique en ligne Casus Belli, en plus de proposer des précommandes participatives, présente toutes les nouveautés JdR VF et VO aux rôlistes n'ayant pas la chance d'avoir une boutique de jeux spécialisée près de chez eux. Dès le mois de septembre, une pastille humoristique mensuelle viendra égayer le site, dans la plus pure tradition du mag'. Alors bienvenue au Gob & Maggle, par Augustin (le Casus Club, c'est lui). Évidemment, toute ressemblance avec des personnes réelles est purement fortuite !



Suivez nous sur les réseaux sociaux !

Rétro-scandale !

Bonjour,

Fan inconditionnel, et de la première heure, de la rubrique Rétro, quelle n'a pas été ma déception en ouvrant le sommaire de Casus #20 quelques jours avant la mise en ligne du PDF aux abonnés : pas de rubrique rétro dans ce numéro !

Le Syndicat des Vieilles Liches considérant que le Jeu de Rôle est Mort en 1993 (le célèbre SdVLCqJdReMe93) entend donc porter plainte contre la Rédaction de Casus Belli si le prochain numéro devait à nouveau censurer la rubrique rétro.

Archéorôliste51

Cher Géraud,

Comme tu l'as remarqué, ce numéro ne souffre pas seulement de la temporaire disparition de la rubrique Rétro. En effet, la publication du numéro 20 de Casus a été décalée pour offrir un peu de répit à nos équipes de rédacteurs.

Héros & Dragons, Chroniques Oubliées, Laelith... tous ces projets portés par les équipes Casus ont finalement eu raison de nos fouets enflammés. Tête Brûlée lui-même a dû implorer un répit d'un mois pour permettre à ses équipes de se ressourcer. Grand bien lui en a pris, car depuis tout le monde est sur le pont pour tenir les délais des prochains numéros et des énormes projets en cours.

Cela étant dit, je profite de ce sujet pour inciter les auteurs en herbe sérieux et motivés à prendre contact avec Tête Brûlée : en effet, si vous savez écrire, êtes passionné de JdR, sérieux et

motivé pour participer à l'épopée Casus, n'hésitez pas à lui envoyer un essai d'article (critique, mini-aventure, aide de jeu, article décalé, rétro ou jeu de rôle, etc.). La Rédaction accepterait volontiers des renforts pour l'avenir !

Annabella Belli

Couvo-scandale !

Bonjour,

Je tenais à vous avertir par la présente que le Syndicat des Rôlistes considérant que le Jeu de Rôle s'écrit sans X à Jeu (le célèbre SdRcqlJdRsesXà), à ne pas confondre avec la bande vieux croûtons qui officient au SdVLCqJdReMe93 !) avait décidé de porter plainte contre la Rédaction de Casus Belli si le prochain numéro devait nous afficher en couverture une faute aussi énorme que « Magistrats & Magnificances ».

À bon entendre...

Un courageux membre anonyme du SdRcqlJdRsesXàJ

Cher courageux membre, etc.

La Rédaction se désolidarise courageusement elle aussi de cette infâme erreur dont la responsabilité échoue à monsieur Damien C.

Nous proposons une lapidation publique dans les rues de Laelith, qui s'écrit sans accent, et avertissons tous ceux qui oseraient mettre un « é » à Guiserix (c'est un « e » !) que semblable châtiment leur pend au nez !

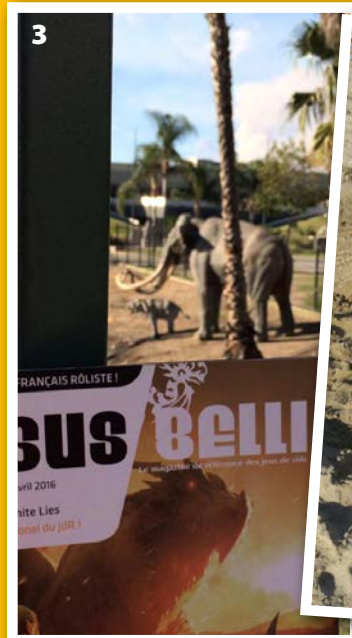
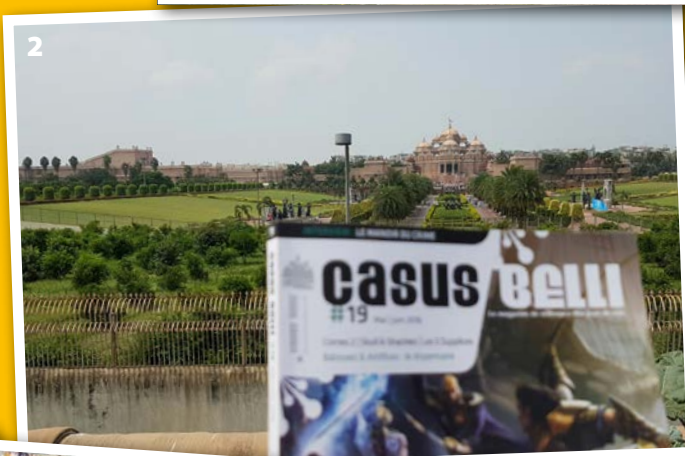
Joe Casus

CASUS AROUND ZE WORLD !

Comme chaque été, les lecteurs (et membres de la Rédaction !) de *Casus Belli* parcourent le globe en quête d'endroits plaisants ou étonnants pour satisfaire le besoin d'exploration. Rien de tel que les vacances pour prendre quelques XP, affronter des créatures étranges et découvrir des trésors !

Marc Sautriot, abonné à la rubrique, a emmené son *Casus* jusqu'au Canada pour déloger un magnifique et véritable dragon (1) ! Superbe photo !

Pendant ce temps, Guillaume Hatt arpentait les territoires étranges de l'Inde, chapeau sur la tête, fouet dans la main gauche et *Casus* dans la main droite, ici face au donjon ultime de la région, le minaret de Qutub (2). Au Tar pits de la Brea à Los Angeles, Vittorio Ludovico participait au playtest de Würm IRL, protégé par son *Casus* +2 contre les attaques d'animaux préhistoriques (3). Mais ne vous détrompez pas, le bon aventurier sait aussi se détendre, et Nicolas Guérout nous partage le magnifique jardin de son auberge à Tanger au Maroc (4) tandis que Kerlaft



le Rôliste, lui, faisait d'énormes dragons de sable spécialement dédiés au mag' (5) !

Merci à tous les participants de *Casus around ze world*, et rendez-vous dans le prochain numéro pour des photos toujours plus folles !

PORTFOLIO

MYTHIC BATTLES: PANTHEON

Antique, divin et post-apo !

Le réveil des titans... L'ouverture des portes des Enfers... L'ultime guerre contre les dieux... Une bataille apocalyptique au sommet du Mont Olympe... Voilà ce que vous réserve pour 2017 un JdR à venir, publié chez Black Book en France et aux USA, licence du jeu de figurines éponyme, servi par des illustrations fabuleuses et avec aux manettes Romain D'Huissier auteur bien connu de JdR et de romans, membre émérite de la rédaction de Casus.

A lors que la Grèce entre dans une ère de paix après avoir repoussé l'invasion perse de Xerxès, le Cataclysme s'abat sur ses nombreuses cités. Séismes et raz de marée défigurent le pays, des monstres et fléaux issus des temps anciens ravagent les campagnes tandis que des hordes de pillards saccagent villes et communautés. C'est une nouvelle ère de chaos qui s'ouvre, d'autant plus sombre que les dieux ne répondent plus aux prières. Désormais diminuées, les divinités s'opposent les unes aux autres pour regagner leur puissance originelle et rebâtir un panthéon à leur image – ne voyant plus dans l'humanité qu'un pion à utiliser au sein de leurs manigances.

C'est dans ce monde en plein bouleversement que les champions de l'Âge des Héros – ceux qui inscrivent jadis leur nom dans la légende – reviennent à la vie. Ils ont traversé les territoires infernaux depuis les Champs-Élysées où ils reposaient dans le but de défendre la Grèce et d'apporter l'espoir à ses habitants, une nouvelle fois. Face aux créatures vomies par le Tartare, mêlés aux intrigues divines, en butte à la méfiance des mortels, ces grands héros sont désormais les seuls à porter le flambeau de l'Âge de l'Espérance.

Adapté du jeu de figurines éponyme dont le *Kickstarter* s'étalera sur tout le mois de novembre, *Mythic Battles: Pantheon* vous propose d'incarner un héros de la mythologie – à l'image d'Ulysse, Achille, Héraclès, Atalante, Andromède ou Penthésilée – plongé dans une Grèce à la fois antique et post-apocalyptique. Dévasté par le conflit entre les dieux et les titans, le pays a vu le retour des monstres qui hantaient son passé : l'Hydre de Lerne, le Lion de Némée, la Chimère ou Méduse sont à nouveau libres de tourmenter une humanité abandonnée.

Grâce à un système de jeu offrant un véritable contrôle sur le résultat des actions, accomplissez des exploits dignes du héros que vous interprétez. Dotez votre PJ d'Épithètes homériques tirés de son mythe, équipez-le des Objets légendaires qui l'accompagnèrent durant ses aventures et lancez-le sur les routes de la Grèce de l'Âge de l'Espérance. Prêt à affronter de terrifiantes créatures, à déjouer les desseins de dieux égoïstes et à se couvrir de toute la gloire qui lui est due ?

*Illustration Stefan Kopinski. 2016, Tous droits réservés
à Black Book Éditions sous licence Monolith et Mythic Games.*





*Illustration Guilhem H. Pongiluppi. 2016. Tous droits réservés
à Black Book Éditions sous licence Monolith et Mythic Games.*



NOUVELLES DU FRONT

Comme tous les deux mois, faisons le point sur les sorties récentes et à venir des productions françaises de JdR.

ALEPH TAR GAMES

L'appel de Chathulhu

Un jour, les chats domineront le monde, c'est sûr. Mais pour cela, il leur faudra lutter contre les abominations qui tentent de conquérir la planète. Les hommes étant indispensables à leur survie (oui, il faut bien ouvrir les boîtes de nourriture !), les chats



ont décidé de prêter main forte aux « deux pattes » dans la lutte contre les Grands Dieux animaux. Avec un système de jeu simple, les joueurs incarneront des chats dans leur lutte contre de nombreuses entités malveillantes, le grand Chathulhu et Haspurr en tête. Financée avec succès sur *Ulule*, la traduction française du jeu de Joel Sparks comprendra un seul et unique livre de 168 pages en format A5 divisé en deux parties, le « *Nekonomicon* » et le « *Unaussprechlichen Katzen* ». Afin de profiter d'une meilleure expérience de jeu, il était possible d'opter pour les dés chatons en complément. En palier additionnel, les contributeurs auront droit également au « *livre des chiens* ».

Lovecraft accordait une place particulière aux chats dans ses récits, lui donnerez-vous raison ? La livraison est prévue pour Noël chez Alephtar Games.



LOUTRE ROLISTE

Hitos en préco

Après avoir traduit *Blacksad*, disponible depuis le début de l'été avec son écran et un set de dés très sympathiques, *La Loutre rôliste* a lancé une précommande de la traduction de *Hitos*, le jeu générique de l'éditeur espagnol *NoSoloRol*, qui se terminera à la mi-octobre. En plus du livre de base, l'éditeur propose également l'écran du jeu ainsi que deux suppléments, *Matrioska*, un univers d'anticipation, et *Dernier coup*, un univers de western.



ANKAMA

Freaks Squeele

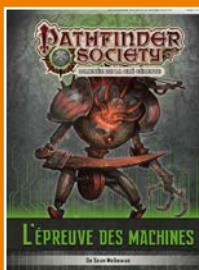
L'univers des étudiants de la Faculté des Études Académiques des Héros est en cours d'adaptation JdR aux éditions Ankama sous le label 619. Peu d'informations ont filtré pour le moment mais si le système de jeu développé par Stéphane Gallay, Antoine Boegli et Oliver Vulliamy, de l'équipe *2 dés sans face* tient la route, l'univers très riche de Florent Maudoux devrait promettre de belles parties. Le livre de base et l'écran devraient être disponibles en février 2017.

Sur les routes et océans de Golarion...

Semaine après semaine, les bonus et livres associés à la campagne *Skull & Shackles* débarquent tranquillement sur les rivages lyonnais. *Le Guide du joueur*, *les Pirates de la mer Intérieure*, les six magnifiques lithos, les plans... les derniers suppléments offerts, l'étui et surtout les deux versions de la campagne elle-même ont été sorties des soutes.

De leur côté, les packs préco pour *Pathfinder* se poursuivent : *Navires de la Mer Intérieure*, financé durant la PP de *Skull & Shackles* ; puis le PF mensuel, un module de 64 pages : *Larmes au manoir de l'Amertume* (voir notre critique page 62).

Autre sortie pour PF : *Les Monstres marginaux revus et corrigés*. Ou comment remettre à la page les créatures les plus ringardes et grotesques parues dans les bestiaires d'avant. "Petite séance de relooking ma chérie !" Qui voudrait d'un escargot-fléau comme ami ? Qui prendrait assez au sérieux un couple de glutineux empêtrés dans leurs bandelettes au point de sortir son sabre ? Peut-être vous si votre MJ a demain la bonne idée d'exploiter ce nouveau supplément. Chaque boulet des donjons voit son profil remis au goût du jour, son écologie étoffée et dépoussiérée du ridicule. Les dix calamités du JdR pourraient bien devenir les nouvelles stars de vos histoires... même le Pipeau ! Non mais j'yous dis, c'est pas un nom pour un monstre !



Trois nouveaux scénarios de la *Pathfinder society* sont disponibles en PDF à un prix mini. Ils se situent en Numérie, pays rude et hostile gouverné par un tyran toxicomane et brutal. Pour former une campagne, ces *one-shots* peuvent être compilés sans aucun risque – sauf pour les joueurs, bien sûr ! Ils sont même disponibles gratuitement pour ceux qui avaient souscrit à la PaizoCon 2015, qui avait malheureusement dû être annulée suites aux attentats notamment. La qualité est au rendez-vous, aussi bien dans la présentation que dans les intrigues qui sont bien travaillées et s'intègrent parfaitement dans leur environnement sauvage et barbare.

Dans la foulée de Paizo, BBE a annoncé la sortie à l'été 2017, pour la GenCON, d'un nouveau JdR complet, *Starfinder*. Basé sur *Pathfinder*, ce jeu propose de jouer dans le futur de Golarion, plusieurs millénaires plus tard (voir la news VO page 34).

STARFINDER



LES XII SINGES

➤ Un homme dans le labyrinthe

Après une première tentative en partenariat avec les studios *Deadcrows* pour *Venzia*, Les XII Singes lancent une nouvelle précommande participative sur la plateforme *Casus Belli* avec *Man in the maze*, une campagne complète pour Trinités jouable indépendant (la campagne propose un petit système de règles). Beau matériel, aides de jeu, le projet est alléchant et devrait être en cours de financement à l'heure de lire ces lignes.



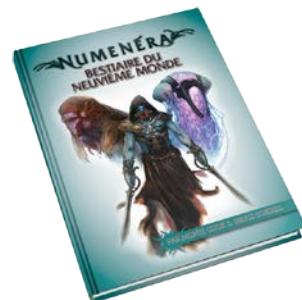
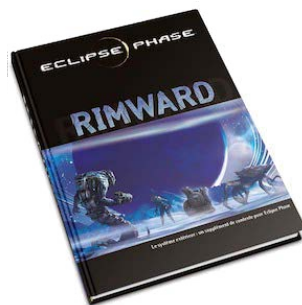
BLACK BOOK ÉDITIONS

SF façon MiB

Eclipse Phase continue son petit bonhomme de chemin avec *Rimward*. Ce supplément propose une visite guidée des régions glaciales situées entre Jupiter et la ceinture de Kuiper, limite connue et explorable de notre système solaire. La géographie spatiale n'est pas l'unique richesse de ce supplément. Les communautés transhumaines y sont aussi décrites et elles ne seront pas toujours les amies de vos joueurs. Une partie plus technique propose du matériel et de nouveaux morphes à ajouter à vos penderies.

Du côté de *Numenéra*, la préco pour *Le Bestiaire du Neuvième Monde* (cf. la critique page 65 de ce numéro) a été lancée. Cent-trente créatures sont ainsi présentées dans un ouvrage de 160 pages en couleurs. Elles permettront d'approfondir l'univers si particulier de ce jeu. Loin d'un répertoire de viande à estourbir, cet ouvrage sera indispensable à tout MJ ayant à cœur de jouer la *science fantasy* autrement.

Au moment où vous lisez ces lignes, la version 3.1 de *Polaris* sera arrivée en France, et les souscripteurs du *Kickstarter* auront reçu leurs ouvrages. Une nouvelle fois, les colis ont été particulièrement soignés et le résultat est superbe, en particulier l'édition Deluxe. *Polaris* bénéficie enfin d'une édition tout en couleur, et le résultat est vraiment à la hauteur de l'attente. Livrés avec l'édition Deluxe toujours, les ex-libris de Simon Labrousse et Stéphanie Böhm sont sublimes, et les marque-pages, qui rappellent la couverture des éditions limitées, très « classieux ». Les plans offerts suite au déblocage des paliers, plastifiés et rangés dans une pochette cartonnée, sont une vraie réussite, avec leurs 2 faces (côté MJ et côté PJ), et je ne parle pas des très beaux dés signés *Q-Workshop*. Côté *Dossier de personnage*, *BBE* montre une fois de plus son savoir-faire dans ce type de supplément qui est sa marque de fabrique. Enfin, *Equinoxe* fait l'objet d'une très belle édition à couverture cartonnée et impression bénéficiant d'un vernis sélectif judicieusement choisi. Les textes ne sont certes pas nouveaux, puisqu'ils étaient auparavant inclus dans le livre de base (ce n'est donc plus le cas), mais ils seront indispensables à tout MJ qui découvrira le jeu avec cette nouvelle édition 3.1.



DONJON SERVICE FACTEUR AGGRAVANT par Olivier Caira & Guillaume Albin



LE "HARPIE HEBDO" POUR M'SIEUR ULI... M'SIEUR BROKNAR, LE CATALOGUE AUTOMNE HIVER DE "CHAINMAIL", SPÉCIAL PIBIGES MORTELS ! M'ZELLE CORAIL, IL FAUDRA RENOUELER VOTRE ABONNEMENT À "L'HUMANOIDITÉ", IL EXPIRE LE MOIS PROCHAIN...



▶ Hellywood la justice des anges

Une belle précommande participative a été réalisée pour *Hellywood, la justice des anges*, qui a rassemblé près de trois fois la somme requise pour sa publication. Les joueurs vont pouvoir de nouveau arpenter les rues souillées d'Heaven Harbor et être mis à l'épreuve par des choix cornéliens et face à leurs démons intérieurs ou d'autres menaces bien réelles.

Le financement a été l'occasion pour les éditions *John Doe* de rééditer le livre de base et de l'enrichir d'une sublime campagne en douze scénarios. Le livre de base propose une nouvelle maquette et une mise à jour des illustrations pour coller à celles de la campagne. Les aides de jeu du premier écran ont été ajoutées à cette nouvelle édition, qui comporte désormais 328 pages. La campagne, de son côté, est époustouflante ! Les *tough guys* auront à faire, avec plus de 120 PNJ et des histoires qui s'entrecroisent sur plus de 18 ans.

Chaque ouvrage sera présenté au format 16 x 24 cm et agrémenté d'un vernis sélectif sur la couverture ainsi que d'un signet en tissu. Le traditionnel écran bénéficie également d'une nouvelle illustration réalisée par le talentueux Morgan Yon. Parmi les paliers débloqués, on trouve une carte détaillée de la ville, une aide de jeu de 64 pages pour la campagne, et des chevalets permettant de présenter les PNJ à vos joueurs. Également au menu, deux scénarios inédits en PDF, l'un de Stephane Treille et l'autre de Raphael Andere. Grâce aux paliers sociaux, les financeurs bénéficieront également de trois scénarios écrits par John Grümph, de deux aides de jeux sous forme de PDF et d'une chronique musicale de Ben Felten.

La livraison est prévue pour la fin de l'automne.



▶ Sauver Gaïa

En passant le *SRD* de *De-D5* en OGL, *Wizards of the Coast* a ouvert plusieurs portes. La première était celle de la traduction du *SRD*, qui a donné lieu, en France, à deux projets en cours de réalisation. La seconde est la création d'univers de jeu utilisant le *SRD* ou un jeu s'appuyant sur le *SRD*. C'est le cas de *Squamanngur*, le nouveau jeu de *Game-Fu*, qui sera motorisé par les règles de *Héros & Dragons*, le jeu de *BBE* basé sur le *SRD*.

Squamanngur est un jeu de *fantasy* « tribale mangaisante » dans lequel les joueurs incarneront les Champions de leur civilisation, chargés de partir en quête sur l'île mystique de Pangu pour tenter de comprendre la colère de Gaïa, la Terre-Mère, et la calmer. Alors que le monde est secoué par des cataclysmes menaçant l'humanité de destruction, les Champions vont devoir traquer les Xénosaures, des dragons élémentaires venus de Pangu, pour s'en nourrir. En effet, leurs organes sont gorgés de *Squamanngur*, l'essence draconique qui, une fois ingurgitée par les PJ, devrait leur permettre de développer des pouvoirs Xéno et ainsi rentrer en contact direct avec Gaïa en personne. Une quête ambitieuse qui a de quoi inspirer plus d'un joueur. Rendez-vous en 2017 !



▶ Fiches d'horreur !

Le nouveau supplément de la gamme *SteamShadows*, les *Horreurs connues*, consiste en un pack de 14 fiches en carton fort, de format 15 x 21 cm, représentant les Horreurs les plus courantes des deux premiers Cercles. Comme celles créées par *Sans Détour* pour *L'AdC v7*, ces fiches permettent au MJ de donner facilement un visuel des Horreurs tout en consultant leurs caractéristiques d'un coup d'œil. Le pack de fiches est accompagné d'un livret de 16 pages contenant un scénario inédit, *L'Île des Horreurs*, qui entraîne les PJ dans un asile perdu au milieu d'un lac britannique.

SANS-DÉTOUR

→ Supplices chinois

Bouclée fin décembre 2015, la campagne de financement des *5 Supplices* prévoyait une livraison pour le mois de juillet 2016, soit 6 mois pour réaliser le projet. En envoyant les boîtes aux souscripteurs entre la fin juillet et début août, l'éditeur a montré sa maîtrise de la gestion de ce type de projet et les souscripteurs ont donc pu profiter de l'été pour se plonger dans la campagne de création française, dont l'écrin et le contenu se sont montrés à la hauteur des espérances (cf. notre critique dans *Casus Belli* #19). Le matériel est de toute beauté : la boîte permet de ranger soigneusement les différents livrets sans que l'on risque de les abîmer et, à l'intérieur, un étui abrite une boîte de rangement pour les nombreuses cartes de PNJ et de monstres ainsi que les jetons métalliques et le tatouage sur cuir. Bien sûr, on pourra regretter que les ouvrages soient de petits cahiers souples à reliure collée (comme pour *Terreur sur l'Orient Express* ou *Le Musée de l'homme*), moins robustes dans le temps. Mais les cartes et posters, très beaux, ont été quant à eux réalisés pour résister, comme ceux de *L'AdC V7*. Sans parler des ex-libris signés Loïc Muzy et du très bel écran. À signaler, un petit bonus supplémentaire figurant sur le site internet de l'éditeur, qui propose quelques changements aux tribulations des investigateurs en Chine.

Domage, donc, que la livraison ait été entachée par une vague de réactions négatives sur la toile. En effet, de nombreux souscripteurs de l'édition Prestige ont rappelé que la sacoche qui contient la boîte, dont l'achat était obligatoire pour avoir accès aux bonus de la campagne de financement (pour un achat au final supérieur de 80 € à la version « sans sacoche ni bonus »), n'était pas conforme à la description qui en a été faite au moment du financement. En effet, les visuels présentaient une sacoche en cuir véritable, de la même qualité que celle livrée pour la campagne *Les Masques de Nyarlathotep* et qui avait donné entière satisfaction. Sans prévenir ses acheteurs, *Sans Détour* a livré un produit de moindre qualité.

De son côté, l'éditeur reconnaît un écart entre le prototype validé et le produit final livré et le regrette. Après avoir étudié la question, il a annoncé sa décision de ne plus proposer à l'avenir de *goodies* qui sortent de son champ de compétence (le livre) et a ensuite proposé à ses clients un remboursement intégral de leur achat à ceux qui le réclameraient avant le 30 septembre 2016 contre renvoi de l'intégralité de l'édition Prestige. Pour ceux qui ont décidé malgré tout de la conserver, l'éditeur leur a proposé un bon d'achat à valoir sur sa boutique en ligne d'une valeur de 20 €. Suite à ce communiqué, la vague de mécontents n'a malheureusement guère reflué, c'est le moins que l'on puisse dire, mais l'annonce de la promotion sur l'ensemble des stocks de l'éditeur (sauf *AdC v7* et *Plénilunio*) sur sa boutique en ligne aura peut-être permis de calmer les esprits...

7^e CERCLE

→ L'heure de la rentrée

Les routes sont dangereuses sur Hi-no-moto, l'univers de *Shayo*. En effet, annoncé pour le début de l'été, *Shinonome* (aube en japonais), le premier supplément du jeu, est quelque peu en retard. À la radio, on nous signale que le convoi blindé qui le transporte devrait livrer le produit pour une mise sur le marché fin septembre.

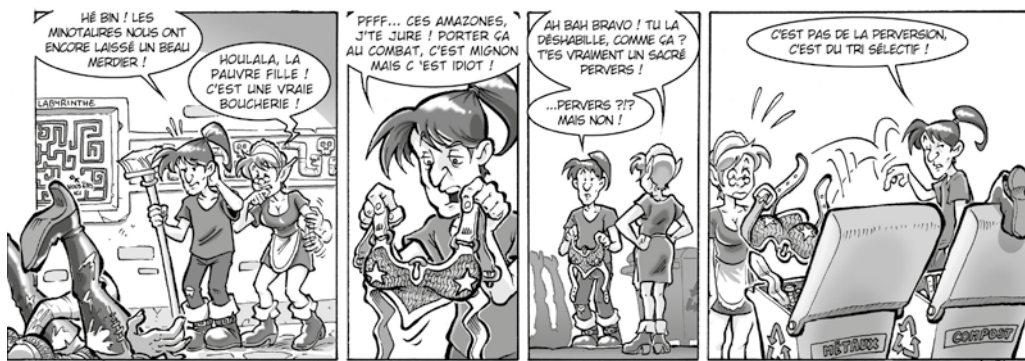


En attendant, c'est le premier supplément pour *First Contact : X-Corps* qui débarque sur Terre. *L'heure la plus sombre* est un supplément dont la structure rappelle celle de *Z-Corps* : du background et des scénarios. La première partie du supplément, qui s'adresse aux joueurs et inclut également de nouvelles règles. La deuxième se concentre sur Global Défense et la troisième, réservée aux MJ, présente de nouvelles formes létales de technologie Chandra et se conclut sur deux scénarios.

BLACK BOOK ÉDITIONS

→ Dernière minute !

Au cours de la semaine avant le bouclage de *Casus Belli*, les hommes en noir ont fait le buzz avec leur principe de news participative permettant de décrocher chaque jour l'annonce d'une futur licence développée par l'éditeur. Au final, 12 annonces ont été faites ! En voici la liste, en attendant de les évoquer plus longuement dans le prochain numéro : *Dragon Age*, *The Strange*, *Baby Bestiary*, *Lamentations of the Flame Princess*, *Rippers*, *Raoûl (!)*, *Shadow of the Demon Lord*, *Torg Eternity*, *Trudwang*, *No Thank you evil* et *Lankhmar*.



BLACK BOOK ÉDITIONS

➔ À moi, Compagnon !

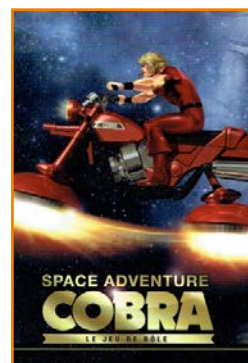
Initialement annoncée pour fin juin, la campagne de financement pour le nouvel ouvrage de la gamme *Chroniques Oubliées* a finalement été décalée au mois de septembre au regard d'une forte activité de *crowd-fundings* au printemps. Force est de constater que c'était une bonne chose, car la période était plutôt calme. Comme pour le précédent ouvrage de la gamme, *Anathazerin*, le *Compagnon* et la *Boîte d'initiation* ont fait l'objet d'une campagne de financement éclair de 15 jours qui a été un véritable succès. Il faut dire que la *Boîte d'initiation* est plus qu'alléchante puisque, au-delà de ses qualités intrinsèques, elle bénéficie d'illustrations signées Thierry Ségur (*Kroc le Bô, Légendes des Contrées Oubliées*). Le *Compagnon* quant à lui apporte des tonnes de matériel supplémentaire aux fans du jeu : 260 pages, pas moins, magnifiquement illustrées entre autres par Simon Labrousse. Au final, de nombreux bonus, dont une campagne inédite du Grümph, ont été débloqués grâce à la souscription de plus de 700 personnes ayant contribué à hauteur de plus de 73 000 €.



GAME FU

➔ Feel the heat

Le privé le plus pervers du système solaire est de retour chez *Game Fu*. Cette nouvelle édition du jeu *Space adventure Cobra* est motorisée par *Savage worlds* et *Chroniques Galactiques* (*Chroniques Oubliées Space opera*) selon vos préférences. L'éditeur explique son choix en estimant que les deux systèmes sont parfaitement adaptés à cet univers *pulp* et un tantinet rétro, et ont l'avantage d'être bien connus, que ce soit du public français ou des américains, chez qui *Savage Worlds* est très pratiqué. Précisons que le jeu ne contiendra pas les corpus de règles, l'éditeur préférant se focaliser sur le background ; il sera donc nécessaire de posséder le livre de base de *Savage Worlds* ou les numéros de *Casus Belli* #17 à 19 qui contiennent les règles de *Chroniques Galactiques*. Nouvelle édition, nouvelles règles, pour une nouvelle adaptation d'une vision tellement originale de notre futur par le cultissime Biuchi Terasawa. Je connais plus d'un quadra qui doit déjà avoir la larme à l'œil, et pas que ! Roohh, Armanoïde...



STELLAMARIS

➤ Oodéa V2

Oodéa, campagne inachevée de la première édition de *Shaan*, ressort à l'occasion de la nouvelle édition du jeu. Sous l'impulsion de *Stellamaris*, aidé de quelques fans rencontrés sur le forum de la nouvelle édition, le cycle fait peau neuve et se glisse dans le nouveau système de jeu. L'action se passe toujours pendant la première époque, celle où les peuples indigènes sont encore sous la coupe des vilains humains colonisateurs. Les premiers actes ont subi une nouvelle relecture et une adaptation des protagonistes au nouveau système de jeu. Cette fois, l'histoire a une fin, totalement écrite sur la base des notes de l'auteur initial (Benoit Attinost). La cohérence est donc assurée et promet une sacrée surprise finale aux joueurs (MJ, préparez-vous à fuir à la fin de l'ultime scénario). Une belle histoire qui peut faire la liaison avec la nouvelle édition, au bout de quelques dizaines de parties quand même.



500 NUANCES DE GEEK

➤ Berlin XVIII v4

La sortie de l'alpha de *Berlin XVIII v4* est maintenue pour début septembre chez 500 Nuances de Geek. Toujours aux commandes, Maître Sinh est épaulé par Tiburce "Khelren" Guyard et Grégory Pogorzelski dans l'écriture et l'application du moteur *Apocalypse*. L'élaboration du jeu repose également sur un échange avec des contributeurs issus des fans du jeu. Après avoir proposé leur candidature, certains d'entre eux ont été élus pour participer à des échanges avec les auteurs une fois par quinzaine et faire des retours à l'ensemble des fans sur l'état d'avancement du jeu. De l'avis des auteurs, l'orientation prise dans cette nouvelle édition se concentrera sur l'impact des actions des joueurs sur le secteur XVIII et la façon dont celles-ci pourront améliorer ou empirer les choses. Les protagonistes seront donc au cœur de l'histoire, un peu comme dans une série télévisée. Une campagne de financement est prévue très prochainement.



BLACK BOOK ÉDITIONS

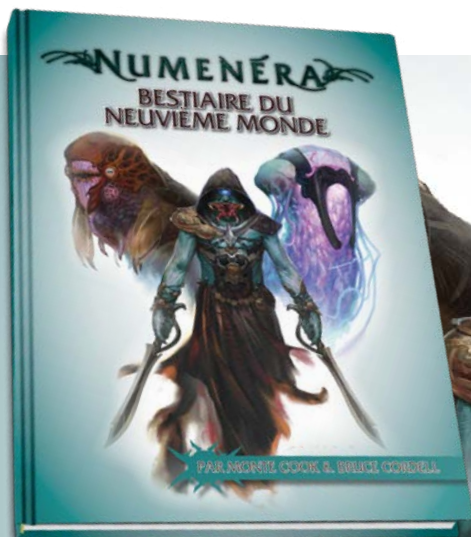
➤ Beasts & Barbarians

B&B (*Beasts & Barbarians*, pas la chaîne d'hôtellerie !) est le premier jeu à avoir fait l'objet d'une souscription (précommande participative, en fait !) ouverte exclusivement aux boutiques de JdR. Sa vocation était de réconcilier les vendeurs de jeux avec notre loisir préféré. En effet, la généralisation des techniques de vente participatives (qu'il s'agisse de *préco* ou de *crowdfundings*) a peu à peu détourné nos achats des boutiques physiques. L'idée était donc de redonner leur place aux boutiques dans le circuit de distribution pour pouvoir préserver leur existence.

Le début de la campagne de financement fut assez poussif, en tout cas au regard des campagnes habituelles. À tel point que les acheteurs ont été quelques peu déçus au départ, craignant un échec. Mais peu à peu, le travail de BBE auprès des boutiques a porté ses fruits, et si de nombreux clients sont probablement passés par la boutique *Casus Belli*, beaucoup ont joué le jeu et sont allés demander le jeu à leur boutique habituelle. Au bout du compte, ce sont pas moins de 34 boutiques qui se sont lancées dans l'aventure, permettant à *Beasts & Barbarians* de voir le jour en France.

Le jeu sera publié au format *Mook*, comme le jeu générique *Savage Worlds* également publié par BBE et dont il utilise les règles. À noter que le livre de base *Savage Worlds* est nécessaire pour pouvoir y jouer. Au terme de la campagne de financement, ce sont finalement quatre livres qui seront publiés, insérés dans un bel étui en carton et accompagnés de trois magnifiques posters reprenant les couvertures des livres. La livraison en boutique est prévue pour la fin de l'année. Allez hop, ressortez votre monokini en peau de bête et votre espadon, le monde des *Dominions* vous attend !





black-book-editions.fr

BÊSTIAIRE DU NEUVIÈME MONDE

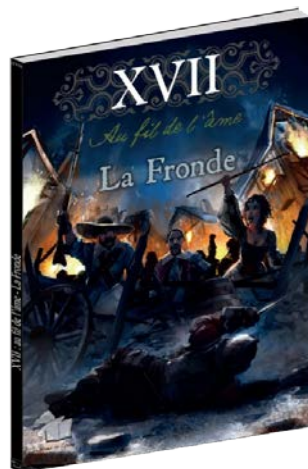
DISPONIBLE
en version papier et PDF

LA PLUME DE CYRANO

➤ La Fronde

Bastien Lyonnet et Marc Aubert poursuivent l'aventure de *XVII*, au fil de l'âme avec les éditions *La Plume de Cyrano*. Ils nous reviennent avec une campagne intitulée *La Fronde*. Comme son nom l'indique, l'action se situe au moment où la guerre civile est sur le point d'éclater dans la France du jeune Louis XIV. La campagne propose aux joueurs d'incarner des personnages impliqués dans un conflit qui a simplement pour enjeu la couronne de France. En effet, membres du clan de la fleur de lys, ils sont les bras droit du Cardinal et vont affronter les ennemis de la Dame de France, esprit protecteur de la monarchie. Face à eux... **[Attention, spoiler !]**... un esprit redoutablement puissant, qui œuvre depuis des siècles : celui d'Alexandre le Grand, rien que ça ! Au cours de leurs aventures, les PJ vont parcourir tout Paris mais également voyager, d'Amboise à Bruxelles, en s'arrêtant au passage le temps d'une bataille contre les Espagnols. Du grand spectacle, quoi !

Au final, *La Fronde*, c'est pas moins de 11 scénarios couvrant les cinq années de guerre civile au cours desquels les PJ pourront croiser une belle brochette de personnages historiques et vivre une grande diversité d'aventures. Critique à suivre dans *Casus Belli* #21.



EDGE ENTERTAINMENT

SW, tes univers impitoyables

Comme Chewie, l'éditeur toulousain vole l'air détendu et devrait publier prochainement le prochain supplément pour *Aux confins de l'Empire* : *Fly Casual*. Pour la suite, tout baigne : l'ennemi est dans le collimateur, et la *Cible verrouillée* (*L'Ère de la Rébellion*) devrait être descendue à la fin de l'année. À la même période, l'éditeur ne répondra à *Aucune question indiscrete* et portera *Le Masque de la Reine Pirate* (*Aux Confins de l'Empire*) pour pouvoir mieux promouvoir deux valeurs fortes de cet univers, *Force & Destinée*, en s'appuyant sur les légendaires gardiens dont il nous contera prochainement les hauts faits dans la traduction de *Chronicles of the Gatekeeper*.

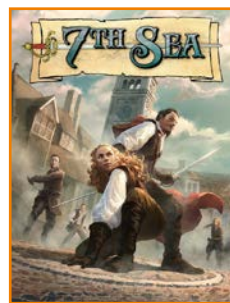
Avec *Special Modifications*, *Desperate allies*, *Stronghold of the Resistance*, *Lead by example*, *Nexus of Power* et *Keeping the peace* en cours de traduction, les traducteurs d'Edge ne chôment pas (on me dit que les pauvres sont enfermés dans une cave... Au moins, ils ont passé l'été au frais !). Edge sera d'ailleurs au niveau de FFG sur la gamme *Aux confins de l'Empire*, et il ne manquera que *Forged in battle* pour qu'il en soit de même pour *L'Âge de la Rébellion*. Du côté de la nouvelle gamme *Fo-D*, *Nexus of power* devrait prochainement être envoyé à la cave pour que les traducteurs ne puissent pas s'ennuyer, en même temps qu'un nouveau kit d'initiation, celui de *The Force awakens*, qui nous permettra de jouer juste avant les événements du nouveau film (voir news VO page 30).



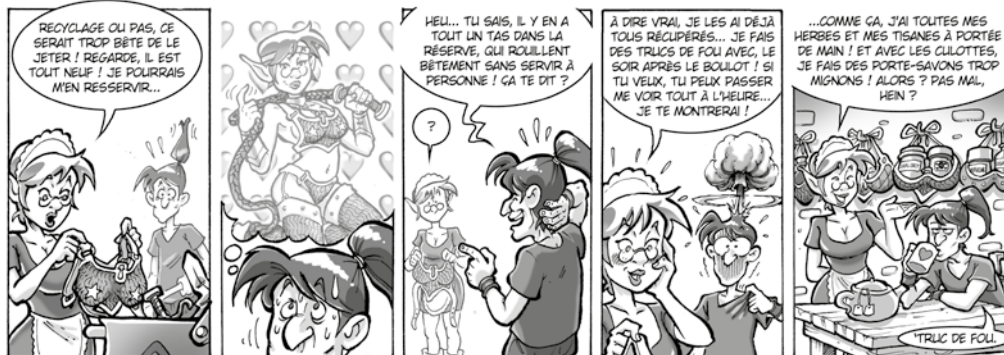
AGATE

Europe fantasy !

Le succès monumental de *7th Sea* sur Kickstarter (une dizaine de suppléments financés) a attisé les appétits de John Wick (auteur du jeu, plus connu pour avoir créé *L5A*). Suite à un appel d'offre public, c'est Agate éditions qui remporté la mise. L'éditeur réfléchit à un financement participatif ambitieux pour publier l'ensemble de la gamme. Financement qui sera vraisemblablement lancé au début de l'année prochaine, une fois le projet *Vampire - Le Requiem* finalisé et livré (voir par ailleurs).



DONJON SERVICE SORRY, MAILLE MISTAKE II par Olivier Caira & Guillaume Albin



► Un bel avenir sombre !



Prévu pour le mois de septembre, *Pluie d'étoiles sur le plateau de Leng* est le prochain supplément français pour *L'Appel de Cthulhu*. La critique de ce recueil de six scénarios et un cadre de jeu inédits en français devrait figurer au sommaire du prochain numéro de *Casus Belli*. Apprêtez-vous à découvrir de sombres secrets en Inde, à vivre un huis-clos terrifiant sur un paquebot au milieu de l'Atlantique, à parcourir le plateau de Leng (bien entendu !), à subir des événements surnaturels dans la petite ville d'Eureka Spring ou encore à explorer une forêt mystérieuse au Japon.

Pour la suite, il faut attendre un peu, mais les perspectives sont plutôt réjouissantes. En effet, comme on pouvait s'y attendre, la campagne de financement pour le supplément *Les Contrées du rêve* a été un véritable succès (plus de 1 200 contributeurs et plus de 200 000 €, le projet étant financé en moins de 5 minutes). Résultat : tous les souscripteurs auront droit au livre *Les Contrées du Rêve* (augmenté d'un chapitre de conseils écrit par Tristan Lhomme et de 16 pages d'illustrations en couleur), à l'écran illustré par Loïc Muzy, au livret de campagne et à 3 sets de fonds d'écran plutôt alléchants. De plus, les souscripteurs de l'édition Prestige

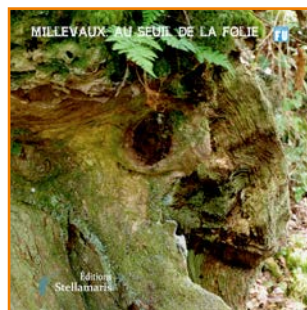
(très nombreux, puisque 1 148 contributions de ce niveau ont été prises !) bénéficieront du recueil de scénario inédit *Murmures par-delà les Songes* et des aides de jeu qui l'accompagnent, du supplément exclusif *La Pierre onirique*, du supplément *Kingsport, la cité des brumes* et de son dépliant touristique, de la mappemonde des Contrées du Rêve, de la carte du Monde Souterrain, des cartes de trois cités du Rêve (Celephaïs, Hnalth et Ulthar), de 60 fiches de créatures, d'une illustration de Loïc Muzy et, cadeau ultime, remerciement de l'enthousiasme des souscripteurs, une clef des songes en métal argenté. Un joli geste, qui sera probablement la dernière réalisation du genre si l'on en croit la décision de l'éditeur suite à « *L'affaire de la sacoche* » (voir par ailleurs).

Par ailleurs, le projet d'une boîte d'initiation pour *L'Appel de Cthulhu* a été annoncé. Pour permettre à des débutants de découvrir le JdR avec *L'Appel de Cthulhu* sans les rebuter avec un épais livre de règle, *Sans Détour* proposera donc des règles simplifiées, une présentation du Mythe à la portée des novices et des scénarios de découvertes. Nous avons hâte d'en savoir plus.

STELLAMARIS

► Promenons-nous dans les bois...

Toujours chez *Stellamaris*, *Millevaux, au seuil de la folie* se profile à la lisière de la sombre forêt. Le jeu utilise le système générique australien FU (bien connu des adeptes de *Wastburg* notamment). Il a la particularité d'être gratuit en PDF. Seule la version en bois d'arbre sera payante, en tirage limité, car *Stellamaris* est un éditeur confidentiel, passionné de JdR depuis longtemps. *Millevaux* reprend le monde inventé par Thomas Munier et déjà adapté à *Sombre* par Johan Scipion. Après une guerre ayant éradiqué la quasi-totalité de notre civilisation, les hommes, amnésiques, apprennent à survivre dans l'immense forêt recouvrant maintenant le monde... Tout en devant lutter contre leurs pires cauchemars qui ont la malchance de prendre forme, comme si la vie n'était pas devenue déjà assez dure ! Si le succès est au rendez-vous, un écran pourrait rapidement voir le jour. Allez jeter un œil sur le site, et préparez-vous à faire trembler vos joueurs blasés !



EDGE ENTERTAINMENT

➔ Eshaton time !

Attendu depuis plusieurs mois, initialement annoncé pour juin, puis pour juillet, *Degenesis* recule pour mieux sauter. Ce pavé de 700 pages réparties en deux ouvrages et faisant l'objet d'une magnifique édition « standard », sans parler de la superbe édition collector, méritait bien qu'*Edge* lui consacre un maximum d'attention. Les textes ont été revus ligne à ligne et Marko Durdjevic lui-même est venu prêter main-forte à l'équipe de traduction pour répondre aux dernières questions et lever les derniers doutes. C'est dire le souci de l'éditeur de nous proposer un texte le plus fidèle possible à l'original. Après fabrication sur-mesure des coffrets, le jeu devrait enfin être entre nos mains

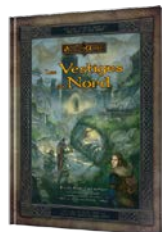
au moment où vous lisez ces lignes. La suite, bien évidemment, c'est *In thy blood*, le premier supplément du jeu dont *Edge* a débuté la traduction (cf. notre critique dans le numéro 18 de *Casus Belli*).



EDGE ENTERTAINMENT

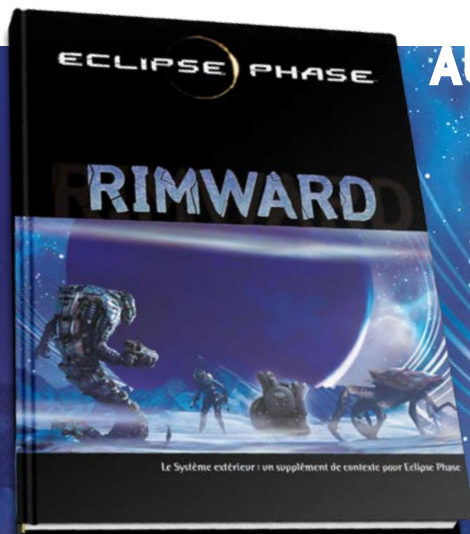
➔ Au royaume du Roi-Sorcier

Six aventures pour *L'Anneau Unique*, telle est la promesse des *Vestiges du Nord*. Joués en one-shots ou enchaînés pour



créer une bonne petite campagne, ils partagent des atouts communs, tous liés à *Fondcombe*. Ce dernier est donc plus que conseillé pour les lier tous... les scénarios, bien sûr ! Des ruines de Fornost à l'antique forteresse d'Angmar en passant par les Hauts des Galgals, vos PJ pourront-ils survivre à la lente mais impitoyable montée du terrible Roi-Sorcier, la Némésis de ce nouveau supplément aventureux publié par *Edge* ?

AUX CONFINES DU SYSTEME



RIMWARD
DISPONIBLE
en version papier et PDF

Clap de fin

L'annonce est tombée brutalement fin juillet, de la plume même de son directeur, J-F. Morlaës. Le cœur gros, il a annoncé la fin de son aventure ludique à la fin de cette année, après près d'une décennie de combat solitaire pour faire vivre ses projets. Les raisons sont multiples et bien expliquées dans une lettre ouverte postée sur son site. Ses principaux projets, le dernier supplément pour *Pendragon* et la sortie de *Würm* en anglais, seront assurés. Mais il ne pouvait assurer la production complète d'*Interface Zéro*, dont le financement participatif a été bouclé il y a quelques semaines, annonçant qu'il devrait se contenter de produire un pdf destiné aux souscripteurs ayant soutenu ce projet.

Mais comme dans les pires histoires d'horreur, la fin peut parfois tenir du conte de fée. *Black Book Éditions*, détenteur de la licence *Savage Worlds* qui motorise le jeu, a proposé son aide pour permettre au jeu de voir le jour. Bel exemple de solidarité dans notre milieu de passionnés. Banco immédiat de J-F. Morlaës, qui voyait ainsi le final moins sombre. L'essentiel de la souscription pourra donc être réalisé, à l'exception des posters et de la mallette. Le jeu fera même l'objet d'une édition totalement en couleur. Si tout va bien, le nouveau bébé cyber-futur proche verra le jour en décembre 2016. La Rédaction salue le papa d'*Icare* pour son courage et son investissement dans notre loisir. Bon vent !



LE GRIMOIRE

Naheulbeuk : le Grand Bestiaire

Au moment où nous écrivons ces lignes, le *Grand Bestiaire des Environs de la Terre de Fangh* vient de sortir. Cet ouvrage imposant (350 pages) et abondamment illustré (180 illustrations inédites) rassemble tout ce qui a été écrit concernant les opposants, les monstres et les créatures magiques du *Donjon de Naheulbeuk* depuis une quinzaine d'années. En outre, plus de la moitié de l'ouvrage est constituée de contenus inédits, tels que la description de grandes régions découvertes par une expédition autour de la Terre de Fangh, depuis les régions froides et sauvages parsemées de ruines aux archipels aux mains de pirates et aux îles peuplées de monstres préhistoriques. De quoi relancer vos parties du *Donjon de Naheulbeuk* pour de nombreuses années !



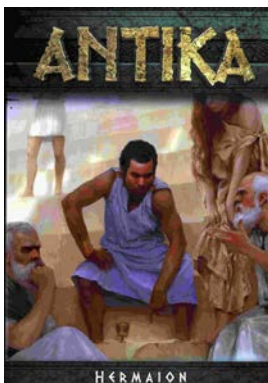
Le *Grand Bestiaire* est proposé en version classique, mais aussi en édition limitée *De Luxe* livrée dans un fourreau protecteur. La précommande propose également des contreparties, telles que l'écran du MJ, la carte du monde et - surtout - le livret des règles du jeu (que l'auteur John Lang ne souhaite pas voir commercialisée, voir par ailleurs notre entretien page 44), qui est imprimé pour la première fois !

LES LUDOPATHES

De Charybde en Scylla

S'il a pris un peu de retard à cause des congés estivaux, au moment où vous lirez ces lignes, *Hermaion*, le nouveau supplément pour *Antika*, devrait être disponible ainsi que l'écran du jeu.

Par ailleurs, plusieurs scénarios et campagnes sont en cours de publication dans les pages de nos confrères de la presse rôliste. Ainsi, *JDR Magazine* publie le scénario *La Chasse de Calydon* qui fait le lien entre *Les Argonautes* et le prochain supplément, *Troie*, qui sort en fin d'année. Dans leur numéro d'août 2016, *Les Chroniques d'Altaride* publient l'épisode 3 de la campagne *Les Chroniques de Corinthe*, tandis que le dernier épisode sortira dans le numéro de décembre puisque la revue en association avec *Opale* semble être devenue trimestrielle. Enfin, *Le Maraudeur* va publier une mini campagne en deux parties, *La Colère d'Héra*, dans son dernier numéro de 2016 (décembre) et le premier de 2017 (mars).



RAISE DEAD

Démoniaques vs. Angéliques



Raise Dead prépare actuellement un supplément pour *INS/MV* qui approfondit la Guerre des Réseaux à travers des exemples d'organisations Démoniaques et Angéliques, aussi bien à l'échelon international que local. Anges et Démons sont de retour et reprennent le combat pour se tailler un nouvel empire, bien entendu sans se faire remarquer du grand public. Le supplément devrait apporter aux joueurs de nouveaux éclairages, des grands méchants à affronter et des alliés à dénicher, et bien sûr des aventures et des pièges à cons. Le tout assaisonné d'inspis, de nouvelles et autres joyeusetés. Si tout va bien, le bouquin devrait sortir cet hiver. Et ça va s'appeler *Cantique de la maïeutique*.



SYCKO

Le p'tit nouveau

Arrivé récemment dans le monde de l'édition (puisque'il est né il y a environ un an à l'initiative de Jérémie Rueff, également connu pour son travail aux *Écuries d'Augias*), l'éditeur Sycko met en place un label baptisé *L'Homme orchestre* dont l'objet est de publier des auteurs de jeu dits « indépendants ». L'objectif : libérer ces auteurs des contraintes administratives et logistiques inhérentes à l'autoédition et leur permettre d'améliorer la qualité des ouvrages et l'accessibilité à leur travail. Avec *L'Homme orchestre*, Sycko propose finalement une solution intermédiaire entre l'édition classique et le *Print on demand* aujourd'hui utilisé la plupart du temps par les auteurs « indépendants ».

Premier ouvrage publié sous ce label : *Libreté*, de Vivien Féasson, déjà auteur de *Perdus sous la pluie* et *Errants d'Ukiyo*. Dans *Perdus sous la pluie*, les joueurs incarnaient des enfants perdus se faisant peu à peu engloutir par les sirènes de l'averse. *Libreté* constitue une suite, en quelque sorte, dans laquelle les enfants auraient survécu, se seraient regroupés, et auraient fondé Libreté, le dernier bastion contre les sirènes. Ce jeu, dont le système est adapté d'*Apocalypse World*, sera proposé en financement participatif sur *Ulule* prochainement.

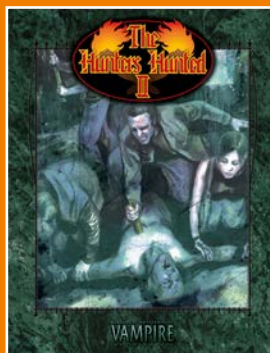
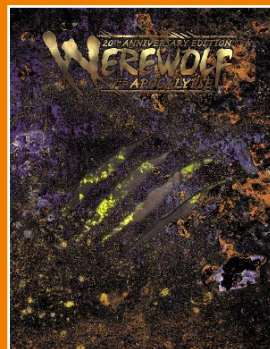
➔ Ténèbres contemporaines

Arkhané Asylum vient d'acquiescer les droits de l'enseigne française de l'occulte : *Maléfices*. Icône de l'horreur classique, le jeu va subir une cure de jouvence. Sortie prévue du sanatorium en 2017. Si l'esprit sera conservé, l'ambition de l'éditeur est de moderniser le jeu tout en gardant sa simplicité initiale. La forme sera la même : un livre de base, un écran et un jeu de tarot, une vraie madeleine de Proust. Devraient suivre un supplément estampillé Club Pythagore et une campagne raclant les bas-fonds de Paris. L'enthousiasme des auteurs fait plaisir à voir, et ils prévoient déjà des extensions vers d'autres époques ou régions d'Europe. Vivement le premier coup de pelle pour déterrer ce fabuleux ancêtre resté trop longtemps dans sa tombe froide et humide.

Par ailleurs, l'éditeur a réussi le financement participatif de la traduction du pavé *Loup-Garou v20*. 500 pages de muscles et de poils : non, il ne s'agit pas là de la suite de la trilogie coquine bien connue, mais de l'autre monstre du *Monde des Ténèbres*. Après les vampires, les garous auront donc droit à leur bible, accompagnée de bonus transformant cette opération en déluge de change-formes et d'adversaires encore plus sombres.

Un succès en appelant un autre, l'annonce est tombée : le prochain financement participatif est prévu pour octobre. *Vampire : Dark Age*, rien que ça. Ça va bastonner grave cet automne ! En attendant, Arkhané Asylum vient de publier un nouveau supplément pour la gamme *Vampire : la Mascarade 20^e anniversaire* : *Hunters Hunted II* est LE supplément sur les chasseurs de vampires. Il fournit toutes les armes et pouvoirs aux simples humains pour lutter contre la menace caïnite et autres mort-vivants infestant notre société. Qu'ils traquent ces monstres en solitaire ou en groupes constitués, les chasseurs de vampire ont enfin une chance de survivre à la confrontation.

De son côté, début juillet, Agate a envoyé aux souscripteurs de *Vampire : la Mascarade* le PDF du livre de base, leur proposant, comme c'est devenu la pratique chez plusieurs éditeurs, de faire remonter les dernières coquilles. Après une ultime relecture au cours de l'été, l'éditeur prévoyait de lancer la production de l'ouvrage que l'on peut donc espérer avant Noël.

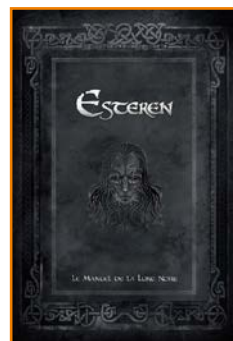


AGATE

➔ Esteren occulte

Comme nous l'annoncions dans les news de notre numéro précédent, les suppléments financés par *crowdfunding* début 2015 ont commencé à arriver. Le *Manuel de la lune noire* et *Hantises* sont sortis début juillet et devraient faire l'objet d'une chronique dans le prochain numéro de *Casus Belli*. Nous devrions également pouvoir vous parler plus en détail de la *Cartographie de Tri-Kazel*, dont la sortie en boutique a été annoncée pour septembre et qui a reçu cette année un *Ennie Award* d'or dans la catégorie *Best Cartography*.

Occultisme, quant à lui, a été quelque peu retardé et est désormais prévu pour le mois de novembre. Il sortira accompagné de *Rise*, le troisième album musical des *Ombres d'Esteren*, composé et interprété par Cyrille et Guillaume Aufaure.



Damien Coltice, Olivier Halnais, Marc Sautriot et SLM ●

à l'ouest, du nouveau !

Entre les nombreux Kickstarter et le suivi des gros jeux, l'actualité ludique en VO est riche en ce début d'année !



Arc Dream Publishing

La version arbre mort du *Agent's Handbook* de *Delta Green* est sorti. Il sera accompagné du nouvel écran du MJ renfermant toutes les règles de cette nouvelle édition. L'accostage du cargo a eu lieu cet été aux USA.

Catalyst Game Labs

Le *Combat Manual Mercenaries* pour *BattleTech* met sur le devant de la scène les soldats de fortune les plus célèbres de la sphère intérieure. Il propose aussi toutes les règles de création de francs-tireurs et autres barbouzes à louer, pour ceux qui ne veulent pas s'affilier à l'une ou l'autre des Grandes Maisons qui se partagent le pouvoir et la guerre. Le muscle et la poudre sont au rendez-vous.

Par ailleurs, *Q-Workshop* lance une gamme de sets de 6D6 pour *BattleTech*, un par grande maison. À noter que chaque dé dispose d'une face N°6 différente. Originalité et personnalisation qui a un prix : \$15 le pack !

Du côté de *Shadowrun*, *Anarchy* est une alternative aux règles de *Shadowrun 5*. Basée sur les mécaniques du jeu *Cosmic Patrol* de l'éditeur, un système simple et orienté sur la narration, *Anarchy* semble faire le lien avec la mécanique habituelle (un pool de d6) pour proposer ce que de nombreux joueurs, notamment occasionnels, demandent : un système plus simple pour profiter du formidable setting de *Shadowrun*.

Du côté des suppléments classiques, le bestiaire, *Howling Shadows*, est disponible, tout comme l'excellent setting

Court of Shadows, qui nous replonge dans la cour des fées et ses intrigues.

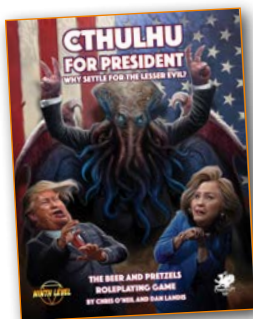
Chaosium

Au début de l'été, l'éditeur a annoncé avoir commandé une nouvelle grande campagne pour *L'Appel de Cthulhu* à Lynne Hardy, qui s'est récemment illustrée chez *Modiphius* sur la gamme *Achtung ! Cthulhu*. Baptisée *Children of fear*, cette nouvelle campagne se déroulera en Asie centrale dans les années 20 et devrait être publiée en 2017.

Cthulhu se lance dans la nouvelle campagne présidentielle américaine : *Cthulhu for President* est un petit livret de règles à télécharger. Le premier jeu de rôle politique ? Ou un simple *fake* pour railler les deux candidats en lice ? À vous de juger !

Cubicle 7

Un supplément d'aventures pour *Lone Wolf : Adventures of the Kai* offre trois histoires épiques et riches en surprises. Dans *For Richer, for poorer*, le seigneur Kai, invité d'honneur à un noble mariage, va devoir se lancer à la poursuite de bandits ayant enlevé le marié le jour des nocces... pour découvrir que tout n'est pas aussi simple. Dans *River pirates of the Dorn*, le seigneur Kai part à la recherche d'une expédition disparue dans les *Wildlands* pour être confronté au Seigneur de la Rivière. Enfin, dans *On the wings of darkness*, une enquête sur un meurtre sordide se voit mêlée d'embûches qu'il faudra pourtant surmonter pour éviter la venue d'un nouvel adversaire surnaturel dans le *Sommerlund*. Deux chapitres pour créer ses propres aventures et aider le MJ dans sa narration viennent compléter l'ouvrage.



VERSION 3.5 par Syl

AUJOURD'HUI ON INNOVE AVEC LE JDR STARWARS! ÇA VA VOUS CHANGER DE L'HÉROIC FANTASY!



Si les années 20 ne vous charment plus et que le conspirationnisme de *Delta Green* ne vous titille plus, le nouveau supplément de la gamme *World War*, qui vous propose de jouer pendant la Guerre froide, vous tend les bras. *World War : Cold War* prend place au cœur des années 70, alors que les deux grands blocs s'affrontent. Le Mythe bien évidemment n'est jamais loin ! Paranoïa et horreur feront la part belle à l'ambiance autour de 26 théâtres d'opérations. Une campagne bac à sable incluse mènera vos chers espions à Istanbul, ville emblématique du Mythe. Tout est fourni pour s'installer avec des règles adaptées à l'espionnage. James Bond à la sauce Lovecraft, ça vous tente ? Il est complété par *Section 46 - Operations Manual*, le guide des joueurs pour espions paranos. Ou comment apprendre à monter et gérer un réseau clandestin dans n'importe quel environnement hostile.

Pour le JdR *Dr Who, All the strange, strange creatures* est un *sourcebook* présentant les créatures et autres *aliens* issus de la série, tout comme les photos d'illustrations intérieures. Plus qu'un simple manuel de monstres, il s'attarde sur chaque « étranger » en présentant ses buts, ses envies, ses motivations... De quoi en faire plus que de la viande à hacher. Un petit bonus pour les geeks : un set de 6D6 *Q-workshop* aux couleurs des docteurs est aussi proposé.

Adventures in Middle Earth vous propose une énième version de la Terre du Milieu. Le *Player's Guide*, qui devrait être arrivé, adapte la V5 de *D&D* au monde de Tolkien : de nouvelles races, de nouvelles classes, des *backgrounds* spécifiques à la Terre du Milieu, et des ajouts au système du SRD5, comme les règles de voyage, les phases de Communauté et les points de Corruption, des points déjà importants au cœur du système de *L'Anneau Unique*. Bientôt complété par le *Loremaster's Guide*, il préfigure une nouvelle gamme OGL pour chasser de l'orc en Terre du Milieu. Il ne propose pas de jouer à un âge précis et ne se veut pas un concurrent de *L'Anneau Unique*, l'autre jeu publié chez Cubicle 7, et qui dispose quant à lui d'un *setting* bien établi. L'éditeur a simplement voulu profiter du SRD5 pour proposer aux nombreux fans de *D&D* ce fabuleux *setting* qu'est la Terre du Milieu.

EN Publishing

Deux *Kickstarters* sont actuellement en cours chez EN. Le premier propose un générateur de donjons sous forme de cartes à jouer. L'originalité est qu'il est possible d'acheter des décors 3D correspondants aux cartes en *add-on*. On peut ainsi facilement façonner un vrai petit labyrinthe pour un prix assez abordable.

L'autre projet, orienté *D&D5*, propose un *deck* de cartes de conditions, ➔





La fin d'une époque

Du côté des jeux sous licence *Games Workshop*, tels que *Dark Heresy* et *Warhammer Fantasy Roleplay*, FFG vient d'annoncer que la licence qui leur était accordée par GW pour exploiter ses univers arrive à échéance le 28 février 2017, et ne sera pas renouvelée. L'ensemble des jeux produits par FFG sous licence ne seront donc plus commercialisés à partir de cette date. Ce qui inclut également les jeux de plateau tels que le légendaire *Talisman*. D'ici fin février, il n'y aura plus de nouveau produit, excepté ceux qui étaient annoncés, qui seront publiés avant la fin du partenariat.

qui peut être complété par des paquets dédiés au combat. Rappelant les cartes *Pathfinder* de chez Paizo, elles sont très bien illustrées mais moins fun.

Fantasy Flight Games

Un nouveau kit d'initiation est disponible dans la gamme *Star Wars* : celui de *The Force awakens*. Contrairement aux trois autres kits, il n'annonce pas la sortie d'un nouveau jeu dans la gamme. Il s'agit simplement de surfer sur la sortie de la nouvelle trilogie et de permettre aux fans de jouer à cette époque de l'univers *Star Wars*. Le kit, parfait pour initier de nouveaux joueurs au JdR, contient un scénario didactique qui enseigne les règles de base au fil des scènes, les plans et cartes qui vont bien avec, des PJ pré-tirés présentés sous forme de mini-dossiers, et les fameux dés spéciaux. Enfin, un second livret présente une version abrégée des règles des JdR *Star Wars*, qui donne la possibilité de poursuivre les aventures à l'époque de l'épisode VII en faisant évoluer les PJ. Comme pour les kits précédents, FFG propose également un scénario en téléchargement gratuit, *A call for heroes*, qui fait suite à *Discovery on Jakku*, le scénario du kit d'initiation.

Edge of the Empire poursuit son développement : un nouveau supplément consacré à la carrière de chasseur de primes est annoncé, *No disintegrations*. Comme les autres suppléments de ce type, il complète les éléments du livre de base en décrivant plus en détail cette carrière bien spécifique et, surtout, apporte de nouvelles options aux joueurs : trois nouvelles spécialisations, des talents, du matériel, des vaisseaux... Forcément, il y sera question de mener des investigations et de récompenses pour avoir capturé (ou éliminé ?) un individu recherché. Le tout sera accompagné de trois synopsis de campagnes pour chasseurs de primes.

On retrouve un ouvrage similaire dans la gamme *Force & Destiny* : *Endless Vigil*, prévu pour le début de l'automne,

sera consacré aux Sentinelles. De même, pour *Age of Rebellion*, *Forged in battle* est le *sourcebook* consacré aux soldats. Il propose de nouvelles spécialisations telles que *Trailblazers*, des spécialistes de la guérilla, ou les *Vanguards*, de purs soldats spécialisés dans la prise d'initiative et le combat ouvert ; on y trouve aussi de nouvelles races telles que les Elomin, les Kyuzo et les Shistavanen. Toujours pour *Age of Rebellion*, un module d'aventure sortira au dernier trimestre 2016 : *Friends like these*, au cours duquel les rebelles se rendent sur Xorrr, une planète menacée par l'Empire. Les rebelles ont 48 heures pour organiser les défenses planétaires mais, bien évidemment, les choses ne sont pas simples et il est parfois difficile de savoir où sont les amis et les ennemis...

Enfin, FFG sort trois nouveaux *decks* de 20 cartes comportant les descriptions et données techniques de PNJ que pourront affronter vos PJ : *Creatures of the Galaxy*, *Imperials & Rebels II* et *Hunters & Force users*.

La Fin du monde se termine aux Amériques : après *Zombie Apocalypse*, *Wrath of the Gods*, et *Alien Invasion*, le quatrième et dernier tome de *The end of the world* est arrivé : *Revolt of the machines* vous propose de faire face à cinq apocalypses causées par des machines.

Goodman Games

Bon succès pour le Kickstarter de *Mutant Crawl Classics RPG*, MCC pour les intimes. Écrit par le vétéran Jim Wampler, ce jeu nous propose de plonger dans un bon vieux univers de science-fiction post-apocalyptique. L'ouvrage vous propulsera au plein cœur de Terra AD, avec son lot de mutants, sa flore extrêmement dangereuse et ses artefacts mystérieux. Au niveau matériel, le financement a fait carton plein. Ainsi, les souscripteurs ayant opté pour le « *bloc d'impression* » auront droit au livre de base en version couverture rigide et à l'écran, ainsi qu'à



sept livrets d'aventure et une aide de jeu rédigée par la légende de TSR, Tim Kask. Si vous n'avez pas mis la main au portefeuille, il vous faudra vous contenter des versions PDF de tout cela.

À noter qu'il était possible de souscrire à plusieurs versions du livre de base, relié cuir, *foil* ou avec une couverture couleur signé Doug Kovacs. Fonctionnant sur le système de *Dungeon Crawl Classics*, le système maison de *Goodman Games*, MCC pourra servir d'*add-on* à ce dernier. Mais vous pourrez également vous en servir comme d'un jeu à part entière, le DCC system étant inclus dans le livre de base de MCC.

Green Ronin Publishing

Le retour à Freeport est assuré, avec la sortie du deuxième opus de la nouvelle campagne héroïque installée dans la célèbre cité des pirates. Dans cet épisode, la trahison hante les rues sombres et tortueuses alors que l'un des dirigeants veut plonger la ville dans la guerre en fomentant une invasion étrangère.

Pour *Fantasy Age*, un bestiaire tout en couleur sort actuellement, avec des grands classiques comme des nouveautés. Chaque créature est détaillée et dispose d'accroches pour s'immiscer vicieusement dans vos aventures.

L'actualité est également chargée pour *Mutants & Masterminds*. La palette de vilains continue à s'étoffer avec de nouvelles *bad stars* chez *Rogues Gallery : Apocalypsette*, une ado métalo, invoque des démons avec sa guitare électrique maudite ; Spectrum, rejeton de la Color Queen, utilise l'art pour faire le mal ; Explodo, méchant par plaisir, a un talent vraiment explosif ! Et si vous ne savez pas où les mettre en scène, *Antarctica* est à votre portée. S'il y fait froid, c'est pour mieux y cacher ses secrets : artefacts anciens ou *aliens*, peuple des glaces, QG de l'une des plus méchantes organisations de vilains... L'une des der-

nières frontières de la Terre n'attend que des héros pour délivrer ses mystères.

Modiphiüs

Des sorties en pagaille pour *Mutant Chronicles 3*, avec le *Luna & Freelancers sourcebook*, qui s'attache à surtout présenter la mégapole cosmopolite lunaire, qui fut jadis la première colonie humaine. Il permet de jouer dans la plus grande ville de l'humanité jamais construite, berceau du Cartel et siège de la Confrérie ; entre corruption et décadence, à l'ombre de notre Terre bannie pour les hommes.

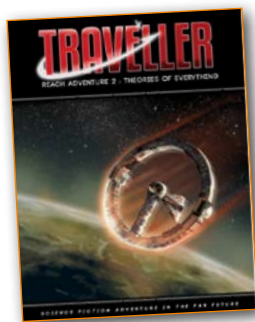
Suit aussi *Cartel & Orbitals sourcebook*, qui s'attarde particulièrement sur le Cartel, sa fondation, son histoire et son fonctionnement, mais aussi ses obscurs secrets. Les francs-tireurs, véritables pigistes de l'organisation, pourront utiliser ses ressources pour combattre la Symétrie et ses sbires, mais aussi le mal qui se tapit dans la société humaine.

Le *Whitestar sourcebook* nous envoie sur la Terre, monde maudit et inhospitalier. Pourtant, des hommes y vivent encore, eux aussi regroupés en mégacorporations. L'une d'elles, héritière de la Russie, s'est fédérée autour d'une mystérieuse Tsarine. Installé dans des tunnels et des forteresses étanches, son peuple a la vie dure. Si une escapade conduisait les joueurs à fouler la Terre empoisonnée, nul doute qu'ils croiseront leur chemin.

Enfin, *Dark Legion Campaign* est la suite de *Dark Symmetry Campaign*, mais elle peut facilement être jouée indépendamment. De Nero à Mars, les PJ chasseront l'hérésie à travers le système solaire, affrontant l'Obscurité et le machiavélisme des corpos, sous l'œil de la Confrérie, qui n'est pas innocente dans le mal qui ronge l'Humanité.

Une version *Savage Worlds* du livre de base uniquement est aussi dans les tuyaux, pour ceux qui préfèrent ce système générique au 2D20 de l'éditeur. ➔





Dans un autre style : *Star Trek* est officiellement annoncé, alors que la saga fête ses 50 ans cette année. Utilisant le 2D20 system de *Modiphius*, il permettra de jouer pendant les différentes époques des films et des séries. Une campagne de *playtests* a été lancée cet été et ouverte aux joueurs européens. Une gamme de figurines sortira en parallèle. Accompagnée de tuiles représentant les différents environnements à découvrir, elle proposera des figurines pour les joueurs mais aussi des stars tels que les capitaines Kirk et Picard.

Mongoose Publishing

Travellers a aussi son lot conséquent de nouveautés. *The Central Supply Catalogue* donnera entière satisfaction à des aventuriers désireux de partir à l'aventure, équipés comme il se doit. De la panoplie complète de survie dans des environnements hostiles ou inhospitaliers à la tenue adéquate pour la réception chez Monsieur l'ambassadeur, tout y est – du moment que vous en avez les moyens. En bonus, ce supplément propose des règles pour intégrer les robots autour de la table.

Dans *Reach of adventure 2 - Theories of everything*, les personnages sont recrutés comme membres d'équipage, mais aussi assistants scientifiques sur le vaisseau laboratoire Insighth III.

Leur travail ne consistera pas à simplement chaperonner les passagers : entre meurtres, conflits d'égo et d'intérêts ou mission d'escorte diplomatique, leurs loisirs seront comptés !

Monte Cook Games

Un nouveau venu vient de sortir dans les bacs sous la motorisation *Cypher system* : *Gods of the Fall*. Les joueurs y incarnent des héros frappés d'étincelle divine. Ils vont devoir vivre des aventures épiques pour accéder à leur statut divin. Ça ne vous rappelle rien ? Rassurez-vous, le monde proposé est bien original, médiéval-fantastique à souhait et totalement autonome. Un guide de conversion pour les autres jeux de l'éditeur, *Numenéra* et *The Strange*, est proposé : *Gods Beyonds*. Il permet d'ajouter à ces gammes un côté divin qui ne peut que leur apporter, avec des options supplémentaires et des possibilités originales pour vos joueurs.

Pour faire vivre les abysses de *Numenéra*, *The Octopi of the Ninth World* vous ouvre les portes de la plus ancienne civilisation connue. Ayant survécu aux huit premiers mondes, les Octopus règnent en maître sur les plus antiques secrets, sous les tentacules millénaires de leur reine. Vous pourrez même incarner l'une de ces ancestrales pieuvres... Mais quel camp choisirez-vous ? Car

VERSION 3.5 par Syl



une rumeur annonce la formation d'une formidable armée poulpique dans la baie de Peyclin.

Enfin, le gros événement chez *Monte Cook Games* est le *Kickstarter* du nouveau jeu de Monte Cook, *Invisible sun*, un nouvel OVNI dans le monde du JdR. *Invisible sun* est un jeu-concept de luxe, à la fois objet et jeu. Jeu à secret, qui plus est. Difficile à présenter en quelques mots, mais ce nouveau JdR promet des parties intenses, avec des challenges incroyables dans des lieux extraordinaires. Enfin, ça, c'est ce qu'on nous promet, du langage promo typique qui en même temps, ne nous dit rien du jeu ! Ce qui nous est révélé, c'est que les PJ n'évoluent plus dans *the Shadow* (l'Ombre, notre univers, qui nous semble être la vraie réalité !) mais ont trouvé leur chemin vers l'*Actuality*, c'est à dire la Réalité (la vraie !). Il s'agit d'un univers bourré de magie.

Vu le prix d'accès au jeu, il faut espérer que le résultat final soit à la hauteur de la communion : 197 \$ pour la boîte du jeu, un médaillon et un secret du jeu. Pour avoir droit aux bonus débloqués, il faut prendre le niveau supérieur, qui est vendu au modeste prix de... 539 \$!!! Bon, pour ce prix-là, on a droit à la boîte du jeu, aux bonus débloqués, et à la campagne dirigée qui, pendant un an, va donner droit à plein de trucs. Pour les fans absolus, il existe deux autres offres que je ne détaillerai pas ici, aux prix improbables de 863 et 1 475 \$...

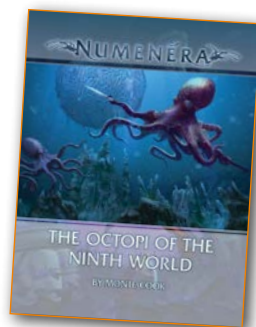
Monte Cook Games explique que si le prix d'attaque est si élevé, c'est que le matériel est de qualité, faisant de ce jeu un véritable jeu de luxe. Effectivement, la boîte et son contenu ont un *design* très travaillé, et c'est un véritable concept qui nous est vendu : le jeu, découpé en 4 magnifiques ouvrages de format carré, est contenu dans le mystérieux *Black Cube*, un cube noir (comme son nom l'indique) au système d'ouverture particulièrement travaillé permettant également de lo-

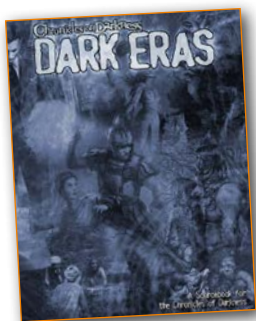
ger un plateau destiné à accueillir des cartes rondes, une sculpture en résine en forme d'avant-bras et de main, 950 cartes (de sorts, d'artefacts et d'incantations), une centaine de pions divers, quatre très beaux dés, une carte en tissu, une carte-poster de l'univers et plein d'autres trucs, dont l'enveloppe contenant un secret.

Car *Invisible sun* est un jeu à secret, aussi bien pour le MJ que pour les joueurs. Dans chaque *Black Cube* se trouve un secret différent. Nous n'avons pas encore compris l'impact de ce secret, ni comment il est possible d'en apprendre d'autres, mais sans doute que cela est prévu.

Probablement en lien avec la campagne dirigée de Monte Cook : pendant un an à compter de janvier 2018, l'éditeur donne accès à un site internet avec des infos et un forum de discussion, mais aussi des scénarios à télécharger, ainsi que des documents, pour le MJ et les joueurs, dont certains contiennent des secrets. La campagne prévoit également l'envoi de 4 colis au MJ, et de 5 colis aux joueurs désignés au moment de la contribution (il vaut donc mieux connaître vos joueurs à l'avance !!!).

Pour plus de 500 \$, les souscripteurs auront également droit à pléthore de bonus, dont quatre nouveaux livres de *background*, une boîte pour les ranger, un kit pour joueur (contenant dés, cartes et autres ustensiles utiles à chaque joueur), j'en passe et des meilleurs. Un matériel de fou, car 1 846 contributeurs ont permis de rassembler 664 274 \$. Dommage que ce soit si cher pour un jeu dont on sait si peu, sinon que le matériel a l'air franchement sublime et donne envie. Il faut vraiment être fou, ou fan de Monte Cook, ou collectionneur, ou les trois à la fois, pour craquer ! Livraison du *Black Cube* en novembre 2017 ; les cinq livres débloqués avec les paliers seront publiés de façon échelonnée, entre début 2018 pour le premier et début 2019 pour le dernier. →





Nocturnal media

Cocorico ! *Nocturnal* annonce la traduction de *Hollywood* outre-atlantique. Pour ceux qui préfèrent regarder les films en VO au cinéma, ils pourront faire de même avec le jeu *Diabolico-fifteen*. Pour profiter de l'ambiance *Noir* des années 50 dès maintenant, un paquet d'ambiance a été ajouté pour le *Kickstarter*, déjà terminé, de *Storypath*. Ces *decks* permettent de tirer une idée et d'en faire une scène, un embryon de scénario... Une bonne idée pour mettre de l'improvisation et de l'inattendu au cœur de vos parties.

Onyx Path

Dark Eras, pour *Chronicles of Darkness*, propose de relire l'histoire à travers le filtre du *Monde des ténèbres*. Seize époques sont ainsi revues sous l'angle de l'un ou l'autre des jeux de la gamme. Même les plus confidentiels ont le droit à leur relecture. De quoi varier les plaisirs et les intrigues. Petit plus sympa : une gamme de t-shirts a été lancée pour chaque jeu. *Dark Eras*, un vrai business !

Grosse nouveauté en vue avec l'annonce de la seconde édition de *Scion*. Si le trypique héros/demi-dieu/dieu est toujours d'actualité, le jeu a été profondément revu et modifié. Des arborescences remplacent les nombreux talents et pouvoirs qui rendaient le système parfois indigeste. Les panthéons sont étoffés et plus nombreux, avec l'intégration des divinités hindoues, chinoises, irlandaises, africaines et amérindiennes. Le Bien et le Mal reviennent au cœur de la guerre divine, sur fond de réécriture de notre cosmogonie.

Paizo

Fin mai, lors de son banquet annuel, *Paizo* a fait le point sur les sorties à venir et en a bien sûr profité pour faire ses grosses annonces. En particulier celle d'un nouveau JdR complet ayant pour univers celui de *Pathfinder*, mais

plusieurs milliers d'années dans le futur : *Starfinder*. Le pitch ? Dans le futur, Golarion a disparu, et une période nébuleuse d'histoire a été mystérieusement effacée des mémoires et des documents de tous les êtres vivants. Les *Starfinder* partiront donc à la recherche des informations permettant de remettre la main sur cette histoire. Space Op, androïdes, races aliens sont évidemment au menu. Comme *PF*, *Starfinder* aura sa propre gamme de suppléments et des campagnes à parution mensuelle.

Pinnacle

Et voilà, c'est terminé pour *Rift*. Enfin, ce n'est que le début pour le nouvel opus de ce jeu SF *old school*. Le *Kickstarter* s'est clôturé sur la rondlette somme de 438 076 \$ fournie par 4 238 contributeurs. Le jeu *post-apo* va donc ressusciter dans les prochains mois et nous conduire sur les routes d'une méta-humanité aux prises avec des invasions extra-terrestres mais aussi des dangers biens de chez nous. *Savage Worlds* sera le système utilisé pour cette nouvelle édition. Grâce au succès du *Kickstarter*, le colis sera bien rempli : livres du MJ, des joueurs et des adversaires, un autre rempli d'aventures, des bonus devenus habituels dans les souscriptions (écran, cartes XL, jetons de poker, set de dés) et des plus inédits (une sacoche et deux T-shirts). Livraison prévue début 2017.

Le suivi est déjà sur les rails, avec deux *Archetypes sets* et un écran personnalisable. Plutôt original, ce paravent est personnalisable avec plusieurs kits de visuels déjà disponibles.

Autre *Kickstarter*, bref mais intense : *Pinnacle* fête les 20 ans de *Deadlands* avec une édition spéciale. *Deadlands Classic 20th Anniversary edition* est un véritable carton et a réuni près de 1800 contributeurs et près de 180 000\$. À noter que *Pinnacle*, séduit par l'édition collector de *BBE*, qui se présentait sous forme d'une boîte à whisky avec des

jetons... l'a reprise à son compte pour la proposer en VO. Force est de constater qu'elle plaît également outre-Atlantique, car les 275 exemplaires ont tous été acquis. Cocorico ! Parallèlement, *Pinnacle* propose également un *Kickstarter* pour la 4e campagne « Plot Points » *Deadlands Reloaded* intitulée *Good intentions*. Là encore, une belle réussite puisque plus de 1000 contributeurs et 56 000\$ ont été réunis. L'intrigue se déroule en 1882 et est centrée sur le Dr. Darius Hellstromme, « découvreur » de la Roche Fantôme. Son implication dans la Guerre du Rail n'était qu'un début...

Ravendesk Games

Dans les années 20, pour retrouver Amelia Earhart, sa fiancée disparue dans une autre dimension, Nikolas Tesla est forcé de faire équipe avec Howard Phillips Lovecraft pour lutter contre les cultistes adeptes de Cthulhu. Si ce scénario complètement fou vous plaît, bienvenue dans *Herald : Lovecraft and Tesla*, ou plutôt dans l'adaptation rôlistique de la BD de John Reilly et Tom Rogers. Avec un concept proche de *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, le jeu vous offre la possibilité d'incarner des célébrités des années 20 ou de créer votre personnage à partir de rien, voire d'incarner vos propres (arrière-)grands-parents. Pour favoriser l'action, le jeu est motorisé par le système *Savage Worlds*.

Au menu du *Kickstarter*, le traditionnel livre de base, mais également une aventure écrite par le scénariste du *comics*, ainsi que trois cartes compatibles avec vos figurines 28 mm ; et en plus, la possibilité de repartir avec les trois premiers volets du *comics* édité chez Action Lab.

Shades of vengeance

Era : Silence, le nouveau jeu de l'éditeur *Shades of Vengeance*, propose de découvrir une nouvelle façon de jouer. Depuis des siècles, les jeunes guerriers doivent prouver leur valeur en

allant trouver l'Oracle. Ceux désignés par les prêtresses sont envoyés sur l'île du silence pour y gagner leur Vrai Nom en faisant face à des situations périlleuses. Au passage, ils gagneront d'énormes pouvoirs avant de sortir de ce plan astral pour rejoindre leur monde d'origine. Chaque challenge se présente comme un bac à sable mettant à rude épreuve le travail d'équipe. L'originalité du jeu : en allant sur l'île du silence, les PJ se voient privés de la parole. Toute communication verbale est donc rendue impossible. Communiquer sans la parole : une façon de jouer innovante mais sans doute difficile à tenir pour les joueurs comme pour les PJ.

Bien que relativement confidentiel (une centaine de souscripteurs), ce jeu a été financé avec succès sur *Kickstarter* et les souscripteurs ont été livrés à la fin de l'été.

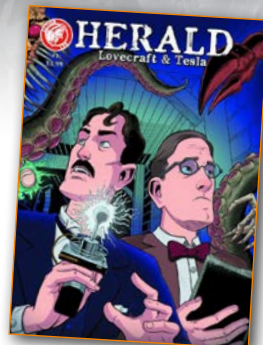
Silver Games LLC

Le passage de *Ponyfinder*, le mix improbable mais bien réel de *Pathfinder* et *My Little Pony*, au panel de règles de *Donjons & Dragons 5* se fera via *Kickstarter*. Le budget modeste mais d'ores et déjà atteint servira à adapter et mettre à jour tout l'univers d'Everglow et les suppléments existants. Chaque livre est proposé en version souple, rigide ou digitale.

Steve Jackson Games

À l'occasion des 30 ans de *GURPS*, le système générique de *Steve Jackson Games*, l'éditeur propose un *Kickstarter* pour *Dungeon Fantasy*, un jeu d'*heroic-fantasy* comme son nom l'indique. Le jeu est proposé sous forme d'une boîte contenant cinq livres en couleur (*Adventurers*, *Exploit*, *Spells*, *Monsters* et *Dungeon*) ainsi que des dés, des cartes de combat et des figurines en carton.

Olivier Halnais, Marc Sautriot et SLM



MAÎTRE D'ŒUVRE

JEAN-MARIE NOËL

Le grand retour de Laelith

Il a été le rédacteur en chef du mythique hors-série n°2 de Casus Belli première version, celui sur Laelith, la ville la plus célèbre du jeu de rôle français. Vingt-six ans plus tard, alors que Black Book Éditions a annoncé mystérieusement le retour de la cité du Roi-Dieu, il revient aux affaires et nous dévoile quelques secrets de ce comeback tant attendu !

Le doudilain, la mascotte de la « nouvelle » Laelith

Casus Belli : Black Book Éditions a annoncé Laelith à la surprise générale à la fin de la précommande de Héros & Dragons. C'est donc toi qui t'occupes de ce projet. Pour ceux qui ne te connaîtraient pas, qui es-tu et comment t'es tu retrouvé à gérer ce projet ?

Jean-Marie Noël : Je suis un vieux rôliste, j'ai participé à la première incarnation de Casus en tant que maquettiste. Je suis arrivé à Casus en 1985, j'y suis resté jusqu'en 1999, date de la fermeture du magazine. J'ai participé à toute la vie de ce magni-

fique canard. Ma première participation pour Casus, c'est le logo que j'ai fait pour le magazine. Didier Guiserix voulait un logo. Je sortais d'une école d'art, j'étais rôliste, je m'étais présenté au journal et Didier m'a demandé de faire le logo, ça a commencé comme ça. Et ma première parution date du numéro 35, numéro où Casus a lancé Laelith...

CB : Dès le départ, ton histoire est liée à celle de Laelith ?

J-MN : Étonnamment, oui. Bon, et puis moi j'ai flashé sur la ville dès ce numéro là, principalement consacré à elle. Dans les numéros suivants, il y a eu des compléments qui m'ont beaucoup intéressé. En tant que maître de jeu, j'ai monté une très grosse campagne, en partant d'Alarian [NdLR : premier univers français pour D&D, qui sera repris et développé dans Héros & Dragons] pour arriver à Laelith, puis dans la ville elle-même. C'était une folie, avec huit joueurs répartis dans toute la France, à Orléans, à Paris, à Bouges, à Clermont-Ferrand. On se recevait les uns les autres, à raison d'une partie par mois, on n'avait pas d'enfant et on jouait tout le week-end ! On a joué comme ça deux ans. Donc je connaissais très bien les lieux. Et en 1990, j'étais dans la Rédaction, Didier [Guiseix] ne me cantonnait pas à mon rôle de gratteur de papier et maquettiste, et quand a





“ Laelith a été un des grands moments de ma vie. ”

Jean-Marie's Digest

Né en 1960, études d'arts appliqués de 1978 à 1985, première partie de JdR en 1982, première parution dans *Casus* en 1985, entre dans l'équipe de *Casus Belli* comme directeur artistique free lance en 1985, salarié en 1989 jusqu'en 1999, fin de l'aventure *CB première génération*. Depuis, travaille en tant que graphiste indépendant (mais toujours occasionnellement rôliste, principalement MJ sur *Capitaine Vaudou*).

émergé le projet d'un hors-série spécial sur Laelith qui rassemblerait les articles épars publiés précédemment et des nouveautés, il a tout de suite pensé à moi. Il faut dire que je leur rebattais quand même pas mal les oreilles avec ma campagne ! [Rires] Il m'a proposé de prendre le rôle de rédacteur en chef sur le hors-série. Je suis tombé de ma chaise, j'ai accepté et c'était parti !

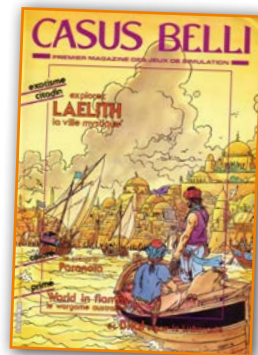
CB : Comment expliquer le succès de ce hors-série ?

J-MN : L'idée intéressante, c'était de faire participer plein de lecteurs, plein de gens qui avaient véritablement joué dans la ville. Par exemple, moi, j'ai mis plein d'anecdotes de ma campagne, mes joueurs ont écrit des brèves aussi, même chose pour les autres. Tout ça faisait qu'il y avait une profondeur,

un foisonnement d'idées et de choses différentes. Ce qui a fait la richesse de ce hors-série, c'est qu'on sentait qu'il y avait du vécu, que les auteurs se l'étaient appropriés à travers des anecdotes marrantes, des choses comme ça.

CB : Est-ce qu'au moment de boucler, vous aviez conscience de sortir un objet culte et mythique dans la culture rôliste française ? Est-ce que vous avez cette intuition ou pas du tout ?

J-MN : Si j'étais prétentieux, je dirais : oui bien-sûr. Mais je ne suis pas sûr. Dans le jeu, on est toujours entre deux eaux. On n'est jamais sûr que les projets qu'on monte, qui sont forcément des projets personnels qui nous touchent beaucoup, puissent être partagés par plein de gens. On savait qu'on avait eu beaucoup de retours très positifs →



Casus Belli n°35 : naissance de Laelith (1986).



Ci-dessus : le hors-série *Casus Belli* (première formule) n°2, compilant et développant les textes sur *Laelith* parus dans *Casus*.

Ci-dessous : la fameuse carte de *Laelith* signée Patrick Durand-Peyrolles.



sur les premières publications autour de la ville, donc on avait bon espoir que la chose soit partagée. Après, se dire que c'était devenu un élément fort de la production française, je n'avais pas cette outrecuidance. Il faudrait demander à Didier ce qu'il voyait, lui, à l'époque. On y croyait tous vraiment beaucoup, mais le succès, c'est autre chose.

CB : Pour nos lecteurs qui ne connaîtraient pas *Laelith*, quel est le concept au départ ?

J-MN : La volonté était de créer une ville pour *Donjons & Dragons*, le système de jeu absolu à l'époque, celui qui pouvait rassembler le plus de monde, avec une personnalité forte. Quelque chose qu'on n'aurait pas encore vu. Des villes existaient dans les productions en anglais, mais on voulait faire quelque chose de personnel qui reflétait l'esprit du magazine. C'était ça l'idée de fond. Quand on voit les gens qui ont participé, que ce soit Denis Gerfaud, Jean Balczesak, tous les membres de la Rédaction, ces gens-là avaient une personnalité et un univers fort qu'ils avaient toujours partagé avec *Casus*. *Laelith*, c'était trouver

un point central pour regrouper tout le monde autour d'un projet commun. Et d'avoir une ville à la française représentative de l'esprit *Casus*. Une fois lancé, tout est parti de la grande carte de Patrick Durand-Peyrolles. C'était le point de départ de notre imagination. Pour ceux qui ne la connaissent pas, c'est une ville perdue dans un lieu inhospitalier, entourée de montagnes et de volcans, adossée à deux grands lacs. La ville est un lieu de pèlerinage important, comme peut l'être La Mecque par exemple aujourd'hui pour un croyant musulman. C'est un lieu où il est de bon ton de venir se recueillir au moins une fois dans sa vie. Du coup, la ville génère une activité économique importante aussi. Il y a trois ressorts. La partie religion, avec ses temples, un des fondements de la ville. Le monarque qui dirige la ville est d'ailleurs un Roi-Dieu. Le deuxième pilier, c'est le commerce, le négoce. Le troisième ressort, c'est un creuset d'aventures. Pour tous ceux, mercenaires ou non, qui cherchent un travail, une aventure, il y a plein de choses à faire, partout, dans la ville ou autour.

CB : *Black Book* a surpris tout le monde au début de l'année en annonçant le retour de *Laelith*. Quelle est la genèse du projet ?

J-MN : *Black Book* a commencé les démarches en 2014 pour demander à tous les auteurs qui avaient contribué au hors-série de céder leurs droits dans l'optique d'une possible réédition. Tout le monde l'a fait, bien évidemment heureux de cette idée potentielle. J'avais précisé à l'époque qu'éventuellement, si il y avait du travail à faire, j'étais partant. De l'eau a coulé sous les ponts. En avril 2016, *Black Book* m'a proposé de devenir le chef de projet. C'est la deuxième fois que je tombe de ma chaise. Déjà en 1990, et en 2016, rebelote !

CB : Attention au dix de der en 2042 !

J-MN : [Rires] Exactement ! C'est va-chement étonnant pour moi. Laelith a été un des grands moments de ma vie, de ma vie de rôliste. Me dire qu'il va ressortir en version très augmentée et me dire que c'est à nouveau moi qui repique au truc, c'est un bonheur absolu, je ne le cache pas. Tous les gens avec qui je travaille en ce moment, on se rend bien compte que c'est un espoir et une chance de remonter un truc plus contemporain, avec des préoccupations plus contemporaines, quelque chose de très développé.

CB : À quoi va ressembler ce *reboot* alors ? Sur le fond, la forme ?

J-MN : Le premier hors-série faisait 104 pages, moins quelques pages de pub. Là, on est parti sur quatre ou cinq fois plus de page. Un exemple très simple, pour ceux qui connaissent : une terrasse, c'est-à-dire un quartier de la ville qui était développé sur six ou dix pages, fait désormais quarante pages. Voilà pour la forme. Pour le fond, on repart absolument du hors-série numéro 2. Ce qui a été produit depuis n'est pas pris en compte. Par exemple, *Laelith 20 ans après*, sortie en décembre 2000, n'est pas pris en compte. On repart de l'original, on s'appuie sur tous les concepts définis dans la première version et on l'augmente considérablement. Comme dans le hors-série, on a des quartiers, des temples, le Roi-Dieu, des provinces autour... Simplement, on enrichit et on développe les concepts. On apporte du neuf, on va plus loin dans le détail. Un exemple : quand un pèlerin arrive dans la ville, jusqu'à présent, il arrivait dans un lazaret, un endroit où les arrivants sont auscultés, surveillés, pour voir s'ils n'ont pas de maladie, si ce sont bien des pèlerins, s'ils ne viennent pas pour de mauvaises raisons, etc. Dans la première version, c'était en deux pages ; là, ce sera quatre fois plus et, tout autour, sera développé le lieu : comment on y arrive ? Pourquoi on arrive par ce chemin ? Qu'est-ce qu'il se passe sur place ? Vers

quelle tente est-on orienté ? Existe-t-il des taxes ? Bref, des dizaines de considérations qu'on pourra voir aussi sur la nouvelle grande carte. Tout est enrichi, développé, réactualisé. Quand je dis réactualisé, c'est par rapport à l'évolution de la mentalité des joueurs et de notre monde. Laelith en 2016 ne peut plus être la même qu'en 1990. Vous en saurez plus bientôt.

CB : Au niveau de l'équipe, qui travaille sur le projet, alors ?

J-MN : L'idée de *Black Book*, que je partage aussi, était de faire appel à des anciens et à des nouveaux pour enrichir la ville avec de nouveaux regards. J'ai contacté plein d'anciens. Certains ont concrètement quitté l'univers du jeu et n'étaient ni disponibles ni intéressés. Mais Denis Beck, André Foussat et Frédéric Ménage, qui ont beaucoup écrit dans *Casus*, sont là. Agnès Pernelle, secrétaire de Rédaction de *Casus* de tous temps, avec qui j'ai beaucoup →

La cité sainte
accueille de
mystérieux
habitants...



“ La grande
carte de Patrick
Durand-
Peyrolles, c'était
le point de
départ de notre
imagination. ”

“ Laelith sera enrichie, développée. ”

joué, écrit aussi. Enfin, Frank Stora, pilier de *Casus* première génération, est là aussi. Il y a également d'autres anciens et puis des nouveaux, autour des gens très talentueux qui gravitent autour de *Casus Belli* nouvelle version et de BBE. Moi, mon rôle est d'impulser une vision commune sur la ville. Au niveau de la structure de l'écriture, comme dans la première version de Laelith, on a un texte principal et des marges sur les côtés qui résonnent avec le texte principal. Des brèves de tavernes, des instantanés, des histoires vécues, des PNJ complémentaires. Didier Guiserix et Tristan Lhomme, entre autres, vont s'occuper de ça. On reprend l'idée qui avait bien marché : sur l'auteur principal interviennent deux auteurs complémentaires. C'est aussi la formule qui traduit le foisonnement de la ville. Au final, on aura une quinzaine d'auteurs.

CB : Au niveau visuel, Laelith va ressembler à quoi ?

J-MN : Les illustrations de 1990 datent. Et c'est normal. L'optique est différente. BBE a fait réaliser déjà un gros paquet d'illustrations, plus d'une centaine, par une jeune illustratrice très talentueuse, Tania. Elle s'est passionnée sur le projet en lisant le hors-série initial, et certaines de ses images collent parfaitement à la réalité du texte de 1990, et d'autres sont plus éloignées, plus imaginatives, apportent quelque chose de nouveau. Et c'est très bien ainsi. Elle sera l'illustratrice principale du projet. D'autres viendront en complément. Mais on a déjà un sacré stock

d'illustrations très belles et avec une sacré personnalité. Chose qu'on n'avait pas en 1990, où chaque illustrateur faisait un petit bout dans son coin. Là, on va avoir une belle cohérence, une belle unité. Du coup, les auteurs s'inspirent en partie de la vision qu'elle a eue de la ville pour développer

leurs textes. Par exemple, pour tel PNJ, l'aubergiste, l'illustration est déjà faite donc l'auteur écrit son personnage en partant de l'illustration. C'est une mécanique intéressante.

CB : Est-ce qu'on a le droit à une surprise, un scoop ?

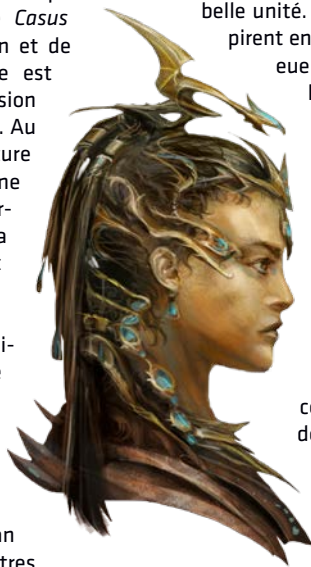
J-MN : Alors... Il y a beaucoup de choses, mais je vais donner à manger au connaisseurs et ne rien révéler de trop gros. Un nouveau quartier a été créé au niveau des prisons de la Haute terrasse.

Globalement, une nouvelle politique de grands travaux est en cours : un nouveau pont pour traverser la Faille est en fin de construction, par exemple, des remparts sont en cours de création pour protéger les baraquements militaires, le développement des relations commerciales avec le Nord du lac d'Altalith a provoqué la migration du caravansérail de la Piste dorée... Des choses comme ça. Mais je reste muet sur les choses fondamentales.

CB : Le projet aura le droit à un financement participatif ?

J-MN : Oui. Je laisse BBE gérer sa communication sur ce dossier, mais une précommande participative aura lieu en novembre sur la plateforme *Casus*. L'idée, c'est vraiment de se faire plaisir, de tenter de faire le plus possible pour les fans et pour cette ville magique. Les idées ne manquent pas.

Propos recueillis par Tête Brûlée



LA PRÉCOMMANDE PARTICIPATIVE POUR
LAELITH

DÉBUTERA LE
MARDI 8 NOVEMBRE 2016 À 20H

SUR LA PLATEFORME CASUS :
black-book-editions.fr



Game Chef

Résultats 2016

Et si le meilleur moyen de concevoir un jeu était de s'imposer un maximum de contraintes de création ? Que feriez-vous si on vous donnait un thème, quatre ingrédients et neuf jours ?

Du 3 au 13 juin, quelques dizaines d'Américains, Brésiliens, Français, Italiens et Polonais se sont lancés dans un défi de taille : créer un jeu en neuf jours seulement. Ces aimables cinglés participaient à la 15^e édition du Game Chef. Il s'agit d'un concours mal connu, né dans une communauté anglophone un peu marginale, *The Forge*. Il s'agissait initialement d'exercices de style, de mises en application des théories élaborées par ses membres.

À mesure que les organisateurs de cette compétition se sont renouvelés, celle-ci a élargi son public. Il a aussi dépassé ses frontières ludiques et linguistiques. Cela fait maintenant cinq ans que le Game Chef est organisé internationalement et rassemble de plus en plus de participants. Mais la tâche n'est pas facile ! Pas de « Top Chef » du jeu de rôle sans contrainte à respecter : chaque jeu doit suivre un thème imposé et incorporer des ingrédients précis.

Mais pourquoi s'infliger ça ?

La principale motivation des participants est avant tout de terminer un jeu. Il est facile, quand on conçoit un jeu, de s'égarer ou céder à la procrastination. Ici, la pression du délai pousse à exploiter à fond la moindre idée. Il faut être efficace, direct, et oublier de peaufiner... Les retours des autres participants et du jury sont la véritable récompense de ce travail acharné.

Sous ses dehors de concours, le Game Chef vise avant tout à créer de l'émulation entre des game designers amateurs, confirmés ou débutants. Pendant les neuf jours de l'épreuve, la communauté Google+ qui l'héberge foisonne d'idées et de suggestions. L'ambiance y est à l'entraide autant qu'à l'esprit critique.

Après avoir proposé leur jeu, en guise d'épreuve finale, les participants doivent relire et critiquer quatre autres

Presque célèbres

Soyons honnêtes, la plupart des jeux créés pendant le Game Chef restent à l'état d'ébauche. Il y en a, pourtant, qui ont été retravaillés et publiés. Ceux-là ont popularisé de nouvelles manières de jouer : axés sur la narration, sans meneur de jeu, sans préparation préalable, parfois compétitifs... Et quelques-uns ont même été traduits en français :

- Bacchanalia (*Boîte à Heuhh*, indisponible)
- Le Comité pour l'Exploration des Mystères (*Narrativiste Editions*, 21 €)
- Mnémosyne – A penny for my thoughts (*Narrativiste Editions*, 19 €)
- Polaris : tragédie chevaleresque au septentrion (*Narrativiste Editions*, 26 €)

propositions. C'est cette phase de relecture qui permet de sélectionner les finalistes parmi lesquels le jury choisira le vainqueur. Aucun prix ne lui est d'ailleurs destiné (autre que la gloire immortelle dans notre microcosme, bien sûr.)

2016, année technologique

Beaucoup se sont lancés et, après quelques abandons, cette édition française peut aligner fièrement 26 jeux. (La communauté anglophone en comptait 93.) Cette année, les participants devaient respecter le thème « technologique », et utiliser deux ou trois des quatre ingrédients proposés : danse, lumière solaire, esquisse et alarme.

Le « laïus des orgas internationaux » suggérait aux participants deux approches pour le thème. Ils pouvaient s'interroger sur la manière de représenter les évolutions technologiques en jeu, ou sur l'apport des nouvelles technologies aux pratiques de jeu. Les jeux pouvaient être de tout type, pourvu qu'ils soient « analogiques » – autrement dit, pas de jeu vidéo !

Les organisateurs de cette édition française, Peggy Chassenet, Coralie David et Jérôme Larré ont annoncé le vainqueur francophone le 23 juillet : Damien « Rahyll » C. (pas le Damien C. de BBE donc !) Son jeu, Matching Heart, sera confronté aux autres gagnants nationaux pour déterminer le vainqueur international.

Dépouillement

Alors qu'ils ont le même point de départ, la diversité des résultats auxquels les participants sont parvenus est fascinante. On trouve un jeu de carte, un jeu de dessin, quelques propositions qui relèvent du jeu de rôle « traditionnel ». Beaucoup lorgnent du côté des *storygames* : des jeux à narration par-

Matching hearts

Damien Rahyll est le vainqueur francophone de cette édition. Son jeu se déroule dans la cité dystopique de *neo-paradize*. Les 2 joueurs interprètent Jess, une danseuse, et Sam, un graffeur. Ils courent tous deux vers une mystérieuse lumière blanche qui a transpercé le ciel de la ville. C'est là qu'ils se retrouveront, au terme d'une partie rythmée par l'utilisation de musique et d'images sur tablette et l'échange de messages par SMS et Twitter. Le jury a salué un jeu qui mérite encore d'être travaillé, mais qui a séduit par son thème, son originalité, et son utilisation des ingrédients.



tagée, dans lesquels le système règle avant tout le déroulement de l'histoire... Quant aux outils auxquels ces jeux font appel, citons pêle-mêle : SMS, Skype, Twitter, réseaux sociaux, logiciel de cartographie du ciel (!), et même réalité augmentée sur smartphone...

Reste la question principale : sont-ils jouables ? Difficile à dire à la lecture. La plupart le paraissent, mais il faut être conscient que ce ne sont que des ébauches. Les relectures faites pendant le concours permettent d'identifier les problèmes les plus évidents. Pour les terminer, il faudra encore les tester extensivement.

Souhaitons que les auteurs aillent au bout de leur idée et puissent la finaliser ! Et pour les game designers dans l'âme qui auraient raté cette occasion, ceux qui n'ont pas peur de raccourcir leurs nuits pendant quelques jours, ceux qui souhaitent en découdre dans un exercice de création à contrainte... Rendez-vous l'année prochaine !

Guillaume Clerc

Où les lire ?

Vous pourrez retrouver les jeux créés pendant le Game Chef 2016 sur le site de Jérôme Larré :

tartofrez.com/category/game-chef/

Si vous vous sentez l'âme d'un archéoludologue, une bonne partie des jeux créés depuis 2002 (!) est accessible depuis :

tartofrez.com/game-chef1/

AUTEUR

JOHN LANG

La passion bouillonnante

John Lang fait partie de ce minuscule nombre de rôlistes qui est parvenu à vivre de sa passion. Mis sur orbite au début de l'Internet par sa série audio humoristique et med-fan le Donjon de Naheulbeuk (DdN), l'univers « rôliste » de celui qu'on appelle aussi « Pen of Chaos » est devenu une véritable franchise s'épanouissant désormais sur de nombreux médias. Entretien avec une success story made in France.



Le Bestiaire du Donjon de Naheulbeuk, critique à suivre dans le prochain numéro.

Casus Belli : Bonjour John. Partons du début. Comment as-tu découvert le jeu de rôle (JdR) ?

John Lang : J'ai découvert le JdR à travers les Livres dont vous êtes le héros (LDVELH), qui m'ont amené vers *L'Œil noir*. C'était la suite logique à l'époque, le premier JdR que l'on pouvait trouver en librairie à côté des LDVELH.

CB : Qu'est-ce qui t'a fait passer du LDVELH au JdR ?

JL : On était trois ou quatre potes à faire des LDVELH, et l'un d'entre nous a dit qu'un « truc » qui se jouait à plusieurs était sorti. Un libraire lui en avait parlé. Je suis allé voir et, effectivement, il y avait là une boîte de JdR ! En librairie, au milieu des autres bouquins ! Pour moi, ce fut *l'Accessoire du Maître* et *l'Initiation au jeu d'Aventures de L'Œil noir*. Ce qui est marrant, c'est qu'à la base, c'est un jeu dans lequel il n'y a absolument aucun humour. Pourtant, la première partie qu'on a faite, on était tous plié de rires, du début à la fin. Il y avait quelque chose de spécial qui se passait. Je n'ai quasiment jamais fait jouer de scénario officiel, car tout de suite, cela m'a donné envie d'écrire..

CB : Tu avais quel âge à ce moment-là ?

JL : Attends... [il réfléchit] Je crois que la boîte est sortie en 84, donc j'avais 13 ans. J'ai acheté la boîte française à sa

sortie. Après, j'ai évidemment testé un certain nombre d'autres JdR...

CB : Pourquoi « évidemment » ?

JL : C'est vrai que je n'avais pas d'argent du tout quand j'étais gamin. D'ailleurs, *L'Œil noir*, j'avais réussi à m'acheter la boîte, mais tous les autres bouquins, ce sont mes potes qui les avaient. Ils ont fini par me les refiler parce que j'étais le seul à continuer à jouer à ce système par la suite. Pour revenir à ta question, on a commencé à voir d'autres jeux sortir. Curieusement, je n'ai jamais joué à aucune version de *Donjons & Dragons*. J'ai juste créé une fiche de perso une fois et, comme cela me semblait être un JdR comme un autre, je n'ai pas insisté. Mais j'ai fait du JdR « extrême », du JRTM avec le système *Rolemaster*, par exemple ! Un truc où tu dois lancer un dé à chaque fois que tu vas pisser ! Des trucs extraordinairement difficiles qui étaient marrants pendant un moment avant de devenir très chiant. Au départ, je suis du métier du livre, et je suis devenu programmeur accidentellement... En fait, j'ai commencé la programmation à cause de *Rolemaster* ! C'était tellement chiant de jouer les combats que je me suis servi d'un langage de programmation de base pour essayer de gérer tout ça sur mon PC, avec un petit programme où j'avais rentré les tables du jeu. Tu rentrais des



Photo : Laura Hoffmann

chiffres et cela allait directement chercher les résultats. Merci *Rolemaster* ! [rires]

CB : Comment as-tu découvert *JRTM*, ce sont des copains qui t'en ont parlé ?

JL : Oui, mes copains qui avaient de l'argent ! Ils erraient dans les premières boutiques de JdR à Paris, Jeux Descartes notamment. Ils commençaient à traîner là-bas et à acheter des nouveautés. On a d'ailleurs commencé à acheter *Casus Belli* à cette époque.

CB : Tu étais simple lecteur ?

JL : J'étais acheteur un numéro sur six, quand j'avais un peu d'argent de poche à dépenser, mais je lisais tous ceux de mes copains. Il y a beaucoup de JdR dont je n'ai eu que des photocopies : *JRTM* et *Rolemaster*, notamment. J'ai également joué à des trucs comme

Whog Shrog, *Warhammer*, *Mekton Z*, des petits jeux, pour changer.

CB : Tu as eu rapidement envie d'écrire des choses drôles ?

JL : La plupart de mes parties de JdR, quels que soient les systèmes, ont toujours été marrantes. Ça a vite tendance à partir en banane. Donc j'ai eu envie d'écrire des trucs démystifiés, pas très héroïques. Parce que ce qui me manquait dans certaines œuvres de *fantasy*, c'était le second degré, le côté du joueur. La plupart des gens qui lisent de la *fantasy* sont des joueurs : de JdR, de jeux de plateau, de figurines, de jeux vidéo, etc. C'est vrai que dans le jeu vidéo, on rigole peu, mais dans le JdR, cela dépend essentiellement de la table. Tu peux jouer à n'importe quoi, ça peut partir en couille. Il suffit parfois d'une personne qui a un talent pour ça →

John Land's Digest

Vous êtes prêts ? Alors, John Lang est né le 2 juin 1972 et a 43 ans (« en convention de manga, je suis souvent le plus vieil auteur ! »). Il a publié cinq romans pour *le Donjon de Naheulbeuk*, un roman fantastique intitulé *Le Bouclier obscur* et 19 tomes de la BD du Donjon de Naheulbeuk. Et désormais, un jeu de rôle et son Bestiaire, pour le *DdN* toujours !



et voilà. Pour moi, tu as d'un côté la réaction du héros de medfan, et de l'autre celle d'un héros de medfan joué par un rôliste ! Ce n'est pas du tout la même ! Le héros de medfan, il rentre dans une pièce, il observe le décor, il voit la personne à sauver. Tandis que le héros de JdR, il rentre dans la pièce, il regarde d'abord s'il y a un coffre, des ennemis à tabasser, et éventuellement après il voit s'il y a une personne à sauver !

CB : Comment es-tu passé de tes parties de JdR aux sketches de DdN ?

JL : L'envie de faire un truc que je n'avais pas trouvé ailleurs. J'étais sur le net depuis longtemps, puisque j'ai commencé à faire des sites en 1995. Aux alentours des années 2000, je me suis dit, « *tiens, j'écrirais bien un truc que je mettrais sur le web* ». À cette époque, ce n'était pas évident de proposer du texte, parce que peu de gens lisaient sur écran. J'écoutais François Pérusse qui faisait des petites capsules audio humoristiques, et je me suis dit que c'était pas mal comme format. Je me suis dit : « *prends le format de Pérusse, fais un truc à la con, et mets des joueurs devant un donjon...* » Et c'est comme ça que mon premier épisode a commencé, devant un donjon, sans background, sans rien. Ensuite, c'est vraiment le public qui m'a fait écrire, parce qu'il me demandait sans arrêt de nouvelles choses. J'ai mis mes épisodes en ligne, et c'est parti tout de suite en live !

CB : Raconte-nous cette évolution...

JL : Il y avait de gros forums à l'époque... quand les forums existaient encore ! Enfin, ça existe encore, mais la plupart sont délaissés maintenant. Il y avait de gros forums de joueurs de jeux vidéo en ligne. *Dark Age of Camelot* et *Everquest*. C'était avant *World of Warcraft*. C'étaient des gros gros serveurs, avec plein de gens, dont un tout petit nombre était déjà sur mon site depuis un moment, car j'y parlais déjà de JdR, de jeux de figurines, de peintures de figurines, etc.

CB : Tu avais déjà un site qui parlait de ça ?

JL : Oui, j'avais fait un site sur *Warhammer*. C'était même le premier en francophonie. Quand j'ai commencé sur le web en 1995, il y avait quasiment rien en français ! La France était hyper en retard au niveau de la connexion. J'ai fait un petit site sur *Warhammer* et tous les gens qui sont arrivés après ont mis des liens vers mon site... puisque j'étais déjà là. À l'époque, c'était des échanges de liens – ça aussi, c'est un truc qui a disparu. Du coup, j'avais du monde. J'avais une espèce de webzine à la con qui était déjà un peu les prémices du DdN. On y retrouvait des trucs comme le magasin « *donjons faciles* », etc. C'était écrit par un journaliste qui aurait vécu dans le monde de *Warhammer*, dans une ville avec des brigands, des gardes à gérer, des temples, et je faisais des petits articles *roleplay*. Il n'y avait pas beaucoup de lecteurs, évidemment, mais le lectorat – qui devait être d'une cinquantaine de personnes – s'est transformé en plusieurs dizaines de milliers de gens au bout de trois ou quatre mois avec le DdN.

CB : Ce sont vraiment les gens qui gravitaient autour de ton site et des serveurs de jeux en ligne qui en ont parlé autour d'eux ?

JL : Oui, oui. Il suffisait d'un forum avec un lien, à l'époque. Le lien passait sur un forum, c'est devenu un sujet chaud, et puis certains sont venus sur le site et sont restés. Il faut dire qu'en 2001, il n'y avait pas de contenu gratuit sur le web. Il n'y avait pas *Youtube*, et les gens qui faisaient des trucs en chiaient comme pas possible. J'ai un copain qui faisait ça et on avait fait quelques vidéos de *fantasy*, déjà à l'époque, et on uploadait le matos sur des serveurs merdiques...

CB : Je ne me souviens pas qu'en 2001, on regardait déjà des vidéos sur le net !

JL : On en téléchargeait, mais elles étaient d'une qualité très médiocre.

CB : Qu'est-ce qui t'a fait passer le cap de l'édition pour le *Bestiaire de Naheulbeuk* alors que tu mettais tout en ligne gratuitement jusqu'à présent ?

JL : La volonté de solidifier un peu l'offre. Déjà, il y a la demande, car depuis la première année de la mise en ligne du JdR, des gens nous demandent de sortir un bouquin. Il faut savoir que je n'ai pas envie de publier les règles en livre parce que mon jeu bouffe un peu à tous les râteliers, niveau système. La base des mécaniques, c'est la toute première édition de *L'Œil noir*. On a ensuite des surcouches qui peuvent venir d'autres jeux, par exemple on utilise des points de destin, je crois qu'ils viennent d'une vieille version de *Warhammer* [NdLR : la première édition]. Du coup, ça me semblait malhonnête de vendre un jeu avec des règles venant d'autres jeux. Il y a des gens qui le font, ça ne les gêne pas, mais nous... Bref, le jeu, on ne le vend pas. Il y a un document à télécharger sur le site. En revanche, notre éditeur, qui est sympa, a proposé de l'offrir. Là, ça ne me gêne pas. Le livre des règles sera imprimé. Il fait 36 pages, dans le même format que le *Bestiaire*, et on l'offre à ceux qui prennent la précommande du *Bestiaire*.

Bref, c'est la communauté qui s'est créée toute seule. J'étais devenu webmaster de métier, donc je gérais mon site tranquillement, et puis avec le *DdN*, assez rapidement, je me suis fait de nombreux potes, et on a commencé à écrire une encyclopédie en ligne, qui correspondait à tout ce que je ne pouvais pas mettre dans mes épisodes audio. C'est plus ou moins le début de l'écriture du *DdN*, puisque avant je ne

faisais que des épisodes audio. À l'origine, j'écrivais purement dans une logique JdR : on a un background, on parle d'une ville à un moment, je fais le plan de la ville, on sait ce qu'il s'y passe, puis on fait une carte pour les alentours, etc. À l'inverse de beaucoup de créateurs de JdR qui commencent par faire la carte du monde, la cosmogonie, leur peuple, leur machin, j'ai balancé les aventuriers dans une situation et ensuite j'ai écrit le contexte autour, qui est devenu énorme avec le temps. J'ai décrit des choses qui ne figurent absolument pas dans les aventures audio, mais comme j'ai des joueurs de JdR à contenter, il leur faut à bouffer. Un rôliste, ça bouffe !

CB : Au moment où tu développes tout cela, tu jouais toujours ?

JL : Oui. Je me suis remis au JdR, mais après un trou de dix ans... Un moment, je faisais pas mal de jeux vidéo. Mais maintenant, je fais énormément de JdR... Une partie par semaine minimum. Je joue en dématérialisé depuis plus de trois ans et j'ai quasiment jamais joué autant de ma vie. Une fois que la partie logistique d'une partie de JdR a disparu, cela te libère du temps. On a commencé le JdR en ligne au tout début du concept et ça nous a bien plu.

CB : Tu joues sur quelle table virtuelle ?

JL : On joue sur *Roll20*, moi j'aime beaucoup. On a commencé sur *Rollistik*, la première version, avant qu'ils abandonnent.

CB : Tu as repris le JdR à quelle époque, du coup ?

JL : Quand j'ai commencé à écrire le mien. Avant, je faisais des conventions de JdR pour faire de l'animation. J'allais sur place mais je faisais des dedicaces, un concert, et du coup, je n'avais pas le temps de jouer. Et quand j'avais le temps de jouer, on me proposait toujours d'être MJ, sauf que comme je n'avais pas joué depuis dix ans, je n'acceptais jamais. Il fallait que ➔



“ Un rôliste, ça bouffe ! ”

“ Tu as la réaction du héros de medfan, et tu as la réaction d'un héros de medfan joué par un rôliste ”

je relise les règles, c'était l'enfer. Avec un copain, on s'est dit que pour initier des gens, ça pourrait être sympa de faire notre propre JdR. Je ne voyais pas l'intérêt à l'époque, mais il avait raison. Il y avait une grosse attente. Dans le JdR du *DdN*, je m'inspire de pas mal de jeux qui existent. Aujourd'hui, quand je me déplace sur les conventions, je peux masteuriser du *DdN*. Ça fait plaisir aux gens qui viennent. Je prends des joueurs complètement novices comme des vieux rôlistes.

CB : Comment tu organises ton temps entre les divers supports du *DdN* ?

JL : Au début, je ne faisais que de l'audio. Puis je me suis rendu compte qu'en termes d'écriture, c'était très restrictif. C'est un format purement dialogue, donc tout ce qui est description et gags sous-jacents, je ne pouvais pas le mettre. Ça reste assez bourrin, l'audio. Ensuite, j'ai eu l'adaptation BD qui s'est faite en même temps que l'audio. Elle n'est pas très différente de l'audio, puisqu'on a des cases avec des dialogues. Rapidement, tout ce que je ne pouvais pas mettre dans l'audio, je l'ai donc mis dans l'encyclopédie en ligne, que je remplis quand j'ai le temps. J'ai aussi des potes qui bossent dessus et qui ont écrit pas mal d'articles. Mais pour revenir à ta question, en ce moment, par exemple, je suis quasiment à 100 % sur le JdR.

CB : Ça va faire rêver tous les lecteurs de *Casus* d'entendre ça !

JL : Ben ouais ! Ça fait un peu plus de six ans qu'on a mis le JdR en ligne. À l'époque, j'avais mis beaucoup de documents avec peu d'explications, parce que je m'attendais à ce que les gens aient une culture JdR. Mais on s'est rendu compte que ce n'était pas le cas du tout. Beaucoup de gens estimaient que la culture jeu vidéo suffisait pour faire du JdR, ce qui fait qu'ils jouaient... n'importe comment !

Par exemple : tu restes à l'entrée d'une salle, tu tires sur un ennemi et tu penses

CB : Quel rapport entretiens-tu avec le monde de la *fantasy* ?

JL : Il y a des auteurs de *fantasy* qui n'aiment pas savoir que des gens jouent dans leur univers, parce qu'ils ont l'impression que les lecteurs se l'approprient. Mais moi je trouve ça bien ! Il y a deux points de vue. Tu peux te dire qu'ils vont faire n'importe quoi avec les personnages, mais moi, je suis un joueur, donc j'aime bien que les gens jouent. Quand j'ai des lecteurs qui viennent me voir, ils me racontent des trucs... je n'aurais jamais fait ça ! Mais ça n'est pas grave, parce que je sais qu'ils jouent. L'idée, c'est que les gens s'amuse. On n'est pas là pour juger s'ils s'amuse bien ou ils s'amuse mal.

qu'il ne va pas s'approcher ! Ou alors tu pares avec ton épée un jet de flammes... c'est ce qu'il se passe dans un jeu vidéo !

On m'a envoyé des rapports de partie où je me rendais compte d'à quel point les gens ne jouaient pas de la façon « *réaliste* » habituelle. Beaucoup avaient cette culture jeu vidéo, ça donnait des trucs où un joueur pouvait combattre un dragon en duel, sauf que le dragon n'essayait jamais de lui marcher pas dessus, par exemple ! Des trucs complètement aberrants, parce qu'on ne leur avait rien expliqué. Une fois qu'on leur a dit qu'on ne pouvait pas parer le coup de patte d'un dragon qui fait trois tonnes, ça devenait évident. Ceux qui avaient une culture de JdR, en revanche, ils sont rentrés sur une autoroute où ils ont créé eux-mêmes leurs propres règles. Au bout d'un moment, le JdR patinait un peu et je me suis repenché dessus. On a fait une version 3 des règles, où j'ai expliqué beaucoup plus de choses. En fait, plus j'avance sur le jeu, plus j'ai de travail !



CB : Tu peux nous parler un peu du Bestiaire ?

Le *Bestiaire*, c'est l'occasion de finir la partie « *rencontres et opposants* ». On profite de ce bouquin pour en faire une initiation au JdR pour tous ceux qui en ont besoin. Par exemple, on a mis le document qu'on avait déjà écrit et mis en ligne : « *Initiation à devenir un MJ* », un article qui paraît assez évident aux rôlistes, mais avant sa mise en ligne, beaucoup de gens nous disaient : « *j'ai lu les règles, maintenant qu'est-ce que je fais ?* ». Donc on a publié l'article. Juste sur l'année dernière, en 2015 [il regarde dans ses notes], on a eu 20 300 téléchargements pour ce guide ! Et ce ne sont pratiquement que des gens qui ont découvert le JdR. Si tu extrapoles, un MJ pour trois joueurs à la table, ça fait beaucoup de monde qui a découvert le JdR avec le DdN.

Dans le *Bestiaire*, on est parti de notre expérience pour expliquer, par exemple, que quand tu fais intervenir un ennemi, il n'y a pas forcément un combat. Ce n'est pas un ennemi de jeu vidéo, il peut parler, il peut se passer un truc, il peut avoir des sbires cachés, etc. On ne le dit pas comme ça dans le bouquin, mais on explique en quoi le JdR n'est pas du jeu vidéo. C'est vivant, ce n'est pas scripté, un JdR, c'est vraiment la grosse différence.

On a vraiment une très grosse communauté. Les joueurs sur table, certains font leurs trucs dans leur coin. Je les aime beaucoup parce que de temps en temps, je les croise en dédicace et ils me disent « *Ouais, c'est génial, nous on est niveau 25, mais on n'a plus de contenu* »... Alors je suis obligé d'en créer ! Évidemment, ils vont beaucoup plus vite que moi. On a aussi une communauté de joueurs en ligne, que je fréquente plus régulièrement parce que j'ai moyen de les contacter. C'est assez difficile, parce qu'ils jouent les uns avec les autres, et certains jouent même les personnages des uns et des autres. Et ils ne jouent pas toujours avec les même MJ, donc on est obligé de mettre en place une sur-

couche de règles pour éviter que les gens fassent n'importe quoi.

CB : Financièrement, écrire du JdR, c'est un luxe autorisé par le succès du DdN dans l'ensemble, ou il y a une réelle rentabilité du JdR ?

JL : Au niveau financier et à cause du temps passé, je pense que ça doit rapporter quarante fois moins que la BD. En plus, chez moi, la plupart du JdR est gratuit. Par rapport au *Bestiaire*, on est trois à bosser dessus. C'est moi et mes deux potes qui écrivons le *gameplay*, les caracs, etc. On a commencé à poser les bases du supplément en janvier de l'année dernière et on a commencé à travailler dessus en mars, sachant qu'on a profité de tout ce que j'avais écrit sur le site depuis six ans, qu'on récupère, qu'on réécrit, qu'on reformate. Actuellement, plus j'avance, plus je travaille sur le JdR à plein temps. Bref, ça me fait marrer quand j'entends parfois des commentaires sur les réseaux sociaux de mecs qui disent : « *ahlala, les mecs de Na-heulbeuk, ils sortent un bouquin de JdR, c'est encore pour se faire de l'argent* ». Ça, c'est mortel ! Parce que les gens ne savent vraiment pas que dans le milieu du JdR... et bien, on ne gagne pas vraiment d'argent, en fait !

CB : Cela n'a pas l'air de freiner ton enthousiasme pour autant, c'est que tu peux te le permettre ?

JL : Je gagne bien ma vie avec la librairie. On a une série de BD qui fait partie du fond de catalogue, maintenant. Partout où tu vas, tu vas trouver une BD du DdN, même le tome 1, qui est sorti il y a onze ans. Les romans ont pas mal fonctionné aussi. J'ai un lectorat qui a bien suivi. Le truc qui est bien pour les lecteurs du DdN, c'est que j'écris tout moi-même et que tout est interconnecté. Si j'écris un sortilège dans un roman, je le note quelque part, et il va se retrouver dans le JdR. Du coup, quand tu lis le roman, si jamais tu es rôliste, tu sais que tu peux aller chercher la carte sur le site, c'est le petit bonus.

Propos recueillis par Damien Coltice

Director's cut

John est un bavard et un passionné. Il a donc fallu couper dans le texte de cette interview quelques morceaux pourtant intéressants. Vous pourrez les lire prochainement sur le site Internet de *Casus Belli*, sous la forme d'articles bonus et accessibles gratuitement.





Fiche technique

Éditeur • Ludopathes

Prix constaté • *Shade : la*

Danza delle Ombre (39 €),

Confidenza I (36 €), *Confiden-*

denza II, Livre 1 (10 €),

Confidenza II, Livre 2 (25 €),

Confidenza II, Livre 3 (25 €),

2 écrans du joueur (1,80 €)

Matériel • *Shade : la Danza*

delle Ombre (1 livre de 312

pages A4 N&B), *Confidenza I*

(une boîte contenant 1 écran

4 volets A4 portrait, une

carte couleur format A2,

1 écran du joueur format A4

paysage, 1 livre de 104 pages

A4 N&B), *Confidenza II, Livre 1*

(1 livret de 56 pages A4

N&B), *Confidenza II, Livre 2* (1

livre de 100 pages A4 N&B),

Confidenza II, Livre 3 (1 livre

de 118 pages A4 N&B),

2 écrans du joueur (format

A4 paysage)

SUPPLÉMENT & PORTRAIT DE FAMILLE (VF)

SHADE

Confidenza II et retour sur la gamme

Le tyran de Sansoranno sollicite l'entrée de sa cité dans le protectorat de Clémence. Étonné, le Doge envoie les PJ en ambassade pour y voir plus clair. C'est le début d'une grande campagne alternant enquêtes, explorations et batailles, dont l'issue marquera l'histoire de Néolim à jamais.

Confidenza II est une série de cinq suppléments pour *Shade* constituant une campagne ambitieuse au souffle épique. Avant de nous pencher sur le *Livre 3*, sorti en début d'année, il nous a semblé important de revenir sur ce jeu étonnamment passé entre les mailles du filet de *Casus Belli*, puisqu'il n'a été abordé que dans quelques news et une critique, celle de *Confidenza*. Il était donc temps d'en faire un petit portrait de famille !

Histoire d'ombres

Publié en 2011 par les *Ludopathes*, *Shade* est un JdR caractérisé par deux éléments forts. Tout d'abord, son univers : dans *Shade*, le monde est composé de deux continents, la Stélénie et Néolim. Ce dernier, sur lequel les PJ vivent leurs aventures, est marqué par des cultures inspirées de notre Renaissance et donc faciles à s'imaginer. Ainsi, au centre de Néolim se trouve la république de Clémence, qui correspond à la Venise des Doges. Autour gravitent des peuples d'inspiration espagnole, germanique ou encore arabe.

Le second élément caractéristique est que certaines ombres ont une vie propre. Sans entrer dans les détails, sachez simplement que les joueurs incarnent des *Ténébrosi*, des person-

nages dont l'ombre s'est éveillée. Cette dernière a une identité et une personnalité qui lui sont propres, et a accès à des pouvoirs, notamment la capacité à se détacher du personnage et à évoluer de son côté. Plus fort : certaines ombres existent sans être rattachées à un corps. Issues du domaine des Ténèbres, les ombres sont bien entendu en opposition avec le domaine Solaire, représenté par trois déesses, dont l'une s'oppose de manière particulièrement forte aux Ténèbres. Cependant, le monde de *Shade* n'est pas binaire et ne se limite pas à une simple opposition Lumière contre Ténèbres. Au contraire, ses différentes subtilités politico-religieuses donnent lieu à de nombreuses manipulations et complots qui sont au cœur des scénarios qui vont être proposés aux joueurs.

Jeux de cartes

Le tome 1 des règles, intitulé *La Danza delle ombre*, présente aux joueurs et au MJ tout ce qui leur est nécessaire pour jouer, à savoir les bases de l'univers et les règles. Néolim et la Stélénie sont présentés à travers d'une correspondance entre deux personnages, ce qui rend la lecture très agréable, mais les informations peu aisées à retrouver par la suite. En tout état de cause, la qualité d'écriture est une caractéristique du jeu, et l'accent est mis sur l'ambiance,



des nouvelles permettant aussi bien d'avoir un aperçu de ce que vont vivre les PJ que des informations sur ce que sont les *Ténébrosi*.

Les règles sont expliquées de façon simple et pédagogique, et sont surtout bien structurées. Avant d'aborder la création de personnage, les règles basiques sont présentées en deux pages, qui permettent ensuite de créer les PJ et de commencer à jouer. Le système n'utilise pas de dés mais deux jeux de 52 cartes (un pour les joueurs et un pour le MJ). Lorsqu'un PJ ou un PNJ effectue une action, le joueur ou le MJ tire une carte et soustrait sa valeur de la somme de la caractéristique (valeur comprise entre 1 et 5) et de la compétence (valeur de 0 à 5) utilisées. Un résultat de 0 ou plus indique une réussite alors qu'un score négatif est un échec, la valeur indiquant l'importance de la réussite ou de l'échec. Une fois que l'on a mémorisé la valeur des têtes (3 pour un roi, 5 pour une dame et 7 pour un valet), la résolution des actions se révèle très simple.

Pour permettre aux PJ d'être héroïques, ces règles basiques sont complétées de quelques ajouts tels que

les points d'héroïsme, qui permettent de piocher plusieurs cartes durant les combats, afin de réaliser des coups spectaculaires tels que des bottes ou des enchaînements. De plus, lorsque le joueur tire une carte correspondant au signe du destin de son PJ, l'action est automatiquement une réussite avec une marge de +10. Des précisions sont également données pour réaliser certaines actions particulières, telles que commander à des soldats, créer une œuvre d'art, marchander, séduire... Ces points n'alourdissent pas le système et apportent au contraire un complément intéressant pour des actions que les PJ accompliront fréquemment.

Les personnages

La création de PJ se révèle simple et relativement rapide. *Shade* n'est pas un jeu à classe ; aussi, le plus long est de trouver un concept de personnage. Les auteurs ont cependant proposé quelques archétypes pour aider les joueurs à trouver l'inspiration. Une fois décidé de l'origine sociale et géographique, ainsi que du métier du PJ, le joueur devra déterminer les ➔



Rivelazioni

Le tome 1 des règles fait référence à plusieurs reprises au tome 2, censé révéler au MJ les secrets de l'univers de *Shade* ainsi que des règles complémentaires. Là où le bât blesse, c'est que ce fameux tome 2, *Rivelazioni*, n'a toujours pas été publié, 5 ans après la sortie du jeu, et c'est fort dommage. Les *Ludopathes* nous ont confirmé que le livre reste à l'ordre du jour et devrait finir par sortir, mais l'éditeur a préféré mettre la priorité sur *Confidenza II* et sa campagne. Au fil de son développement, celle-ci a pris de l'ampleur, passant d'un livre de 100 pages à cinq volumes qui atteindront probablement les 400 pages en cumul ; ce qui explique au moins en partie le retard pris par *Rivelazioni*. Heureusement, pour nous faire patienter, les auteurs ont pris soin de dévoiler les secrets de l'univers (en partie au moins !) dans *Confidenza II*.

valeurs de ses 8 caractéristiques en répartissant 21 points entre elles. Une originalité : l'apparence du PJ n'est pas chiffrée, mais le joueur doit déterminer si son personnage est particulièrement beau ou laid. Ce choix coûte 2 points et apporte des avantages sur certaines actions. Les compétences sont déterminées d'une part par l'origine sociale, et d'autre part par la répartition de 25 points.

La fin de la création de PJ s'avère la plus amusante, puisqu'elle touche véritablement à son statut de *Ténébroso*. Tout d'abord, il faut déterminer la Tricherie du personnage, qui est un talent particulier dont il dispose pour se jouer de la malchance une fois par séance de jeu. Ainsi, un PJ pourra par exemple réduire des dégâts encaissés de la valeur d'une carte tirée du talon. Puis vient le tour de l'ombre du PJ, dont il faut déterminer la Noirceur (une valeur qui va permettre d'utiliser la « magie » de l'ombre), ses Nébuleuses (c'est-à-dire ses capacités, telles que le fait de pouvoir se détacher du PJ) et enfin ses Sortilèges.

Confidenza I

Premier supplément du jeu, *Confidenza I* se présente sous forme d'une boîte contenant du matériel de jeu (un écran rigide pour le MJ, dont l'illustration n'est pas des plus réussies, et les cartes de Néolim et de Clémence) et un livre contenant des règles, des archétypes de PNJ, et des scénarios. Au niveau des règles, *Confidenza I* complète très utilement le livre de base puisqu'il aborde un élément de fond.

[Attention : Spoiler inside !] *Confidenza I* revient notamment sur la question de l'évolution de la Noirceur de l'ombre, et révèle qu'au fur et à mesure que leur Noirceur progresse, les ombres gagnent en intelligence et en indépendance. Parallèlement, les *Ténébrosi* vont voir se développer en eux une maladie, la lèpre noire, dont ils ne prendront pas conscience tout de suite. Ce qu'ils ne

savent pas, c'est que cette maladie est incurable et que, à terme, les PJ sont condamnés. *Shade* est donc un jeu terrible dans lequel plus les PJ deviennent puissants, plus ils approchent de leur mort.

Autre point développé, celui des rêves que font les PJ, qui ont un rôle important dans le déroulement de leurs aventures et de la toile de fond. Enfin, le supplément contient pas moins de 30 pages d'archétypes de PNJ divers et variés qui permettront au MJ de faire face à peu près à tous types de situations.

Trois scénarios complètent ce supplément. Chacun se suffit à lui-même, mais les trois abordent la thématique des prêtresses et de l'affrontement des religions, et font référence à certains PNJ communs. Sans parler de campagne, ils peuvent donc être joués à la file, peu importe l'ordre dans lequel ils sont abordés. Les auteurs ont d'ailleurs pris le soin de les raccorder également à d'autres scénarios disponibles gratuitement sur le site de l'éditeur, l'ensemble pouvant servir à préparer les PJ à la campagne à venir dans *Confidenza II*.

Confidenza II

Comme nous le disions plus haut, *Confidenza II* était un projet ambitieux qui a pris tellement d'ampleur qu'il s'est finalement vu découpé en cinq suppléments, dont trois ont été publiés à ce jour. Le premier livre contient des aides de jeu, le second est un supplément de contexte permettant au MJ de préparer la campagne, et les trois derniers contiennent les scénarios formant la campagne.

Le *Livre 1* est un livret de 56 pages qui complète le livre des règles sur deux points d'intérêt. Le premier est la création d'un groupe de PJ. En effet, *Shade* propose de jouer un groupe de *Ténébrosi* unis, que l'on nomme *Fratellanza*. L'aide de jeu qui leur est consacrée a pour vocation d'aider les joueurs à dé-

terminer les origines de la *fratellanza* et sa motivation (militaire, criminelle, religieuse...), et à définir les relations et l'engagement des PJ dans ce cadre ; sans parler des bénéfices que les PJ vont pouvoir tirer de ce groupe, à savoir les Serments et de nouvelles Tricheries communes à la *fratellanza*. Si ce concept est un artifice ludique pour rassembler les PJ facilement, c'est aussi un élément fort de l'univers de *Shade* qui est également utilisé pour des PNJ. Une belle réussite !

Le deuxième point d'intérêt du supplément est consacré à la religion, et plus précisément aux différents clergés lumineux et des ténébreux. Avec *Confidenza II*, le MJ va pouvoir décrire plus facilement les représentations physiques des cultes, depuis les vêtements et l'architecture jusqu'aux comportements issus des vœux et des dogmes, en passant par les célébrations et les rites. Cette partie aborde également les relations entre les clergés et les sectes. Elle justifie à elle seule l'achat de ce premier livret au regard du rôle joué par la religion et les clergés dans *Shade*.

La campagne de Sansoranno

La campagne de Sansoranno commence réellement avec le *Livre 2* de *Confidenza II*. Ce supplément de contexte de 100 pages décrit la structure générale de la campagne, ses différentes trames (politique, militaire et ésotérique), les événements qui la déclenchent, les différents PNJ et factions concernés et leurs motivations, et bien entendu le décor principal, à savoir la cité de Sansoranno. Il s'agit là d'un ouvrage absolument indispensable pour pouvoir se lancer dans cette aventure qui promet d'être formidable. En effet, l'intrigue et les événements annoncés donnent l'eau à la bouche (la découverte du tombeau de Shaïtan, une ancienne puissance des Ténèbres, est

au cœur des enjeux !). Par ailleurs, on comprend bien que les éléments posés dans ce volume ne seront pas repris par la suite. Après tout, la campagne avait initialement vocation à être publiée en un seul tome !

Quoi qu'il en soit, ce n'est qu'avec le *Livre 3* de *Confidenza II* que le MJ va vraiment pouvoir se lancer dans la campagne de Sansoranno. Après avoir pu prendre le temps de bien comprendre les enjeux et de découvrir le cadre général, il est temps de rentrer dans le vif du sujet, et le *Livre 3* le fait très bien. Tout commence avec une convocation des PJ devant le Doge. Un démarrage sur les chapeaux de roue, qui peut s'appuyer sur des aventures publiées antérieurement, et que les MJ auront tout intérêt à avoir fait jouer préalablement. Le Doge, donc, a été contacté par le tyran de Sansoranno, qui souhaite entrer dans la république de Clémence. Étonné, le Doge souhaite en savoir plus avant de rendre réponse. Il demande aux PJ de se rendre à Sansoranno pour enquêter. Le début de la campagne requiert donc finesse et diplomatie, et se révèle très intéressant. Les PJ (et donc les joueurs) vont petit à petit découvrir les différents protagonistes et leurs objectifs. L'intrigue est passionnante et, au-delà de la diplomatie et de la discrétion, les scénarios contiennent également leur lot d'action, ce qui fait que les joueurs, quelle que soit l'orientation de leur PJ, ne s'ennuieront pas ! Selon les scénarios, la structure est plus ou moins ouverte, mais l'ensemble est bien structuré et plutôt facile d'emploi. Un bonheur pour MJ !

Ce premier volet se termine sur une situation de tension extrême après des événements dramatiques. Le prochain sera le temps de la guerre ouverte. Espérons que les *Ludopathes* ne nous fassent pas attendre trop longtemps !

Marc Sautriot

J'aime :

- + Un univers *fantasy* inspiré de la Renaissance vénitienne.
- + Des secrets rapidement révélés au MJ.
- + Une campagne passionnante.

J'aime moins :

- Les pages auraient mérité la couleur.
- La publication morcelée de *Confidenza II* sur une période longue.
- Le second livre des règles, *Rivelazioni*, non publié, 5 ans après la sortie du jeu !





Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment

Prix constaté • 39,95 €

Matériel • 1 livre de 144 pages A4 couleur

LA FIN DU MONDE | LIVRE DE BASE (VF)

apocalypse zombie

This is the end...

Ca y est, elle est arrivée : l'Apocalypse est sur nous. On en aura même cinq pour le prix d'une. À vous de choisir la façon dont les zombies vont provoquer La Fin du monde ! À moins que vous n'ayez envie de vous faire mal et veuillez toutes les vivre les unes après les autres...

La Fin du monde - Apocalypse zombie est le premier volume d'un jeu concept qui nous vient d'Espagne après un passage entre les mains de FFG. L'équipe d'Edge France, à son tour, a mis les mains dans le cambouis pour que le jeu soit le plus proche des joueurs. Pourquoi, me demanderez-vous ? Si je vous dis que la particularité de cette gamme est que les joueurs jouent leur propre rôle, vous comprenez mieux ?

Joueurs PJ

Dans *La Fin du monde*, les joueurs vont vivre une Apocalypse par l'intermédiaire de PJ qui ne sont autre qu'eux-mêmes ! Le concept est sympathique : imaginez que ce soir, votre MJ vous dise de laisser de côté votre Paladin niveau 12 et commence la partie en vous disant qu'un zombie surgit brusquement par la fenêtre et se jette sur lui, le mordant sauvagement au cou. « Que faites-vous ? » Et c'est parti !

Le hic, c'est la différenciation joueur/PJ ! Les risques psychologiques pour les rôlistes ont souvent été soulevés par le passé, l'incapacité à sortir de son personnage étant pointée du doigt chez certains. Avec *La Fin du monde*, n'y a-t-il pas un risque pour certains joueurs fragiles psychologiquement de ne plus faire la différenciation entre la fiction et

la réalité ? Dans la grande majorité, les rôlistes ne sont pas plus déséquilibrés que le reste de la population et sont capables de discernement. Pour autant, les auteurs du jeu ont bien conscience de ce risque et ont pris soin d'écrire un avertissement en introduction du jeu. Ils ont également pris la précaution de donner des indications pour permettre aux joueurs et MJ de créer des personnages de pure fiction pour profiter de ce jeu « sans crainte ».

Zombies

La Fin du monde propose de vivre une Apocalypse au travers de quatre thématiques dont la première est les zombies. Sujet classique largement traité au cinéma et faisant déjà l'objet de plusieurs JdR, à tel point qu'on pense déjà tout savoir sur ces créatures. Mais, si on y réfléchit deux secondes, selon les séries, les BD ou les jeux, les zombies n'ont pas tous les mêmes caractéristiques. L'image habituelle veut que le zombie soit lent et pataud, mais souvenez-vous des créatures super rapides de *World War Z*. Pour certains, il faut être mordu pour être contaminé, mais on peut voir dans *The Walking dead* que les morts se relèvent même s'ils n'ont pas été mordus...

Il y a donc plusieurs types de zombies, et pour pouvoir mieux surprendre les joueurs, *La Fin du monde* propose cinq

versions d'une apocalypse zombie, ce qui est plutôt bien vu. Lorsqu'ils se lancent dans un scénario, même s'ils connaissent le sujet, les joueurs n'ont aucune idée de la meilleure façon de combattre les zombies et de survivre. Ils vont devoir expérimenter !

Scénarios

Pour chaque version de l'Apocalypse, *La Fin du monde* propose un scénario en deux parties : l'Apocalypse et après l'Apocalypse, selon que vos joueurs et vous choisirez de jouer en mode *one-shot* ou en mode campagne. En fait de scénarios, il s'agit surtout d'éléments de contexte, ce qu'on appelle aujourd'hui des bacs à sable, à partir desquels le MJ va pouvoir réagir aux actions des joueurs. Chaque scénario est construit de la même façon : historique des événements, fonctionnement des zombies, réaction de la population, chronologie, lieux emblématiques avec des propositions de scènes ou de rencontres, et enfin des PNJ.

Globalement, ces scénarios sont bien écrits, structurés, et proposent des choses très variées. Ce qui est dommage, en revanche, c'est que le matériel ne soit pas *plug-and-play*. Il y a là une belle matière à mettre en scène des histoires terrifiantes, mais le MJ va devoir fournir un bon travail de préparation pour tenir ses joueurs en haleine et surtout réagir à leurs décisions. Dans ce type de scénario, il est certes nécessaire d'être à l'aise avec l'improvisation, mais la préparation reste indispensable pour pouvoir retomber sur ses pieds.

Système

Sur les 144 pages de l'ouvrage, les deux tiers sont consacrés aux scénarios, une petite cinquantaine de pages seulement étant consacré à la création de personnages, aux règles du jeu et aux conseils au MJ. Ce qui est largement suffisant pour expliquer le système, qui



est simple et efficace. La résolution des actions repose sur des tests pour lesquels on compose une réserve de dés. Certains sont dits « positifs » lorsque le PJ possède une capacité pouvant l'aider pour l'action, ou que les conditions ou l'équipement sont favorables ; d'autres sont « négatifs », traduisant les oppositions et résistances (matériel défaillant, PJ ayant une incapacité...). Une fois lancés, les dés positifs et négatifs ayant la même valeur s'annulent. Au final, on retient les dés positifs ayant une valeur inférieure ou égale à la caractéristique adéquate du PJ pour déterminer la réussite de l'action, tandis que les dés négatifs génèrent du stress ou des blessures.

La mécanique est simple et fluide, et il suffit de quelques tests pour l'appréhender. La création de personnage est rapide et se fait en groupe pour traduire en données les capacités des joueurs. Il n'y a plus alors qu'à se jeter dans le bain pour une expérience qui promet d'être très sympathique et qui changera de nos parties habituelles.

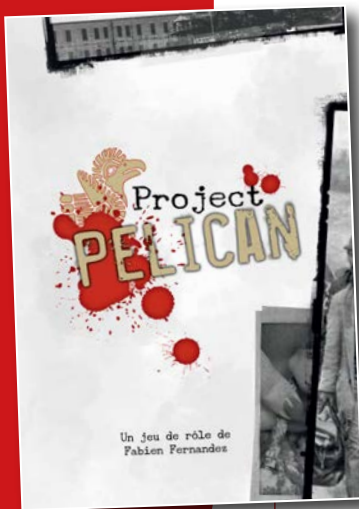
Marc Sautriot

J'aime :

- + Le concept de PJ-joueurs.
- + Des scénarios variés.
- + Un système simple.

J'aime moins :

- Des scénarios pas assez détaillés.



Fiche technique

Éditeur • XII singes
Prix constaté • 30 € le livre de base et 20 € l'écran
Matériel • Livre A5, couverture souple, 144 pages.

* *Préambule de la déclaration des Amérindiens lors de l'occupation de l'île d'Alcatraz en 1969.*

LIVRE DE BASE & ÉCRAN (VF)

PROJECT PELICAN

We hold the Rock*

Project Pelican se dote d'une nouvelle édition dans la collection Intégrales des XII Singes. L'époque et l'ambiance sont les mêmes : jouer des Amérindiens traqués par les fédéraux au début des excentriques 70'.

► New Age

La version 2016 reprend le système des autres titres de la gamme. Pour cette deuxième édition du jeu, l'éditeur a fait le choix de changer de système et de passer au *dK system*, ce qui n'est pas anodin. En effet, le *dK* est un corpus de règles générique très simple, aisément personnalisable. Les caractéristiques sont rattachées à un totem donnant des bonus de compétences et une liste d'atouts liés à l'animal fétiche. Une liste concise de compétences, dont la base est liée aux caractéristiques, vient compléter les aptitudes du personnage. Un profil de vie donne accès à d'autres d'atouts. De l'activiste au survivant, en passant par le converti attaché à ses racines, les personnages sont tous des « *peaux-rouges* ». Une seule option permet d'incarner un Américain ayant embrassé leur cause – enfin, un fils de migrant, plutôt, car les Natifs, ce sont eux ! C'est à peu près tout, et c'est suffisant pour se lancer dans la clandestinité. Les personnages sont en effets recherchés par le gouvernement.

L'intérêt du *dK system* est la compatibilité avec *B.I.A.* et *Nécropole*. Le premier jeu permet une transposition des Totems, donnant plus de choix aux joueurs. Pour le second, la touche spectrale impose aux personnages un tabou avec leurs origines comme s'ils étaient

marqués par les Chindi, comme les Apaches nomment les fantômes.

On retrouve une utilisation originale des fameux *dK*, appelés Kitski Manitou. Ces *d6* bonus ne rapportent rien sur les résultats 2, 4 et 5. Les autres s'additionnent au *d20* lancé pour résoudre une action. Les dés sont alors donnés au MJ qui les distribue sur sa fiche d'Oiseau-Tonnerre. Il s'en servira plus tard pour générer des Wendigos, de terribles esprits maléfiques ennemis des Totems.

Sex, Drugs ans Rock'n'roll

Le livre s'attarde ensuite sur la présentation des années 70 aux États-Unis. Quelques dizaines de pages permettent de se familiariser avec une période de profonds changements sociaux et politiques. Russes et américains s'affrontent par l'intermédiaire de conflits locaux dont la guerre au Vietnam est la plus dramatique. C'est surtout une époque d'émancipation des mœurs, de libération des conditions féminines et homosexuelles. Les mentalités conservatrices sont confrontées aux mouvements de reconnaissances des minorités ostracisées, dont les Amérindiens font partie. Leurs conditions de vie sont présentées sans pudeur et ne sont pas réjouissantes. La consommation de drogues explose et fait l'objet de règles



spécifiques. Si elles peuvent servir aux cérémonies natives, ce n'est pas pour autant un plaidoyer pour leur usage. Les règles sur l'addiction et ses effets sont très dissuasives.

Le cadre de jeu est ancré à San Francisco (Frisco pour les intimes) et ses environs, dont la célèbre île d'Alcatraz. Là encore, la présentation est brève mais fait mouche. L'immersion dans la ville est rapide, aux sons des tramways remontant les pentes de l'une de ses 43 collines. En empruntant le Golden Gate, l'île aux pélicans et les sinistres murs de sa prison apparaissent. L'histoire nous intéresse part du rocher, sur lequel plusieurs dizaines de Natifs ont survécu pendant près de deux ans. L'occupation, initiée par une poignée d'activistes, a vite été renforcée par des indiens venus de toutes les tribus, dont les personnages des joueurs. Après le mystérieux incendie qui toucha le phare de l'île, et dont ils ont miraculeusement survécu, le mouvement finit par décliner. Le 9 juin 1971, les joueurs s'enfuient ; le lendemain, les derniers occupants sont évacués par les fédéraux. La chasse est alors donnée aux fuyards, qui constituent l'intrigue principale de la campagne.

Enfin, c'est la promesse annoncée, car le livre de base, s'il dévoile bons nombres de secrets, ne propose pas de scénario. Choix étrange, et dommage surtout. Il va falloir organiser vous-

même la cavale des joueurs, au début en tout cas.

Paravent à part

Contrairement aux autres intégrales, il faut acheter l'écran en plus. Plutôt sombre et énigmatique côté joueur, il regroupe toutes les informations indispensables pour le MJ. Il est accompagné d'une chouette carte de Frisco en couleur et d'un fascicule donnant des précisions sur les cachotteries de la ville et des PNJ présentés dans le livre de base. Il contient surtout deux scénarios, enfin de quoi commencer à jouer ! Ils suivent l'idée de cavale imposée aux personnages, qui aideront ainsi un de leurs anciens camarades d'Alcatraz, même si l'amitié est parfois un fardeau lorsque leur ami semble avoir changé. Ils seront aussi confrontés à l'horreur intestinale au cours d'une halte improvisée dans une ferme perdue dans la pampa californienne.

Ce matériel est indispensable pour disposer d'une vraie *Intégrale*. Et pour compenser le manque de scénario, la campagne « *Dark Side* » est prévue pour mettre en jeu et démasquer le projet Pélican, ce mystérieux complot gouvernemental qui date de la fin de la guerre. Et devinez qui en est au centre ? Promis, on vous en dit plus dans le prochain numéro.

Olivier HALNAIS



J'aime :

- + Un format concis mais précis.
- + La traque sans merci imposée aux joueurs.
- + Jouer des Amérindiens.

J'aime moins :

- Pas de scénario dans le livre de base.
- Il faut acheter l'écran à part pour avoir « l'intégrale ».



Fiche technique

Éditeur • XII singes

Prix constaté • 39 €

Matériel • Livre
A5 240 pages couleur,
couverture rigide

LIVRE DE BASE (VF)

VENZIA

Venise et vapeur

Le steampunk a le vent en poupe. Prenant tout le monde au dépourvu, le financement participatif de Venezia fut une véritable surprise. Collaboration entre le studio de création Deadcrows, à qui l'on doit déjà le sous-estimé AmnesYa 2K51 et l'exotique Capharnaüm, voici venir un univers qui se promet être haut en couleur et en aventures.

Et le déluge fut

Il diluvio recouvrit la terre d'eau. Quelques rares pans de terre restèrent émergés. Ceux que l'on nomme aujourd'hui les Pèlerins créèrent alors plusieurs cités : merveilles de technologie, elles permirent à l'humanité de survivre. Ainsi fut créée Venezia, cité magnifique et tout en hauteur, parcourue de haut en bas par un grand canal en escargot. Depuis la disparition des Pèlerins, la cité fonctionne. On ne sait pas vraiment comment tout cela marche, mais on entretient des machineries exploitant l'énergie de la vapeur en espérant ne jamais devoir les reconstruire. Dans une ambiance vénitienne steam-renaissance, Venezia propose de jouer à un mélange de cape et d'épée mâtinée de SF sauce *steam-punk*, ce que les auteurs appellent du *Da-Vinci-Punk*.

Venezia est une citée d'intrigues et d'aventures. Jeux de pouvoir dans les hautes sphères, faune des bas-fonds, dangers de la très redoutée *acqua maleficante*, ou encore terribles Chimères noires, bêtes étranges dont on ne connaît l'origine, tout est fait pour encourager l'aventure. Et que dire des autres cités, séparées par un océan que certains navires marchands osent désormais franchir ?

L'ambiance de Venezia fait évidemment penser à la Venise de la Renaissance. Les décors sont grandiloquents, on se promène au bord des canaux, entre des hauts bâtiments de pierre à la mode italienne, avec leurs immenses fenêtres et leurs vitres chatoyantes. On y croise des gens vêtus de lourds manteaux autant que d'autres richement habillés et au visage couvert de masques hors de prix... Mais on visite également des lieux plus atypiques, comme dans les bas-fonds : maisons construites dans les coquilles de fruits de mer géants, zones emplies de tuyaux suintant l'eau chaude et laissant échapper de la vapeur, petites baraques étroites et décrépies de bois et de métal, ruelles resserrées et étouffantes... La description de la cité inspire et suggère de formidables images mentales, en dépit parfois du manque d'illustrations.

Quant aux PJ, ils ne sont pas en reste. Au service du Doge, qui dirige la cité, ils font partie d'une unité d'élite qui agit dans l'ombre pour le décideur. Ils sont pour cela équipés d'armures hippogriffes : des exosquelettes permettant aux porteurs d'effectuer de véritables exploits et de renforcer leurs capacités. C'est le point qui fait basculer le jeu dans une sorte de SF, fournissant entre autres aux PJ des armes à rayons et leur permettant de customiser leurs armures à l'aide de gemmes spéciales

accordant diverses capacités. À certains égards, cela fait penser à ce que l'on trouve dans certains animes japonais : un monde steampunk mais aux références faciles à assimiler, des bêtes étranges, des intrigues et des personnages capables de prouesses grâce à un élément technologique improbable. Est-ce que cela fonctionne ? Ô que oui ! Est-ce que cela casse la suspension d'incrédulité ? Pas du tout !

Sors tes d6 !

Venzia prend le parti de ne pas proposer un système exclusivement créé pour l'occasion, mais de se reposer sur un système éprouvé, OGL (donc librement utilisable par qui le désire) et déjà proposé par plusieurs éditeurs, *l'Open d6*. Le cœur du système de résolution tient sur quelques pages et couvre le gros des situations que les personnages peuvent vivre.

Pour ceux qui ne connaissent pas la bête, chaque personnage est défini par six attributs. Chaque attribut possède des compétences qui lui sont affiliées. Quand on veut faire un test, on saisit le nombre de dés de son attribut ou de sa compétence (si elle en donne plus), on jette les d6, on ajoute les résultats et on ajoute un bonus si l'attribut ou la compétence le permet. Il faut ensuite comparer le résultat à une difficulté, et l'on sait alors si l'action est réussie ou non.

Parmi les dés, un dé doit être de couleur ou de taille différente : le dé pélerin. Ce dernier peut soit exploser (on le relance s'il fait 6 et on ajoute le nouveau résultat, en plus du 6 déjà obtenu), soit provoquer des ennuis sur un résultat de 1. Les personnages ont, en plus de cela, des Points de Personnage à leur disposition, ainsi que des jetons de destin. Les Points de Personnage peuvent être dépensés afin de rajouter un dé par point dépensé au test, mais ils servent aussi à améliorer le personnage. Les jetons de destin, eux, permettent littéralement de doubler le nombre de dés lancés.



Et les armures hippogriffes ? Elles sont gérées à part. Le système dispose d'un certain nombre d'emplacements afin de rajouter des accessoires et des gemmes pour booster les armures. C'est ce qui rend le dispositif si spécial : cela permet d'augmenter temporairement les attributs, de générer des tirs, d'augmenter les dégâts ou la résistance, ou d'activer des capacités spéciales. Le système est assez simple à prendre en main une fois l'armure créée, et chaque armure est entièrement customisable pour les joueurs adeptes de *tunning*.

Se lancer au service du Doge ?

Venzia est convaincant. Pour qui aime les ambiances enlevées et héroïques, le jeu est parfait. Il est, de plus, soutenu par deux scénarios qui promettent d'être complétés dans chaque supplément à venir afin de former une campagne. La cité est richement décrite, et il est facile de s'en faire une idée. Ceux qui apprécient les univers riches et au décorum grandiloquent seront servis. *L'Open d6* fait le travail, et le système de résolution fonctionne parfaitement, sans faute ni éclat : il finit par s'effacer petit à petit derrière l'histoire. *Venzia* est un jeu déjà riche, qui promet d'être enrichi par la suite.

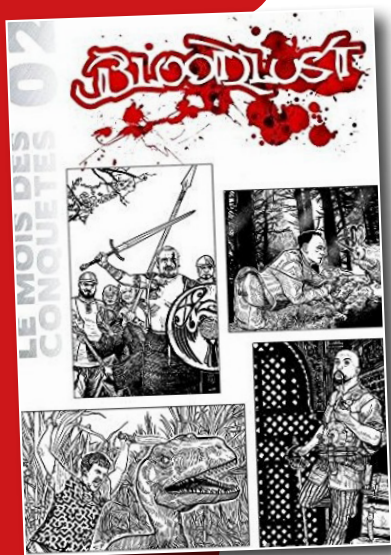
Julien Dutel

J'aime :

- + L'ambiance « *da-vinci-punk* ».
- + Les descriptions qui permettent de rapidement s'approprier l'univers.
- + Un univers intrigant.

J'aime moins :

- Les illustrations parfois inégales.



BLOODLUST METAL | SUPPLÉMENT SCENARIO (VF)

LE MOIS DES CONQUÊTES 02

Retour à l'épique?

Deuxième et dernier volet du Mois des Conquêtes, John Doe et Bad Buta nous proposent 4 scénarios aux accents du sud et 4 petites aides de jeux attenantes.

Si les précédentes aventures de la gamme étaient restées plutôt classiques, les auteurs nous livrent cette fois-ci un menu différent, condensé, hétéroclite et sans fioriture !

Fiche technique

Éditeur • John Doe

Prix constaté • 21 €

Matériel • Livret en N&B de 96 pages

Ce Mois des Conquêtes n°2 est un supplément spécial scénarios mais, lorsque l'on épluche ses 96 pages, on se rend vite compte qu'il est plus que ça : un dosage intéressant entre éléments de contexte et scénarios proprement dits. Cette fois-ci, le Nord et les Piorads ne sont pas au rendez-vous, mais plutôt le Sud et la jungle gadhar. Au sommaire, quatre scénarios, quatre auteurs différents et quatre produits indépendants sur le fond comme sur la forme. Aïe, la première frustration tombe : pas de campagne, et pas de fil conducteur commun ! Les MJ voient déjà se profiler la galère pour faire jouer tout ça à la suite. La lecture se poursuit et les 96 pages se lisent vite. Le contenu est dense et on se rend vite compte de l'utilité des aides de jeu et des éléments de contexte disséminés un peu partout. Tous les outils sont là pour personnaliser, donner plus de corps aux voyages, faire prendre vie aux tribus gadhars et plus encore. Les aides de jeu ne sont pas limitées aux scénarios auxquelles elles sont rattachées et peuvent être mixées en elles, offrant toute une panoplie d'outils permettant de décupler le temps de jeu.

L'edenwyn rouge

Le premier scénario, aux accents de huis clos, nous plonge dans le climat pesant de la jungle gadhar. Le groupe est enrôlé pour escorter un riche épicier jusqu'à un petit village des jungles, mais il va vite s'apercevoir des implications politiques et économiques du voyage. C'est certainement là l'intérêt majeur du scénario. C'est un véritable tremplin pour voir plus grand, pour tout MJ avide d'idées de campagne.

Son aide de jeu sur la gestion alternative des motivations des Armes est bien pensée et pourrait à terme supplanter tout à fait le système original.

Sans yeux, pas de larmes

Le deuxième scénario met en avant une race mystérieuse de Tanæphis et on se dit vite qu'elle aurait très bien pu figurer dans le supplément à paraître, « *Silences* », où il sera question des secrets du monde. Plus orienté *dungeon crawling*, le groupe voyagera sur des milliers de kilomètres, d'Ouest en Est,

et fournira des moments-clefs réutilisables pour de futures parties.

Son aide de jeu vous proposera des outils pour moduler vos voyages afin de les rendre plus attrayants.

Escale à Mathana

Le troisième scénario suit une formule efficace. Une histoire claire pour la base, des ramifications pour faire durer le plaisir, une grande ville et ses plan décrits par quartiers. Du contexte, de l'intrigue, des plans réutilisables à l'infini, une combinaison sans faille.

Tant d'eau pour si peu d'or

Le quatrième et dernier scénario sort forcément du lot. D'une part *via* sa longueur qui l'étiquette en mini-campagne, et d'autre part grâce à son mode de jeu, tantôt linéaire, tantôt ouvert. Mais ce qui le rend plus singulier, ce sont ses épisodes forts en couleurs et en paraboles théâtrales qui s'imprimeront sans aucun doute dans les esprits. Sans perdre en crédibilité, son final épique s'éloigne (enfin ?) de l'aspect *low-fantasy* soigneusement entretenu jusqu'à présent.

Il aura fallu attendre plusieurs années pour tenir dans nos mains des scénarios *Bloodlust* qui sortent du classicisme et fassent évoluer le monde de Tanæphis. Dans un monde où l'on sait que les Armes-Dieux complotent à tout va, on regrettera l'absence d'un grand « *mastermind* » à utiliser de façon récurrente. Chaque scénario offre tout de même des protagonistes intéressants et potentiellement réutilisables selon la façon dont les joueurs se sont sortis des aventures.

Clairement, on se dit que les auteurs ont fait des choix sur lesquels chacun pourra débattre, comme celui de se fo-

caliser sur les détails de l'histoire et ne pas perdre de place avec de longues introductions, des dialogues pré-rédigés et des descriptions à lire à voix haute à vos joueurs. Le *Mois des conquêtes 02* n'est pas du clef en main. En 96 pages, ç'eut été mission impossible. On aurait alors pu s'attendre à des personnages prêtirés, de nouvelles Armes-Dieux jouables, des illustrations des binômes, etc. de façon à assumer pleinement le fait de se concentrer sur le noyau de l'histoire et organiser un côté « *In Media Res* »... mais non.

Soyons toutefois honnêtes, indépendamment les uns des autres, chaque scénario a un gros potentiel. Pour les jouer à la suite, par contre, le MJ devra lui aussi faire des choix, comme celui de créer de nouveaux personnages pour chaque scénario ou de garder au chaud son *Mois des conquêtes 02* le temps d'emmener la troupe dans la bonne région. Cela s'avérera d'autant plus difficile que certains éléments majeurs, comme les factions d'Armes, n'apparaissent pas ou peu. Pourtant inévitables quand on veut jouer les complots politiques, les factions auraient pu servir d'ordonnateurs, de mission dans la mission, de fil directeur ! Dommage !

Au final, malgré certains points perfectibles, on ne va pas se trop plaindre car le *Mois des conquêtes 02* est bourré d'éléments utiles, c'est un recueil de scénarios hauts en couleurs et offrant de vrais moments épiques. Cela ne met finalement qu'un peu plus la pression à « *Silences* », le futur et dernier supplément de la gamme, censé répondre à toutes les questions sensibles que l'on se pose sur l'univers !

Le collectif de l'Orbe

J'aime :

- ✚ Scénario ET supplément de contexte.
- ✚ Le côté épique de certains scénarios.
- ✚ Les suites possibles pour chaque scénario.

J'aime moins :

- Le besoin de préparation en amont.
- La difficulté de jouer les quatre scénarios à la suite.
- L'absence de factions d'Armes/Master Plot/Grand méchant.



PATHFINDER | SCÉNARIO (VF)

LARMES AU MANOIR DE L'AMERTUME

Copains d'avant et maison hantée

Les modules *Pathfinder* continuent de sortir à un rythme régulier, aux USA comme en France. Petit retour sur un module bac à sable mâtiné d'horreur pour personnages de niveau 5.

Attention, cette critique peut contenir des spoilers !

Les copains d'abord

Quand la réunion annuelle d'un groupe d'anciens aventuriers, se retrouvant pour célébrer ensemble leurs exploits passés en s'imposant un nouveau défi à relever, ne peut commencer à cause de l'absence de l'un des membres du groupe, il faut bien quelqu'un pour sauver la situation. Les PJ sont donc engagés afin de retrouver l'homme pour le compte de ces aventuriers retraits qui préfèrent laisser à d'autres ce qu'ils pourraient faire eux-mêmes. Il va donc falloir quitter la cité de Cas-somir et s'aventurer dans une zone de campagne reculée et mystérieuse, avant de s'aventurer dans des lieux plus sombres encore où les âmes des morts et les créatures impies tenteront de tourmenter les intrus...

Enquête et bac à sable

La formule ne change pas depuis la refonte totale des modules *Pathfinder* par Paizo. Le module se construit en plusieurs actes composés d'une histoire générale, de plusieurs lieux et de quêtes principales et secondaires que les personnages peuvent acquérir en interagissant avec les PNJ et en visi-

tant les lieux relatifs au module. Mais cette fois, c'est une véritable enquête qui va mener les PJ à explorer toute une région, ainsi qu'une sombre forêt, afin d'avoir le fin mot de l'histoire.

Comme toujours, le livre se termine par quelques pages d'objets magiques, et surtout un petit bestiaire. Ce dernier contient des créatures clairement dans le thème (mais pas toujours très inspirantes).

Cthulhu rencontre Pathfinder

D'une certaine manière, *Larmes au manoir de l'amertume* ressemble à un scénario classique de *l'Appel de Cthulhu* (le vieil oncle qui disparaît, laissant sa maison derrière lui), adapté à *Pathfinder*. Et il faut admettre qu'il s'agit d'une véritable réussite. On se laisse embarquer dans cette histoire, on prend plaisir à explorer cette étrange forêt et on suit la piste de ce disparu avec assiduité. Les quêtes annexes donnent des motivations aux joueurs voulant sortir du chemin balisé de l'enquête principale, et elles permettent de varier un peu l'expérience. Comme dans les précédents modules, c'est un moyen tout trouvé afin de justifier l'enfilade de rencontres que nécessite la montée en niveau de l'ouvrage (on parle ici de trois niveaux, le module menant du niveau 5 ou niveau 8). Un scénario réussi, sympathique, qui ravira ceux qui avaient apprécié l'ambiance de la campagne *La Couronne putréfiée* ou du module *La Corde du bourreau* dans le *Recueil d'Absalom*.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Prix constaté • 25,00 €

Matériel • 1 livre de 64 pages couleur format A4

J'aime :

- + Une véritable enquête mâtinée d'exploration.
- + La description des livres nécessaires, et le fait que l'on puisse s'en passer avec le SRD en ligne.
- + Une superbe occasion d'utiliser le *Livre des Damnés*.

J'aime moins :

- Le côté parfois un peu fourre-tout de certaines rencontres.

JEU DE BASE (VF)

SWEEPERS INC.

Il n'a pas peur d'aller dans des endroits sordides*

Vous avez un groupe d'amis à la maison, aucun scénario de préparé et à peine deux heures de liberté ? C'est peut-être l'occasion de tester *Sweepers Inc.*, ou une de ses variantes présentes dans le livre de base.

Éboueurs ou mendiants

Vétérans d'un conflit galactique, les employés de Sweepers Inc. doivent explorer les épaves dans l'espace. Ils espèrent y récupérer les ressources qui permettront à l'Humanité de survivre. Voilà le pitch de base de ce jeu semi compétitif où les joueurs vont partager la narration d'une exploration souvent comique.

Le jeu se décline en plusieurs autres ambiances, notre préférée étant Donjons et Mendiants, où les joueurs incarnent une bande de pouilleux se glissant dans un donjon après les aventuriers pour récupérer les miettes et les pièces de cuivre. Et, pourquoi pas, piller les cadavres des héros malchanceux, on ne sait jamais.

Explorateurs du Mythe, candidats de télé-réalité dans le livre, voire pirates ou tueurs de zombies si vous recherchez sur le net, les versions alternatives ne manquent pas. Un des avantages indéniables de ce jeu est d'être facilement adaptable à vos délires.

Les doigts dans le moteur

Le système est vite compris. On fabrique les personnages rapidement, en choisissant une classe et des équipements. Puis on choisit une fiche de mission, qui décrit en une page la zone à explorer, des mots-clés à recaser, une menace globale et une piste pour étoffer l'histoire et lier les différentes missions.

À tour de rôle, chaque joueur décrit la pièce qu'il compte explorer et il brode autour de quel mot-clef. Il lance 2D6 afin de déterminer s'il le fera tranquillement ou s'il doit surmonter un obstacle déterminé par les autres joueurs. Il peut faire appel à des *flash-back* ou à l'archétype de son personnage pour améliorer son jet. Les autres joueurs peuvent lui mettre des bâtons dans les roues en lui posant des questions. Pour surmonter des obstacles, il faut utiliser son équipement. À court de ressources, le personnage est éjecté, mais le joueur continue à participer à la narration.

À la fin de l'histoire, le butin est échangé contre des crédits, afin d'améliorer l'équipement de son personnage pour la prochaine mission.

Dans l'espace, personne ne vous entendra râler

Pour conclure, ne tranchons pas le débat pour savoir si *Sweepers Inc.* est un jeu de rôle ou un *storygame*, et concentrons-nous sur l'essentiel : est-ce plaisant à jouer ? Le jeu a bien des avantages : rapide, vite maîtrisé, facilement adaptable à d'autres univers, et il est possible de jouer plusieurs fois les mêmes missions sans lassitude puisque l'histoire est à chaque fois ré-improvisée à partir d'un canevas minimal. Les parties peuvent être funs, mais peuvent aussi laisser une impression de collage sans queue ni tête. C'est, hélas, le lot de nombreux jeux où l'on partage la narration. Tout dépend du groupe avec qui vous le pratiquez. Car en absence d'un MJ, s'accorder avec les autres est encore plus vital que dans un JdR traditionnel.



Fiche technique

Éditeur • Le labo de Bob

Prix constaté • 17 €

(imprimé) 6 € (pdf)

Matériel • Livret A5 couverture souple ou pdf

J'aime :

- + Vite pris en main, aucune préparation.
- + Les nombreux hacks proposés dans le livre et ailleurs.
- + Des fiches missions bien inspirées.

J'aime moins :

- Le système des questions, parfois difficile à mettre en pratique.
- Le Fouineur de mon fils qui nous a volé la moitié du butin.

* la citation sous le titre est une phrase d'une chanson de Pigalle, L'éboueur.

Max et la Moitié



Fiche technique

Éditeur • autoédition

Prix constaté • 7,50 €

Matériel • Livret de 52 pages

J'aime :

- + Le format et le prix.
- + L'ambiance western

J'aime moins :

- Nécessite un MJ investi et des joueurs proactifs.

CB

Deuxième avis

Les deux derniers Tarantino tout juste visionnés, c'est la fleur au colt que j'organise une table sans délai. La lecture est enthousiasmante, tout est exploitable. La première session est une formalité : introduction sans feuille de PJ, puis création des PJ en cours de jeu. Rapidement, l'improvisation totale ne peut pas durer : où se trouve Desolation ? Quelles sont les villes proches ? Où est le chemin de fer ? Autant de points à éclaircir pour donner du corps à l'ensemble.

Et puis il faut des objectifs immédiats à chaque session pour dynamiser la partie, un peu comme dans une série TV où chaque épisode raconte son histoire tout en faisant avancer la méta-intrigue. Il faut un minimum de travail, mais la magie opère.

Nico Fuseau

JEU DE BASE (VF)

LA NUIT DES CHASSEURS

Le monde se divise en deux catégories...

Après le *space opera* et le fantastique contemporain (bien décalé dans les deux cas), voici qu'Anthony Combexelle nous offre son troisième « shooter » : du western craspec, gardant sa touche bien particulière tout en explorant de nouvelles terres.

Avec son format *shooter*, *Yno* semble avoir trouvé sa voie : proposer des cadres de jeu originaux (ou classiques mais abordés sous un angle toujours bien barré) dans un format rapide à lire et à mettre en œuvre. *La Nuit des Chasseurs* suit ce gabarit à la perfection et offre un décor qui donne fortement envie.

Pas pour les pieds-tendres

Dans *La Nuit des Chasseurs*, les joueurs incarnent une bande de hors-la-loi en quête d'un butin dissimulé dans la ville de Desolation (clin d'œil à Rushmore). Endossant l'identité de marshals, ces desperados vont devoir loupoyer entre maintien de leur couverture et recherche de l'objet de leur convoitise – tout ça dans une petite ville qui cache de nombreux secrets.

Tirant son inspiration de divers films et séries (*Deadwood*, *Banshee*, *Justified*...), ce *shooter* propose un bac à sable orienté : c'est-à-dire que la description détaillée de Desolation s'accompagne de plusieurs arcs narratifs. Les personnages, en plus d'essayer de

mettre la main sur leur butin, pourront s'impliquer dans diverses intrigues : qui est ce tueur en série qui mutilé les prostituées ? Pourquoi les corbeaux se comportent-ils si agressivement ? Qui mettra fin aux exactions du gang à Loomis ? Pour chacune de ces pistes, de nombreux développements sont exposés de façon synthétique.

Tout cela permet de jouer une campagne efficace mêlant enquête, action et même une pointe de fantastique si le meneur de jeu le souhaite. Et, comme toujours avec *Yno*, le contexte est tordu et présente une foule de PNJ décalés. Eh oui, les pires engeances de Desolation ne seront peut-être pas les personnages...

Go west

La Nuit des Chasseurs est un excellent jeu complet, présenté dans un format court. Un contexte, une proposition ludique, des pistes à exploiter et, bien sûr, un système de jeu simple et ludique (le *Corpus Mechanica Plus*, commun à chaque *shooter*) permettent de se lancer à l'aventure rapidement, pour une campagne courte ou plus étendue si le meneur de jeu met la main à la pâte. On est agréablement surpris par la quantité de matériel qui rentre dans les 52 pages de ce livre : tout ce qui s'y trouve y est utile et écrit dans une optique d'accessibilité, en une économie de moyens qui force le respect.

Avec cette collection, *Yno* présente une réelle démarche d'indépendance, aussi concrète que justifiée – loin du stérile et arrogant rabachage de leçon de certains. Une démarche intéressante qui mérite donc d'être encouragée.

Romain d'Huissier

BESTIAIRE DU NEUVIÈME MONDE

Bestioles et nano-trucs



Que serait un JdR sans son bestiaire ? Surtout quand il s'agit d'explorer un vaste monde étrange rempli de merveilles et de dangers ! Après avoir amélioré les personnages dans le supplément *Options de personnage*, voici donc venir un premier bestiaire, très attendu.

Créer ses créatures

On a souvent l'habitude de voir dans les bestiaires une simple compilation de monstres. Une liste s'évertuant à proposer des créatures toutes plus originales les unes que les autres. *Numenéra*, comme de nombreux jeux, ne prend pas ce parti.

Le livre commence d'ailleurs par une toute autre section : comment créer une créature. Cette section se trouvait déjà dans le livre de base, mais il s'agit là d'une version étendue et plus didactique. Monte Cook et Bruce Cordell y abordent point par point l'aspect technique, mais aussi la philosophie derrière la création de créatures. C'est d'ailleurs à la lecture de cette section que l'on se rend compte à quel point il peut s'agir d'un processus plus instinctif que mathématique. Pouvons spéciaux et autres données n'impactent pas forcément la puissance de la créature créée, et il s'agit avant tout de lui créer une histoire et une personnalité, plus que des données chiffrées.

Écologie d'un monde

La seconde partie intéressante du livre concerne directement l'écologie du neuvième monde. Elle décrit les animaux domestiques, d'élevage ou en-

core les montures utilisées le plus couramment par les peuples du neuvième monde. En quelques pages, le supplément comble une des lacunes du livre de base : savoir typer la faune en contact direct avec les PJ. Et ça fonctionne. Au lieu d'improviser sur le pouce une vache mutante ou un cheval sans poil, on a à disposition tout un tas de créatures qui remplaceront merveilleusement bêtes de somme, de trait, de monte ou animaux domestiques. De quoi donner une véritable personnalité à cet univers parfois difficile à appréhender.

Trouver sa créature

Le cœur du supplément est évidemment constitué par les créatures elles-mêmes. De toutes sortes, plus ou moins étranges, il y a là de quoi générer des tonnes d'aventures. D'autant que le supplément propose aussi une galerie de PNJ majeurs de l'univers, tous vecteurs de scénarios, voire de campagnes. Toutes les créatures ne sont pas inspirantes, mais on y trouve des idées pour des aventures, des décors ou des ambiances dans lesquelles plonger les PJ. Le livre s'accompagne aussi des classiques tables aléatoires par milieu, d'un tableau reprenant toutes les créatures par niveau de dangerosité (et listant aussi celles présentes dans le livre de base)... et surtout d'un tableau similaire mais reprenant les créatures du *Bestiaire*, du livre de base, mais aussi de *L'Échine du diable* et de l'aventure *Vortex*. Une bonne initiative. Un supplément intéressant pour qui veut faire jouer dans l'univers de *Numenéra*.

Julien Dutel

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Prix constaté • 39,90 €

Matériel • Livre A4, 160 pages couleur, couverture rigide

J'aime :

- + Des créatures inspirant des scénarios.
- + Une description écologique du 9^e monde.
- + La présence de PNJ célèbres.

J'aime moins :

- La rubrique « personnages » pour des PNJ classiques... absolument rachitique
- Les illustrations pas toujours très inspirantes.



STAR WARS – AUX CONFINS DE L'EMPIRE | SUPPLÉMENT DE BACKGROUND (VF)

LES BARONS DE NAL HUTTA

Guide de l'espace Hutt

Jabba the Hutt est une figure majeure de *Star Wars*. Et, comme le Rancor, il n'est pas unique. Il fait partie des maîtres d'une société qui domine de nombreux systèmes et peuples : l'Espace Hutt.

Les Barons de Nal Hutta est un guide consacré aux Hutts et aux nombreux systèmes et peuples qu'ils dominent. Ce supplément de 144 pages tout en couleur est découpé en quatre parties : la société Hutt, les systèmes de l'Espace Hutt, des options de personnage et, enfin, des mini-scénarios.

Des limaces

Le premier chapitre permet au lecteur de se familiariser avec ce peuple finalement méconnu des spectateurs de la saga. L'histoire des Hutts est retracée de façon très intéressante et permet de comprendre le fonctionnement de leur société, dans laquelle clans et structures criminelles (kajidics) sont fortement imbriquées.

Si Disney a décidé de se séparer de l'Univers étendu, on notera que les événements décrits dans les romans de la trilogie Han Solo de A.C. Crispin ont été conservés et sont fortement utilisés dans *Les Barons de Nal Hutta*. Bien entendu, les kajidics majeurs et leurs membres les plus influents sont décrits

en détail, ainsi que leur action dans la galaxie lointaine, leurs relations avec l'Empire et la Rébellion...

Le deuxième chapitre, le plus important de l'ouvrage, complète le premier en décrivant l'espace Hutt et les systèmes qui le composent. Tout cela est fort bien fait, passionnant à lire et bourré d'idées utiles.

Des PJ

Comme d'habitude, un chapitre est dédié aux PJ. Quatre nouvelles races sont proposées, dont les Hutts. Eh oui ! Mais finalement, pourquoi pas. En tout cas,

le profil est tout à fait jouable, et la perspective d'un groupe intégrant un Hutt est plutôt sympa et originale. Ce chapitre propose également moult équipements qui complètent le catalogue existant, déjà bien fourni. Mais qui va s'en plaindre ! Pas les joueurs...

Aventures

Pour finir, l'ouvrage propose cinq « rencontres modulaires », mini-scénarios qui peuvent être joués seuls ou incorporés dans un scénario ou une campagne. Ils sont prêts à l'emploi et plutôt bien fichus, un vrai plus dans ce type d'ouvrage. Au final, *Les Barons...* est en réalité l'un des meilleurs suppléments de la gamme à ce jour.



Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment

Prix constaté • 42,95 €

Matériel • 1 livre de 144 pages A4 couleur

J'aime :

- ✚ Le contexte de l'Espace Hutt, riche et détaillé.
- ✚ La description des systèmes.
- ✚ Les rencontres modulables.

J'aime moins :

- ✚ Pas d'illustration pour chaque vaisseau.
- ✚ Les explications sur la Bootana Hutta sont peut-être un peu confuses.

Marc Sautriot

LIVRE DE BASE (VO)

MUTANT YEAR ZERO : GENLAB ALPHA

Liberté !

➔ **M**utant Year Zero (bientôt traduit par *Sans-Détour*) posait la base d'un nouvel univers post-apocalyptique. Résurrection d'une licence des années 80, il avait réussi le pari de créer un jeu bac à sable d'une redoutable efficacité. Aujourd'hui, c'est son petit frère qui nous arrive : *Genlab Alpha*. Un jeu complet, indépendant, et pourtant totalement intégré à son grand frère.

Cage dorée

L'apocalypse est arrivée. Mais depuis, vous (et vos ancêtres avant vous) vivez dans Paradise Valley, un lieu luxuriant et paradisiaque à l'abri des menaces extérieures. Vous êtes des mutants : animaux anthropomorphes vivant dans un système clanique... Chiens, lapins, rats et autres se côtoient en meutes. La frontière entre humains et le règne animal est abolie. En tant que PJ, vous êtes victime de votre dualité : votre côté animal vous rend fort mais il peut vous réduire à un état primitif et sauvage si vous y faites trop appel. Et puis que dire des gardiens, qui vous surveillent et vous dominent ? Vous vivez à l'abri, mais aliénés... Et si vous ne suivez pas les lois, vous pourriez bien disparaître. Mais vous l'avez décidé : il est temps de résister. Vous et vos amis formez une cellule résistante. Et un jour, vous libérez les vôtres.

Résistance et animalité

Comme dans *Mutant Year Zero*, effectuer un jet implique de lancer autant de d6 que la combinaison d'une caractéristique, d'une compétence

et d'un éventuel matériel. Afin de réussir, il faut obtenir un ou plusieurs 6. Mais, si vous n'avez pas réussi, vous pouvez « pousser » votre jet. Vous reprenez tous les dés n'ayant obtenu ni 6, ni 1 (pour les dés de caractéristique et de compétence) et vous les lancez à nouveau. Cette fois, cependant, vous conservez les 1 sur vos dés de caractéristique et de Matériel. Chaque 1 vous inflige des dégâts, et sur les autres résultats votre matériel se dégrade. Heureusement, ces dégâts sont aussi le moyen de gagner de quoi avoir recours à vos pouvoirs animaux. Mais les utiliser comporte aussi des risques, dont celui de revenir à l'état animal.

Le reste du système tourne autour du concept de résistance : comment gérer votre cellule et l'impact que vos actions auront sur les autres cellules de la vallée, leur nombre et le degré de résistance des autres animaux anthropomorphes. Le système est simple, léger, et permet de rendre vraiment compte des actions des personnages.

Mais ne nous détrompons pas : ce *Genlab Alpha* ne prend pas le MJ par la main, et il lui faudra du travail et un sens aigu de l'improvisation afin de mener une campagne complète. D'autant que ce jeu ne se joue qu'en campagne, où il prend vraiment tout son sel. Un coup de cœur, à réserver aux MJ travailleurs.



Fiche technique

Éditeur • Free League Publishing

Prix constaté • 34,99 £ (~41,50 €)

Matériel • Livre A4, 241 pages couleur, couverture rigide

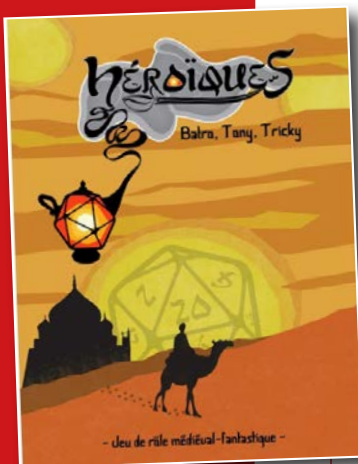
J'aime :

- ✦ Le système de jeu tournant autour de la résistance.
- ✦ Totalement compatible avec *Mutant Year Zero*.
- ✦ Un metaplot offrant une campagne complète à jouer.

J'aime moins :

- ✦ Réservé aux joueurs qui aiment incarner des animaux anthropomorphes.

Julien Dutel



Fiche technique

Éditeur • Batro' Games
(lulu.com)

Prix constaté • 18€

Matériel • Livre A5 à
couverture souple, 298 pages

J'aime :

- + Un univers oriental original.
- + Les défis pour résoudre les combats les plus faciles.
- + Les dialogues qui distillent du background.

J'aime moins :

- Des pouvoirs essentiellement tournés sur le combat.
- Un univers trop succinct.
- La reliure (le livre est tombé en morceaux lors de la lecture).

Jouer en Orient

La couverture ne trompe pas, *Héroïques* propose bien un univers oriental, Erlion. En réalité, Erlion est un continent avec des terres gelées au Nord et une ambiance orientale au Sud, mais le livre s'attarde surtout sur cette deuxième partie. Le monde n'y est que survolé, mais des éléments de background sont distillés tout le long du livre, notamment dans des discussions entre des PNJ. Ces dialogues amusants et souvent bien sentis, rendent aussi les informations plus dures à trouver. Toutefois, le livre n'est pas destiné à fournir un monde clé-en-main, au contraire. Les auteurs le présentent comme une source d'inspiration pour le MJ.

La particularité du monde tient dans Zhor, la seule ville décrite. Une ville cosmopolite, et c'est peu de le dire. En effet, son actuel dirigeant, un Grand Vizir Immortel, a créé un portail entre les Limbes et Erlion, la peuplant autant de vivants que de morts-vivants, dans un joyeux capharnaüm. Les nobles morts-vivants y ont même de somptueux palais ! La garde elle-même, les Crânes, mélange allègrement morts et vivants. L'ambiance est donc arabisante, mais pas tout à fait comme dans *les 1001 nuits* ! Un monde original que l'on aurait toutefois aimé découvrir plus en détail. Le scénario d'introduction, un peu léger pour un livre de base, propose une petite enquête linéaire (de quoi introduire les PJ en ville).

Microlite remanié

Alors que *D&D5* fait fureur, *Héroïques* propose une variante des règles de... *D&D4*. Enfin, plutôt, une variante de

LIVRE DE BASE (VF)

HÉROÏQUES

1001 Nuitées médiévales

Vous voulez découvrir Ali Baba et ses 40 voleurs ? Raté, ici, c'est Ali Naba et ses 40 morts-vivants. Bienvenue à Zhor, la cité de l'Immortel.

Microlite 4, avec des bouts de *D&D3.5* et *D&D4* (comme la présence de pouvoir). Il s'agit donc d'un système qui se veut facile à prendre en main. Les caractéristiques sont au nombre de trois, deux physiques, une psychique (Force, Réflexe et Volonté), s'échelonnant de 0 à 5 en début de jeu (9 points à répartir). À ces caractéristiques se couplent des compétences, acquises en fonction de sa classe, avec des spécialités dans chacune.

La résolution des actions se fait avec $1d20 + \text{caractéristique} + 2$ si le PJ a la compétence requise ou $+5$ s'il a la spécialité, au-dessus d'une difficulté : de 5 (enfantine) à 30 (exploit). À ceci, s'ajoute les faveurs dans une bonne situation (on jette $2d20$ et garde le meilleur) et les fléaux, dans une situation défavorable ($2d20$ avec plus mauvais résultat).

Pour pimenter, les PJ possèdent des points d'éclat permettant de décaler le résultat d'un cran : une maladresse devient un échec, un échec une réussite, une réussite un critique. Pour contrebalancer, le MJ possède des points de vilénie, pour décaler le résultat de l'action du PJ d'un cran dans l'autre sens (monstres et PNJ ne jetant jamais les dés, le MJ ne l'applique pas sur ses jets).

Les races jouables apportent aussi un peu de dépaysement, avec quelques originalités tels que les Sylvyens et les Cristalliens, respectivement peuple végétal et minéral. Vous l'avez compris, sans révolutionner le genre, *Héroïques* propose un univers assez original pour le rendre attrayant même aux rôlistes expérimentés, avec un système qui peut séduire également les modernistes.

Géraud « myvyrrian » G.



NUMENÉRA | SUPPLÉMENT (VF)

OPTIONS DE PERSONNAGES

Il est beau mon perso !

Dans bien des jeux, les suppléments techniques ont le vent en poupe. *Numenéra* ne déroge donc pas à la règle. *Options de personnages* porte parfaitement son nom. Au fil de ses 96 pages, on y trouve de multiples options supplémentaires : nouveaux descripteurs (dont des descripteurs géographiques et raciaux), nouveaux focus, et même quelques règles additionnelles à l'intention de MJ désirant étendre ou assouplir la création de personnage, permettant par exemple de piocher des aptitudes chez d'autres Types que le sien.

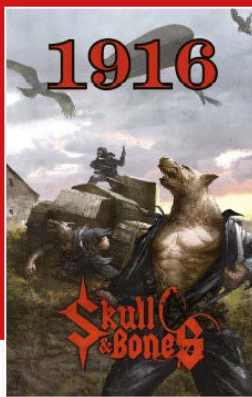
Options de personnages n'est pas l'ouvrage le plus indispensable de la gamme. Il est cependant utile à tous ceux qui voudront varier un peu la technique et faire jouer au-delà de quelques scénarios. Quant aux options supplémentaires, elles ont l'avantage de ne pas bouleverser l'équilibre technique du jeu.

Julien Dutel

Éditeur • Black Book Editions

Prix constaté • 29,90 €

Matériel • Livre 96 pages couleur, A4 couverture dure



SKULL & BONES | SUPPLÉMENT (VF)

1916

Storyline WW1

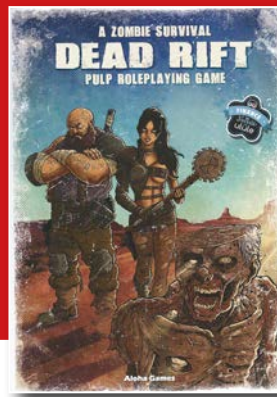
Après un livre de base revisitant l'histoire de la mise en place de la première Guerre Mondiale et un supplément s'occupant de 1915, *1916* débarque dans les bacs. Comme depuis le début de la gamme *Skull & Bones* (S&B), l'influence maléfique de la société secrète et de ses différents « chapitres » sur les événements tragiques de la guerre est l'élément clef pour les MJ. En se basant sur l'Histoire, cette *storyline* particulière se développe suffisamment pour pouvoir espérer jouer une campagne qui trouvera sans doute son climax dans le supplément sur *1918*. Vivement ! Quoi qu'il en soit, le charme continue d'opérer en cette année 1916 marquée par le renouveau de l'espionnage. Si la Multitude voit le renfort (background et magie) de la Fraternité blanche, le chapitre Ottoman et Russe forment la réponse de S&B aux événements. Les deux scénarios qui concluent le supplément ont le mérite d'approfondir tous les aspects décrits dans les deux premiers livrets. Du bon matériel de jeu !

Damien Coltice

Éditeur • Les XII Singes

Prix constaté • 25 €

Matériel • 3 livrets de 32 pages N&B



DEAD RIFT | LIVRE DE RÈGLES (VF)

DEAD RIFT

Californian Zombie

Imaginez un dérèglement climatique et des catastrophes qui feraient passer le tsunami de 2004 pour une simple marée haute. Imaginez aussi que les morts reviennent mettre le boxon... Imaginez enfin que les personnages que vous incarnez vivent dans cette Amérique de l'ouest qui tient plus de *Mad Max* que de *La Petite maison dans la prairie*. Mais ici, vous incarnez de vrais survivants, pas des messieurs-tout-le-monde. Vous savez comment survivre, et le faites bien. Le plus gros danger vient donc des vivants, et le livre décrit des factions plutôt relevées qui permettront de jouer un long moment.

Le système est simple, à base de D6 avec caractéristiques et compétences sur 3. Pour une action, le joueur lance autant de dés que la somme de la caractéristique plus la compétence (1-3 échec, 4-5 réussite, 6 double réussite) et doit obtenir plus de réussites que la difficulté. Conclusion, *Dead Rift* est un jeu sans prétention qui vaut le détour.

GG

Éditeur • Aloha Games

Prix constaté • 25 €

Matériel • Livre A5 de 238 pages



BRIGANDYNE | SUPPLÉMENT DE RÈGLES (VF)

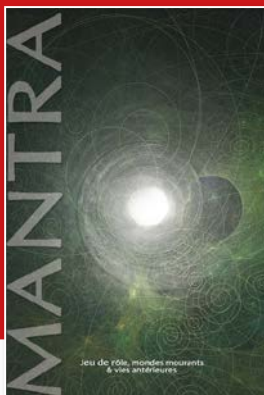
LE COMPAGNON

Elles sont belles mes règles !

Les fans de *Brigandyné* l'attendaient avec impatience, le voilà arrivé. *Le Compagnon*. Ce dernier est un supplément de règles uniquement, se destinant aux joueurs comme au MJ. On y trouve de tout : nouveaux archétypes, nouvelles carrières à foison, règles optionnelles pour les mutations, la folie, les courses-poursuites, règles sur les combats de masse, nouveaux peuples, nouveaux sorts et règles sur les familiers... Mais surtout il contient une version allégée des règles (ne comptant plus que 7 caractéristiques) et plusieurs propositions permettant de moduler le niveau de puissance, de magie ou de réalisme de votre univers. Tout pour faire de *Brigandyné* votre système de référence, pour peu que vous l'appréciez, et pour le recycler à toutes les sauces. Un supplément fort utile pour les amateurs du jeu. Notons la présence de deux formats pour le livre en dur : une version de voyage en A5, et une version en A4 couverture dure (ce double format ayant été étendu à toute la gamme).

Julien Dutel

Éditeur • Auto-édition (James Tornade)
Prix constaté • 8,90 € (PDF), 13,90 € (livre A5), 20,95 € (livre A4)
Matériel • Livre A5 couverture souple N&B, ou livre A4 couverture rigide N&B



LIVRE DE BASE (VF)

mantra

Narrativisme onirique

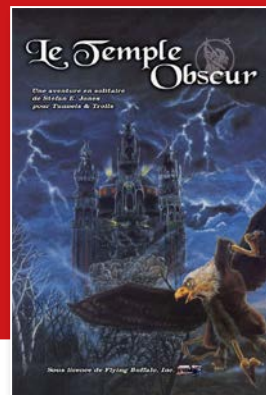
Mantra est l'un des derniers nés du prolifique Batronoban. Toujours adepte des systèmes simples et efficaces, il nous propose un jeu narrativiste onirique sans dé.

Comme pour *Métal Hurlant*, le ton décalé et adulte est totalement assumé. L'intérieur est plus épuré, avec une pagination froide et bi chromique. Peu d'illustrations viennent égayer le tout. Mais il ne faut pas s'arrêter à l'emballage. Les PJ, des immortels, éclats de la divinité primordiale, vont découvrir au fil des scénarios leur véritable nature. Ils se résument à trois caractéristiques mais l'originalité tient dans le choix de Réminiscences, un concept-mécanique très intéressant en jeu.

Au final, la clé du succès de *Mantra* est de casser les codes conventionnels de jeu. Intimiste, déroutant, affabulatoire, il est destiné à un groupe très soudé, audacieux, pouvant improviser en permanence. Il dispose d'un suivi déjà conséquent pour un tel jeu.

Olivier Halnais

Éditeur • Batro Games
Matériel • Livre A4 de 170 pages
Prix constaté • 29,90€



TUNNELS & TROLLS | SUPPLÉMENT (VF)

LE TEMPLE OBSCUR

La légende de Krestok

Nous en parlions déjà dans *CB n°3*, et attendions la traduction de *Dark Temple*. Contrairement aux solos habituels, le *Temple Obscur* combine aventure extérieure et exploration de donjon, dans une histoire plutôt crédible. Le but est de déjouer les plans du culte mauvais de Krestok qui prend de l'ampleur dans la région et la menace d'une guerre imminente. Vous devrez vous infiltrer au sein de son Temple souterrain, après avoir traversé une région fort inhospitalière. Même si la fin est un peu « perchée », l'ensemble est plaisant et original.

La description de la région de Myre où se déroule le solo permet à un MJ d'adapter facilement l'aventure en scénario de groupe. Certaines zones supplémentaires, non abordées dans le solo, ajoutent des éléments intéressants dans ce cadre. Partie VF inédite de l'ouvrage, la pyramide d'Azantyre, ouvre une porte d'entrée pour un méga-donjon, pour les plus acharnés !

Pelon

Éditeur • Grimtooth (lulu.com)
Prix constaté • 19,90€
Matériel • Livre A4 de 144 pages

LE JEU DE RÔLE ADAPTÉ DU JEU VIDÉO DRAGON AGE EN PRÉCOMMANDE PARTICIPATIVE LUNDI 24 OCTOBRE



SUR LA
PLATEFORME
CASUS



BIOWARE™

black-book-editions.fr

Dragon Age JdR est publié par Black Book Éditions sous licence © 2016 Green Ronin Publishing, LLC. Tous droits réservés.

© 2016 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare, BioWare logo, and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.



SÉRIE TV

STRANGER THINGS

Le JDR star ?

À moins d'avoir passé tout le break estival sur une île tropicale loin de tout écran, vous avez forcément entendu parler de la série phénomène Stranger things diffusée sur Netflix et créée par les frères Duffer avec Wynona Ryder et David Harbour au casting.

Série rétro-nostalgique de huit épisodes d'environ 45 min chacun, *Stranger things* raconte l'aventure de trois jeunes amis qui partent à la recherche d'un quatrième, disparu dans d'étranges circonstances.

Premières minutes

Au début des années 80, quatre jeunes garçons dans un sous-sol aménagé. Au centre, une table de jeu de rôle. La tension est palpable, Mike, le maître de jeu vient d'annoncer l'arrivée d'un monstre. Les joueurs, Will, Dustin et Lucas, se regardent. Est-ce le boss de fin de campagne, le Demogorgon tant redouté ?

À l'issue de cette soirée, Will disparaît dans d'étranges circonstances. Sa famille (notamment sa mère, incarnée par Wynona Ryder) et les autorités (le shérif, joué par David Harbour) commencent à mener une enquête privilégiant la fugue ou l'enlèvement. Pendant ce temps, les amis de Will se mettent eux aussi à la recherche de leur ami. Durant leur quête, ils font une rencontre aléatoire plutôt étrange : une jeune fille peu loquace et visiblement perdue répondant au nom d'Eleven. Bien vite, les enfants s'aperçoivent qu'elle possède d'étranges capacités et qu'une organisation semble prête à tout pour la récupérer.

En parallèle à cet événement dramatique, comme l'illustre la première scène, la ville où vit tout ce beau monde va subir des phénomènes surnaturels liés à des expériences menées par le département de l'énergie US dans le cadre du projet MKUltra de la CIA (cf. marge). Évidemment, de là à ce que les deux événements soient liés, il n'y a qu'un pas... Restons-en là pour l'intrigue, ce serait dommage de dévoiler toute son épice !

Ça ne devait pas parler de rôlistes ?

Les héros sont des rôlistes assidus. Soyons honnêtes, les personnages ne sortent pas des clichés habituels du genre : ce sont des enfants d'une dizaine d'années, pas parmi les plus populaires de leur école et pas non plus des beaux gosses. Lucas est un jeune noir, la famille de Will est certainement la plus pauvre de la ville, et il manque des dents à Dustin, ce qui lui inflige un souci de diction plutôt risible. Seul Mike semble être un peu mieux loti. Si on ajoute que nos quatre amis sont plutôt premiers de la classe et les seuls membres du club radio de l'école, je suppose que vous voyez le dessin. Mais ils sont rôlistes, et c'est justement le parallèle entre le jeu et les événements de la série qui rend les choses intéressantes.

Fiche technique

Éditeur • Netflix

Créateur • Matt et Ross Duffer





MKUltra

Sous ce nom particulier se cache un projet assez fou mais bien réel de la CIA et bien connu des conspirationnistes. À la fin des années 50, la CIA commence à étendre son champ de recherche à la parapsychologie. Son but est de créer des gens capables de tuer par la pensée, d'espionner à distance ou pouvant contrôler les esprits. La CIA mène dans le plus grand secret des expériences plutôt éprouvantes pour les « volontaires ».

Ces derniers sont bien souvent des accros à la drogue, des prisonniers, des prostituées, et même des déficients mentaux. Les patients sont drogués au LSD à leur insu puis plongés dans des cuves les privant de toute sensation extérieure. Ces expériences ont continué jusqu'au milieu des années 80 dans la plus grande illégalité. Quand le réel dépasse la fiction ?

La nouveauté, c'est que le jeu de rôle est omniprésent, de manière émotionnelle et matérielle. Il est le liant de l'intrigue et un outil de narration. Le jeune âge des héros ainsi que le travail sur l'imaginaire nécessaire à la pratique du jeu de rôle font sans doute office de bouclier mental face aux événements étranges que vivent nos héros. Le courage et la détermination dont ils font preuve est typiquement rôliste : si on affronte un monstre, il suffit de trouver son point faible pour le vaincre et c'est exactement le mode de pensée que vont avoir nos jeunes amis tout au long de la série.

Le JdR est également un outil narratif très utile. Plutôt que de se perdre dans des explications complexes, la série se sert du matériel pour faire passer des messages aux spectateurs et aux personnages. Par exemple, dans une scène, Eleven utilise le plateau de jeu pour transmettre une information cruciale aux autres héros. L'explication ne peut pas être plus claire, même si elle demande un peu de temps pour être comprise par les personnages.

En gros, c'est un grandeur nature horrifique ?

Il y a dans *Stranger things* quelque chose qui rappelle certains romans de Stephen King (qui, avec les films de Steven Spielberg, de John Carpenter et de George Lucas, sont l'une des sources de la série) : un groupe d'amis, une intrigue fantastique, une menace terrifiante. Nos jeunes héros sont un groupe uni à la vie, à la mort, comme dans le JdR, et ils vont vivre des aventures fantastiques plus effrayantes « en vrai » que ce qu'ils ont pu vivre jusque-là au cours de leurs parties. L'objectif : sauver leur camarade des griffes de l'effroyable monstre sorti tout droit de leurs pires scénarios de *Donjons & Dragons*. Rien ne pourra défaire ce groupe malgré les épreuves. Aucun des garçons ne pensera une seule fois à abandonner Will à son triste sort.

Le parallèle avec le jeu peut même être étendu au niveau de leurs caractères. Chacun des garçons représente un archétype de personnage très courant dans le genre médiéval-fantastique : ➔

IMPACT SUR LE GRAND PUBLIC

Le JdR change d'image ?

La perception de notre loisir favori va-t-elle changer grâce à cette série ? Des milliers de nouveaux joueurs vont-ils prendre d'assaut nos paisibles clubs ? L'éducation nationale va-t-elle faire appel aux rôlistes pour des activités complémentaires ?

Ok, *Stranger things* met en avant le jeu de rôle en lui donnant une place prépondérante dans l'intrigue. *Dungeons & Dragons* peut être considéré comme un personnage de l'histoire. L'ensemble des rôlistes semble avoir apprécié cette mise en avant, comment celle-ci a été perçue par les profanes ?

Une reconnaissance de ce qu'est le JDR

Première chose et non des moindres, grâce à *Strangers things* on parle du JdR dans les médias *mainstream* et, de plus, notre loisir a été placé au même niveau que d'autres influences de la série. Et voir *DoD* cité en même temps que les œuvres de Stephen King ou de Spielberg, ça fait plaisir et c'est une reconnaissance énorme.

À la lecture des critiques de la série sur divers sites américains et français, il faut aussi se rendre à l'évidence : les journalistes semblent enfin avoir compris ce qu'est le JdR. On est loin des émissions d'une certaine époque (merci Mireille D. et consort) où l'on mélangeait allègrement le JdR sur table avec le GN, le cosplay et les simulations de l'armée américaine (sic) et où l'on traînait la moralité de l'activité dans la fange. Ces articles vont même jusqu'à expliquer le principe des parties, souvent en faisant allusion à ces dés « *un peu bizarres* » que nous connaissons bien. C'est le gros point positif de cette exposition médiatique : si votre grand-mère a vu la série, elle comprendra enfin ce que vous faites le week-end. Et il n'est pas impossible que la série donne envie à de nouveaux joueurs de franchir le pas.

Une vision encore archaïque du joueur

On touche à l'un des problèmes de notre époque : l'information doit être ultra-réactive et on ne prend pas forcément le temps d'approfondir un sujet, surtout quand il apparaît mineur. Les journalistes, même de bonne foi, se limitent donc à ce qu'ils voient dans la série. Et que voit-on ? Une bande de gamins ostracisés qui jouent, toujours ensemble, dans une cave sombre en parlant un jargon bien spécifique.

C'est malheureusement ce qui ressort de la plupart des articles que j'ai lus, le JdR se pratique entre amis, toujours avec les mêmes personnes... et, si aucun papier sérieux ne parle de secte ou de société secrète, le sous-texte est clair : le joueur est un être renfermé, asocial, en marge. En particulier dans les médias américains. Les clichés ont la vie dure.

Une bombe à retardement ?

Les jeunes héros de *Stranger things* prennent parfois (souvent) des décisions fondées sur l'expérience de leurs parties passées (du genre « *souvenez-vous, quand on était dans le labyrinthe de Meladh-Mireth on s'est séparé et du coup on est tous morts* »). Des observateurs honnêtes et normalement intelligents sauront y voir un artifice propre à la fiction. Les jeunes sont dans des situations proches de celles qu'ont vécues leurs personnages de *DoD* : la série les amène dans la vie réelle à faire face au fantastique, à un monde parallèle, à une société secrète... Des situations qui n'existent pas dans notre monde. Les médias grand public ont-ils désormais assez de maturité pour éviter les écueils des années 80 aux États-Unis ou dans les années 90 en France ? La prochaine fois qu'un fait divers impliquera quelqu'un qui, une fois dans sa vie, a joué à *Dungeons & Dragons*, croulera-t-on sous les articles mettant en cause la fragilité de la frontière réel/imaginaire chez les rôlistes... et la série sera citée en exemple ou au contraire, *Stranger Things* aura-t-elle contribué à éviter ce genre de raisonnement stupides ?

Sébastien Ciot



Second avis : beaucoup de bruit...

...pour rien ? Pas vraiment. Mais force est de constater que l'on s'enthousiasme beaucoup, chez les rôlistes, sur la présence du JdR dans la série.

Les personnages sont des geeks. En fait, ils sont surtout hors du système. Une représentation classique dans tous les films et séries comme les *Goonies* ou *E.T.*, qui ne mettaient pas en scène le JdR. Pourquoi ? Parce que leur marginalité leur donne la force de penser hors des sentiers battus. Les héros incarnent aussi l'enfant, celui qui joue, qui rêve. En réalité, reprenez la série et remplacez le JdR par les comic books et... vous obtiendrez la même chose. Ils se fieront aux décisions de leurs super héros préférés, feront des parallèles avec la narration de leurs comics. C'est le principe même de la mise en abîme.

Le JdR n'est ici qu'un accessoire, au même titre que l'époque dans laquelle se situe l'intrigue. La série parle avant tout du passage à l'âge adulte. Ces gamins qui ne connaissent rien à la vie se retrouvent confrontés à cette dernière (comme dans *Ça*, de King). Leur bravoure n'est que l'innocence de leur enfance, et la sensation d'être immortels. Mais ils vont faire face à la réalité, au monde adulte et grandir. Ils vont se confronter à la mort et, tout d'un coup, changer. Le JdR ne fait qu'habiller leur cheminement.

Quant à savoir qui la série touche... Elle touche tout le monde. Parce que ce qu'elle décrit est humain, et qu'il est aussi étrange de penser que les références d'une œuvre cloisonnent les générations qui peuvent l'aimer. C'est le traitement et le propos qui compte, et eux sont résolument trans-générationnels.

Julien Dutel

- Lucas est fonceur et instinctif, c'est le guerrier.
- Dustin plus posé et diplomate permet au groupe de rester soudé, c'est le barde
- Mike est plus dans le double rôle de leader et de maître de jeu. C'est lui qui a une vue plus large et permet au groupe d'avancer, tel le paladin guidant ses compagnons.
- Le rôle du mage revenant naturellement à Eleven.

Est-ce que c'est bien ?

Il faut avouer que la série est bonne et plutôt bien construite. On pourrait facilement dire que c'est une série pour trentenaires et quarantenaires. En effet, à cheval entre *E.T.* et *Les Goo-*

nies, la série touche principalement les nostalgiques des années 80. Que ce soit la bande son, le montage, l'image, tout transpire la nostalgie et c'est sans doute une partie de sa force et de sa faiblesse.

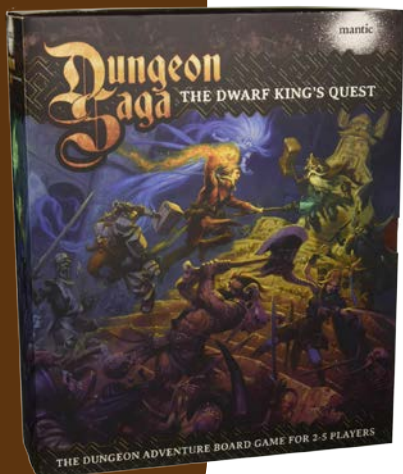
Le contexte pourrait facilement perdre les plus jeunes, mais la série comporte de vraies qualités narratives et une identité visuelle forte qui en font une œuvre à part. Et je ne parle pas du talent hors norme des jeunes acteurs, Millie Bobby Brown en tête. Le succès ayant été au rendez-vous, une deuxième saison verra le jour en 2017. Espérons seulement que Mike, Dustin, Will, Lucas et Eleven n'auront alors pas délaissé le jeu sur table !

SLM
Images Netflix

JdR et séries TV : et *The Big Bang Theory* ?

Malgré l'affection qu'on peut porter à cette série, *The Big Bang Theory* fait plus de mal que de bien à l'image des rôlistes. Prétexte à l'humour, les personnages sont des amalgames de clichés sur les geeks. Lorsque la série parle de JdR, c'est pour appuyer encore un peu plus sur le caractère routinier et fermé des personnages.

Pour exemple, cet épisode où les petites amies ont l'occasion de disputer une partie avec eux. On apprend qu'ils ont toujours joué avec le même groupe, rarement avec d'autres joueurs et surtout jamais avec des filles. Au final, ces trentenaires ayant grandi avec le JdR sont devenus exactement ce à quoi les clichés nous ont habitué. Et malgré des métiers plutôt prestigieux, ce sont des adultes immatures, mal intégrés dans la société, et risibles. Pas vraiment de quoi redorer le blason du JdR...



JEU DE CARTES (VF)

DUNCEON saca la quête du roi nain

Retour aux sources du crawling

L'époque est à la nostalgie. Alors que Heroquest, le jeu qui a fait connaître le dungeon crawling à nombre de joueurs quadra n'est pas prêt de revivre, Mantic Game, un éditeur composé de nombreux anciens de Games Workshop, propose Dungeon Saga, un retro-clone qui a tout pour plaire.

Fiche technique

Éditeur • Mantic France

Auteur • Jake Thornton

Matériel • une boîte en forme de grimoire, 26 figurines, des accessoires 3D (portes, râteliers, coffres, puits...), 33 dalles de jeu, cartes, dés, fiches récapitulatives, marqueurs

Prix constaté • 80 €.

Les extensions

Trois extensions sont disponibles en VF : *Les Cryptes infernales* et *Le Retour de Valandor* sont des campagnes avec une nouvelle quête, des monstres, des héros. *Le Compagnon de l'aventurier* est une boîte à outils pour créer ses donjons, ses héros, ses quêtes. Les versions épiques des héros existent en figurines métal.

Sus à Mortibris !

Mortibris (pas de doute, c'est le méchant), un puissant nécromant, vient de pénétrer dans un sanctuaire nain pour récupérer un puissant artefact qui met le monde en danger. Les dirigeants humains, elfes et nains envoient quatre héros pour le stopper : Danor le mage, Madriga l'elfe, Orlaf le barbare et Rordin le nain. Voilà pour le cadre, c'est classique et cela ne nécessite pas plus d'explications.

La campagne complète, c'est huit scénarios plus deux aventures d'introduction qui servent de tutoriel.

Des règles simples et efficaces

Là où certains jeux (comme *Descent*) empiètent les règles, les objets et les sorts, *Dungeon Saga* est un éloge de la simplicité.

Chaque personnage peut faire un mouvement et une action (combat, tir, lancer un sort), ou alors utiliser son exploit

héroïque (une seule fois par partie). Chaque figurine a un score d'armure à dépasser avec un dé 6, et un score de combat qui représente le nombre de d6 lancés en attaque comme en défense. Un héros perd un point de vie maximum à chaque passe d'armes et les monstres n'ont pas de points de vie à comptabiliser. Par exemple, un simple squelette ne prend rien sur une touche,

il est transformé sur 2 en tas d'os qui pourra se reconstituer et, à 3 touches, il est détruit. Pas de modifications dans tous les sens, seulement des malus circonstanciels au nombre de dés lancés.

La magie est à peine plus compliquée. Il y a des sorts de combats, des sorts pour ouvrir les serrures magiques... En guise d'action, le mage peut lancer un sort majeur ou 2 sorts mineurs.

On ne passe pas trop de temps à comprendre les pouvoirs de son personnage, on se concentre sur le placement, la tactique, le scénario. Le récapitulatif des règles tient sur une page et il est largement suffisant.





Suivant le scénario, le maître du donjon va avoir entre 2 et 4 ordres par tour pour faire agir ses créatures. À cela s'ajoute un paquet de cartes action pour avoir des ordres supplémentaires et des effets spéciaux. Ce paquet sert aussi de compte-tour car quand la dernière carte est tirée, la partie s'achève.

Charme rétro, mais game design moderne

Les figurines, les plateaux, et le matériel dans son ensemble ont un côté désuet, loin derrière les productions de



Cool Mini ou *FFG* qui sont plus au fait des tendances. Mais en passant ces *a priori*, on a affaire à un jeu résolument moderne : le tutoriel et la mise en place rapide de la première partie sont un modèle du genre, les parties sont courtes (du moins les premières), les scénarios sont équilibrés, le mode campagne est simple et bien vu tout en restant un challenge pour les héros et le maître du donjon, et la simplicité des règles, surtout, le rend accessible au plus grand nombre.

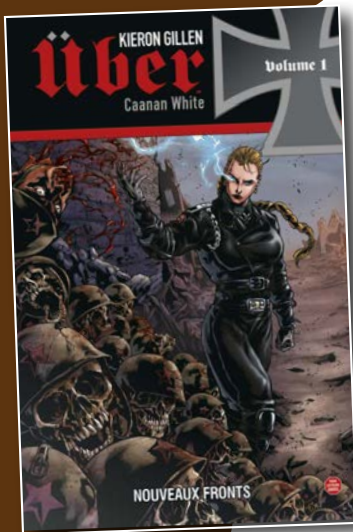
Nicolas Fuseau

J'aime :

- ✦ La mécanique de jeu.
- ✦ Les scénarios jouables aussi bien en campagne qu'en *one shot*.
- ✦ Le charme désuet des figurines.
- ✦ Pouvoir commencer à jouer quasiment immédiatement.

J'aime moins :

- ✦ Les plateaux de jeu aux cases un peu étroites.



LE COIN DES COMICS (VF)

ÜBER

Les surhommes changent le cours de la Seconde Guerre mondiale...

Über arpente un chemin assez connu dans l'univers des comic-books : celui d'une sorte d'uchronie où des surhumains auraient participé à la seconde guerre mondiale. Mais ce titre va bien plus loin, réécrivant des événements connus à l'aune de son présumé et ne minimisant en rien l'impact que des super-soldats auraient pu avoir sur la guerre.

Gore c'est gore...

Über n'est pas un comic-book à mettre entre toutes les mains ! Le titre s'avère en effet d'une grande violence graphique. La force des tanks humains et des cuirassés (ainsi que leur effet halo) permet des débordements gores du meilleur effet, qui participent grandement à l'ambiance de l'histoire. La guerre est sale, et y mêler des êtres dotés de grands pouvoirs ne peut que la rendre pire encore... Le dessin de Caanan White est des plus classiques, rendant ses scènes d'action lisibles sans qu'elles n'en perdent leur caractère épique. Chaque protagoniste est bien campé et, malgré les multiples allers-retours du récit entre divers lieux, l'on parvient à s'attacher à eux et à vouloir connaître le destin final que leur réserve cette guerre sanglante.

Du fait de son statut de *comic-book* indépendant, *Über* est en effet moins soumis que d'autres (notamment chez DC ou Marvel) à une obligation de politiquement correct. Le scénariste britannique Kieron Gillen peut ainsi se permettre de traiter son sujet de façon approfondie, sans édulcorer la violence intrinsèque à un conflit tel que la seconde guerre mondiale – *rendue encore plus destructrice par l'introduction de surhommes dans son déroulement.*

Prolongations

Avril 1945. La victoire des Alliés sur le III^{ème} Reich semble acquise. C'est alors que l'armée allemande déploie son arme de la dernière chance : des super-soldats invulnérables, d'une force colossale et capables de projeter une énergie destructrice inconnue. Le cours de la guerre en est bouleversé alors que chaque camp – à force d'espionnage et de vol de technologie – parvient à développer ses propres surhommes.

La guerre s'enlise et les destructions s'enchaînent : Paris est rayée de la carte, Londres ne tarde pas à connaître le même sort et, sur le front du Pacifique, les pertes se comptent par dizaines de milliers. Pourtant, aucun

camp ne parvient à prendre l'avantage et le monde s'enfoncé peu à peu dans l'horreur.

Jusqu'au-boutisme

Avec *Über* (édité en France par Panini Comics), Kieron Gillen n'hésite pas à pousser la réflexion à propos de l'impact de surhumains sur un conflit tel que la Seconde Guerre mondiale. Armé d'une grande connaissance de ce triste épisode de notre histoire, il en revisite les derniers moments et en relance la dynamique grâce à son postulat de base. Se sentant libre, le Britannique n'hésite ainsi pas à mettre en scène des personnages connus (Churchill, Hitler bien sûr, Mengele...) ou des événements qu'il twisté selon ses besoins (la bombe atomique).

Un soin particulier est apporté aux détails concernant les super-soldats : devenus la clef du conflit, ils font l'objet de recherches incessantes de part et d'autre, afin de les améliorer ou de les doter de nouveaux dons. Kieron Gillen montre ainsi comment la machine de guerre de chaque puissance se réoriente totalement en fonction de ce nouvel armement.

Über est donc une œuvre marquante, profonde, pleine d'action et d'hor-



Super-héros et guerre mondiale

D'une certaine façon, les super-héros sont nés avec la seconde guerre mondiale et du besoin cathartique de jeunes adolescents juifs habitant New York d'aller en coller une à Hitler pour le mal qu'il faisait en Europe. La couverture de *Captain America* #1 (paru en mars 1941) ne montre pas autre chose ! Dès lors, la plupart des super-héros créés à l'époque affrontèrent les nazis d'une façon ou d'une autre. Ce sont même des équipes entières qui sont envoyées au front lutter contre les sinistres projets du Führer : chez Marvel, il y a les Invaders (créés de façon rétroactive par Roy Thomas) — composés de Captain America, Namor ou la première Torche humaine ; chez DC, le All-Star Squadron (toujours par Roy Thomas, décidément) remplit le même rôle ; et même chez Hexagon Comics, nous avons l'équipe des Partisans réunis par de Gaulle et Churchill (et scénarisé par... Roy Thomas !).

C'est donc une antenne classique des *comic-books* que d'envoyer des super-héros sur le front européen dans les années 1940. Mais généralement, leur intervention ne change rien au déroulement de la guerre, qui reste semblable à celle de notre monde réel. *Über* se permet de bousculer cela en créant une véritable uchronie dans laquelle l'intervention des surhommes n'est pas que cosmétique.

Romain d'Huissier

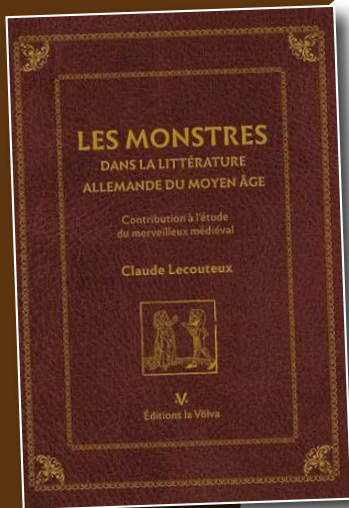
reur, qui traite la Seconde Guerre mondiale certes sous un angle *comic-book* (scènes d'action dantesques, personnages iconiques...), mais sans en éluder le caractère atroce. Bien au contraire, elle nous montre jusqu'à quel point l'homme aurait pu aller s'il avait disposé de telles armes à l'époque. Alimenté par la culture du scénariste, le contexte en paraît si crédible que l'on ne peut s'empêcher de ressentir un frisson glacé à la lecture de ce titre.

Inspiration

Utiliser l'arrière-plan de la seconde guerre mondiale pour y jouer des surhommes est une idée qui a donné naissance notamment à *Godlike* : dans ce jeu, les soldats améliorés n'ont finalement qu'un faible impact sur le conflit (ce qui est voulu). Après tout, que peut un homme volant contre des bombardiers, un fantassin un peu plus fort que la moyenne contre des chars d'assaut ?

Comme précisé en marge, presque chaque grand univers de super-héros

s'est mêlé de la seconde guerre mondiale en y envoyant ses icônes affronter les nazis. Le plus souvent hautes en couleur, ces histoires gagneraient à s'inspirer d'*Über* pour une transposition en campagne de jeu de rôle : ajouter une bonne dose de violence pour montrer l'horreur de ce conflit (amplifié par la présence de surhumains des deux côtés), respecter la géopolitique de l'époque afin de comprendre en quoi des soldats améliorés pourraient changer le cours des batailles, ne pas hésiter à verser dans l'uchronie pour prouver aux joueurs que leurs actions ont un impact réel sur l'univers, etc. Ce sont même des personnages ou éléments d'intrigue complets qui peuvent être transposés (les trois cuirassés allemands et leurs doutes, le destin de la bombe atomique, etc.), sans parler des nombreux détails offerts quant à la classification des surhommes ou aux effets de leurs pouvoirs.



BEAU LIVRE

LES MONSTRES DANS LA LITTÉRATURE ALLEMANDE DU MOYEN ÂGE

Étranges merveilles pour lecteurs
du XXI^e siècle

Intimidé par le titre ? Si je vous dis qu'il est sous-titré « Contribution à l'étude du merveilleux médiéval », vous allez avoir vraiment peur. Et pourtant, vous auriez tort, ces monstres sont d'une variété hautement apprivoisable pour les meneurs de jeu.

« Tout a été créé super bien...

Ce gros ouvrage est divisé en deux parties, sobrement intitulées *Étude* et *Dictionnaire*, plus une poignée d'*Annexes* qui ne sont pas loin d'être un petit volume à part entière. Comme l'ensemble fait plus de 700 pages, il n'est pas conseillé d'essayer de le lire d'un bout à l'autre. En revanche, considéré comme une mine dans laquelle puiser, il s'avère vite d'une richesse fantastique.

La mention « *littérature allemande* » définit le périmètre de recherches de l'auteur, mais il ne s'y enferme pas, tout simplement parce qu'une grande partie du fonds culturel dans lequel puisaient les auteurs médiévaux venait de la Grèce et de Rome. Cela dit, il y a quand même sans doute plus de géants et de nains que si l'étude avait porté sur la littérature romane...

Claude Lecouteux embarque le lecteur dans une promenade compliquée entre littérature de divertissement, littérature christianisée et littérature érudite, chacune produisant ou mettant en valeur ses propres types de créatures.

Le plus intéressant n'est pas le monstre en lui-même, mais ce qu'il raconte de la société qu'il terrifie, des auteurs qui les utilisent, de la manière dont la religion médiévale digère et recycle les apports classiques et païens... et s'efforce parfois de ranger des créatures qui n'étaient pas pensées pour cela dans des cases démoniaques ou angéliques.

L'Étude est suivie par un *Dictionnaire* qui va des *acéphales* aux *taureaux* qui crachent du feu par les naseaux. Cette partie, moins théorique, est plus immédiatement exploitable, avec notamment une longue liste de géants, classés par cycles, par fonctions et par apparences, où l'on découvre notamment des automates géants. Vous pouvez l'ouvrir pratiquement à n'importe quelle page, vous y trouverez votre bonheur, il n'y manque que les caractéristiques pour votre système de jeu préféré.

« Y'a pas de chats de 700 kg...

Quelques pages passionnantes expliquent comment naissent les monstres, ou plus exactement comment les auteurs les décrivent, en mêlant les caractéris-

Fiche technique

Éditeur • Éditions la Völva

Prix constaté • 45 €

Matériel • Un ouvrage abondamment illustré de 762 pages format 15 x 21,5

Quelques entités improbables

Sans forcément s'attarder dessus, le *dictionnaire* mentionne des créatures vraiment étranges, qui ouvrent de curieuses perspectives aux lecteurs imaginatifs. Que ferez-vous des escargots polycéphales ? Des hommes-cygnes ? Ou des têtes-à-jambes, qui n'ont pas de corps et courent très vite ? Ou de fourmis carnivores grosses comme des loups, au dos couvert de plumes ?

tiques de créatures connues de leurs lecteurs, puis en ajoutant des traits symboliques... dans un référentiel que nous ne maîtrisons plus.

De ce point de vue, l'auteur médiéval n'est pas un meneur de jeu qui se dit « *alors là, je vais prendre... hum... un manticoire* ». Pour lui, le manticore a un ensemble de significations symboliques bien précises, et ne peut servir qu'à un certain type d'histoire.

Le passage sur les rôles des monstres est passionnant. Ils sont loin d'être cantonnés à la figure de l'antagoniste, et certains sont dans le « *bon* » camp – notamment des géants chevaliers. Certains fonctionnent comme ressource comique, car les monstres ne sont pas toujours effrayants. Encore aujourd'hui, on tire de bons effets de la bêtise d'un féroce géant anthropophage, et nos ancêtres n'étaient pas moins amateurs de rigolade que nous...

Et puis, il y a les monstres que l'on tue. Dans la littérature médiévale, tuer est un monstre devient peu à peu un rite de passage obligé pour des héros qui, auparavant, n'étaient que des guerriers. La mise à mort d'un géant ou d'un dragon change leur statut, fait d'eux des *héros* au sens classique du terme...

« Ou alors loin »

Mille ans de bouche-à-oreille – ou de recopiage de manuscrits – donnent parfois des résultats étranges.

Prenons la *leucrote*, par exemple. Ce terrible prédateur s'appelle aussi *cro-cotte* ou *leucrocrote* ou *lucrote*, selon les auteurs. Ses descriptions varient de manuscrit en manuscrit, mais elles nous parlent toutes d'une créature « de la taille d'un âne, [avec] des sabots de cerf, le cou, la queue et la poitrine d'un lion, la tête d'un blaireau, la gueule ouverte jusqu'aux oreilles et, en guise de dents, un os entier ; (...) on dit que cet animal imite la voix humaine ». Avez-vous reconnu la créature que les naturalistes du XVIII^e siècle ont baptisée *crocuta crocuta* : la hyène ?

En dépit des sortilèges de l'éloignement, on croise parfois un auteur un peu plus rationaliste que ses confrères, qui se demande si les manticores existent bien, ou s'il ne s'agirait pas de tigres « *grossis par la peur* ». Bien sûr, rien ne vous empêche de tenir le raisonnement inverse. Si vous faites le choix du merveilleux, tous ces êtres improbables ont existé, même s'ils ont disparu/se sont cachés dans un repli de l'espace-temps/ont été recueillis par des mages qui les cachent aux yeux des mortels.

Ramage et plumage

Considérez-vous comme prévenus : le texte a beau être moins intimidant qu'il y paraît au premier regard, il se lit moins bien que votre *Manuel des monstres*. En fait, il y a même de longs passages que le commun des mortels ne lira pas du tout, parce qu'ils sont en latin ou en vieil allemand, et dépourvus de traduction.

L'iconographie, très présente, contribue beaucoup à alléger le texte. Elle ratisse un peu plus large que le « *Moyen Âge* » du titre : on y trouve aussi bien des enluminures que des gravures Renaissance. Comme souvent, les dessins soulèvent leurs propres interrogations. Je suis tombé en arrêt devant un combat contre des fourmis gigantesques, tiré d'une version roumaine de la *Vie d'Alexandre le Grand*. Il représente des créatures dont je veux bien croire que ce sont des fourmis, mais qui ont un petit côté mi-go assez troublant.

Conclusion

Nous sommes des héritiers. Et notre histoire ne commence pas à Gary Gygax, elle remonte bien plus loin. Notre rapport aux monstres a été forgé en partie au Moyen Âge, avant d'être filtré par les contes de fées, puis par une paire de siècles rationalistes. Ce gros bouquin nous offre une fenêtre sur un temps où le monde était différent, où la Création était d'une variété infinie, où il existait des humanités étranges dans des pays lointains...

Tristan Lhomme

Claude Lecouteux's digest

Universitaire, spécialiste des croyances populaires et des créatures imaginaires, Claude Lecouteux serait sans doute surpris d'apprendre que ses œuvres forment un matériau précieux pour les rôlistes. Et pourtant... Quelqu'un dont la bibliographie compte des titres comme *Histoire des poltergeists*, *Les chasses fantastiques et les cohortes de la nuit* ou *Dictionnaire des formules magiques* mérite d'être étudié de près. Ce versant de son œuvre se trouve pour l'essentiel aux éditions Imago. Si son côté « universitaire » vous effraie, je vous conseille ses recueils aux éditions José Corti. Consacrés aux loups-garous, aux vampires et aux lutins, ils rassemblent anecdotes et textes historiques sur ces créatures.



WARHAMMER QUEST LE JEU D'AVENTURE

Le vieux monde est toujours vivant !

Alors que Games Workshop a définitivement tiré un trait sur son univers emblématique, l'éditeur Fantasy Flight Games continue de faire vivre le vieux monde avec Warhammer Quest le Jeu d'Aventure, un petit jeu de cartes coopératif bien foutu qui va vous ramener aux origines du Dungeon-Crawling !

Un jeu avec des cartes mais pas de *draft* ni de *deckbuilding*. La base est simple. Chaque

Auteur • Adam et
Brady Sadler

Matériel • des cartes (plus de 200), 6 dés, des marqueurs, 6 fiches de quête, un livre de règles et un livre de références pour le jeu de base, 14 cartes par extension

Prix constaté • 39,95 € le jeu de base, 4,95 \$ l'extension.

Sur le site de FFG, en VO et en *Print On Demand* uniquement, vous pouvez vous procurer 2 extensions avec à chaque fois un nouveau personnage emblématique de l'univers de Warhammer : le tueur de géants et le chasseur de sorcières, pour varier les plaisirs.

La base est simple. Chaque joueur choisit un héros parmi quatre disponibles : le prêtre-guerrier de Sigmar, le nain Brise-fer, la sorcière flamboyante, l'elfe forestière. Chaque héros a 4 cartes actions posées devant lui : Attaque, Soutien, Exploration, Repos. À son tour de jeu, le héros va engager une des cartes et résoudre tous les effets de la carte. Une seule de ces cartes permet de redresser les autres, et les effets précis de chaque action sont différents en fonction des personnages. À chaque action, on lance les dés et chaque succès va permettre, suivant l'action, de frapper des adversaires, d'explorer la carte lieu en cours, etc.

Tout le sel du jeu consiste à identifier les priorités en fonction des règles du scénario, pour envoyer le héros le plus approprié avec les

boosts adéquats et gérer les monstres au mieux pour ne pas être débordé.

Quand tous les héros ont joué, les monstres présents s'activent et font des misères en fonction des mots-clés sur leur carte : attaque, repli dans les ombres au milieu de la table, engager une carte action...

Généralement, une quête suppose de visiter tous les lieux du paquet lieu préparé spécifiquement. Chaque lieu dévoilé génère des nouveaux monstres et a une valeur d'exploration : c'est le nombre de succès en Exploration qu'il faut cumuler pour le clôturer.





Une mise en place du jeu

Attention toutefois à lire attentivement les règles, les choix d'organisation des deux livrets rendent la première partie un peu laborieuse.

Aidons la cité de Schompf

Le jeu propose deux modes : le raid pour des parties uniques ou le mode campagne, en 5 quêtes, qui vous permettra de gagner de l'expérience et de faire progresser vos héros entre chaque partie avec de nouvelles capacités et du matériel. C'est ce mode qui est le plus intéressant.

Les héros doivent aider les habitants de Schompf qui ont un problème d'épidémie et d'eau polluée. Si rien n'est fait, les braves gens vont brûler un par un tous ceux un peu différent (les « sorcières », les roux...) pour régler le problème. Un vrai scénario de *Warhammer JdR* !

Chaque fiche de quête explique la mise en place spécifique, la constitution des paquets de cartes « lieux » et « monstres ». À chaque fois, les défis et les mécaniques sont renouvelées, ce qui rend le jeu vraiment plaisant.

Donjon express

Ce jeu condense en un jeu de cartes rapide et haletant l'expérience « *dungeon crawling* », avec en plus l'atmosphère si particulière du Vieux Monde. On peut regretter que les personnages-joueurs ne soient pas nommés pour rendre le jeu plus immersif, mais la qualité et la variété des quêtes compensent largement ce léger détail. On se surprend même à vouloir créer une petite campagne en créant quelques lieux et monstres spécifiques.

Nicolas Fuseau

J'aime :

- ✦ La mécanique de jeu dans son ensemble.
- ✦ La difficulté croissante et maîtrisée des scénarios.
- ✦ Le vieux monde.

J'aime moins :

- La clarté des règles qui manquent d'exemples.
- Le manque de personnalisation des personnages-joueurs.



Fiche technique

Éditeur • Éditions Rageot

Auteurs • Pierre Bottero

Prix constaté • 12,50 € par tome (grand format), 7,60 € par tome (poche)

ROMANS (VF)

EWILANAVIR

Ewilan / Ellana

Le 8 novembre 2009, sur une petite route des Bouches-du-Rhône, se joue l'un de ces drames banals de la vie quotidienne : un homme perd le contrôle de sa moto. Il décèdera quelques heures plus tard. Cet homme s'appelait Pierre Bottero, c'était un auteur français qui connaissait un succès énorme chez les jeunes et les moins jeunes. Cette mort violente et inattendue marquera fortement toute une génération de lecteur. Offrons-nous un petit tour dans ses mondes.

Camille est une jeune collégienne surdouée qui va se découvrir des pouvoirs magiques : ce qu'elle « dessine » dans son imagination peut « basculer » dans la réalité. Comme si ça ne suffisait pas, elle va aussi malencontreusement passer dans un univers parallèle où tout le monde semble bien la connaître. Elle a la bonne idée d'entraîner avec elle son ami Salim, et elle va rapidement se constituer un groupe d'amis haut en couleur qui l'aideront à y voir plus clair et surtout à sauver un monde en danger.

À partir de ce pitch, qui pourrait paraître simpliste et convenu pour des vieux de la vieille du JdR, Pierre Bottero réussit à nous faire rêver, voyager et réfléchir (la critique de notre société et des travers des hommes est bien présente dans ces textes).

Particularités applicables aux JdR

Jouer dans un esprit proche de l'œuvre de Pierre Bottero c'est faire un petit saut rôlistique dans le passé : les joueurs feront des choix extrêmes et tenteront de s'y tenir, les meneurs de jeu proposeront des aventures à la

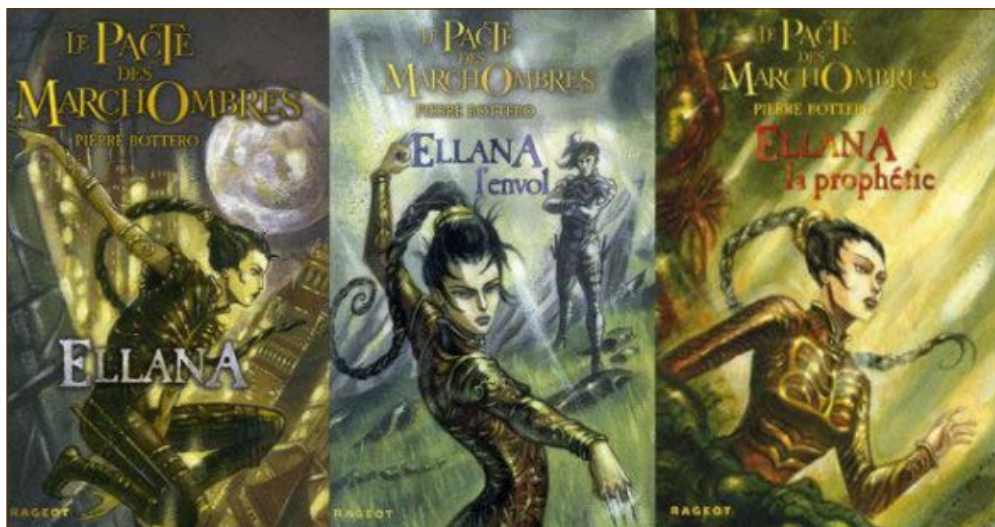
limite du réalisable et seront réceptifs choix moraux des joueurs.

Les PJ : des aventuriers solitaires...

S'il y a une portée politique dans cette saga, les choix se font souvent au niveau d'un petit groupe de personne. Ici, pas d'énorme conspiration, pas de bataille rangée à 10 000 contre 10 000 (elles ont lieu, mais ne concernent pas directement les héros), pas d'intrigue à tiroirs. Les personnages ont une mission (si possible désespérée) et se retrouvent, en petit groupe, à arpenter les routes des deux mondes pour braver dangers et ennemis.

ad vitam aeternam

Ça aurait pu être simple... Camille retrouve ses parents, sauve le monde et ses amis et ils vivent heureux et ont beaucoup d'enfant dans une version alavirienne de *La Petite maison dans la prairie*, c'est d'ailleurs ce que nous laisse espérer la « fausse fin » offerte dans *Les Tentacules du mal*. Mais bon, on est aventurier ou on ne l'est pas ! La moindre excuse est bonne pour retourner sur les sentiers les plus dangereux qui existent et risquer sa vie



une fois de plus. La dernière scène des Âmes croisées ne laisse aucun doute là-dessus... Que de regrets, par contre...

Vous ne serez jamais rien d'autre qu'un aventurier-vagabond !

Des grosbills hyperspécialisés...

C'est l'une des particularités des personnages de Pierre Bottero : ils sont tous parmi les meilleurs (sinon les meilleurs) dans leur domaine : Ewilan est la plus grande dessinatrice que Gwendalavir ait connu, Ellana la marchombre la plus engagée sur la Voie (le seul qui pourra peut-être la dépasser est... Salim, son élève), Edwin le plus grand guerrier, Chiam l'archer le plus rapide... Mais bien sûr, ils sont nuls dans les autres domaines : Ellana et Edwin savent à peine dessiner (utiliser la magie), Ewilan ne sait pas se servir d'un poignard, les guerriers peuvent être arrogants ou idiots... Ah, *Donjons & Dragons*, le TACO et tout le reste...

Même les traits de caractère sont exacerbés à l'extrême : Chiam est si

indépendant qu'il refuse d'apprendre les règles de conjugaison de la langue commune !!! Du coup, certains personnages subiront des limitations d'ordre sociales et un MJ ne devra pas hésiter à leur en faire payer les conséquences au prix fort !

... avec un code de conduite

Ici, tous les héros ont une morale à laquelle ils se tiendront coûte que coûte. Cela peut prendre la forme d'un code en bonne et due forme (pacte des marchombres, code d'honneur des frontaliers) ou, plus simplement, être un ensemble de principes moraux (Ewilan ne peut pas se résoudre à tuer sa pire ennemie, malgré le danger que cette dernière représente). Pas moyen de transiger, le code passe avant sa propre vie, la vie de ses amis ou même la survie du monde. Pour un MJ, cela peut permettre de pousser les personnages dans leurs retranchements, les forcer à prendre des décisions déchirantes, voire aberrantes, au nom de principes ou du respect d'un mode de vie. →

Trilogies, tomes et ordre de lecture

Voici une proposition d'ordre de lecture pour les 9 tomes principaux de l'œuvre Alavirienne. Tous ces tomes sont disponibles et si l'on veut réellement profiter de cette saga, il vaut mieux ne pas se tromper.

La Quête d'Ewilan 1, D'un monde à l'autre
Le Pacte des Marchombres 1, Ellana
Le Pacte des Marchombres 2, Ellana l'envol
La Quête d'Ewilan 2, Les Frontières de glace
La Quête d'Ewilan 3, L'Île du destin
Les Mondes d'Ewilan 1, La Forêt des captifs
Les Mondes d'Ewilan 2, L'Œil d'Otolep
Les Mondes d'Ewilan 3, Les Tentacules du mal
Le Pacte des Marchombres 3, Ellana la prophétie

Les PNJ : le minimum

L'aventure, c'est pour les héros ! Le nombre de personnages secondaires est donc extrêmement limité et, au niveau de leur profondeur, c'est le service minimum qui est appliqué. Chez les deux races d'ennemis non-humains, les Raïs et les Ts'liches, aucun des représentants n'est même nommé ! Ce parti-pris permet à l'intrigue de rester compréhensible et claire, même lorsqu'on passe à une narration à l'américaine (où chaque chapitre suit le point de vue d'un personnage différent) dans le dernier tome du *Pacte des marchombres*.

Deus ex machina

Si vous lancez les personnages de votre campagne dans des situations aussi désespérées que celles dans lesquelles se retrouvent bien souvent les héros de Pierre Bottero, si, en plus, ces personnages se comportent comme des héros désintéressés, fidèles à la veuve et l'orphelin, prêt à se sacrifier pour

leurs amis et tout et tout.... eh bien il va falloir les aider un peu... C'est là que vous pouvez faire intervenir un/des *Deus ex machina* : une apparition quasi-divine qui vient miraculeusement débloquer la situation et « récompenser » les personnages qui se sont bien conduits (Pierre Bottero en utilise tout au long de sa série : la Dame, le Dragon, Ellundril Chariakin, Maniel...). À noter qu'un *Deus ex machina* peut aussi venir « sanctionner » les mauvaises actions des personnages (souvenez-vous de la fin de *Don Juan* de Molière). En termes de jeu de rôle, cela se concrétisera par des avantages de type *Ennemi* ou *Allié puissant*.

Des lieux qui pensent

Autre particularité de l'œuvre de Pierre Bottero : certains endroits ont une conscience et une influence réelle sur les hommes qui les approchent. Il peut s'agir de sites naturels ou de création de dessinateurs légendaires : l'œil d'Otolep (un lac) n'accueille en son sein que les hommes puissants et dignes, le Rentaï (une montagne) accorde la greffe (un avantage physique pouvant prendre diverses formes) à certains marchombres selon des critères fort peu clairs, et il faut être un dessinateur hors du commun pour pouvoir monter au sommet de la vigie (tour qui domine le nord de l'empire).

Dans un mode med-fan ce type de lieux peut clairement apporter un plus en rendant tangible la magie du monde.

Pour finir

L'œuvre globale de Pierre Bottero est un tremplin vers l'imaginaire qui ne se limite pas aux trois trilogies présentées aujourd'hui. C'est aussi une inspiration dont les joueurs et les MJ qui parcourent les mondes médiévaux fantastiques ne devraient pas se priver.

Sébastien Ciot

J'aime :

- ✚ L'imagination au pouvoir.
- ✚ Des personnages attachants et différents.
- ✚ L'esprit critique du sous-texte.

J'aime moins :

- ✚ On n'aura jamais la suite...
 - ✚ Jamais...



La quête d'Ewilan a été déclinée en une BD en 3 volumes disponibles chez Glénat.

APPLICATION

PATHFINDER JDC

Sur tablette !

Vous avez aimé le jeu de cartes de Pathfinder ? Eh bien préparez-vous, parce qu'il revient en version numérique !

Pathfinder Adventures est une application disponible sur iOS et sur Android depuis fin avril. Uniquement en anglais pour le moment, elle vous permet de rejouer à la version jeu de cartes de *l'Éveil des Seigneurs des Runes* en version numérique.

À l'heure d'écrire ces lignes, seules les trois premières aventures sont disponibles (jusqu'au *Massacre de la Montagne Crochue*), et la *Forteresse des Géants de Pierre* ne devrait pas tarder à arriver. L'éditeur (Obsidian Games) a pris la décision de ne pas tout sortir en même temps mais d'attendre environ un mois entre chaque aventure.

Vue l'originalité du jeu de cartes de *Pathfinder*, on pouvait s'attendre au pire d'un point de vue de l'ergonomie de cette application. Eh bien je suis au regret de vous annoncer que... c'est un coup de maître ! L'interface est très bien pensée, et elle est même plus pratique que le jeu réel sur certains points. Par exemple, la mise en place est faite automatiquement par le système, le jeu tient pour vous le compte des cartes dans les différents lieux, chose très difficile à faire soi-même au cours d'une partie normale. Le jeu garde aussi en mémoire toutes les cartes que vous avez révélées (grâce notamment à la longue vue) et vous pouvez les consulter à tout moment, tant que le paquet n'a pas été mélangé. Autant de propositions très pratiques.

Très fidèle

En plus d'être une bonne adaptation, fidèle au jeu de cartes, l'application offre de nouvelles fonctionnalités très intéressantes. La première renvoie aux « coffres à cartes » que l'on peut acheter avec des

Bon, même si je suis fan de cette application, il faut tout de même reconnaître quelques points négatifs. L'ensemble est pour le moment encore un petit peu instable sur certaines plates-formes. Certaines consoles ne supportent pas le jeu, qui a tendance à crasher, et – même si cela semble avoir été résolu – certaines personnes se sont plaintes d'avoir perdu leur partie en cours. Deuxième point noir, le faux gratuit. L'application de base ne coûte rien mais, tout comme la boîte de base du jeu physique, tout n'est pas dedans. Si vous voulez toutes les aventures et tous les personnages, il faut compter 25 €. Vous pouvez aussi acheter le tout avec des pièces virtuelles, mais cela reste très cher et prend beaucoup de temps.

pièces virtuelles (que l'on gagne en accomplissant des scénarios, en tuant des monstres, ou en fermant des lieux). Ces coffres contiennent des cartes issues des « *Character Decks* » qui viennent s'ajouter à votre collection.

Deuxième nouveauté intéressante, chaque scénario est jouable en trois niveaux de difficulté. Le premier, le classique. Le deuxième rajoute un événement négatif qui viendra corser la chose, et le dernier rajoute deux événements négatifs de plus, ainsi qu'une restriction sur les mouvements lors de la partie. Bref, un gros effort a été fait sur la diversité du jeu, et le résultat est probant : on a envie de jouer plus d'une fois chaque scénario.



Fiche technique

Éditeur • Obsidian
Matériel • application iOS et GooglePlay
Prix constaté • Free To Play

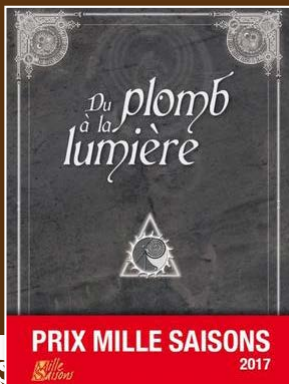
J'aime :

- + Une adaptation fidèle et ergonomique.
- + Des nouveautés qui apportent de la fraîcheur.
- + Le mode « *quest* » qui permet de varier les plaisirs.

J'aime moins :

- Le prix, assez élevé pour une application.
- L'application vide la batterie à grande vitesse.

Sippik



ANTHOLOGIE (VF)

DU PLOMB À LA LUMIÈRE

Prix Mille saisons 2017

Avec pour thème *Du plomb à la lumière*, l'anthologie du prix Mille saisons 2017 rassemble vingt nouvelles très diverses, balayant de nombreux univers de l'imaginaire, du *medfan* à la science-fiction en passant par toutes sortes d'univers fantastiques. La nouveauté de ce millésime est que chaque texte est accompagné d'une illustration réalisée par un élève de l'école Jean Trubert, ainsi que d'une composition musicale et d'un reportage qui peut être vu sur le site de l'éditeur. Le lecteur est encouragé à voter pour son texte préféré, et le trio auteur/illustrateur/compositeur gagnant se verra confier la conception d'un roman à réalité augmentée.

Dans l'ensemble, les nouvelles sont d'un très bon niveau, et vous pourrez y piocher de nombreuses idées pour vos scénarios : personnages, lieux, situations, thématiques... Avec une musique digne d'une BO de film et une mise en scène flamboyante, j'ai un faible pour *La Bataille de Krak Girn*. Et vous ?

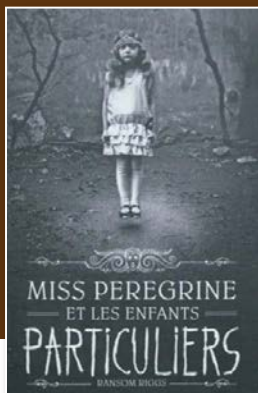
Marc Sautriot

Éditeur • Les éditions Le Grimoire

Auteur • Anthologie

Matériel • 1 livre format A5 de 406 pages N&B

Prix constaté • 25 €



ROMAN (VF)

MISS PEREGRINE ET LES ENFANTS PARTICULIERS

Pouvoirs secrets

Enfant, Jacob Portman écoutait volontiers les histoires étranges que lui racontait son grand-père. Fuyant la Pologne au début de la 2^e Guerre mondiale, celui-ci aurait trouvé refuge en Angleterre sur une petite île isolée, dans la pension de Miss Peregrine où il a côtoyé des enfants « *particuliers* ». Mais, devenu adolescent, Jacob rejette son grand-père Abe lorsque celui-ci lui montre des photos du garçon invisible, de la fille qui volait et d'autres ; pour le garçon, tout ça, c'est des craques. Il pense même que son grand-père perd la boule petit à petit. Jusqu'au jour où Abe meurt dans les bras de Jacob, tué par une mystérieuse créature. Aiguillé par une lettre, le garçon part à la recherche de Miss Peregrine et découvre l'univers des Particuliers.

Porté à l'écran par Tim Burton (sortie en octobre), *Miss Peregrine* initie une trilogie qui mêle magie, créatures surnaturelles et voyage dans le temps. L'adaptation en JdR s'impose !

Marc Sautriot

Éditeur • Bayard Jeunesse

Auteur • Ransom Riggs

Prix constaté • 15,90 €



BD (VF)

LADY MECHANIKA

Steampunk mécanique

Dans un monde fictif inspiré de l'Angleterre victorienne où se côtoient magie et révolutions scientifiques, nous allons suivre les aventures d'une détective privée aux capacités surhumaines. À la recherche de son passé et unique survivante des expérimentations d'un savant fou qui l'a dotée de bras et de jambes mécaniques, l'héroïne est surnommée Lady Mechanika. Ses capacités hors normes lui octroient ainsi le droit de résoudre des affaires dont les autorités ne veulent pas. Sur ce premier volume d'un acte prévu en deux tomes, le somptueux style graphique de Joe Benitez s'impose d'emblée. Traduction tardive, mais mieux vaut tard que jamais, espérons que, le succès aidant, *Glénat* se décidera à traduire les autres épisodes de cette série originale qui est devenue au fil du temps une icône du mouvement Steampunk.

Cyril Rolland

Auteurs • Joe Benitez et Peter

Steigerwald

Éditeur • Glénat

Prix constaté • 13 €

REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ SUR LE SITE INTERNET **CASUS BELLI**



Réagissez à l'actualité du JdR grâce **au fil d'infos Casus**
Participez aux précommandes participatives
Discutez avec la communauté sur le **forum**
+ d'infos ➞ www.black-book-editions.fr



En quelques mots...

Les orques du clan du **Soleil Noir** veulent échanger des esclaves humains contre des tonneaux d'eau de vie. Une mission suicide, car **Krun Thuul**, le chef du clan, voudrait que son unité d'élite ramène le bouilleur de cru de la ville de Trunau avec les barils. Qui d'autre que des PJ pour la mener ? Ce que ces derniers ne savent pas, c'est que plusieurs PNJ importants de l'histoire ont un intérêt à ce qu'ils ne se fassent pas massacrer à vue. Ils pourraient avoir une chance de survivre...

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • Niveau 7

MJ • Tout niveau

Joueurs • Actifs

ACTION ★★ ★

AMBIANCE ★★ ★

INTERACTION ☆ ☆ ☆

INVESTIGATION ★★ ☆

NOUS, LES ORQUES

Des poils, de la grêle et des baffes dans ta gueule ! Ce scénario propose à vos PJ d'incarner des orques ! Des vrais, des purs, des méchants ! Si vous avez envie de voir comment ça se passe de l'autre côté du miroir...

Faire jouer des orques ? Quelle drôle d'idée ! Les auteurs de *Pathfinder*, notamment en page 5 de *Orcs of Golarion*, mettent bien en garde sur le fait que ces monstres humanoïdes ne sont pas faits pour être joués par des PJ. Pourtant, dans le collectif de l'Orbe, cette envie étrange nous agita depuis un moment : l'idée soumise aux MJ — et surtout aux PJ — a été accueillie avec un enthousiasme louche et pervers. L'idée fondatrice de ce scénario est la suivante : des orques sales, furieux, puants, écorchés par les bagarres, bien poilus et belliqueux à souhait. Ce scénario est prévu pour quatre joueurs. Des fiches de personnages pré-tirés sont fournies pour aider à la mise en place. Ce scénario est écrit pour se jouer en « *one shot* » sur quatre à six heures de jeu maximum.

Un peu de contexte

Version officielle

Lors de la rédaction de ce scénario en 2013, Trunau était en « *Zone Grise* » et citée comme ville humaine au milieu des plaines de Belkzen. Paizo a sorti ensuite *Le Manuel des Races* (dispo en VF), *Belkzen, Hold of the Orc Hordes* (non traduit) et la campagne *Giant Slayer* (non traduite). La ville de Trunau et l'écologie des orques y sont décrites précisément. Ces documents donnent des détails intéressants sur l'environnement hostile des plaines de Belkzen. Ce scénario a lieu en Belkzen, Desnus (mai) 4713 AR, soit deux ans avant le début de la campagne *Giant*

Slayer et les événements de Trunau. Pour les MJ qui souhaitent se lancer dans la campagne *Giant Slayer*, où les PJ traversent le Belkzen, ce scénario est idéal pour faire un break et amuser les joueurs qui vont incarner, le temps d'une partie, le camp d'en face. N'oubliez pas que « pour l'ennemi, l'ennemi c'est nous » !

Version minimale

Pour les MJ qui voudraient simplement jouer une partie en « *one shot* », ces détails de background importent peu. Les inondations ont cessé, la trêve des grands conflits va prendre fin. Le clan orque du Soleil Noir a installé son campement aux pieds de la colline du crâne. En ce début de soirée, un léger vent, très doux, virevolte dans le camp, faisant remonter de délicieux miasmes.

Malgré un lien du sang avec le grand seigneur de guerre **Belkzen**, les orques du clan du Soleil Noir sont tout sauf organisés. Leur campement est un chaos ambiant d'environ cent quarante tentes. Seul le fortin de bois construit à la hâte au centre du camp brise le bordel. La bannière du clan y flotte au vent.

D'énormes pieux de bois ont été plantés dans le sol, en cercle, délimitant une place forte de deux cent cinquante mètres carrés. Au centre s'élève la hutte sinistre de **Krun**, faite de branchages d'épineux, de boue et de bouse d'auroch. Juste derrière l'édifice, seule construction « *en dur* » du camp, un enclos sommaire doté d'un gril- ➔

Convoi orque d'esclave :
qui sont les PJ ?



23
08
2046

ENIN

Pourquoi donner cette importance à Grock au début du scénario ?

Le scénario a été écrit pour être joué en convention, où il est difficile de donner énormément de *background* aux joueurs. Il est possible que vous ayez des joueurs de différents niveaux, certains n'ayant peut-être jamais joué à un JdR. Prenez alors le joueur ou la joueuse la plus expérimentée et faites-en un allié directement, lui assignant le PJ Grock. Il deviendra la référence des autres joueurs à table qui lui poseront les questions sur l'univers, les règles, le milieu. L'avantage est de vous décharger de quelques tâches de MJ (en continuant à les arbitrer) sur ce joueur plus expérimenté. Si vous avez le temps, prenez ce joueur à part pendant 15 minutes pour une mini-session solo. Il en sortira investi de la mission à la table. Insistez bien sur les aspects *roleplay* : voix grave, agressivité, peur, respect du plus fort, etc.

lage approximatif retient les esclaves pendant les heures d'inactivité des orques. Certains esclaves ont tendus des tissus et des peaux aux piquets, leur garantissant un abri contre les intempéries et un coin d'ombre lors de fortes chaleurs. Trois worgs sont attachés autour de l'enclos. La longueur de leurs chaînes ne leur permettrait pas de défoncer le treillis de l'enclos, mais leur accorde le plaisir d'aller humer de près l'odeur alléchante des esclaves captifs.

ACTE 1

Il est vraiment pénible d'être un orque du Soleil Noir

L'aventure commence pour les joueurs lorsque le chef **Krun Thuul** convoque les PJ dans sa hutte au crépuscule. L'endroit sent bon la chair brûlée. Une séance de scarifications, terminée il y a peu, a laissé quelques cendres odorantes sur le sol. Être convoqué dans la hutte du chef de clan est toujours un moment de grand stress. Il arrive fréquemment certains n'en ressortent pas.

Krun est assis sur un trône fait d'ossements des mammouths qu'il a lui-même tués. C'est un orque massif et musclé, dans la force de l'âge. Une longue cicatrice déchire son visage, lui donnant une allure plus fière qu'inquiétante. Les crânes des rivaux qui ont essayé de prendre sa place sont fichés dans les murs, comme autant d'avertissements aux visiteurs. Il s'adresse à eux de manière ferme et brusque. En langage orque. Pointant du doigt **Grock**, il le somme d'expliquer aux autres PJ son intention.

KRUN THUUL

FP9

PX6400

Orque Guerrier 10 (*Bestiaire Pathfinder*, p.233)
Humanoïde (orque) de taille M, CM
Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; Perception +8

DÉFENSE

CA 23, contact 12, pris au dépourvu 22 (armure +10, parade +1, esquive +1, naturelle +1)

pv 55 (10d10)

Réf +4, **Vig** +7, **Vol** +4

Capacités défensives Courage +3, Férocité

Faiblesses Sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps Guisarme +1, +17/+12 (2d4+7/19-20/x3) ou armure à pointes +1, +16/+11 (1d6+5)

Distance Javeline, +10/+5 (1d6+4)

Attaque spéciale Entraînement aux armes (armes d'hast +2, armes de proximité +1)

TACTIQUES

Avant le combat. Lorsque Krun s'apprête à combattre, il utilise Intimidation pour effrayer ses ennemis et ordonne à ses soldats de se mettre en ordre de bataille. Lorsqu'il se bat sur le champ de bataille, il bénéficie le plus souvent du soutien d'un prêtre orque de sa cohorte. Ce prêtre lance des sorts tels que bénédiction, qui améliorent ses aptitudes au combat.

Pendant le combat. 11, Krun utilise l'allonge de son arme à son avantage. Il reste mobile sur le champ de bataille et compte sur ses hommes pour bloquer ses adversaires. Il saute ainsi sur toutes les occasions pour frapper ses ennemis à distance et en toute impunité. Si un ennemi approche de trop près, il le placarde sur son armure à pointes et s'éloigne dès qu'une opportunité se présente. Il utilise sa Science du croc-en-jambe avec sa guisarme pour renverser les ennemis en approche puis effectue des attaques d'opportunité grâce à l'allonge de son arme lorsqu'ils se relèvent.

Moral. 12, S'il est confronté à un adversaire d'une puissance nettement supérieure à la sienne ou presque impossible à blesser, il prend la fuite. Il s'enfuit également s'il ne lui reste que 20 points de vie ou moins ou si une attaque lui inflige 20 points de dégâts ou plus en un seul coup. Grâce à son entraînement aux armures

et à son don de Course, Krun parvient généralement à semer ses poursuivants. Il n'hésite pas à sacrifier ses propres troupes pour obtenir une victoire significative ou pour sauver sa peau.

STATISTIQUES

For 18, **Dex** 10, **Con** 8, **Int** 14, **Sag** 10, **Cha** 12

BBA +10, **BMO** +14 (croc-en-jambe +16),

DMD 25 (27 contre le croc-en-jambe)

Dons Attaque en puissance, Course, Don pour les critiques, Esquive, Expertise du combat, Force intimidante, Persuasif, Prestige, Robustesse, Science du critique (guisarme), Science du croc-en-jambe

Compétences Connaissances (folklore

local) +8, Connaissances (histoire) +8,

Diplomatie +11, Équitation +5,

Intimidation +22, Perception +8, Survie +10

Langues commun, elfe, nain, orque

Particularités Armes familières,

Entraînement aux armures 2

Équipement de combat *potion de soins modérés* ;

Autre équipement *harnois +1 avec pointes pour armure +1, guisarme +1, javelines (4), amulette d'armure naturelle +1, cape de résistance +1, anneau de protection +1, 200 po*

CAPACITÉ SPÉCIALE

Prestige. Krun Thuul possède une valeur de prestige de 12. Sa cohorte est un prêtre orque de niveau 8. Ses suivants les plus loyaux sont 2 berserkers orques (page 352), 2 chamans orques (page 352) et 4 skolls orques (page 351). 50 hommes d'armes et mercenaires orques forment le reste de sa horde (voir page 233 du *Bestiaire Pathfinder JdR*).

Le joueur interprétant **Grock** aura été briefé juste au préalable. Son explication peut être confuse ou claire, la mission est simple : aller à **Trunau** avec cinq esclaves, récupérer cinq tonneaux de bibine, si possible capturer le faiseur de la dite bibine, revenir vivants sans toucher au précieux breuvage.

Krun n'a pas besoin d'expliquer pourquoi il veut troquer des esclaves. Le cheptel actuel compte quinze humains,



Chef Krun

un nain et trois gobelins. Se séparer de quelques humains n'est en rien préjudiciable au clan : la saison des pluies venant de se terminer, ils auront tout loisir de capturer plus d'esclaves destinés aux corvées du quotidien ou à finir dévorés. Les Varisiens du Sud ont un goût épicé, les ressortissants précieux de l'Ardéal en Ustalav un goût doux-amer et les humains d'Irrisen ont la chair ferme, fraîche et piquante.

Si un joueur ose questionner directement **Krun**, il se lèvera furieux de son siège et, attrapant un fémur qui traînait là (c'est pratique et moins dangereux que de laisser traîner des lames), molestera l'importun en répondant →

qu'il faut « *faire ce qu'on lui demande* » que « *le temps presse maintenant pour arriver chez les peaux roses avant la demi lune* » et « *qu'ils doivent honorer le sang de Belkzen qui coule dans leur veines* ». Les coups assénés ne sont pas retenus. Si le PJ implore pitié, il sera poussé du pied négligemment.

Les joueurs peuvent poser leurs questions à **Grock** qui répondra avec les éléments en sa possession.

Ce que Grock sait

Il est parti négocier à **Trunau** il y a quatre jours. Demain soir, c'est la « *demi-lune* » des orques.

Lorsque **Krun** l'a envoyé en mission, le Chaman du clan était présent dans la hutte. Masqué, comme à son habitude, il a semblé à **Grock** qu'il chuchotait dans le dos du chef. Un test de perception réussi (DD15) lui permet de se souvenir avoir entendu : « *Le grand Belkzen serait fier de vous, ho grand Krun...* »

Il sait aussi qu'une carriole est disponible dans le clan, résultat d'un pillage de ferme durant la saison précédente.

Les PJ ont une nuit pour préparer l'expédition du lendemain. **Trunau** est à quatre heures de marche.

Récupérer les esclaves

Zatrek le borgne, fidèle lieutenant de **Krun**, est responsable de l'enclos des esclaves et, à ce titre, il a pu planter sa tente à l'intérieur du fortin. Il se chuchote que **Krun** aurait énucléé lentement son adjoint pour avoir laissé s'enfuir un esclave peau rose. **Zatrek** n'est appelé « *le borgne* » que depuis quelques mois. Il a été prévenu par **Krun** en personne que les PJ viendraient chercher cinq esclaves. À trente ans, il est un des orques les plus âgés et respectés du clan. Il s'exprime avec la rudesse de circonstance, mais sans colère excessive. Il espère secrètement que les PJ ne vont pas choisir la femelle hu-

La « négociation » de Grock à la porte de Trunau

En commun approximatif et hésitant :
« Moi Grock faire commerce depuis longtemps dans Belkzen
Toi veux récupérer humains pour viande ou pour travail ?
Toi doit donner un fût d'eau de vie par humain.
Seule et dernière offre de moi, Grock. Reviendrai quand lune moitié.
Toi devant pont avec eau de vie et faiseur de cru. Faiseur cru goûter et expliquer à orque sage pour eau de vie bonne.
Puis nous partir.
Un esclave contre un tonneau.
À lune moitié, humain ! Pas piège, ou nous village tout tuer.
Revoir moi Grock ici. »

maine qu'il voulait se garder comme gigot et plus si affinités.

Si les PJ viennent directement vers lui en sortant de la hutte du chef, il dira :

« **Zatrek** sait. Vous allez choisir cinq humains. » Il marquera une pause, et reprendra les bras agités : « *Mais Krun a aussi dit, si pas de charrette, pas d'esclaves. Revenez avec la charrette.* »

Lui seul a la faculté de calmer les worgs autour de l'enclos. Si les PJ essaient d'aller jeter un œil sans son consentement, il est fort probable qu'un coup de patte ou de croc se perde.

ZARTEK LE BORGNE

FP 3

PX 800

Orque, guerrier 2 / rôleur 2

Humanoïde de taille M, CM

Init +5 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; **Perception** +8

DÉFENSE

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14

pv 41 (4d10+12)

Réf +4, **Vig** +9, **Vol** +0

Capacités défensives Férocité

Faiblesses Sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps Fouet/Dague de maître, +6/+7 (1d3+3/x3 allonge, croc-en-jambe, désarmement, non létaux et 1d4+3/19-20x2)

Distance Javeline, +5 (1d6+3)

Attaque Spéciale Ennemi juré (Humain +2)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 12, **Con** 17, **Int** 10, **Sag** 11, **Cha** 9

BBA +8, **BMO** +12, **DMD** 19

Dons Affinité animale, Science de l'initiative, Persuasion, Vigilance, Combat à deux armes

Compétences Intimidation +8, Dressage +8, Perception +10, Connaissance (nature) +7, Diplomatie -1, Équitation +1

Langues commun, orque

Particularités Sensibilité à la lumière, Ennemi juré (humain), Pistage, Empathie sauvage, Style de combat à deux armes, Courage

Équipement Cotte de maille, fouet, dague de maître, javelines (3), menottes, corde, outre d'eau, potion de soin léger (2), bourse (27 po, 34 pa).

Trouver la carriole

Les joueurs doivent retrouver la carriole qui est laissée à l'abandon juste à côté du garde manger. Ce sera surtout l'occasion de leur faire découvrir le camp. Le camp est un chaos de tentes tenues par des combattants particulièrement violents. Il existe deux endroits remarquables dans le camp lui-même en dehors du fortin.

Le garde manger

Il est tenu par une douzaine de femmes hargneuses. C'est l'endroit où les orques laissent les carcasses lorsqu'ils rentrent de la chasse. Il est un peu excentré pour éviter les épidémies. Il est aussi gardé jour et nuit. Les morceaux de bidoche trop avariés sont donnés aux worgs ou servent à l'élaboration de potions chamanniques. Le flot d'humeurs diverses qui s'écoule de l'endroit serpente hors du camp, attirant de temps à autre des

charognards que les orques prennent grand plaisir à massacrer.

Le grand feu

Il est situé face à la tente du Chaman **Hûrk Uldorth** dit « *L'Étincelle* ». Ce feu, perpétuellement entretenu, est le lieu de rassemblement de fin de nuit. Jeunes, moins jeunes, femmes et vieillards s'y rassemblent pour écouter les prédictions de L'Étincelle, se raconter leurs aventures ou scander leurs chants tribaux.

Les PJ sont libres d'explorer le campement à leur guise. Si vous sentez l'impatience d'en découdre, ou s'ils s'attardent trop, ils peuvent être confrontés à 1D3 orques éméchés pour une petite baston. Utilisez le profil de l'orque du *Bestiaire I* p.233, mais à mains nues (+3, 1D4) et des dégâts non létaux.

La tente du Chaman

En face du feu de camp se trouve la tente de Hûrk Uldorth, dit « *L'Étincelle* ». Elle est très décorée, et une foule d'objets hétéroclites pendent des piquets. Il y a bien sûr quelques crânes, quelques cages thoraciques humanoïdes et quelques peaux, mais aussi de nombreux objets de verre, de toutes tailles et couleurs. Cela confère un aspect mystérieux à l'endroit lorsque les flammes du feu s'y reflètent, ce qui ajoute à la magie dont les orques savent le lieu investi.

En règle générale, aucun orque du clan du Soleil Noir n'ose déranger le Chaman. Même les novices ne viennent que sur convocation. Si vos joueurs outrepassent la bienséance et appellent l'Étincelle ou, pire, font mine d'entrer dans la tente, le silence se fera complet autour d'eux. Les autres orques rentreront dans leurs tentes ou partiront sur la pointe des pieds. Avant que Hûrk ne sorte de son antre, les PJ seront pris de violentes crampes au ventre. Demandez-leur de faire un jet de volonté (DD20), ceux qui →

manquent leur jet sont pris de diarrhée incontrôlable.

Le Chaman sortira de sa tente très courroucé. « *Qui ose ? Qui a interrompu ma méditation ?* » Il se dit que Hurk médite chaque nuit avec deux des plus belles reproductrices du clan. Il est masqué, comme à son habitude, et tient un sceptre fait d'un os d'ogre surmonté d'un crâne de corbeau et orné de quelques plumes rouges à l'aspect peu ragoûtant. « *Décamppez ! Hors de ma vue têtes de cul ! Si je vous revois, je vous tonds moi-même et à chaud !* »

Il est inutile de laisser la situation s'envenimer. Si vos PJ cherchent une confrontation, augmentez le DD du jet de volonté, faites tourner quelques dizaines de corbeaux autour de leurs têtes. D'un léger mouvement de sceptre, le Chaman est capable de vider le contenu de leurs entrailles sur les jambes de vos PJ.

Si les PJ laissent le Chaman du clan en paix, ils retrouveront ce dernier au moment du choix des esclaves. Il sera alors dans de bien meilleures dispositions à leur égard.

HÛRLDORTH « L'ÉTINCELLE » FP7

PX 3200

Orque Chaman 8 (*Bestiaire Pathfinder*, p.233)

Humanoïde (orque) de taille M, CM

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m (12 c) ; **Perception** +8

DÉFENSE

CA 14, **contact** 9, pris au dépourvu 14
pv 55 (8d8)

Réf +1, **Vig** +6, **Vol** +8

Capacités défensives Férocité, Soutien spirituel, Protection des esprits, Bénédiction des esprits

Faiblesses Sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps Gourdin

Chamanique +2, +11/+5 (1d6+5/x3)

Distance Dague de maître, +6/+1 (1d4+3)

Attaque spéciale Châtiment des esprits

(3/jour), Guerrier spirituel

Sorts Préparés (NLS8 ; Concentration +14)

4e (3/jour) – *Fusion avec le familier* (DD 16)

3e (5/jour) – *Domination d'animal* (DD 16),

Soins importants

2e (6/jour) – *Messenger animal* (DD 15), *Nuée*

grouillante (DD 14), *Simulacre de vie*, *Augure*

1er (6/jour) – *Charme-personne* (DD 14),

Soins légers, *Brume de dissimulation* (DD 13),

Frayeur (DD 13), *Enchevêtrement* (DD 13)

0 (à volonté) – *Lumières dansantes*,

Détection de la magie, *Manipulation à*

distance, *Saignement*, *Fatigue*, *Lecture de la*

magie, *Hébètement*, *Stimulant*

TACTIQUES

Avant le combat. Lorsque l'étincelle s'apprête à combattre, il s'assure que son allié spirituel et ses corbeaux sont proches, il utilise *Domination d'animal* pour demander aux corvidés d'attaquer ou de faire diversion. Pendant le combat.

Le chaman reste en retrait pour aider les orques sur le champ de bataille.

Il lancera *enchevêtrement* et *nuée grouillante* sur les ennemis pour les occuper. Il fusionnera avec son allié spirituel pour avoir une vue d'ensemble du combat.

Moral. L'étincelle est d'une lâcheté malade, s'il n'a pas d'allié proche et que sa vie est mise en péril, il lancera *brume de dissimulation* et fuira le combat.

STATISTIQUES

For 16, **Dex** 8, **Con** 10, **Int** 11, **Sag** 15, **Cha** 14

BBA +9, **BMO** +14, **DMD** 21

Dons Lanceur de sort protégé, École

renforcée (Enchantement), *Odorat*

supérieur, *Préparation de potions*

Compétences Art de la magie +11,

Diplomatie +12, *Connaissance*

(nature) +11, *Perception* +13

Langues commun, orque

Particularités Compagnon spirituel

Équipement de combat *Baguette de*

soins modérés (50 charges), *Gourdin*

chamanique +2, *armure de cuir clouté* +2 ;

Autre équipement *Anneau d'amitié avec les animaux*, *Masque d'os de Belle*

Allure, *Sac d'ingrédients*, *parchemin d'empoisonnement*, 200 po

CAPACITÉS SPÉCIALE

Empathie sauvage (Ext), Châtiment des esprits (Sur), Détection des esprits (Mag), Bénédiction des esprits (Mag), Soutien spirituel (Sur), Guerrier spirituel (Sur), Protection des esprits (Mag)

ALLIÉ SPIRITUEL (CORBEAU)

Compagnon spirituel de forme éthérée
PX 65

Animal de taille TP, N

Init +2 ; Sens vision nocturne ;

Perception +6

DÉFENSE

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

pv 28 (8DV)

Réf +6, Vig +6, Vol +8

ATTAQUE

VD 3 m (2 c), vol 12 m (8 c) (moyenne)

Corps à corps morsure +11 (1d3-4)

Espace 0,75 m (1/2 c) ; Allonge 0

CARACTÉRISTIQUES

For 2, Dex 15, Con 8, Int 11, Sag 15, Cha 7

BBA +11, BMO +11, DMD 21

Dons Attaque en

finesse, Talent (Perception)

Compétences Perception +16, Vol +6

CAPACITÉS SPÉCIALE

Esquive surnaturelle, Transfert de sorts, Lien empathique, Vigilance, Conduit, Communication avec le maître, Communication avec les animaux de la même espèce.

La carriole

À vous de décider quand vos PJ trouvent la carriole. Ils ne doivent rien demander à personne pour l'emporter. Elle est en piteux état et grince de partout, ayant passé un hiver livrée aux intempéries. Il faut être deux pour la manœuvrer, un à chaque timon. Vos joueurs peuvent choisir de la tirer eux-mêmes ou bien d'attraper un des aurochs du camp pour l'atteler (Dressage DD10, Connaissance Nature DD15 ou Intimidation DD20). Un test raté pour dompter un auroch vaut un coup de corne (corps à corps +7, 1D8 +9) Si les PJ demandent de l'aide

pour atteler l'auroch, laissez-leur faire un test de diplomatie DD10. En cas de succès, ils gagnent un +2 à leur test pour calmer la bestiole et l'attacher au chariot.

En cas de tentatives infructueuses, les enfants, femmes et vieillards (plus de 40 ans, des individus particulièrement retors et vicieux pour avoir survécu jusque-là) commencent à s'attrouper pour se moquer ouvertement des infortunés. Si vos joueurs prennent trop de temps à ce stade, et si aucune bagarre n'a encore éclaté, vous pouvez lancer des orques →

Hùrdorth le chaman



nerveux d'entendre crier l'animal. Après quelques claques et coups de boules, ils pourraient aider à la manœuvre.

Une fois la bête attelée à la cariole, les PJ peuvent retourner vers l'enclos des esclaves ou continuer l'exploration du campement.

Le choix des esclaves

Quelques sifflements stridents ont retenti dans le camp, signe que les worgs ont été rappelés à l'ordre. Lorsque vos PJ arrivent avec la charrette près de l'enclos aux esclaves, une poignée de corbeaux croassent, perchés sur les

piquets qui entourent le fort. **Zatrek** les attend, les mains sur les hanches. Il sait que l'expédition n'est pas sans risque. Il essaye donc de conseiller les PJ au mieux. « *Prenez les plus solides, ils survivront au voyage* ». « *Le grand maigre est malade* ». « *La femelle va mettre bas en chemin* ». « *Le petit musclé est vicieux, il pourrait s'enfuir* ». »

Parmi les quinze esclaves présents, sept sont en piteux état. Tous portent des marques de maltraitance et la malnutrition a commencé à déformer leurs corps. Les PJ peuvent éluder rapidement cette étape et prendre les cinq premiers qui se présentent. Un test de « *premiers secours* » DD15 sur chaque

Les secrets de L'Étincelle

L'actuel Chaman du clan du Soleil Noir, Hûrk Uldorth, est un personnage mystérieux. Au matin de la bataille des vents brumeux, le Chaman Gadapug fut porté disparu. Nul ne retrouva son corps. Ses novices cherchèrent pourtant sans relâche, retournant tous les corps, fouillant les tertres, les fosses et les tranchées gobelines. Alors qu'ils s'activaient sur les reliefs du champ de bataille, un grand orque, drapé de peaux de loup et masqué de morceaux de crânes sertis entre eux, leur apparut, entouré d'une nuée corbeaux.

Certains se prosternèrent. D'autres hurlèrent. Quelques-uns s'enfuirent mais aucun ne chercha plus le corps de Gadapug. À l'instant où Hûrk fit son apparition, il devint le Chaman du clan du Soleil Noir. Les corbeaux qui, jusqu'alors, butinaient leur rapine se mirent à le suivre. Et c'est bardé d'une sombre escorte qu'il se présenta au clan. Aucun novice ne remit en question son autorité. Les mots épars qu'il prononçait furent compris comme des augures. Les officiers du clan calmèrent les troupes quand les corvidés s'amassèrent en cercle autour de la plus grande tente du campement. L'Étincelle s'y installa.

Il conseille le clan depuis lors. La puissante aura qu'il dégage suffit à lui garantir son statut d'intouchable. Même quand sa magie échoue, même quand ses potions ont un effet hasardeux, aucun orque n'ose affronter le regard perçant de L'Étincelle. Il se murmure au coin du feu que ses yeux embrasent les entrailles. Les jeunes orques ont pour habitude de soigneusement éviter l'endroit où il se trouve. Rumeur ou pas, ils ont bien raison.

L'Étincelle cache un secret bien lourd. Ancien novice du

Chaman **Gadapug**, il fut banni du clan du Soleil Noir pour lâcheté et indiscipline. Devenu solitaire et reclus, il perfectionna les arts chamaniques seul, en communion avec la nature et les esprits. Pendant quelques mois, il monnaya sa science pour subsister. Aux orques bien sûr, mais aussi aux caravanes de marchands qui traversaient la plaine. Il se fit des contacts jusqu'au sein des villes humaines. Certains subsistent encore. Dont un druide, à Trunau, avec lequel il avait disserté sur Lamashtu, la sombre mère, une déesse animale, et sur ses adeptes. Seth, ce druide, entretient encore sporadiquement des contacts avec **Hûrk** qu'il connaît sous le nom « *Nez-fracassé* ». Ce vrai nom fait référence au visage de L'Étincelle. S'ils le voyaient sans masque, les anciens du clan le reconnaîtraient !

Le jour de la bataille des vents brumeux, c'est lui qui a « *fait disparaître* » son ancien maître. Par vengeance et par intérêt. D'un coup de pic dans le dos, il aura profité du tumulte ambiant pour assassiner Gadapug. Ses corvidés ayant tôt fait de se repaître du corps, il ne récolta que quelques breloques symboliques, se confectionna rapidement un masque fait de fragments d'ossements et fit son retour triomphal au sein du clan.

Lors de la dernière entrevue avec le druide de Trunau, il lui a demandé une faveur. Allumer un incendie sans gravité lorsqu'un Corbeau viendrait à sa fenêtre. Si le clan arrive à offrir ces barils à **Grask Uldeth** qui

règne sur **Urgir**, l'influence du Soleil Noir leur permettra sans doute de faire basculer la citadelle entre leurs mains et quitter cette vie nomade qu'il déteste tant.

esclave permet d'évaluer ses chances de survie et d'être échangé avant de rendre l'âme. Cette scène, jouée sérieusement, est terrible. Adaptez donc selon le groupe de joueurs à votre table, sa capacité à prendre du recul et à s'amuser en étant du côté des « mauvais ».

Notez soigneusement l'état de chaque esclave qu'ils ont choisi. Vous pouvez leur donner des noms si cela vous aide. Les orques, eux, les considèrent au mieux comme de la main d'œuvre gratuite, au pire comme du bétail.

Quoi qu'il arrive, pressez vos PJ. L'Étincelle intervient.

« Pressez-vous ! Vous n'avez plus le temps ! Prenez donc les premiers qui viennent ! »

L'Étincelle parle brusquement et, à la fin de ses phrases, les corbeaux croassent comme s'ils reprenaient en chœur ce qui vient d'être dit.

« Sachez prendre parti du feu lorsque les hommes le craignent ! Rappelez-vous en chemin, mais pressez-vous donc ! »

Zatrek, quant à lui, est affairé à sécuriser l'enclos et aide les PJ à maîtriser leur attelage, sauf si l'humaine enceinte fait partie des esclaves emportés. Il aura alors une réaction froide et préférera s'occuper des worgs qui trépigment, attachés à quelques pas.

Lorsqu'ils sont prêts, l'étincelle demande aux PJ de s'aligner. Il lève son sceptre et prend un ton cérémonial :

« Orque, sens-tu dans ta poitrine la fierté d'avoir été choisi ? » Réponse attendue : « Oui je le sens. »

« Orque, sais-tu que si tu échoues, tu seras banni ? » Réponse attendue : « Oui je le sais. »

« Orque, dis-tu que revenir est ton seul chemin ? » « Oui je le dis. »

« Orque, veux-tu plus que tout la gloire du clan ? » « Oui je le veux. »

« Allez ! Et que l'ombre voile le soleil ! Allez ! »

Sur ces derniers mots, il fait tourner son sceptre, et les corbeaux présents se mettent à tourbillonner autour du convoi qui se met en branle.

ACTE 2 : Voyage mouvementé

Les corvidés suivent les PJ sur quelques centaines de mètres. L'ambiance est lourde. S'ils reviennent avec la gnôle, ils seront des héros ! Sans doute leur accordera-t-on la direction d'une section ? Auront-ils la faveur des femelles ? S'ils échouent, mieux vaut ne pas revenir...

Les pistes sont cahoteuses dans les plaines de **Belkzen**. À chaque heure de voyage, le PJ qui conduit le convoi doit faire un test de **DEX** DD15. En cas d'échec, la carriole verse et les PNJ reçoivent 1D3 de dommages. Bien sûr, si tout le groupe aide à la conduite, un +4 est accordé à celui qui lance le test.

En fuite

Après la seconde heure de voyage, le plus valide des esclaves va essayer de s'enfuir. Qu'il passe à travers les barreaux de la charrette ou qu'il enjambe la balustrade et saute au sol, le résultat est le même : il s'enfuit à en perdre haleine. Sa VD est de 9 mètres, à chaque tour il tentera un double déplacement (sprint). Il sait que sa vie est en jeu.

À vous de décider si l'esclave a un round d'avance et a surpris vos joueurs. Selon les circonstances, l'un d'eux vous aura peut-être fait part de son extrême vigilance. Après 10 rounds, le fugitif, vu son état et le manque de nourriture, est dans l'état préjudiciable Fatigué (*Manuel des joueurs*, p.572) si vos joueurs le rattrapent alors, il se débat et passe dans l'état épuisé.

Si plus de la moitié du groupe se lance à la poursuite de l'esclave, il y aura 30 % de chances qu'un deu- ➔



xième esclave se fasse la belle. Dans ce cas, placez un compteur « *retard* » bien visible sur la table. Il indiquera à vos joueurs qu'une heure entière s'écoule à la recherche des fugitifs et maintiendra la pression à votre table.

La piste sanglante

Entre la troisième et la quatrième heure, le groupe va faire une rencontre embarrassante, une patrouille de cinq orques de la tribu de la **Piste Sanglante**. Nomades, ils écumant les terres de Belkzen à la recherche de butin à piller et pour trouver un mâle digne de donner une descendance à leur chef, **Kring la Belle**.

Le convoi des PJ est peu mobile, faites comprendre à vos joueurs que la fuite est impossible. Si ce n'est en abandonnant la charrette et les esclaves.

Vous pouvez lire ou paraphraser le paragraphe suivant à vos joueurs :

« Le soleil lance ses derniers rayons et donne à cette fin de journée un aspect sinistre, bien trop lumineux pour vous. Alors que la roue avant droite de la carriole grince presque en continu, vous apercevez, à quelques centaines de mètres, un groupe qui se dirige vers vous en pressant le pas. Les silhouettes se rapprochent en formation, ils sont cinq. Des orques. À quelques mètres, vous distinguez plus nettement leurs boucliers. Ils arborent tous le même signe, une ligne sinueuse, grossièrement tracée en rouge. Le plus grand s'avance à quelques pas de vous et vous adresse la parole en orque : Tiens, tiens, mais voyons... Qu'avons-nous là ??! »

Le chef de la patrouille s'appelle **Frah-Drok** et est expérimenté en matière de filouterie et d'escarmouche. Il mène ses hommes par la peur, comme beaucoup de ses semblables. C'est un rôdeur, et il a ordonné

né à son loup « **Whak** » de prendre le convoi à revers.

La patrouille n'est pas affamée. Ils ont pris leur repas en fin d'après midi. La curiosité et l'assurance d'être vainqueurs en cas de conflit les ont poussés à inquiéter vos PJ. Tant que la conversation reste courtoise, **Frah-Drok** ne montre aucun signe de stress. Il est cependant évident que la patrouille commence à encercler l'attelage des PJ.

Frah-Drok s'adresse en particulier au plus costaud des PJ, celui qui a la plus haute moyenne de Force et de Constitution, même si celui-ci n'est pas le plus gradé. Laissez à vos joueurs un peu de temps pour réagir et adopter le bon comportement. Si le chef du groupe prend la parole à chaque fois, **Frah-Drok** finira par lui répondre. Placez alors un marqueur « *retard* » supplémentaire sur la table.

Les discussions devraient invariablement se transformer en négociation.

- Ce que veulent vos PJ : continuer leur chemin et réussir leur mission.
- Ce que veut **Frah-Drok** : les esclaves, trouver le champion du groupe et le ramener à sa chef de clan.

Si les PJ livrent les éléments-clés de leur mission, les orques de la **Piste Sanglante** se montreront très intéressés. La gnôle étant très rare, ils pourraient se mettre à négocier pour obtenir un baril de gnôle plutôt que continuer sur leurs revendications initiales.

Les tests-clés seront Diplomatie DD15 ou Intimidation DD20. Trois tests ratés provoquent une baston. Trois tests réussis, et l'autre groupe devient de précieux alliés. S'il est prêt à aider les PJ à récupérer les tonneaux d'eau de vie, il est possible que **Frah-Drok** se comporte en traître dès que la mission sera menée à terme. Quoi qu'il arrive, si un de vos PJ s'illustre, il fera tout pour essayer de l'amener à revenir avec lui pour rencontrer sa Chef.

**RENCONTRE, PATROUILLE DE LA
PISTE SANGLANTE FP7 (4) FP 1/2**

**ORQUE DE LA PISTE
SANGLANTE(4) FP1/2**

PX 200

Orque, barbare 1

Humanoïde de taille M, CM

Init +0 ; **Sens** vision dans le noir 18 m
(12 c) ; Perception -1

DÉFENSE

CA 15, contact 10, pris au dépourvu 15
(armure +5)

pv 14 (1d12+1)

Réf +0, **Vig** +3, **Vol** -1

Capacités défensives Férocité

Faiblesses Sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps grande hache, +4 (1d12+3/x3)

Distance javeline, +1 (1d6+3)

Attaque spéciale Rage (5 rounds/jour)

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 11, **Con** 12, **Int** 7, **Sag** 8, **Cha** 6

BBA +4, **BMO** +7, **DMD** 14

Dons Attaque en puissance

Compétences escalade +3, survie +3

Langues commun, orque

Particularités Déplacement accéléré,
Armes familières

Équipement de combat Grande hache,
javelines (2), armure d'écaille.

**WHACK, LOUP SANGUINAIRE
(CANIS DIRUS) FP 3**

Source : *Bestiaire* p.203

PX 800

Animal de taille G, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ;
Perception +10

DÉFENSE

CA 14, contact 11, pris au dépourvu 12
(Dex +2, naturelle +3, taille -1)

pv 37 (5d8+15)

Réf +6, **Vig** +7, **Vol** +2

ATTAQUE

VD 15 m (10 c)

Corps à corps morsure, +7 (1d8+6 et
croc-en-jambe)

Espace 3 m (2 c) ; **Allonge** 1,50 m (1 c)

CARACTÉRISTIQUES

For 19, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 12, **Cha** 10
BBA +3, **BMO** +8, **DMD** 20 (24 contre
croc-en-jambe)

Dons Arme de prédilection (morsure),
Course, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +3,
Perception +10, Survie +1 (+5 pour
pister à l'odorat) ;

Modificateurs raciaux Survie +4 pour
pister à l'odorat

CAPACITÉS SPÉCIALE

Esquive totale, Transfert de sorts,
Lien, Communication avec le maître,
Communication avec les animaux de la
même espèce

FRAH-DROK FP5

PX 1600

Orque rôdeur 6 (*Bestiaire Pathfinder*, p.233)

Humanoïde (orque) de taille M, CM

Init -1 ; **Sens** vision dans le noir 18 m
(12 c) ; Perception +14

DÉFENSE

CA 13, contact 9, pris au dépourvu 13
(Dex -1, armure +4)

pv 43 (5d10+6)

Réf +6, **Vig** +5, **Vol** +4

Capacités défensives Férocité

Faiblesses Sensibilité à la lumière

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps Kukri, +9/+4 (1d4+3/18-20 x2)

Distance Dague de maître, +9/+4
(1d4+3) ou Arc court

composite +1, +10/+5 (1d6+4 x3)

Attaque spéciale Ennemi juré
(humain +4, nain +2)

Sorts Préparés (NLS3 ; Concentration +5)
1er (2/jour) – *Manteau d'ombre* (DD 13),
Enchevêtrement (DD 13), *Arc de gravité*

TACTIQUES

Avant le combat. Frah-Drok lance
Enchevêtrement sur ses ennemis et
demande à son loup d'attaquer. Pendant
le combat. Le rôdeur lancera arc de
gravité pour faire passer ses attaques à
distance à +11/+6 et augmenter le dégât
de ses flèches à 2d6+5 (2d6+6 non létal)
si il utilise une flèche endormante. →

► **Moral.** Frah-Drok fuit si son compagnon animal meurt ou lorsque ses pv tombent à 15 (30 %).

STATISTIQUES

For 16, **Dex** 8, **Con** 10, **Int** 12, **Sag** 14, **Cha** 12

BBA +9, **BMO** +12, **DMD** 20

Dons Endurance, Attaque réflexe, Tir à bout portant, Tir de précision, Arme de prédilection (arc court composite), Vigilance

Compétences Grimper +12, Dressage +10, Connaissance (Nature) +10, Connaissance (Géographie) +10, Perception +14, Intimidation +10, survie +11

Langues commun, orque

Particularités Compagnon animal (loup), Pistage (Ext), Empathie sauvage (Ext), Style de combat (distance, Ext), Pistage +2, Pacte du chasseur (compagnon), Environnement de prédilection (plaine +2)

Équipement de combat Arc court composite +1, Kukri, dague de maître, armure de cuir cloutée, potion de soin léger (2), bracelets d'armure +1, flèches endormantes (4) ;

Autre équipement, menottes, corde en soie, sifflet, sacoche à composante, bourse (86 po, 24 pa)

CAPACITÉS SPÉCIALE

Frah-Drok a réussi à apprivoiser un loup sanguinaire lors d'une patrouille particulièrement périlleuse dans la forêt qui borde le mont du crâne.

ACTE 3 : négociants !

Les dernières heures de voyage se font plus froides. La lune est haute dans le ciel, éclairant la plaine de Belkzen. Sans soins, ni nourriture, les esclaves ont 30 % de chance de perdre 1D3 PV à cause du froid.

La mort d'un esclave ne marque pas un échec de la mission. Si tous les esclaves meurent, vos PJ auront non seulement un problème vis à vis de leur clan, mais aussi un gros souci avec les charognards qui rôdent. La nuit, quelques hyènes pourraient, de leurs jappements lugubres, marquer héroï-

quement la fin de l'aventure pour vos joueurs.

Si les PJ arrivent en vue de Trunau, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

« *Les palissades en bois de Trunau sont visibles de très loin, en plaine. Les feux allumés autour de la bourgade fortifiée éloignent les prédateurs qui voudraient s'en prendre aux Peaux Roses. Mais pour vous, l'ensemble éclairé brille comme un phare dans cette nuit de printemps. Les esclaves chuchotent dans la charrette. Peut-être ont-ils compris que leur destin ne les emmenait pas dans un de vos estomacs ?* »

Si les PJ sont escortés par des alliés et qu'ils ne font pas preuve de discrétion, les habitants de **Trunau** se préparent à une attaque – pas à un échange. Le convoi ainsi escorté, avec de surcroît un loup, est assez impressionnant et sera considéré comme une menace sérieuse, si bien que, dès qu'ils arriveront à portée de flèches, ils seront attaqués par les défenseurs de la ville. À eux de tenter de rétablir un contact, par la diplomatie, l'intimidation, la menace envers les prisonniers... Et à vous de juger du bon moment pour rétablir la discussion.

Si l'escorte est discrète ou que les PJ ont défait la patrouille de la **Piste Sanglante**, les autorités de **Trunau** envoient un émissaire, **Jagrin Grath** à leur rencontre. L'envoyé de la bourgade a pour mission de vérifier que les esclaves sont en bonne santé et de rendre compte de ce qu'il a vu devant les portes.

JAGRIN GRATH

FP6

PX 2400

Humain, rôdeur 7

Humanoïde (humain) de taille M, LB

Init +3 ; **Sens** Perception +14

DÉFENSE

CA 16, contact 10, pris au dépourvu 16

(dex -1, armure +6, bouclier+1)

pv 60 (7d10+21)

Réf +5, **Vig** +8, **Vol** +6

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps Épée courte de maître, +10/+5 (1d6+2/19-20 x2) ou combat monté, lance de feu +1, +11/+6 (1d8+3/x3, allonge)

Distance Dague de maître, +7/+2 (1d4+2) Attaque spéciale ennemi juré (orque +4, géant +2)

Sorts Préparés (NLS4 ;

Concentration +6)

2ème – *soin léger, peau d'écorce*

1er – *charme animal, résistance aux énergies destructives, enchevêtrement, alarme*

TACTIQUES

Avant le combat. Jagrin monte en selle ; s'il y a des animaux hostiles, il se servira de son parchemin d'immobilisation des animaux. Lorsqu'il a le temps de se préparer, il lance peau d'écorce pour améliorer sa CA.

Pendant le combat. Le rôdeur combat principalement sur son destrier ; lorsqu'il est au sol, il lancera ses sorts pour aider ses alliés ou se donner un avantage offensif.

Moral. Jagrin Grath se battra féroce ment pour protéger Trunau et ses soldats. S'il se retrouve dans une situation désespérée, capturé par un clan orque, il essaiera d'attenter à ses jours avec son couteau espoir, comme c'est l'usage.

STATISTIQUES

For 14, **Dex** 8, **Con** 15, **Int** 12, **Sag** 16, **Cha** 10
BBA +9, **BMO** +11, **DMD** 18

Dons Science de l'initiative, Persuasion, Fraternité animale, Combat monté, Attaque au galop

Compétences équitation +15, dressage +13, connaissance (nature) +11, connaissance (géographie) +11, perception +14, intimidation +15, diplomatie +13

Langues commun, orque

Particularités Compagnon animal (cheval), Pistage +2 (Ext), Empathie sauvage (Ext), Style de combat (monté, Ext), Pacte du

chasseur (compagnon), Environnement de prédilection (plaine +2)

Équipement de combat Lance de feu +1, épée courte de maître, dague de jet de maître (3), cotte de mailles, selle de guerre, rondache en acier ;

Autre équipement cape de résistance +1, corde en soie, sacoche à composante, potions de soin léger (2), parchemin d'immobilisation d'animal, un couteau espoir (voir campagne Giant Slayer), bourse (2 améthystes, 49 po, 10 pa)

CAPACITÉS SPÉCIALE

Le compagnon animal de Jagrin n'est autre que son fidèle destrier, Éclair. Ses compétences en équitation et sa selle de guerre font de Jagrin un cavalier hors pair, presque impossible à désarçonner (+2 aux test d'équitation contre désarçonnement, 75 % de chance de rester en selle s'il est inconscient). Sa haine des orques en fait un adversaire féroce (bonus de +4 à l'attaque), même s'il est capable de maîtriser ses ardeurs pour négocier quand il le faut.

ÉCLAIR, COMPAGNON ANIMAL (CHEVAL)

Compagnon animal

PX 400

Animal de taille G, N

Init +2 ; **Sens** odorat, vision nocturne ;
Perception +6

DÉFENSE

CA 13, contact 13, pris au dépourvu 11 (Dex +2, taille -1)

pv 18 (3d8+6)

Réf +5, **Vig** +6, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 15 m (10 c)

Corps à corps 2 sabots, -2 (1d6+1) ; morsure + (1d4+1)

Espace 3 m (2 c) ; **Allonge** 1,5 m

CARACTÉRISTIQUES

For 17, **Dex** 15, **Con** 17, **Int** 2, **Sag** 13, **Cha** 7
BBA +3, **BMO** +7, **DMD** 17

Dons Course, Endurance

Compétences perception +6, discrétion +3, intimidation +3, survie +3

Particularités Entraîné au combat →

Rhudd, fils de Halgra

Avant tout, il doit avertir immédiatement la Chef Défenseur de la ville, **Halgra** si son fils **Rhudd** fait partie des prisonniers. En effet, ce dernier a disparu depuis quelques temps. Sa mère se fait un sang d'encre et soupçonne qu'il soit tombé aux mains des orques. Elle a encore un mince espoir que son fils soit en vie et prisonnier, et elle s'y raccroche.

C'est la seule raison pour laquelle les PJ ne sont pas massacrés à vue car, normalement, la ville ne négocie pas avec les esclavagistes.

Rhudd n'est pas dans la charrette de vos PJ, mais il se peut qu'un des prisonniers soit la dernière personne à l'avoir vu vivant. Ceci ajoutera un peu de tension dans les échanges qui vont suivre.

Jagrin peut par exemple discuter brièvement avec un PNJ qu'il reconnaît et repartir vers les portes pour souligner à **Halgra** Lames Noires l'importance de trouver un accord avec les orques pour récupérer l'esclave et les infos qu'il possède sur **Rhudd**.

CAPACITÉS SPÉCIALE

Esquive totale, Transfert de sort, Lien

Jagrin est sur un cheval de bât. Il est en mailles. Avec une lance-étendard aux couleurs de **Trunau**. Son allure et son ton lui donnent l'air solennel lorsqu'il s'adresse aux PJ.

« Orques ! Faites halte ! Je me nomme *Jagrin Grath* et je vais mener l'échange que vous êtes venus proposer. Que ledit « *Grock* » s'avance et parle en votre nom. Je dois, avant toute chose, m'assurer que les prisonniers sont saufs. »

Il est évident que les orques seuls n'ont aucune chance si une bataille venait à se déclencher. Les PJ qui réussissent un test de perception DD20 voient des archers embusqués, prêts à faire feu. Même avec l'aide des patrouilleurs de la Piste Sanglante, il n'obtiendront tout au plus qu'un poids supplémentaires (bonus) à leurs tests d'intimidation pendant l'échange.

Les PJ peuvent prendre l'initiative et dicter la conduite de l'échange. Espérons qu'ils aient un plan solide si c'est le cas. Si vos joueurs tardent à réagir, **Jagrin** demandera à **Grock** de l'accompagner jusqu'à la porte pour assister à la transaction. S'il accepte, **Grock** sera officiellement le négociateur et devra s'éloigner de quelques dizaines de mètres pour se rapprocher de la porte.

Bien sûr, le groupe peut décider de ne pas être séparé et s'approcher des fortifications avec la charrette et tous les esclaves. À part le risque d'être tous à portée de flèche, il n'y a aucun piège.

Un premier baril est posé devant la grande porte de **Trunau**.

Jagrin se montrera intraitable et ne voudra commencer l'échange que lorsqu'un des esclaves sera devant la porte. S'ils obtempèrent, vos PJ pourront commencer à négocier. Pour chaque esclave qui a l'air en mauvaise santé et porte des signes de maltraitance,

un jet de Diplomatie DD15 ou d'Intimidation DD20 est nécessaire pour récupérer un baril. Un esclave avec moins de 10 PV ? -les DD passent à 17 et 22. Si l'esclave présenté a moins de 5 PV, des cris se font entendre depuis les remparts et des torches s'allument. Les DD grimpent à DD20 en diplomatie et DD25 en Intimidation.

Un échec vaut un baril de moins, trois échecs successifs marquent la fin des négociations. Dans ce cas, quatre hommes en armes sortent, menacent les PJ, et les flèches pleuvent.

GARDE DE TRUNAU (10)

FP1

PX 400

Humain, homme d'arme 3

Humanoïde (humain) de taille M, LB

Init +5 ; Sens Perception +5

DÉFENSE

CA 13, contact 11, pris au dépourvu 12

pv 29 (3d10+6)

Réf +2, Vig +4, Vol +0

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps Fléau d'arme léger, +4 (1d8+1)

Distance arc long, +5 (1d8+2)

STATISTIQUES

For 13, Dex 12, Con 13, Int 10, Sag 9, Cha 8

BBA +4, BMO +5, DMD 15

Dons Science de l'initiative, Arme de prédilection (arc long)

Compétences Intimidation +4,

Escalade +6, Équitation +6

Langues commun

Équipement Fléau d'arme léger, arc long, 20 flèches, armure de cuir, torches (3), feux grégois (2), 36 po

Empoisonnés ?

Si la discussion se déroule favorablement, une porte renforcée est ouverte lorsque les cinq esclaves sont sur le pont. Les barils sont apportés par un nain dans une brouette. Les tonneaux font chacun 30 litres d'eau de vie et pèsent près de 40 kilos. Ils sont apportés deux à deux. Une

rune différente y est dessinée. Un test d'estimation ou de connaissance folklore local DD20 apprend au PJ qu'il s'agit de la date de distillation. La phase de la lune, le mois, l'année pour être exact (DD25). **Jagrin** présente le nain. Il est le seul représentant de sa race à **Trunau**.

« Orques, vous avez voulu rencontrer notre bouilleur de cru. Le voici. Son nom est **Golrin Fier-Ecu**. Il a distillé ces barils pour l'occasion. Nous n'avons, en effet, pas de réserves suffisantes pour procéder à l'échange de ce soir. »

Si ces indications ne mettent pas la puce à l'oreille de vos PJ, faites résonner des rires sarcastiques du haut des remparts. Il y a 30 % de chance par baril qu'il soit empoisonné ou vicié. Si aucun PJ n'a pas discuté pour faire goûter les fûts avant l'échange par un esclave, un garde, par **Jagrin** ou par le bouilleur de cru lui-même, ils risquent de rapporter de quoi décrire quelques poignées d'Orques.

En revanche, s'ils ont insisté ou qu'ils insistent à ce moment précis, le nain s'empressera de changer les barils viciés par de nouveaux, prétextant un problème technique avec le bouchon, ou faisant mine de goûter et argumentant qu'une amertume hors du commun rendait le baril écarté « mauvais ». « On est pas à l'abri d'une vermine, cachée dans un sac d'ingrédients... »

Le secret de l'alambic

Jagrin reprend alors d'une voix forte et sans concession :

« Maître **Golrin**, voulez-vous partager la recette de notre cru. Prestement je vous prie. Ceci mettra fin à cet échange, dans les termes et conditions édictées par l'Orque Grock. »

Golrin est un digne représentant du peuple nain. L'œil vif, une longue barbe blanche ornée de bijoux et le nez fort et rougeaud comme il se doit. Il parle

extrêmement vite. Non par empressement, mais car c'est là son habitude. Jouez-le énervé et anxieux, surtout s'il a du échanger les barils empoisonnés. Il prévient les Orques qu'il ne prononcera sa recette qu'une seule fois. Et tant pis s'ils ne la retiennent pas !

Entraînez-vous avant la session à lire la recette de « *La mouille aux grincheux* ». Si vos joueurs notent, ponctuez avec des sifflements et des claquements de langue. Roulez les « R » ou faites l'emphase sur les voyelles de fin de mots. Bref, soyez inventifs.

Si vos joueurs vous demandent de répéter, dites-leur que le nain refuse catégoriquement. Laissez chaque joueur procéder à un test d'intelligence par joueur (DD15) pour voir ce dont son PJ se rappelle. Les échecs critiques sont sanctionnés par un ingrédient, un procédé ou une température erronée. Si tous les joueurs réussissent le test, c'est que vous avez à votre table les orques les plus fûtés de tout Belkzen. Livrez-leur l'aide de jeu telle quelle.

Quelle que soit le nombre et la qualité des barils en leur possession, vos PJ devraient envisager un plan de repli.

GOLRIN FIER-ECU

FP1

PX 400

Humain, spécialiste 3

Humanoïde (nain) de taille P, LB

Init +9 ; **Sens** Vision dans le noir (18 m),
Perception +0

DÉFENSE

CA 11, contact 11, pris au dépourvu 10

pv 29 (3d8+6)

Réf +2, **Vig** +5, **Vol** +1

ATTAQUE

VD 9 m (6 c)

Corps à corps marteau Nain à long
manche, +4 (1d4+1)

Distance marteau Nain à long
manche, +5 (1d4+1)

STATISTIQUES

For 10, **Dex** 12, **Con** 15, **Int** 11, **Sag** 11, **Cha** 6
BBA +3, **BMO** +4, **DMD** 14



Golrin

Pourquoi cet incendie ?

Sans cet artifice scénaristique et l'accord entre le chaman Hurk et le Druide Seth, l'espérance de survie des PJ est nulle. Les habitants et les défenseurs de Trunau ne laisseraient pas les orques s'en sortir et les poursuivraient. L'Étincelle a anticipé ce moment et provoque l'incendie pour permettre aux PJ de fuir et focaliser l'attention des défenseurs sur l'extinction du feu. La pirouette peut paraître grosse, donc faites effectuer un simple test de perception (le meilleur des PJ reçoit l'info) et, peut de temps après l'incendie se déclare : « *Un corbeau passe au-dessus de vos têtes dans un vol silencieux, il se dirige vers une bâtisse en pierre sur le pic rocheux, dans l'enceinte de la ville fortifiée* ».

► **Dons** Science de l'initiative, Persuasion

Compétences Connaissance (nature) +6, Diplomatie +7, Intimidation +7, Psychologie +6, Profession (bouilleur de cru) +10

Langues commun, nain

Équipement marteau Nain à long manche, sac d'ingrédients, plantes, potions de soins légers (3), huile de réparation, acide (2), torche éternelle, antidotes (2)

L'incendie !

Des cris stridents se font tout à coup entendre, venant de plus loin dans la bourgade : « *Au feu, Au feu !* ». Relayés par le chemin de ronde, les cris se confirment. Les archers du chemin de ronde changent de position.

Vos joueurs pourraient tirer parti de ce rebondissement, astucieusement orchestré par leur Chaman. **L'Étincelle** a envoyé son corbeau prendre contact avec son ami druide qui a déclenché l'incendie qui tombe à point nommé pour couvrir les arrières des PJ mais aussi pour semer la panique dans Trunau.

Fuir simplement ou enlever **Golrin Fier-Ecu** ? Les options des PJ sont d'autant plus vastes qu'ils auront ou non les alliés de la **Piste Sanglante** avec eux. Pendant vingt rounds après les cris, les PJ auront pour toute résistance, deux archers sur les remparts, deux gardes de **Trunau** et **Jagrin Grath** à pied. Sauf exploit de leur part, la porte restera fermée. Au bout de vingt rounds, la garnison de **Trunau**, qui avait prévu de mener une expédition punitive après l'échange, laisse s'enfuir les orques avec les barils d'eau de vie. L'incendie a changé l'ordre des priorités. En revanche, l'enlèvement de **Golrin Fier-Ecu** ou, pire, le meurtre de **Jagrin** leur vaudra d'avoir 1D6 cavaliers armés à leurs trousses.

CAVALIER DE TRUNAU (4) FP1

PX 400

Humain, homme d'arme 3

Humanoïde (humain) de taille M, LB

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

DÉFENSE

CA 13, contact 11, pris au dépourvu 12

pv 29 (3d10+6)

Réf +2, **Vig** +4, **Vol** +0

ATTAQUE

VD 9 m (6 c), monté 15 m (10 c)

Corps à corps Lance, +5 (1d8+1/x3)

Distance dague de jet, +4 (1d4+1)

STATISTIQUES

For 13, **Dex** 12, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 9, **Cha** 8

BBA +4, **BMO** +5, **DMD** 15

Dons Science de l'initiative, Arme de prédilection (lance d'arçon)

Compétences Intimidation +4, Escalade +6, Équitation +6

Langues commun

Équipement Lance d'arçon, dague de jet (3), armure de cuir, torches (3), sacoche immobilisante (1), 48 po

Un Orque désespéré pourrait faire d'un tonneau d'eau de vie une bombe incendiaire. Dans le cas où les choses tourneraient mal pour vos joueurs, glissez-leur la teneur en alcool de « *la mouille aux grincheux* » : 55°.

Si vos PJ s'en sortent, réglez les dettes qu'ils pourraient avoir avec la patrouille de la **Piste Sanglante**. N'oubliez pas que ces derniers revendiqueront tous les fûts, si l'occasion se présente.

Épilogue

Les feux du camp orque allaient s'éteindre. La veillée de fin de nuit et les chansons étaient terminées. Tout le camp s'appêtait au repos diurne lorsque les jeunes Orques marquèrent leur joie de grognements sourds ! Il va y avoir de l'animation ! Ceux qui n'étaient pas encore couchés allèrent chercher **Krun Thuul**. Lui, qui n'avait plus l'habitude d'être surpris, se leva prestement.

Les PJ ont été repérés de loin. Le chef **Krun Thuul** attend, les poings rivés sur les hanches que la Carriole passe l'entrée du camp.

Le groupe est revenu avec plus de trois fûts de gnôle et le faiseur de cru.

« Haaaa mes braves ! Haaa mes compagnons ! Le Soleil Noir va rayonner à nouveau sur Urgir ! Choisissez vos femelles et reposez-vous ! Demain je vous donnerai vos nouveaux grades. Portez ces tonneaux dans ma hutte. »

Il termine en regardant, un à un chacun des PJ et les gratifie d'une bonne torgnole amicale. Qu'il soit dit que leurs noms resteront longtemps dans les chansons du Soleil Noir.

Le groupe est revenu avec plus de deux fûts de gnôle mais sans le faiseur de cru.

« Je ne m'attendais plus à vous voir. Qu'est-ce que vous avez fichu ? (en donnant un coup de poing au premier, 1D3 PV) C'est tout ? J'imaginai ces barils plus grands, beaucoup plus grands ! Mais enfin... Vous êtes là. Je vous donnerai une autre mission la nuit prochaine. Allez ! Hors de ma vue. Et portez ces tonneaux dans ma hutte ! »

Le groupe est revenu sans rien, ou avec un seul tonneau.

« Vous osez vous présenter devant moi ! Chiens, moins que chiens, moins que merdes ! Qu'on leur prenne ce qu'ils ont, appelez l'Étincelle ! Nous allons les raser à chaud, vous êtes bannis, moins que merdes ! Et les corbeaux boufferont vos yeux, et ils chieront des moins que merdes demain car c'est tout ce qu'ils auront dans l'estomac ! »

Les PJ sont saisis et leur prend leurs armes, laissez-leur une chance de fuir, mais ce sera l'objet d'un nouveau scénario.

L'Orquitude :

Vous constaterez sur les feuilles des personnages pré-tirés une section **Orquitude**, avec 10 points de départ. **Il est important d'expli-**

quer cet élément avant de commencer à jouer.

Un orque est fier, violent, fort, hargneux, colérique, emporté et, de manière générale, pas très malin. En aucun cas un orque n'est gentil ou attentionné. Les joueurs auront tendance à revenir, au cours de la partie, à des automatismes rôlistiques d'entraide, de courtoisie et de bienséance. Le MJ aura pour mission de sanctionner ces comportements indignes d'un Orque. Il enlèvera donc des points d'**Orquitude** en fonction de l'importance de la dérive du PJ. Selon votre groupe de joueurs, ses habitudes de jeu, leur propension à se glisser dans leur personnage, leur maturité, donnez au départ 10 points si ce sont des débutants à qui il va falloir un peu de temps ou 5 points (ou moins) si vous pensez qu'ils seront à fond dedans !

Exemples :

- faire preuve de pitié : 2 points
- donner un baiser : 2 points
- tomber amoureux : 4 points
- embellir son équipement : 1 point
- se laver : 1 point
- rassurer un compagnon : 1 point
- consoler un PNJ : 2 points
- faire un repas sans viande : 1 point
- chanter juste et sans hurler : 1 point

Libre au MJ d'allonger la liste selon les actions des joueurs à la table.

Que se passe-t-il à 0 points

d'Orquitude ? Le PJ est rasé et banni du clan (sanction pire que la mort pour un orque). S'il arrive qu'un PJ arrive à 0 points d'**Orquitude** en pleine action, les autres PJ peuvent choisir de le tabasser et de l'exclure directement après la scène.

En cours de partie, le MJ pourra aussi récompenser les PJ par des points d'**Orquitude**. Nous laissons aussi à l'appréciation du MJ cette récompense liée à ces comportements particulièrement mauvais, belliqueux, vicieux, voire odieux. →



Pourquoi avoir introduit une règle d'Orquitude ?

Lorsqu'ils incarnent des PJ mauvais, vos joueurs auront tendance à forcer le ton dans les premières minutes de jeu. Mais les habitudes ont la vie longue et, lors des playtest, le mode aventurier épique est revenu souvent. Les points d'Orquitude fonctionnent comme les points d'humanité de Whog Shrog (les vieux MJ se souviendront), mais à l'envers. Au lieu d'en donner au joueur, ils en ont un pool de départ (10, mais vous pouvez corser l'aventure en n'en donnant que 5) et sont sanctionnés s'ils les perdent tous. Une règle optionnelle peut être introduite lorsqu'un PJ arrive à 3 points d'Orquitude. Le MJ peut ponctuer les scènes pour ce joueur uniquement en lui assénant des : « Tu vois des papillons s'envoler dans les taillis et tu trouves ça joli », « Tu remarques que la femelle humaine a vraiment très froid », etc.

Vous connaissez votre table et savez mettre la limite acceptable en fonction de l'âge de vos joueurs, de leur vécu et de ce qu'ils sont capables d'accepter et d'encaisser. Mettez les choses au point en début de partie et tâchez de ne pas dépasser, en termes d'impact, la limite de votre joueur le plus sensible (pour plus de conseils, voir p.11 du *Guide du Maître*).

Faites comprendre à vos joueurs que le PJ avec le plus haut score d'**Orquitude** fait office de chef de section. Les autres auront une tendance naturelle à se référer au plus fort, et donc à celui dont le comportement est le plus proche de celui attendu d'un chef de section orque.

La Mouille aux Grincheux :

La recette de l'eau de vie distillée par **Golrin Fier-Ecu** est constituée de pommes, de différents additifs, et titre à 55 degrés d'alcool après distillat. À l'instar de nombreux breuvages nains, elle ajoute à sa nature enivrante une propriété étonnante : elle favorise la pilosité faciale.

Telle que dictée aux PJ par le nain, qui roule le R et siffle dans sa barbe :

“PouR cinq boisseaux de pommes, mélanger aRdemment deux onces de pétales flétRies et humides de GRodhar. Le faiRe avec les pieds, si possible une nuit sans lune. Une gRande cuve en cuivre fera l'affaiRe. Éviter le bois qui, selon l'essence, donneRa un goût trop pRononcé au moût. Lorsqu'il ne Reste qu'une pâte bien juteuse sous vos pieds nus, lancez deux trèfles à cinq feuilles paR-dessus votRe épaule. FiltrRer le tout et en extraire le jus. Vous devRiez en obteniR un tiers de baRil que vous passeRez à l'alam-bic. Le soiR même, après vous être intégRalement enduit de baume de coRne d'AuRoCh, lancez la distilla-

tion. Lorsque le liquide Remonte dans le seRpentin pchiiiuut et qu'une odeur âcRe emplît le local, ouvRez le goutte à goutte. Placez une paRtie nue de votre coRps juste en dessous. Les éclabous-sures du liquide ne vous feRons aucun mal gRâce au baume et quand il viRe au rouge sur votre peau, la tempéRa-tuRe est atteinte, vous pouvez Récol-ter en laissant les éclaboussuRes vous toucher. Après quelques minutes, les gouttes devRaient vous laisser des maRques bleues pchhhhit, comme ceci (il montre son bras qui est constellé de petites taches). Il est temps de feRmer le Robinet de l'alam-bic et de Rem-placer votre baRil par une bassine. Ce qui soRtiRa apRès peut soigner les bêtes mais en aucun cas ne peut être bu. CRoyez en ma vieille tante ARk-giRk qui n'y voit plus à deux mètRes. Tsssss. Laissez Reposer vos baRils pendant une nuit et placez y ces épices : une pincée thym doRé, tRois pétales de veRte nonnette, une louche de gen-tille passemuR. Remuez une deRnièRe fois et vous obtenez de la Mouille aux Grincheux.”

Les orques joueurs

N'oubliez pas d'attribuer les points (5 ou 10) d'orquitude

GROCK

1

(NM, Guerrier 4/ Roublard 3)

Init +9, **Ca** 17,

pv 45, **Attaque de base** +6

Réf +7, **Vig** +6, **Vol** +1

Dons : Arme de prédilection(Hachette), Science de l'initiative, Spécialisation martiale(Hachette), Persuasion, Coup déloyal

Compétences (Maîtrise) : +9 Bluff, +11 Diplomatie, +7 Escalade, +11 Intimidation, +10 Perception, +9 Psychologie

Spécial : Sensibilité à la lumière, Férocité, Vision dans le noir, courage +1, Entraînement aux armures, Attaque sournoise +2d6, Recherche des

pièges

Traits : Brutalisé, Réactif

Esquive totale, Talent de roublard (Attaque sournoise puissante), Sens des pièges +1

For 16, Dex 17, Con 12, Int 12, Sag 8, Cha 10

Équipement Martial : Hachette +2

Tueuse d'humains, Armure de cuir

cloutée +2,10 Chausse-trappes,1 fiole

d'acide, 2 potions de soins légers, 1 dague.

ORQUE

2

(N, Guerrier 7)

Init +1, **Ca** 21,

pv 63, **Attaque de base** +7/2

Réf +3, **Vig** +7, **Vol** -1

Dons : Peau de fer (+1CA), Arme de prédilection (Cimeterre à deux mains),

Spécialisation martiale (Cimeterre à

deux mains), Attaque en puissance,

Science du renversement, Robustesse,

Science du combat à mains nues

Compétences (Maîtrise) : +7 Escalade

(For), +10 Intimidation (Cha), +5

Natation (For), +5 Survie (Sag)Spécial :

Sensibilité à la lumière, Férocité, Vision

dans le noir, Courage +2, Entraînement

aux armures 2, Entraînement aux

armes 1 (Lames lourdes)

Traits : Brute, Tueur

For 20, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 10

Équipement Martial : Cimeterre à deux mains +2 de feu, Clibanion +3,2 potion de soins légers, 1 dague

ORQUE

3

(N, Barbare 7)

Init +6, **Ca** 17,

pv 68, **Attaque de base** +7/+2

Réf +5, **Vig** +7, **Vol** +1

Dons : Peau de fer (+1CA), Esquive,

Science de l'initiative, Arme de

prédilection (Hache double orque),

Combat à deux armes

Compétences (Maîtrise) : +10

Acrobaties, Artisanat, +5

Connaissances, +4 Escalade, +10

Intimidation, +5 Perception, +5 Survie

Spécial : Sensibilité à la lumière,

Férocité, Vision dans le noir,

Déplacement accéléré, Rage de

berserker, 3 X pouvoirs de rage (Coup puissant, Nouvelle vigueur, Bagarreur),

Esquive instinctive supérieure, sens des pièges +2, Réduction de dégâts 1/-

Traits : Courageux, Agile pour esquiver.

For 20, Dex 15, Con 14, Int 8, Sag 8, Cha 8

Équipement Martial : Hache double

orque +2 Impie, Armure d'écailles Défense,

Arc long de force +5, 2 potion de soins légers

ORQUE

4

(N, Rôdeur 7)

Init +9, **Ca** 21,

pv 58, **Attaque de base** +7/+2

Réf +8, **Vig** +7, **Vol** +4

Dons : Odorat supérieur, Aspect bestial,

Science de l'initiative, Combat monté,

Tir monté

Compétences (Maîtrise) : +8

Connaissances (géographie), +8

Connaissances, +10 Équitation, +10

Perception, +7 Profession

(chasseur), +15 Survie

Spécial : Sensibilité à la lumière, Férocité,

Vision dans le noir, zeme ennemi juré

(Humain et Extérieur (Bien)), Pistage (+3

survie), Empathie sauvage,

Dons de style de combat (Astuce

d'équitation, Attaque au galop),

Endurance, Environnement de

prédilection (Plaines),

Pacte du chasseur, Déplacement facilité

Traits : Combattant opportuniste,

Résistant

Compagnon animal : Worg

Sort : 1 niv 0, 1 niv 1

For 16, Dex 16, Con 12, Int 8, Sag 14, Cha 8

Équipement Martial : Cimeterre,

Armure d'écailles +2, Arc long composite

de force +3 Tueur d'humain, anneau de

protection +1, 2 potion de soins légers

WORG

(M, NM, Niveau 4)

Init +3, **Ca** 17,

pv 35, **Attaque de base** +3 ,

BMO +7, **DMD** 20 (24 croc-

en-jambe),

VD 15 m (10 c)

Réf +7, **Vig** +6, **Vol** +3

Particularités : odorat,

vision dans le noir 18 m

(12 c), vision nocturne

For 18, **Dex** 16, **Con** 14, **Int** 6,

Sag 14, **Cha** 10

Compétences :

Discrétion +7, Perception +6,

Intimidation +4, Survie +6

Corps à corps morsure +7

(1d6+4 et croc-en-jambe)

Tours : Attaque, Suis

Dons : Esquive, Science du

renversement

Spécial : Lien, Transfert de

sorts, Accroissement d'une

caractéristique, Esquive

totale

Langues : Commun, Orque

NeB, pour le Collectif de l'Orbe
Technique Pathfinder Cerbere et NeB
Illustrations Chris Hénin

INSURANCE CLAIMS

Ce scénario, orienté investigation, est à la fois une introduction à la ville de Boston et au syndrome du « Syndrome de Fragmentation Cognitive » (ou SFC) – une étrange maladie qui forme l'un des thèmes principaux de la cinquième édition de Shadowrun. Ce scénario constitue un parfait prélude aux événements décrits dans Boston Lockdown...

En quelques mots...

Après l'arrivée sans équipage au port de Boston d'un navire marchand, les PJ sont engagés par la compagnie d'assurance de ce dernier pour tirer l'histoire au clair (et surtout essayer de rejeter la faute sur quelqu'un d'autre). La cargaison transportée, précieuse, est maintenant réduite à néant : plusieurs tonnes de viande fraîche et entièrement naturelle, denrée plus que luxueuse en 2076. La facture pourrait donc être salée pour l'assureur. Cette enquête va mettre les PJ sur la piste d'un improbable tueur en série des années 2060, réincarné – en quelque sorte – dans l'un des membres de l'équipage.

Fiche technique

TYPE • Enquête / Mystère

PJ • Tous niveaux

MJ • Expérimenté

Joueurs • Expérimentés

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

Intrigue

« Headline : Ghost Ship docks at Boston Harbor ! »

Dimanche 19 Avril 2076 – 10:36

Avec les préparations pour le marathon de demain, ce macabre fait divers aurait pu échapper à notre attention. Il s'en est fallu in fine de la curiosité de l'un des gérants du port de Boston pour que l'on se rende compte du drame du « DAS grüne Fluss ». ce navire marchand en provenance de Bogota, transportant une précieuse cargaison – plusieurs tonnes de viande fraîche conservée dans des unités réfrigérées dernier cri, s'est amarré au port sans intervention humaine ce matin, comme prévu, aux alentours de 07h00. Ce n'est que vingt minutes plus tard que le personnel du port s'est inquiété de l'absence de signe d'activité et surtout d'une odeur nauséabonde en provenance du navire.

En montant à bord, à défaut d'équipage, le personnel fit rapidement une macabre découverte : aucun corps n'a été trouvé mais, partout à bord, des traces d'un véritable massacre. En outre, les unités réfrigérées ont été sabotées – ou sont tombées victimes d'un dysfonctionnement, laissant toute la cargaison pourrir rapidement, soit une perte sèche estimée à plusieurs millions de nuyens.

Le détective McCarthy, de la Knight Errant, a été mis sur l'enquête dès ce

matin, et s'est abstenu de tout commentaire, si ce n'est l'usuel « laissez nos unités faire leur travail, et nous communiquerons quand nous aurons des éléments tangibles ». Malheureusement pour l'officier, entre la perte commerciale et le mystère sous-jacent, il n'est que peu probable qu'il obtienne gain de cause.

En effet, une bonne partie de la livraison était destinée à la soirée de gala organisée dans les tours de NeoNET demain soir – rien que ceci va mettre cette triste affaire sous les feux des projecteurs. Si Wuxing Worldwide Shipping est donc déjà dans une position très désagréable, on murmure aussi, dans les milieux autorisés, que...

Un jour en mer : ce qu'il s'est passé

Alors que le *DAS grüne Fluss* passe près des caraïbes, à peine quelques jours avant d'atteindre Boston, le serveur matriciel du bateau est subitement mis hors service par une bande de cyberpirates, qui montent à l'assaut du navire pour tenter de s'en emparer. Miraculeusement, l'équipage parvient à tous les abattre à l'aide des drones de sécurité du navire. Néanmoins, avant de réactiver l'hôte et de rapporter l'incident, ils réalisent que l'un des assaillants est un nain doté d'un bras cybernétique flamboyant neuf.

Or le capitaine du navire marchand, un nan du nom de **Miguel Lima**, a depuis des années des ennuis de santé à cause de son vieux bras cybernétique. Ce ➔



Seattle, y'a que ça de vrai

Si vous préférez le cadre de Seattle à celui de Boston, ce scénario est très aisément adaptable, car la cité d'émeraude est aussi un port très fréquenté.

- Le trajet du bateau reste le même, mais le navire a emprunté le canal de Panama après l'altercation avec les pirates dans les Caraïbes
- Le « *Green Ripper* » peut être aussi nommé ainsi car Seattle est après tout connue comme « *Emerald City* » - mais aussi être remplacé par le « *Emerald Ripper* » (cf. l'intrigue du jeu vidéo « *Shadowrun Returns* »)
- Damon et ses trafiquants de drogues éveillés peuvent être remplacés par le Laesa
- Avec quelques adaptations, on peut même remplacer le bateau par un train de marchandises venu de Californie

dernier a en effet dépassé depuis longtemps l'heure de son remplacement, mais le nain ne peut malheureusement pas se le permettre. Il perd donc chaque année une petite fortune en soins médicaux palliatifs et en réparations diverses pour son membre artificiel. Son équipage, qui travaille avec lui depuis maintenant plusieurs années, est tout à fait conscient du problème, dont leur capitaine ne fait pas un mystère.

Comme un seul homme, ils décident donc de profiter de la situation. Avant de redémarrer le nœud du navire, ils attendent d'avoir nettoyé toute trace de l'assaut et, surtout, que l'officier médical, **Laurent Bernard**, ait pu remplacer rapidement le bras cybernétique de son capitaine.

Malheureusement pour tout le monde à bord, le bras cybernétique, très moderne, utilise aussi de nombreuses nanites pour limiter les chances de rejets de l'implant - en faisant un parfait vecteur d'infection pour le SFC...

Une fois l'opération réussie et le serveur redémarré, l'équipage reprend contact avec le central de Wuxing Worldwide Shipping, responsable du navire, et les informe juste d'un crash inexplicable du système, qui a demandé un *reboot* assez long. Le central acquiesce, soulagé, et annule l'envoi d'un navire de sauvetage, sans poser plus de question.

Dans les jours qui suivent, la personnalité du « *Green Ripper* » émerge donc et s'empare du corps de Lima. Doté désormais d'une maîtrise terrifiante de la matrice, le eGhost coupe, une par une, les mesures de sécurité et de surveillance du navire - rendant « *aveugle* », sans même qu'ils s'en rendent compte, le central de Wuxing, puis attaque un par un les membres d'équipage, avant de jeter leur corps à la mer. Il quitte ensuite le navire avec le bateau de secours et rejoint Boston pour « *reprendre son œuvre inachevée ...* ».

En sabordant les programmes de sécurité et de surveillance, le « *Green*

Ripper », a aussi par accident compromis les caissons réfrigérés contenant le « *précieux cargo* » (des tonnes de viandes fraîches en provenance d'une ferme de luxe en Amérique du sud). La perte de la cargaison est, au final, la principale raison de l'implication des PJ.

En effet, Wuxing Worldwide Shipping va devoir faire appel à leur assurance, la FMI, une autre branche de Wuxing justement basée à Boston, pour couvrir les frais de ce fiasco. Mais ces derniers se rendent rapidement compte que cet « *accident* » risque de leur coûter une petite fortune, et décident donc d'engager au plus vite des Shadowrunners pour mener une enquête, et essayer de comprendre ce qu'il s'est passé exactement, et surtout comment retourner la situation, d'une manière ou d'une autre, en leur faveur...

Briefing

Les PJ sont engagés par **Smedley** (cf. « *Boston Lockdown* ») ou leur M. Johnson habituel. Ce dernier ne leur révèle pas, bien évidemment, qui est leur employeur, mais leur indique juste qu'il souhaite découvrir ce qu'il s'est vraiment passé à bord du *DAS grüne Fluss*, qui vient d'arriver à Boston ce matin sans équipage et avec une cargaison compromise.

Il insiste sur la discrétion - personne ne doit savoir qu'ils enquêtent, et aussi la rapidité d'exécution - car la FMI a besoin d'informations rapidement (un ou deux jours) pour pouvoir se retourner et préparer leur défense.

Déroulement du scénario

Le scénario est avant tout une enquête et ne présuppose pas un certain ordre d'exécution. Avec peu d'éléments à leur disposition, les PJ vont probablement s'intéresser au bateau en lui-même, le *DAS grüne Fluss*, à son activité récente, ses membres d'équipage et aussi proba-

blement tenter de faire un tour au port pour fouiller le navire ou se renseigner auprès des différents employés. Et tout ceci dans n'importe quel ordre.

En outre, les contacts locaux des PJ joueront un rôle assez important sur la manière d'aborder l'enquête. Selon la nature de ces derniers, ils auront en effet peut être accès plus rapidement à certaines informations qu'à d'autres.

Bref, ce scénario est conçu pour laisser les PJ enquêter comme bon leur semble, jusqu'à ce qu'ils tombent sur la piste (ou nez à nez) avec la nouvelle incarnation du « *Green Ripper* ». Et, en attendant, ils auront aussi affaire aux agents de la « *Task Force* » de Knight Errant (KE), ainsi qu'éventuellement aux hommes de mains de **Damon**.

Éléments d'enquête

Le DAS grüne Fluss et son équipage

Port d'attache : Hamburg, ADL

Propriété de Wuxing Worldwide Shipping depuis 2071 (aucune information sur le précédent propriétaire)

Équipage : 5

Classe : Croiseur auxiliaire

Tonnage : 70k

L'équipage

Pour essayer d'y voir plus clair, les PJ vont probablement s'intéresser aux cinq membres de l'équipage. C'est certainement une bonne approche mais, malheureusement pour eux, presque chaque membre d'équipage risque de les envoyer sur une fausse piste.

Note : les informations ci-dessous peuvent être obtenues soit à l'aide de recherches matricielles, soit par l'intermédiaire de contacts, ou simplement en effectuant une enquête de proximité (ou encore en interrogeant des proches). Toutes ces méthodes sont

néanmoins également utilisées par KE, et les PJ risquent donc de souvent croiser ses agents.

- **Miguel Lima** (Capitaine, Nain, 44 ans, SIN : Wuxing, né à Boston)

Description : Peau olivâtre, avec des cheveux et une dense barbe aussi noirs que ses yeux, il arbore une série de tatouages révélant ses origines Amazoniennes.

Biographie : Le capitaine Lima est né et a grandi à Métropole, en Amazonie. Il a néanmoins réussi à fuir les bas-fonds de la ville en trouvant un premier job comme mousse dans un navire « *indépendant* » dont l'équipage était plus occupé à faire du trafic et de la flibusterie que de l'honnête commerce. C'est lors de l'un de ses premiers abordages qu'il décida de trahir son équipage et d'aider leur victime, un navire marchand de WWS. Il perdit son bras gauche à cette occasion mais gagna l'amitié éternelle du capitaine.

Ce dernier ordonna non seulement qu'on le soigne immédiatement, mais, reconnaissant, fit des pieds et des mains pour que le jeune nain obtienne un contrat (bien évidemment, cette anecdote servit aussi de propagande interne et externe pour la mégacorporation).

Plus de 20 ans après, Lima est non seulement toujours un employé de la mégacorporation, mais est devenu un citoyen à part entière de Wuxing. Son seul problème : son bras cybernétique, pourtant de bonne qualité lors de son installation – un autre cadeau de remerciement de la part de Wuxing – qui le fait souffrir depuis maintenant plusieurs années... →



Miguel Lima

« Syndrome de Fragmentation Cognitive » ou SFC

Mentionné à la fin du guide « *Storm Front* » et largement détaillé dans le guide « *Âmes Volées* », le SFC est un virus assez particulier qui, à l'aide de nanites, reprogramme littéralement le cerveau de l'hôte pour y placer une nouvelle personnalité.

Dans le cadre du scénario, il est juste important de retenir que l'infection du capitaine va aboutir à l'apparition d'une nouvelle personnalité complètement psychopathe : celle d'un tueur en série, mort en ligne lors du Crash 2.0 en 2064, et dont l'esprit a été partiellement téléchargé dans la matrice, créant une sorte d'intelligence artificielle nommée « *eGhost* ».

Et c'est ce fragment de personnalité qui va prendre rapidement possession d'une partie de l'esprit du capitaine Lima...

► Domicile : Une sordide chambre d'hôtel dans les Roxs, à quelques pas de son bar à strip tease préféré, « The Joint ». Le gérant de l'hôtel laisse Lima mettre ses affaires à la cave entre ses passages, donc le nain ne loue pas réellement d'appartement. Il n'y pas non plus vraiment d'indice dans son appartement, mais le gérant peut leur révéler qu'il a aperçu Lima après le retour du bateau (ce qu'il n'a pas dit aux « flics » de KE).

- **Ron Adams** (Second Capitaine, humain M, 37 ans, SIN : UCAS, né à Boston)

Description : Caucasien, cheveux en brosse, très martial, arbore fièrement une grosse moustache. Signe distinctif : yeux cybernétiques blancs (sans pupilles) – installés lors de son service militaire (2064 à 2071).

Biographie : Ron est un ancien de l'armée des UCAS, et ceci marque fortement son attitude. Il utilise toujours un jargon militaire, fait de la gym presque tous les jours et se tient au garde à vous quand on lui parle presque sans s'en rendre compte. À bord du navire, il a plusieurs armes à feu.

Il est très fier d'être le plus ancien à bord – il a en effet rejoint le navire en 2072, juste après l'échec de sa réintégration dans l'armée des UCAS, et a donc toujours servi sous les ordres du capitaine Lima, qu'il respecte beaucoup même s'il n'apprécie parfois guère sa manière de commander (qu'il trouve trop « *laxiste* »).

Sous ses airs de « *bon soldat* », Ron est aussi accro aux jeux de cartes et a perdu gros dans l'un des casinos de Boston. Ceci lui a valu une visite de la mafia il y a quelques mois. Ses dettes s'élevant à plusieurs dizaines de milliers de nuyens, Ron n'a pas eu d'autre choix que de mettre ses principes de côté et d'accepter de trafiquer pour ces derniers.

Malgré la taille de son navire, les contrôles de sécurité sont nombreux

et Ron ne peut donc pas trafiquer de grosses quantités de drogue. La mafia l'a donc introduit auprès de **Damon**, l'un des dragons de Boston, qui dirige une petite organisation de contrebande de drogues éveillées, avec qui elle est aussi en excellent termes.

C'est lors d'une soirée à l'Excalibur, l'une des boîtes de nuits du dragon, que les présentations ont été faites, juste avant le dernier départ de Ron. Ce dernier n'est pas un habitué de ce genre d'endroit, ce qui mettra peut-être les PJ sur cette (fausse) piste s'ils regardent son activité lors de son dernier passage.

Présenté directement au dragon, Ron a tenté de faire bonne figure, mais a accepté, tremblant de peur, de rapporter une cargaison de *Crimson Orchid* lors de son prochain passage.

Domicile à Boston : Ron est un natif du sud de Boston, un « *Southie* » comme on les appelle. Il a grandi dans les Roxs, et y dispose d'un pied à terre : un petit studio, niché juste au-dessus d'un restaurant chinois. Ron apprécie beaucoup la nourriture chinoise et n'est donc pas dérangé par les odeurs.

L'appartement ne contient pas réellement d'information, si ce n'est quelques indices de sa passion pour le jeu (un test réussi de perception révèle de nombreux abonnements à des parties en lignes, toutes légales, mais aussi des magazines, de nombreux jeux de cartes, de nombreuses tridéo sur le thème, etc.).

Il dispose aussi d'une petite collection d'armes à feu, dont l'un des rares, mais dysfonctionnels, Ares Excalibur (cf. « *Storm Front* ») et un AK-97 toute neuve - les deux placés sous une vitrine.

- **Sheila Wien** (Chef mécanicien, Ork, 31 ans, SIN : UCAS, née à Chicago)

Les parents de Sheila, une américaine et un chinois, tous deux aussi employés par Wuxing, ont déménagé pour Boston vers la fin des années 50 (suite à

la quarantaine). Sheila s'est vite acclimatée à sa nouvelle ville et elle a passé toute son adolescence à l'explorer. Son profil P2, qui remonte à la fin des années 2060, est donc truffé de conseils pour visiter la ville.

Il n'y a pratiquement pas un bâtiment de Boston qu'elle n'ait pas « *tagué* » en Réalité Augmentée avec ses remarques et conseils. Quand elle en a l'occasion, elle participe toujours au marathon de Boston et son placard contient un vaste choix d'habits de couleur verte - dans l'unique but de célébrer la Saint Patrick comme il se doit.

Elle travaille pour WWS et espère réellement pouvoir bientôt obtenir, tout comme Lima, un SIN de cette dernière. Lorsque la corporation l'a engagée pour le poste de mécanicienne en chef, à peine sortie de ses études au MT&T, elle lui a aussi offert l'installation de son câble de contrôle véhicule.

À l'aide de ce dernier, Sheila peut donc contrôler les nombreux systèmes asservis au serveur du bateau ainsi que le rack de drones de combat installé sur le navire. C'est d'ailleurs grâce à ces derniers, et avec finalement assez peu d'expérience du combat que la jeune Ork a aidé son équipage à décimer les pirates.

Le *DAS grüne Fluss* est son second navire, elle y est affectée depuis 2073. Elle apprécie beaucoup le Capitaine Lima, qu'elle admire (et à qui elle envie son SIN de Wuxing). Sa vie à Boston est très publique, elle avait de nombreux amis qu'il est donc facile de retrouver pour les PJ, s'ils veulent en savoir plus sur elle. Au cours des derniers mois, son profil P2 s'est rempli de photos et vidéos prises avec un jeune asiatique, souvent dans l'uniforme blanc caractéristique de la marine : **Josh Wan**. Lui aussi sino-américain, c'était en effet son petit ami jusqu'à son dernier départ.

Rencontré lors d'une fleet week à Boston, le matelot est tombé passionnément amoureux de la jeune ork.

Mais d'après les amis de Sheila, la passion n'était pas mutuelle et elle a donc rompu avec le jeune homme avant de repartir. Ce dernier l'a très mal vécu car, à l'insu de sa belle, il venait de résilier sa commission auprès de la marine des UCAS pour lui faire la surprise de lui proposer de s'installer avec elle à Boston.

Désespéré, et dans le déni, il a sombré dans la consommation de drogue (« *Deepweed* » en l'occurrence, fournie par les employeurs de Ron Adams - par pure coïncidence). Il est rapidement devenu un véritable « *stalker* ».

Il a mené la garde devant l'appartement vide de Sheila, harcelé ses amis pour qu'elle décroche son commlink quand il l'appelle et n'a cessé de rendre visite à ses parents, en banlieue de Boston, pour discuter de leur « *futur mariage* ».

Quelques semaines avant le retour du *DAS grüne Fluss*, il passe du « *Deepweed* » aux puces BTL et finit dans un repaire de camés. Pour le reste de la société, il a disparu, quelques jours avant que le navire ne rentre au bercail - ce qui va amener à tort **Mc Carthy** à le soupçonner. En fait, son cadavre est en train de moisir dans un squat des Roxs...

- **Laurent Bernard** (Médecin de bord, Humain, 36 ans, SIN : Français, né au Havre)

Description : Une peau blanchâtre et luisante, dont la consistance rappelle celle des éléphants de mers, des yeux bleus cristallins, protégés par des membranes (visibles quand il cligne des yeux) et une queue de requin ! (cf. « *Chrome Flesh* »)

Biographie : Ancien de la légion étrangère, où il fut conscrit en 2069 et qu'il quitte avec les honneurs en 2073, le médecin de combat Laurent Bernard a un dossier exemplaire, mais aucun passé avant sa carrière militaire. Et pour cause, son nom est en fait →

Croisière des Ombres – version alternative

Les PJ en recherche d'un moyen de transport vers l'Europe sont engagés pour protéger le navire et mener une enquête discrète à son bord. En effet, en plus d'une menace contre le navire, on suspecte que des activités illégales ont lieu à bord (comme la cargaison illicite de Ron). Ces dernières doivent « *disparaître* » à tout prix avant l'arrivée - où une inspection « *surprise* » les attend. Et il est crucial pour leurs employés que le navire la passe sans encombre.

Ajouté à ceci et aux assaillants payés Maersk (cf. « *Bloody Business* »), les PJ doivent découvrir l'identité du « *Green Ripper* » qui émerge pendant le trajet et commence à tuer les membres d'équipages, un à un, avec la plus grande discrétion possible...

► **Stéphane Moreau**, un ancien chercheur en biotechnologie de chez Shiawase (dans une filiale Française), licencié pour faute grave et pratique contraire à l'éthique en 2068.

Bien qu'il soit très difficile de découvrir la vérité à ce sujet (*a minima*, il faut hacker le serveur de la corporation Française), Stéphane Moreau a simplement été sacrifié quand les recherches de la corporation ont été révélées. Stéphane, comme ses collègues, n'a fait qu'obéir aux ordres de son supérieur qui, lui, est toujours en poste dans la compagnie.

Déjà à l'époque, Stéphane était un transhumaniste convaincu. La plupart de ses actuelles augmentations remontent d'ailleurs à cette période, mais il en a aussi ajouté depuis 2068. Son poste chez WWS n'est en fait pour lui qu'une étape. Il espère pouvoir rejoindre une installation sous-marine (comme un Arkobloc de Proteus AG). Malheureusement, son passé dans la légion étrangère lui donne l'équivalent d'un SIN criminel, ce qui rend son recrutement difficile.

Domicile : Laurent Bernard vit littéralement dans le port. Il loue un appartement perché au-dessus d'un hangar à bateaux. Il n'a pas de bateau lui-même, mais il se sert du ponton pour aller nager dans la baie (il le fait rarement et est assez compétent en médecine pour s'injecter des drogues appropriées pour survivre à l'eau particulièrement insalubre du port).

Son domicile contient de nombreux souvenirs (tridéo, photo, etc...) de son passé de légionnaire.

Laurent Bernard

Ses abonnements matriciels révèlent ses nombreuses recherches sur les installations sous-marines de par le monde, de nombreux contacts avec les mégacorporations et les gérants. En fouillant un peu, on peut même trouver plusieurs dossiers de candidatures envoyés ou en cours de préparation.

• **Michael Lafayette** – Voodoo Connection (Quartier Maître, Humain, 27 ans, SIN : CAS, né à New Orléans)

Description : Jeune homme de couleur, au visage et au sourire très sympathiques.

Biographie : Fils de marin depuis plusieurs générations, **Michael Lafayette** est exactement ce qu'il paraît être : un jeune homme jovial, pourtant issu d'un milieu difficile (quartier pauvre de Tremé à New Orleans) qui approche la vie avec philosophie et se satisfait de son petit poste sur le navire, qui le nourrit et lui permet de vivre en mer la plupart du temps.

En cherchant un peu (trop) loin, on peut découvrir que KE et la Lone Star ont mis des notes sur son dossier (il n'a pas de casier judiciaire), le soupçonnant d'avoir des liens avec des réseaux de trafiquants d'objets magiques. Ceci est essentiellement dû au fait qu'il fréquente l'un de ses cousins qui, lui, trafique. C'est à peu près la seule fausse piste que Michael puisse présenter.

Domicile : Michael n'a pas vraiment de domicile à Boston. Ses revenus devraient le lui permettre mais il soutient financièrement sa mère et plusieurs autres membres de sa famille à New Orléans. Il reste donc à bord quand il le peut ou sinon « *squatte* » simplement ici ou là. Le profil de Sheila Wien indique par exemple qu'il est resté plusieurs fois chez elle. Et, bien évidemment, il a de nombreux cousins, plus ou moins lointains, qui vivent à Boston et le dépannent régulièrement.



Itinéraire récent

L'itinéraire ci-dessous n'est pas public. Les PJ devront donc soit utiliser leurs contacts, soit pirater quelques serveurs pour les obtenir...

Départ de Buenos Aires (Jeudi 21/5/2076) avec la cargaison de viandes

Caracas (Mardi 26/5/2076) – arrêt non prévu dans l'itinéraire initial, mais autorisé par WWS HQ, le *DAS grüne Fluss* a subi une avarie (une fuite dans un réservoir d'eau douce).

Au large de la Havane (Jeudi 28/5/2076) – le serveur du navire a subi un crash inexplicable, qui a mis le navire hors ligne pendant presque 1 h (et non quelques minutes).

Les deux derniers événements sont susceptibles de rendre les PJ suspicieux à raison :

L'avarie qui a entraîné l'arrêt à Caracas a été causée par **Ron Adams**, qui avait besoin de passer par ce port (de pirate) pour recevoir une cargaison de drogues éveillées (« *B.A.D.* ») qu'il doit livrer aux hommes de **Damon**.

La mise hors ligne du serveur matriciel du navire a été causée par une bande de pirates, puis prolongée par l'équipage, comme évoqué plus haut.

Enquête au port et sur le navire

Le port de Boston est géré par plusieurs mégas (cf. « *Boston Lockdown* »), ce n'est donc pas un endroit facile à investiguer pour les PJ. Néanmoins, si les PJ parviennent à y pénétrer – ou juste à obtenir des informations par leurs contacts, ils peuvent découvrir les points suivants :

- étrangement immaculé, et avec un inventaire incomplet, l'infirmerie du bateau semble avoir été utilisée pour effectuer une opération chirurgicale peu avant l'arrivée à Boston ;

- cachée dans une unité de refroidissement éteinte et non utilisée, on peut trouver la cargaison de drogues de **Ron Adams**.

À part ça, il y a peu de choses à apprendre au port. Les caméras de surveillance du navire ont été mises « *en boucle* » depuis plusieurs jours, et ne donnent donc aucune information sur le massacre qui a eu lieu à bord.

Rumeurs

Dans les milieux corporatistes, les rumeurs sur les commanditaires de cette opération contre WWS vont bon train. La corporation Maersk (AA) est un concurrent très agressif (cf. « *Bloody Business* ») et forme donc un suspect parfait.

Mais MCT et d'autres mégacorporations investies dans la Matrice auraient aussi tout intérêt à embarrasser NeoNET – même s'il ne s'agit que de gâcher un gala. Et, bien évidemment, les personnes les mieux renseignées soupçonnent, à tort, qu'un tel massacre ne peut servir que les mages de sang de Aztechnology...

Factions

La « *Task Force* » de Knight Errant

L'un des éléments importants de ce scénario est le chassé-croisé entre le **Détective Mc Carthy** (cf. « *Boston Lockdown* ») et les PJ. En effet, ces derniers devraient régulièrement rencontrer l'inspecteur et les agents de sa « *task force* » au fil de leur enquête – et composer avec.

NB : La composition exacte de la « task force » doit être adaptée aux PJ, mais devrait représenter un adversaire très (trop) puissant pour pouvoir être attaqué de front.

- Protection des appartements de l'équipage : ➔

Damon

Si vous souhaitez mettre un peu plus d'action dans le scénario, ou juste plus de confusion, n'oubliez pas que Damon et ses hommes de main sont aussi à la recherche de leur cargaison. Si les PJ l'ont récupérée, Damon peut donc s'intéresser à eux et, même si ce n'est pas le cas, il peut quand même les soupçonner d'être mêlés à cette histoire. S'ils jouent bien leur carte, ils peuvent restituer la cargaison au dragon, ou l'aider à la récupérer, et être dans ses petits papiers (enfin, autant que ce soit possible avec un Dragon). Ou à l'inverse se faire un ennemi très dangereux, et se retrouver à éviter les tirs de ces derniers en plus de ceux de KE...

Le jour même de l'arrivée du bateau, des agents de KE sont envoyés à chaque appartement, pour en premier poser des scellés et déployer des drones de surveillance. Ensuite, les agents effectuent une enquête de proximité, et finissent par accueillir, plus tard dans la journée, les équipes de la police scientifique.

Le détective Mc Carthy fera le tour des différents appartements dans la seconde moitié de la journée, et les PJ pourront donc le rencontrer (ou l'apercevoir) dans n'importe lequel de ces appartements. Le détective se déplace avec l'ensemble de la « *task force* » au sein d'un centre de commandement mobile (voir le « *Dodge General* » de « *Rigger 5* »).

Les runners arriveront vraisemblablement à chaque appartement, à différents moments dans le processus décrit ci-dessus, et auront donc affaire à une présence variable de KE.

- Relation entre les PJ et la « *task force* »

La nature du groupe de Shadowrunners jouera grandement sur la nature de l'interaction avec la KE. Des personnages relativement « *légaux* » - comme un détective privé disposant d'un SIN - pourront peut-être approcher les policiers, et même leur chef, le détective Mc Carthy, pour tenter d'obtenir des informations sur l'enquête à l'aide « *d'ingénierie sociale* » (escroquerie, négociation...). À l'inverse, un groupe plus criminel n'aura pas cet avantage.

À noter que l'inspecteur est toujours accompagné d'un mage assigné à la « *task force* ». Ce dernier, **Karl Thompson**, est en fait issu d'une unité de combat et ne fait pas vraiment honneur à la tâche qui lui incombe. Il se contente d'invoquer des esprits pour surveiller magiquement les domiciles de l'équipage, et ne sait pas apporter d'élément à l'enquête de Mc Carthy, du

fait de ses faibles compétences en analyse astrale.

- Obtenir des informations de la « *task force* »

Observer (ou espionner) la « *task force* » permet de rapidement découvrir la mésentente entre le mage et le détective. Ceci offre donc l'opportunité au groupe d'offrir leur service (magique) ou de monnayer avec l'inspecteur les informations qu'ils peuvent avoir réussi à collecter.

Autre angle d'attaque : la matrice. La « *task force* » dispose de son propre serveur, au sein de leur centre de commande mobile, auquel l'ensemble des appareils électroniques du groupe est relié, mais qui contient aussi l'ensemble des données liées à leur enquête. Il n'y a pas d'araignée de sécurité dans l'unité de commandement mobile, mais une araignée, plongée en réalité virtuelle, est assignée au central. Son persona peut donc apparaître presque immédiatement si le score de surveillance du serveur augmente trop rapidement.

Ceci dit, hacker ce serveur est assez décevant, car KE n'avance pas très rapidement dans l'enquête, malgré les moyens mis en œuvre. Pendant la première journée de l'enquête, ils ne disposent que des informations générales sur le bateau, son itinéraire « *douteux* » et des biographies très sommaires de l'équipage. Lors de la seconde journée, leurs informations s'enrichissent un peu :

- ils découvrent le problème de dette de Ron ;
- ils éliminent rapidement l'ex de Sheila de la liste des suspects ;
- ils écartent aussi Lafayette ;
- puis ils se décident à se concentrer sur Laurent Bernard.

Des témoins ont en effet rapporté qu'un « *homme poisson* » serait arrivé à Boston (voir plus loin). De manière intéressante, plusieurs personnes rap-

portent aussi avoir aperçu le Capitaine Lima, en vie, à Boston, mais Mc Carthy ignore cette piste pour le moment.

Le troisième jour, sauf si les PJ l'ont récupéré avant eux, KE arrête Laurent Bernard et l'interroge pendant toute la journée, en vain. Mc Carthy le croit coupable et cherche à lui mettre toute l'affaire sur le dos, mais la police scientifique l'innocente rapidement. En fin de journée, le détective décide enfin de s'intéresser à Lima, dont divers témoins continuent à rapporter la présence à Boston.

Le retour de l'homme poisson

Laurent Bernard a survécu, contre toute attente, aux blessures infligées par le « *Green Ripper* ». Une fois jeté à l'eau par ce dernier, il a vite repris conscience et, grâce à ses augmentations, il a non seulement pu survivre à ses blessures mais aussi atteindre le port de Boston.

Blessé, fatigué et prudent, le médecin s'est donc faufilé en ville sans (trop) se faire remarquer. Il a aussi jugé bon de faire appel à ses contacts les moins respectables pour localiser tout d'abord un doc des rues pour le soigner, avant d'essayer d'y voir plus clair. C'est probablement chez ce dernier, et à l'aide de leurs propres contacts, que les PJ peuvent donc le retrouver.

Cette rencontre peut être pacifique mais, si vos personnages préfèrent l'action, le doc des rues peut être protégé par un gang des rues ou une mafia locale. Dans tous les cas, Laurent Bernard ne passe que la première journée chez le doc des rues, avant de sortir, de commencer son enquête sur les événements, et de se faire rapidement arrêter par Mc Carthy.

Si les PJ peuvent discuter avec lui, Laurent Bernard ne cherche ni à mentir, ni à cacher ce qu'il sait. Néanmoins,

il ne mentionnera pas l'opération de Lima ni l'altercation avec les pirates – sauf si on lui demande, car il ne voit pas en quoi ceci est en corrélation avec le massacre à bord. Il peut confirmer que l'escale imprévue à Caracas a bien eu lieu, que Wien était furieuse, car elle n'a pas vu l'avarie venir, et que Ron semblait étrangement satisfait de cette interruption. Seuls Ron et Lima ont été faire un tour à Caracas. (Lima a des amis à Caracas, et n'a rien à voir dans le trafic de Ron, mais Bernard ignore ceci).

Sur le massacre à bord du navire, il ne sait pas grand-chose. Il se rappelle juste que, au détour d'un couloir, il a trouvé le corps de Sheila Wien gisant dans une mare de sang, et s'est précipité dessus pour la soigner, puis... il s'est réveillé couvert de plaies, en pleine mer. Il ignore qui l'a attaqué et même si Wien a pu survivre à ses blessures ou non.

Néanmoins, les blessures de Bernard, à peine cicatrisées, peuvent elles aussi (à l'aide d'un test approprié) en dire beaucoup :

- os – il a reçu 3 coups de scalpel dans le dos, bien placés et très profonds, mais « *manuels* » (irrégularité dans les plaies);
- 1s – l'attaquant a une force surhumaine ou augmentée (>6 en termes de jeu) et était droitier (NB : Lima a utilisé sa force augmentée par ses nanites, non son bras cybernétique) et de petit gabarit, ou se tenait accroupi derrière Bernard ;
- 2s ce succès supplémentaire confirme que l'attaquant se tenait debout et que seul un humain de petite taille ou un nain correspond au gabarit (Lafayette et Lima correspondent à ce gabarit) ;
- 3s seul un nain, donc Lima, peut avoir attaqué Bernard, même si la force des attaques est inexplicable (car il n'a clairement pas utilisé son bras cybernétique). →



► Le grand œuvre du « *Green Ripper* »

Pendant que les PJ enquêtent sur l'équipage, les données de navigation, les informations au port et sur ce que leurs propres contacts peuvent leur apprendre – sans compter les chassés-croisés avec KE, le **Capitaine Lima**, sous le contrôle du « *Green Ripper* », continue de mettre en œuvre son plan sanglant. Il a quitté le navire peu avant Boston, encore hors de portée des nombreuses caméras et drones de surveillance. Il est maintenant libre de manœuvrer comme il le désire à Boston sans se faire repérer. Néanmoins, la personnalité du tueur en série ne contrôle pas toujours son hôte, rendant son parcours dans la ville et ses actions assez erratiques.

Une fois arrivé en ville, la personnalité très confuse du capitaine Lima reprend le contrôle, et décide de vaquer à ses activités. Il a repris le contrôle à quelques blocs de rues de son appartement, et même s'il ne se souvient pas clairement de comment il est arrivé là, il imagine juste qu'il a trop fêté son retour et continue ses petites affaires.

Pendant les deux premières journées, le « *Green Ripper* » laisse donc son hôte errer dans Boston, suivant ses habitudes, et ne reprend le contrôle qu'à la tombée de la nuit, pour s'occuper de ses propres plans. À la fin de la deuxième journée, son emprise sur ce dernier est pratiquement complète, et ce qui reste de la personnalité de Lima est de toute manière trop fragmentaire pour être fonctionnelle.

La première journée, Lima ne repasse pas par chez lui, mais décide de se racheter un commlink. Il se rend donc dans une sorte de marché aux puces semi-légal dans les Rox pour se trouver un « *Meta Link* » à moitié prix. Il déjeune aussi dans le coin, à un « *food truck* » près du marché, avant de se di-

riger vers son repaire de prédilection : un bar à strip-tease sordide, dans le territoire des Dragon's Slayer, nommé « *The Joint* », où il est connu comme le loup blanc (même si tout le monde ignore qu'il est le capitaine du *DAS grüne Fluss* qui défraie la chronique depuis ce matin).

Il y passe toute l'après midi, à s'offrir plusieurs danses privées avec deux danseuses « exotiques » (naines). L'enquête de proximité de KE leur a donné cette adresse, mais ils se contentent de surveiller son domicile. Les PJ peuvent facilement apprendre aussi que Lima fréquente régulièrement ce bar, comme le marché aux puces. Lima est encore dans la boîte, en pleine « *danse privée* », quand le « *Green Ripper* » reprend le contrôle.

Le tueur décide donc d'étrangler la danseuse, puis désarme le videur qui arrive avec un shotgun dans la cabine, avant de massacrer l'intégralité du bar à l'aide de cette arme. Couvert de sang mais aux anges, le tueur en série quitte les lieux, non sans avoir pris le soin d'effacer l'enregistrement de toutes les caméras de sécurité depuis son arrivée.

Toujours avec son nouveau commlink, il retrouve la trace d'**Ethel Byrne**, jeune étudiante au MT&T, mais qui avait à peine 10 ans en 2063, quand elle échappa de peu au « *Green Ripper* ». Le tueur en série faillit même être arrêté à l'époque, et il avait donc décidé de se mettre au vert quelques temps. Il ne pouvait se douter qu'il allait mourir peu après dans le Crash 2.0 et qu'un fragment de sa personnalité serait transféré vers la Matrice (et emprisonné par Evo pendant plus de 10 ans).

La famille Byrne est une riche famille de Boston vivant essentiellement des dividendes de ses parts dans NeoNET. Le père d'Ethel, Jacob, est un bon ami de Richards Villiers, et l'un des premiers investisseurs dans Novatech,

puis NeoNET. Ce n'est donc pas surprenant que le massacre de son jeune fils, Salomon, (16 ans) par le « *Green Ripper* » ait été largement couvert par la presse à l'époque.

Ayant du mal à réaliser le temps passé depuis, le « *Green Ripper* » se rend d'abord au manoir familial, une magnifique demeure, à la bordure de Salem. Il passe la nuit là-bas, dans les environs, et est même remarqué par la sécurité, sans que ces derniers ne fassent le lien avec l'incident au port, bien évidemment. Il s'enfuit avant d'être arrêté et Lima reprend le contrôle au petit matin. Il se réveille donc au nord de Boston, au milieu de nulle part, sans comprendre comment il est arrivé là.

Le déni n'étant plus une option pour lui, le capitaine réalise, en regardant les nouvelles sur son commlink, qu'il avait négligé la veille, ce qu'il s'est passé à bord de son navire. Il passe la matinée à errer et à essayer de trouver un sens à toute cette histoire avant, vers l'heure du déjeuner, d'appeler l'un de ses contacts dans les ombres - un doc des rues peu scrupuleux, pour lui demander de faire un checkup. Pour ne pas être repéré, il se rend chez ce dernier à pied, et n'arrive donc qu'en fin de journée.

Alors que le doc des rues effectue ses analyses, le « *Green Ripper* » émerge à nouveau et commet un nouveau massacre. À moins que les PJ n'interviennent d'ici là, Ethel sera assassinée le soir même. Ensuite, KE sera (enfin) sur sa piste....

Conseils de préparation

- Si vous en avez l'occasion, avant de jouer ce scénario, faites croiser à vos PJ certains des matelots - en guise de personnages anecdotiques ;

- Préparez les actions de vos PJ : réfléchissez à ce que chacun de leurs contacts peut savoir ou non, et adaptez les éléments à votre groupe (ex : un groupe possédant un hacker devrait obtenir les infos plus par des recherches matricielles que par une enquête de proximité) ;
- Caractéristiques des PNJ : le scénario ne donne volontairement pas de caractéristique, car ces dernières doivent généralement être adaptées au groupe de PJ et aussi être maîtrisées par le maître de jeu pour être utilisables.
- Pouvoirs du « *Green Ripper* » : une excellente maîtrise de la matrice et la capacité d'augmenter l'un de ses attributs physiques de quatre points pour plusieurs tours.

Conclusion

Ce scénario est très ouvert, et dépend beaucoup de la manière dont votre groupe va mener son enquête. Une fois établi que Lima est derrière le massacre du bateau, leur client (Wuxing) leur demande de faire disparaître ce dernier - et autant de traces que possible de son implication.

Au final, les PJ devraient donc être confrontés à Lima, et réaliser qu'il a plusieurs personnalités (et peut-être même découvrir ainsi l'existence du SFC). Si le groupe opte pour sa capture ou le prennent simplement en pitié, ils ont l'option de le vendre comme cobaye à l'une des nombreuses corporations qui font des recherches sur le syndrome.

Un parfait client serait NeoNET et, qui sait, peut-être qu'ils seront en train d'escorter Lima au sein de leurs installations lorsqu'un certain dragon émergera (cf. « *Boston Lockdown* » & « *Shadowrun : Chronicles* »)

Romain Pélisse
illustrateur Sébastien Annoni





En quelques mots

Les personnages sont envoyés à Taipei, la capitale de Taiwan. Ils doivent récupérer un membre des triades qui souhaite remettre à Global Défense une mallette contenant un artefact chandra obtenu par ses patrons. Une fois sur place, ils découvrent que la mallette est attachée à son poignet par un câble connecté provoquant une explosion s'il est coupé, les personnages doivent donc emmener le mafieux au QG. Les triades vont tout faire pour récupérer la mallette et, pour couronner le tout, les chandra ont eu vent de la transaction et vont envoyer un chasseur abattre l'hélicoptère d'extraction des personnages. Le scénario se conclut par une poursuite dans la forêt tropicale d'Okinawa, où les personnages essaient d'échapper à un goliath chandra ayant survécu au crash de son vaisseau.

Fiche technique

TYPE • Action/Survie
PJ • Expérimenté/Unité d'élite

MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★ ★

AMBIANCE ★★ ☆

INTERACTION ★ ☆ ☆

INVESTIGATION ★ ☆ ☆

mauvaises FRÉQUENTATIONS

Ce scénario est destiné à des membres de Global Défense ; il s'agit d'une extraction qui tourne mal. Les plus perspicaces d'entre vous reconnaîtront qu'il est inspiré d'une mission du jeu vidéo X-Com. Ne vous inquiétez pas, les différences sont suffisamment significatives pour que cela ne gâche pas le plaisir d'un joueur ayant joué à ce jeu.

ACTE 1

Ambiance : Films d'action Hong-Kongais

Situation : Les personnages sont en civil à Taipei, armés uniquement de pistolets. Ils ont ordre de n'utiliser leurs armes à feu qu'en dernier recours. Ils ont tous une oreillette leur permettant de communiquer avec le lieutenant Noire.

Objectif : Les personnages doivent récupérer la mallette auprès d'un VIP dans un bar à Taipei et l'emmener jusqu'à l'héliport.

Scène 1

Cette scène *in media res* met les personnages directement au milieu d'une fusillade, ils doivent protéger un VIP et l'extraire d'une situation épineuse.

Type : Action/Fusillade

Bande originale : *John Wick Soundtrack - Assassins, John Wick Soundtrack - Warehouse Smack Down*

Objectif : Atteindre la voiture en gardant Xun vivant.

Alors que les personnages sortent avec le VIP, ils se font attaquer : les triades (adapter le profil du soldat,

p.248 du LdB) veulent récupérer leur bien. L'extérieur du bar donne sur un marché ouvert 24 h/24, des étals encombrant le passage et une foule dense rend la situation encore plus difficilement lisible.

Votre mission est d'extraire un VIP de Taiwan, vous êtes vêtus de costumes et sortez du bar où votre rencontre a eu lieu. Vous devez traverser un marché bondé pour atteindre votre véhicule dans une rue adjacente, la foule vous empêche de voir à plus de quelques mètres et il est difficile de maintenir un périmètre de sécurité autour du VIP. L'air est envahi par l'odeur des grillades et les voix des commerçants qui négocient en chinois.

Cinq hommes armés de couteaux fendent la foule pour intercepter les personnages [test de Perception pour les repérer] ils vont tenter de kidnapper le VIP. Si les personnages ne réussissent pas le test, ils sont surpris lors du premier round de combat, sinon ils peuvent agir normalement. Les personnages ont besoin de 6 rounds de déplacement prudent (en restant à couvert) ou de 3 rounds de déplacement rapide (sans tirer ou sans être à couvert) pour atteindre leur véhicule. Après 3 rounds de combat, 5 autres membres des →

"Je suis Xun..."



triades viennent en renfort. Ils sont armés de pistolets et ne tirent jamais sur le VIP. Après 3 rounds de plus, la police arrive et commence à arrêter ceux qui sont encore sur place.

Au besoin, le VIP peut intervenir pour aider les personnages si ils sont en difficultés. Cette scène n'étant qu'une introduction, laissez-les s'en tirer avec seulement quelques égratignures.

La scène se termine lorsque la voiture des personnages démarre en trombe.

Scène 2

Type : Briefing

Objectif : Mettre les joueurs dans le bain.

Vous êtes en salle de briefing, il est 22 h et le lieutenant Noire se tient devant vous.

Lieutenant Noire : Votre mission est de vous rendre à Taipei afin de rencontrer un mafieux chinois qui souhaite nous remettre un artefact chandra tombé en la possession de ses employeurs.

Vous serez habillés en civil et équipés uniquement d'armes de poing pour cette mission, ces armes ne serviront pas qu'en dernier recours, nous ne voulons pas éveiller l'attention de la NPA (National Police Agency), la police Taïwanaise.

Un hélicoptère vous attendra à l'ambassade des États-Unis afin de vous extraire et de vous amener à la base militaire de Kadena.

Les personnages peuvent poser leurs questions au lieutenant Noire. On leur donne leur équipement, ils partent ensuite direction Taipei. Il est important de préciser ici que la Chine est contre Global defense. Elle possède d'ailleurs sa propre défense, le Tiandun, décrite dans le dernier supplément de la gamme, *L'heure la plus sombre*, sorti fin septembre 2016. Bref, si les PJ se font choper, c'est très très ennuyeux. Pour eux surtout. Global defense niera avoir connaissance de leurs activités. Soyez très clair avec eux sur cet élément déterminant du scénario.

Après un vol de plusieurs heures et un voyage presque aussi long dans les embouteillages de la capitale Taïwanaise, vous êtes enfin arrivé à destination.

La nuit est chaude et moite mais vous avez facilement trouvé le bar à karaoké où vous êtes sensés rencontrer votre contact. L'ambiance lounge du lieu est très chic, vous êtes assis dans de confortables fauteuils en cuir, et de magnifiques serveuses en robe moulante ondulent entre les tables. Vous dégustez votre verre en écoutant un homme chanter "Oups, I did it again" avec un accent à couper

Chorégraphie de combat

Les étals peuvent servir de couverts (+3)

Des gens qui courent partout en hurlant peuvent être pris comme boucliers par les triades (+3)

Ou être victimes de balles perdues (en cas d'échec critique)

Des animaux (poules, chiens...) peuvent être libérés de leur cage par l'affrontement et gêner les combattants (-3)

Ou servir de projectiles improvisés (perte de la prochaine action en cas d'attaque réussie)

Il est possible de ramasser gratuitement une arme improvisée depuis à peu près n'importe où

Grimper sur un étal pour attaquer quelqu'un donne un bonus de +3 à l'attaque (si un test d'Acrobatie est réussi)

Possibilité de faire basculer un étalage sur un adversaire par un test de Force

De s'accrocher à une barre transversale pour effectuer un coup de pied (-3 attaque, +6 dégâts)

Tôle froissée

N'hésitez pas sur les cascades et explosions, vous pouvez dépasser le budget effets spéciaux :

Une voiture fait un écart lorsque les personnages l'atteignent, ils doivent l'éviter.

Un camion se renverse sur la route, libérant des dizaines de barils.

Un hélicoptère de police commence à suivre la poursuite en ordonnant aux conducteurs de se rendre (en chinois).

au couteau, le décalage entre le luxe des lieux et l'activité qu'on y pratique est saisissant. Sans la tension de la mission et la sueur qui vous dégouline entre les omoplates, vous pourriez presque avoir l'impression d'être en permission.

Scène 3

Type : Social/Mise en place

Bande originale : John Wick Soundtrack - Every Ending Has a Beginning, John Wick Soundtrack - Story of Wick

Objectif : Rencontrer le contact et obtenir des informations.

Les personnages sont dans un bar des bas quartiers de Taipei, ils attendent un contact des triades qui doit leur remettre une mallette.

Il est bientôt 1 h du matin et vous commencez à vous impatienter ; les gens chuchotent en chinois autour de vous et leurs regards montrent clairement que vous êtes le principal sujet de conversation. Leur curiosité vous met profondément mal à l'aise, mais il n'y a que peu de choses que vous pourriez faire pour détourner leur attention.

Un homme de grande taille, la trentaine mais les cheveux gris, une cicatrice lui barrant l'œil et la pommette droite, s'avance vers vous d'un pas assuré. Une dureté et un calme glacial se dégage de lui, comme un requin déguisé en être humain. Il s'arrête devant votre table et y pose une mallette noire reliée à son poignet par un câble épais et luisant, une led verte clignote à son bracelet. Il parle un anglais à l'accent épais.

Je suis Xun vous êtes les mēiguó envoyés par Global Défense je suppose.

Xun explique aux personnages qu'il ne peut pas se débarrasser de la mallette puisqu'elle est connectée à son poignet et qu'elle explosera si on la déconnecte. Il ne peut pas l'ouvrir pour les mêmes raisons mais ne sait pas ce qu'elle contient exactement. Son patron semblait y accorder une grande valeur, et les bribes de conversations qu'il a pu surprendre lui ont fait supposer qu'il s'agit d'un artefact technologique chandra.

Utilisez son profil en annexe pour vous servir de guide d'interprétation, faites-en un personnage mémorable afin que les joueurs puissent s'attacher à lui. Il pourrait bien devenir un membre de l'équipe à la fin du scénario.

Si les joueurs hésitent à le faire, le lieutenant Noire leur dira d'emmener Xun avec la mallette au QG...

ACTE 2

Ambiance : Film d'action au départ, film de guerre par la suite

Situation : Les personnages sont en fuite, en voiture au départ, en hélicoptère ensuite

Objectif : Atteindre la base américaine de Kadena au Japon.

Scène 1

Type : Action/Poursuite

Bande originale : John Wick Soundtrack - Hotel Throw Down, John Wick Soundtrack - Dock Shootout

Objectif : Échapper aux poursuivants et atteindre l'héliport. →



Alors que vous démarrez le moteur de votre BMW noire aux vitres teintées, un vrombissement se fait entendre et deux 4x4 accompagnés de motos vous prennent en chasse.

Vous partez en trombe pour tenter de semer vos poursuivants et, très rapidement, vous vous retrouvez sur une autoroute à très grande vitesse à 2x3 voies.

Les personnages s'enfuient en voiture, ils doivent atteindre l'héliport à la sortie de la ville pour pouvoir s'échapper. La poursuite va durer 10 rounds, si les véhicules des triades sont tous détruits avant cela, envoyez-leur des renforts. Si vous sentez que vos joueurs sont sur le point de perdre la poursuite, écourtez sa durée, il ne s'agit pas du final du scénario et vous ne voulez pas qu'ils soient vaincus maintenant.

Au moment où vous arrivez à l'héliport, vous êtes accueillis par des tirs de couverture qui maintiennent les triades à couvert, et vous en profitez pour vous jeter dans l'hélicoptère. Vous y êtes accueillis par les cinq soldats de Global Défense venus en renfort.

L'héliport disparaît dans les ténèbres alors que votre hélicoptère Apache s'éloigne au-dessus de la mer de Chine. Xun regarde sa ville disparaître à l'horizon avec un air indescriptible, presque détaché alors qu'il laisse toute sa vie derrière lui pour faire avancer la lutte contre les chandra.

Scène 2

Type : Action/Combat Aérien

Bande originale : Live Free or Die Hard soundtrack - Copter Chase, Live Free or Die Hard soundtrack - The F-35

Objectif : Détruire le vaisseau chandra qui attaque l'hélicoptère.

Vous volez au-dessus de la mer du Japon, le ciel s'est couvert de lourds nuages noirs...

Alors que vous pensiez être en sécurité maintenant, à moins d'une heure de la base de Kadena, votre destination, une énorme déflagration verte à quelques mètres de l'hélicoptère vient briser vos illusions.

Un vaisseau au profil de raie Manta typique des chasseurs chandra émerge des nuages et vous fonce dessus dans un vrombissement strident.

Alors que les personnages s'éloignent de Taipei à bord d'un hélicoptère, un chasseur de combat chandra (p.268 du LdB) les attaque, ils doivent l'abattre pour pouvoir s'enfuir.

La scène se termine avec le chasseur chandra s'écrasant dans la jungle et l'hélicoptère des personnages gravement endommagé. ➔

Top Gun

Si les personnages ont trop de mal à se débarrasser de leur adversaire, un avion de chasse japonais viendra leur prêter main forte.

Si, à l'inverse, ils semblent trouver les choses trop faciles, voici quelques « événements » pour pimenter les choses :

Soufflé par une explosion, l'un d'entre eux se retrouve au-dessus du vide, accroché à l'hélico.

La mitrailleuse de l'hélicoptère s'enraye, il faut réussir un test d'armes à feu pour que le tireur puisse l'utiliser de nouveau.

*Face à un goliath chandra, un
petit goût de Predator...*



L'abattoir

Les cinq soldats de l'hélicoptère sont là pour mourir dans l'acte 3, afin de donner une tonalité implacable à la chasse dont les personnages sont les proies. Ils sont tués de manière plus horribles les uns que les autres, se sacrifiant héroïquement pour sauver les joueurs si besoin.

Home alone

Petite liste d'équipements divers pouvant être trouvés dans la ferme :
Tracteur, fourches, carburant, engrais, faux, générateur électrique, cordes, chaînes, couteaux, clous, colle...

ACTE 3

Scène 1

Type : Horreur

Bande originale : *Predators Soundtrack - Free Fall, Predators Soundtrack - Single Shooter*

Objectif : Les personnages se défendent contre les attaques de chiens chandra

Grièvement endommagé par le combat, l'hélicoptère des personnages fait un atterrissage forcé sur l'île d'Okinawa, dans la Forêt du Yanbaru, sur les contreforts du Mont Yonaha. Les personnages ont juste le temps de voir le vaisseau chandra s'écraser à quelques centaines de mètres de là avant que leur hélicoptère ne s'enfonce lui-même sous la canopée.

Vous voyez le chasseur chandra disparaître sous la frondaison des arbres et se transformer en éblouissante boule de feu alors que votre hélicoptère amorce une descente rapide vers la canopée, ses avaries ne lui permettant plus de continuer son vol.

Si l'hélicoptère est piloté par un des PJ, n'hésitez pas à lui faire faire un jet pour l'atterrissage forcé, ils en auront une bonne frayeur.

Une fois au sol, laissez aux PJ le temps de s'habituer à leur environnement, décrivez-leur la jungle et la pluie chaude et dense, les odeurs d'humus et de plantes, les bruits d'animaux nocturnes invisibles dans la nuit.

Ils vont sans doute préférer rester près de leur hélicoptère en attendant les secours, très bien. Laissez-les s'organiser et monter un campement puis, au moment opportun, des chiens chandra (p.275 du LdB) attaqueront depuis les ombres.

Sous une pluie battante, vous avez monté votre campement dans la jungle épaisse et sombre qui borde les contreforts de la montagne. Malgré la relative sécurité de votre camp, une étrange tension vous habite, comme des guerriers juste avant la bataille.

Dans les ténèbres, vous entendez des hurlements d'animaux sauvages, ceux-ci ne vous rappellent en rien un animal terrestre.

Les personnages sont attaqués par des chiens chandra, adaptez leur nombre à celui des joueurs et aux blessures qu'ils ont subies : un chien par personnage si ceux-ci sont indemnes, un pour deux si ils sont grièvement blessés ou qu'ils sont à court de munitions.

Scène 2

Type : Horreur/Poursuite

Bande originale : *Predators Soundtrack - Free Fall, Predators Soundtrack - Single Shooter*

Objectif : Les personnages doivent échapper à un goliath chandra le temps que les renforts arrivent.

Au petit matin, vous apercevez une créature massive se frayer un chemin au travers des arbres, elle avance dans votre direction et vous doutez que ses intentions soient amicales. Vous n'êtes pas équipés pour affronter cette menace, la fuite semble donc la meilleure option.

Malheureusement pour les personnages, un goliath chandra (p.274 du LdB) survit au crash et les prend en chasse. La créature ne se montre pas, préférant attaquer ceux qui s'éloignent du groupe, ce qui permettra aux personnages de parvenir à s'enfuir.

Autant dire qu'avec l'équipement dont ils disposent, ils n'ont aucune chance. Ils vont donc devoir s'enfuir à travers les bois.

Xun

Xun ferait un excellent personnage pour un nouveau joueur, ses capacités sont comparables à un agent débutant de Global Défense.

Description : La trentaine, les cheveux gris, le visage taillé au couteau barré d'une cicatrice, Xun a l'air d'un homme avec lequel il ne faut pas plaisanter.

Interprétation : Xun parle peu et peut sembler froid, par contre il n'hésitera pas à se mettre en danger pour aider les personnages dans le scénario.

Statistiques :

Agilité 4D : Discrétion 5D, Esquive 4D, Bagarre 4D (Wing Chun 3D), Armes de corps à corps 4D

Dextérité 4D : Armes à Feu 5D, Conduite 4D (voitures 5D, motos 5D), Crochetage 4D, Escamotage 4D, Lancer 4D

Force 3D : Endurance 3D

Connaissances 2D

Perception 3D : Connaissance de la rue 4D, Observation 4D,

Présence 2D : Intimidation 4D

La poursuite peut être aussi longue ou courte que nécessaire, en fonction de la forme des personnages.

Elle se termine au moment où le groupe arrive en vue d'une ferme, à l'orée de la forêt.

Scène 3

Type : Horreur/Siege

Bande originale : *Predators Soundtrack - This is hell, Predators Soundtrack - We run we die*

Objectif : Les personnages, à bout de souffle et presque désarmés, affrontent le goliath chandra dans une ferme abandonnée.

Vous approchez d'un groupe de bâtisses, une maison et une grange, toutes lumières éteintes, la pluie vous empêche de bien discerner les lieux. Vous avancez vers cet abri bienvenu, laissant derrière vous le déluge et l'orage.

Les personnages se réfugient dans une ferme abandonnée et subissent le siège du goliath chandra. Ils sont trempés, probablement blessés et certainement épuisés, mais leur supplice n'est pas fini et il va leur falloir toute leur endurance pour survivre à la scène finale.

Ils peuvent y trouver tout un tas d'équipements divers (pour une bonne part utilisable), afin de créer

des pièges ou de s'armer pour affronter la bête.

Le goliath peut être blessé avant d'arriver si vous pensez que c'est nécessaire pour que les personnages aient une chance de survie.

Il s'agit du grand final du scénario, débrouillez-vous pour que la plupart des personnages soient grièvement blessés avant la fin et que seul le dernier d'entre eux parvienne à achever le goliath. Si l'un de vos joueurs n'est pas satisfait de son personnage, n'hésitez pas à le tuer, donnez-lui ensuite la fiche de Xun pour qu'il continue à jouer.

ÉPILOGUE

Au matin, le soleil se lève sur votre champ de bataille, vous entendez les moteurs de véhicules remonter le chemin qui mène à la ferme. La cavalerie arrive, mais un peu tard...

Réunissant vos dernières forces, ceux qui le peuvent, vous sortez à la rencontre des secours...

Les personnages reçoivent les félicitations de leurs supérieurs pour avoir, contre vents et marées, protégé la mallette.

Xun intègre Global Défense, peut-être en remplacement d'un personnage décédé durant la mission.

François Thomas

illustrateur Sébastien Annoni





En quelques mots...

(En hommage à Orange mécanique de Stanley Kubrick)

Un candidat à la Convention Nationale est retrouvé assassiné dans les bas-fonds de Liberté.

Sa veuve éplorée fait appel aux élus pour trouver des preuves démontrant son innocence et pour protéger son honneur ! Au cours de leur enquête, les élus vont découvrir les méandres torturés et malsains de l'esprit de la victime, Adam Lussac.

Fiche technique

TYPE • Scénario ouvert
PJ • 4 PJ tout niveau
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

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

IMPUNITÉ

En suivant les pas d'Adam, découvrez les égalités de la société librienne. Suivez cet intouchable citoyen d'honneur et vous résoudrez le mystère. Du moins le croirez-vous, si vous n'avez pas percé le jeu d'acteur de votre guide... En fin de document, une adaptation technique pour Chroniques Galactiques.

Depuis des mois, il est connu qu'un groupe de cinq jeunes citoyens d'honneur a pour passe-temps d'organiser des virées dans les bas-fonds. Ils se surnomment ironiquement les Libertiaires et proclament que leur liberté n'a aucune limite. Ils s'amusent, en toute impunité, avec les negentem (des personnes qui n'ont aucun droit). Ainsi, les crimes (passages à tabac, tortures, extorsions, viols, meurtres...) s'accumulent au rythme de la musique d'une des leurs, une virtuose répondant au nom de **Viktoria Vautjoie**. Les plaintes défilent, mais elles restent ignorées car leur statut de Citoyens d'Honneur les rend intouchables.

Le chef de cette bande de dilettantes, **Adam Lussac**, est un jeune avocat qui se présente dans le 58^e district pour devenir député conservateur de la Convention Nationale. Son adversaire, le député sortant et le favori, est un progressiste se nommant **Elpide Andropov**.

Ce matin, le corps torturé et mutilé d'Adam est retrouvé dans les bas-fonds...

Derrière le rideau de l'Être suprême

Adam Lussac sait qu'il ne peut pas gagner les élections, et il n'en a cure. **Sa femme, Aurore Lussac**, qu'il considère comme une petite idiote, **le trompe avec son rival Elpide**

Andropov. Et alors ? C'est une faiblesse dont il saura s'amuser. Au sein des Libertiaires, Viktoria est de plus en plus influente, mais peu lui importe, il ne s'agit que d'un ramassis d'imbéciles. **Adam s'ennuie**, il est las de son quotidien. Ce n'est que lors de ses descentes dans les bas-fonds qu'il se sent vivant. Aussi, il a décidé d'abandonner son ancienne vie et de se consacrer désormais entièrement à ses passions : le sadisme et la violence. À ses yeux, la brutalité et le crime sont des arts.

Adam a donc organisé sa propre mort. Mais il veut l'instrumentaliser **pour s'amuser au détriment de son épouse Aurore et de son rival Elpide en leur faisant porter la culpabilité de son décès**. Ainsi, le lendemain du meurtre de Flore (une negentem, voir au début de l'Acte II), Adam retire la totalité de son argent de ses comptes (il prend de l'argent pour des opérations, mais aussi pour sa nouvelle vie) et **il contacte le Consortium Ambrien Généron**, spécialisé en génétique. Contre une forte somme, Généron **modifie l'apparence physique, génétique et même la voix d'Adam**. Il devient Elpide Andropov et un negentem à qui Adam a offert de vivre sa vie devient Adam Lussac. Du moins, le negentem pense le devenir.

Sous les traits d'Elpide, « Adam » contacte Iaslenik, dont il a tué →



Philippe Lussac

Citoyen d'honneur,

membre d'une branche mineure d'une maison respublicaine. Avocat et précieux. C'est un homme ambitieux, habile dans les joutes verbales (mais dans une logique froide et non pas dans la passion). Il est flegmatique et juge les autres.

But/Rôle : Il souhaite devenir député progressiste de la Convention Nationale et défendre l'honneur de son frère cadet. Même si c'est scandaleux, il souhaite se marier avec Chloé, une belle negentem dont il est amoureux. En tant qu'ainé et chef des Lussac, il estime être de son devoir de protéger Adam qu'il considère comme une personne plus faible.



la compagne sous ses yeux, et il lui donne les moyens de tuer Adam. Il organise un rendez-vous et, lorsque le negentem se faisant passer pour Adam arrive, Iaslenik, le capture, le torture et le tue, avant de l'abandonner dans les bas-fonds. Iaslenik est donc un témoin qui tendrait à incriminer Elpide.

Aurore fait appel aux élus, car elle est consciente de présenter le profil de la suspecte idéale puisque adultère. Elle souhaiterait que les élus prouvent son innocence et défendent son honneur.

Accroches

- Si un des élus appartient à une maison respublicaine (dont celle d'Adam est une branche mineure), le chef de sa maison lui a demandé de trouver un moyen d'éviter le scandale que provoquerait le mariage de Philippe Lussac (frère d'Adam et cousin plus âgé du PJ appartenant à la maison) avec Chloé, une negentem. Ce futur mariage exaspère au plus haut point la maison respublicaine. Cela nuit indirectement à son image, et elle souhaite se débarrasser de cette

Le Respublicain, journal officiel de la Respublica

Le 58^e district est en deuil.

Le candidat conservateur à la députation pour le 58^e district, Adam Lussac, a été retrouvé mort dans une coursive des bas-fonds du 172^e district, ce matin. C'est un negentem qui a fait la macabre découverte, alors qu'il se rendait à son travail au spatioport.

Tout indiquerait qu'Adam Lussac ait été assassiné, ce qui laisse son adversaire, le député sortant progressiste Elpide Andropov, sans rival sérieux pour l'élection à venir. Toutes nos condoléances à l'épouse d'Adam Lussac, la citoyenne Aurore Lussac.

branche mineure pourrie. Soit Philippe renonce au mariage, soit il accepte que sa branche familiale quitte la maison.

- **Si aucun des élus n'appartient à une maison respublicaine**, une maison respublicaine avec laquelle ils sont proches ou avec qui ils ont déjà travaillé leur demande de résoudre discrètement ce scandale potentiel.

- Le commanditaire des élus leur signale le décès d'Adam s'ils n'étaient pas encore au courant. Remettez-leur l'article du *Respublicain* (en encadré).

Acte I : une histoire de famille

Ou quand il ne fait pas bon se mêler de querelles de couples

Scène I : l'ambitieux

Lieu : 58^e district, appartement de Philippe Lussac.

Lisez à haute voix : « Vous êtes assis sur des canapés blancs, dans le confortable salon de Philippe Lussac. Il porte une élégante tenue bordeaux et une perruque blanche et poudrée. Il s'appuie lourdement sur une canne et tapote ses doigts ornés de bagues sur le pommeau. Il a le visage fermé et sombre. »

Interprétation : il parle en étalant sa culture et son vocabulaire (pédant). Il est également très maniéré (inconvenient). Sa voix est grave, froide, posée. Philippe est attristé par le meurtre de son frère et en colère, même s'il ne le montre pas. Il parlera de Chloé et de lui en employant le « nous ».

Philippe ne veut pas renoncer à son futur mariage. La sécurité de Chloé est menacée, et il sera mieux à même de l'assurer si elle est Citoyenne d'Honneur. En outre, elle mérite une plus belle vie. Ils souhaitent également vivre leur amour au grand jour.

Laissez les élus discuter et essayer de trouver une solution (ils ont l'appui des moyens financiers et logistiques de la maison respublicaine), mais ce ne sera pas facile. Philippe ne souhaite pas de distanciation avec sa maison. Seule la promesse de la maison respublicaine de soutenir à cent pour cent sa prochaine candidature à la députation dans le 58^e district pourrait le faire accepter une rupture.

Axes transversaux :

- Les élus peuvent suggérer que Chloé devienne citoyenne. Par exemple, s'ils élucident la mort d'Adam Lussac et que tout le mérite en revient à Chloé. Avec en plus un soutien civiliste de la maison respublicaine, cela pourrait passer. Si la conversation avec Philippe stagne, ce dernier peut le suggérer.

- Il sera dur de convaincre Philippe de donner l'adresse de Chloé, →

Adam Lussac

Citoyen d'Honneur, branche mineure d'une maison respublicaine. Précieux et étrepeur de l'espace (ancienne carrière : avocat).

But/Rôle : Adam, par arrogance et pulsions, ne parvient pas à attendre que l'enquête se termine. En se faisant passer pour Elpide, il violera et tuera Viktoria, avant d'enlever Anaïs Lemerrier, qu'il aime à sa façon.

Adam fera ensuite modifier une deuxième fois son apparence par Générier. Il observera dans l'ombre ce qui se passe et ne sortira de sa retraite que pour créer des fausses pistes, si cela est nécessaire.

Premier rôle

Détermination : 9

Protection : B (composition)

6 cases d'égratignures (résistance améliorée) + 3 niveaux

Force : 3 / fouet à radions (catégorie B)

Domages : 4

Poule de combat : 14 dés (+1 dé pour toucher / 1 dé pour parer - esquiver)

Escrime : 4

Bottes spéciales : désarmer, coup des deux veuves, handicap

Esquive : 3

Jauge de combat : 2

Jauge de concentration : 3

Chloé

Jolie métisse d'une vingtaine d'années, aux yeux clairs.

Negentem (donc sans nom de famille), précieuse (ancienne carrière : étripeuse de l'espace). Pleine de vie, enjouée, elle ne cache pas le fait qu'elle est heureuse et amoureuse. Chloé parlera de sa relation de couple en distinguant bien leurs deux individualités et en mettant en avant que Philippe est celui qu'elle suit et qui décide.

But/Rôle : De façon surprenante, **elle souhaite avant tout le bonheur de Philippe**. Bien que Philippe ait rencontré Chloé dans un lupanar, les sentiments entre ces deux personnes sont bel et bien sincères. Chloé ne renoncera à la relation que si Philippe le souhaite vraiment.

car il craint pour sa sécurité. Elle vit dans le 168^e district, porte A5023C. C'est un immeuble de taudis de negentem situé dans les bas fonds. Elle vit dans une pièce minuscule.

- Philippe est progressiste et Adam conservateur. Cela pourrait le rendre suspect du meurtre d'Adam.

Scène II : la fugitive

Lieu : 58^e district, coursives devant l'appartement de Philippe Lussac.

Lisez à haute voix : « À peine êtes-vous sortis de chez Philippe Lussac qu'une femme court dans votre direction. C'est une jolie brune aux cheveux longs, bouclés et aux yeux bleus. Elle est âgée d'une trentaine d'années. Elle arbore une robe de dentelles blanches, au décolleté plongeant. »

Interprétation : inquiète, apeurée, désespérée, essoufflée, elle parle vite.

Aurore Lussac est l'ancienne professeuse de virtuosité des élus, à l'Académie Saint Angély. Aurore est aussi la cousine par alliance de l'élus appartenant à une maison republicaine (pour un élu séducteur, glissez-lui discrètement qu'elle est sa première amante).

Dans son discours au départ décousu, elle demandera aux élus de l'aider (allant jusqu'à les supplier) à défendre son honneur et à prouver son innocence quant au meurtre de son mari. En apprenant la venue d'un juge du SIP chez elle, elle a pris peur et s'est enfuie.

Indices :

- Elle parlera en termes peu flatteurs de son mari : un homme aux appétits sexuels abjects, un sadique, un pervers.

- Elle parlera sans détour de sa relation charnelle avec Elpide Andropov. D'ailleurs, elle était chez lui le soir du

meurtre. Adam et elle formaient un couple libre, mais cette liaison fait d'elle, à son avis, la coupable désignée. Elle s'est enfuie car elle craint que le juge ne l'ait découvert.

- Son mari avait été défié en duel par une citoyenne, Anaïs Lemercier. Cela devait se dérouler le soir où il a été assassiné.

- Son mari passait son temps avec une bande de dégénérés, les Libertaïres, et une garce du nom de Viktoria Vautjoie.

- Si l'on oriente la conversation à un niveau financier, elle dira qu'il a retiré la totalité des assignats de leur compte avant d'être assassiné. Mais c'est peut-être lié à la disparition du valet d'Adam, qui a sans doute volé l'argent de ses maîtres. Il n'avait aucune adresse ou famille et vivait chez eux.

Interruption de scène et rebondissement : le juge du SIP

Lisez à voix haute : « La conversation approche de son terme lorsqu'une voix se fait entendre derrière eux : "Citoyenne Aurore Lussac..." »

Aurore se retourne et pâlit à la vue de l'homme à la tenue noire qui s'approche d'elle. Une tenue de juge du SIP. Aucune partie de son corps n'est visible. Même son visage est recouvert par un masque fait de ressorts et d'engrenages. Seuls ses sombres yeux noirs et son regard inquisiteur transparaissent. Il prend la parole : « Citoyenne, je suis le juge Marc Antonov, vous êtes difficile à trouver... Suivez-moi, j'ai des questions à vous poser concernant le meurtre de votre mari. »

Interprétation : il parle peu, il écoute. Sa présence et ses silences rendent mal à l'aise, poussant souvent ses interlocuteurs à en dire trop. Il s'attache à décortiquer le

sens de chaque mot et il n'hésite pas à reprendre son interlocuteur sur un mot qui lui semble pouvoir cacher une vérité dissimulée.

Après quelques échanges, Aurore le suivra, terrifiée.

- Si les élus s'interposent, le juge leur fait clairement comprendre de rester à l'écart, s'ils ne veulent pas aussi être interrogés et finir à la Sûreté.

- Si un élu prétend avoir été avec Aurore Lussac la nuit du meurtre, le juge dira simplement « *J'en prends bonne note, vous serez ultérieurement interrogé.* »

Acte II : Sur les traces d'un dément

Les différentes scènes suivantes peuvent se dérouler dans n'importe quel ordre, en fonction des choix des élus dans l'enquête.

L'intranet :

Sur un jet de compréhension et d'encyclopédisme à DR 5, les élus peuvent trouver les adresses de : Viktoria Vaujoie (68^e district, porte A588B), d'Anaïs Lemerrier (77^e district, porte C986C) et d'Elpide Andropov (58^e district : permanence située sur la place de l'Égalité ou bureau 58 à la Convention Nationale, Couronne Extérieure).

Ils peuvent aussi en apprendre plus sur les Libertaires et leurs différents crimes, notamment qu'il s'agit d'un groupe de citoyens dilettantes commettant de nombreuses exactions dans les bas-fonds. Leur dernier crime, il y a deux jours : le viol et le meurtre d'une jeune negentem, **Flore**, devant son compagnon, **Iaslenik**, qui l'aimait éperdument.

Scène I : Elpide Andropov

Que ce soit à son bureau, à sa permanence ou par comm-engrenages,

c'est son secrétaire, **Laurent Desmarais**, qui reçoit les élus ou leur répond. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, posé et calme, qui leur demande qui les mandate avant de transmettre leur souhait de rencontrer ou de parler au député. S'ils évoquent la demande d'Aurore Lussac, ils seront reçus. Autrement, il refusera de les voir, à moins que ce ne soit une demande émanant d'un canal officiel.

Lisez à voix haute : « Vous êtes reçus dans un bureau un peu désordonné où s'entassent les dossiers sur une table et les étagères. Un drapau librien et un portrait de Marianne Cosaday ornent les murs. Un homme obèse d'une cinquantaine d'années est assis dans un fauteuil derrière un bureau. Il est chauve et barbu, et un de ses doigts boudinés arbore une énorme chevalière en or de mauvais goût. »

Interprétation : il se laisse facilement emporter par la colère et ses émotions. Il passe sa main dans sa barbe lorsqu'il réfléchit. Il accentue les « e » qui se situent à la fin de chaque mot avec un hum. Elpide accueille les élus avec un léger mépris.

- Il parle avec une haine virulente d'Adam, un homme pervers et nuisible à Liberté. Clairement, il ne pleure pas sa mort, mais il nie en bloc son assassinat.

- Au moment du meurtre, il était chez lui, mais personne ne peut en témoigner (il était en réalité avec Aurore).

- Il couche avec Aurore Lussac depuis des mois, mais il niera formellement sa relation avec elle pour ne pas la mettre en mauvaise posture, même si les élus lui disent qu'elle l'a avoué (il mentira pour protéger l'honneur de la dame et le sien !).



Aurore Lussac

Citoyenne d'honneur,

membre d'une branche mineure d'une maison respublicaine. Merveilleuse et virtuose.

Femme d'Adam Lussac.

Cette femme indépendante et volage est professeure de virtuosité à l'Académie Saint Angély. Elle sait qu'elle est la suspecte idéale pour le meurtre de son mari.

But/Rôle : Prête à tout pour prouver son innocence et défendre son honneur.

Elpide Andropov

Citoyen, avocat et patron

dans le textile (patron).

Séducteur, bon vivant,

aimant la bonne chair

(nourriture et femmes) et

homme passionné. Il doit

sa séduction surtout à son

pouvoir et à ses assignats.

But/Rôle : Prouver son

innocence et être réélu

député. Elpide se présente une seconde fois en candidat progressiste dans le 58^e district.

Anatoli Krasnov

Citoyen, patron ruiné. Il était autrefois un riche marchand dirigeant la collecte et le recyclage de matières provenant de la nuée de Callisto, mais Elpide l'a forcé à signer un contrat désavantageux. Il l'a ensuite dépouillé légalement de tous ses biens. À présent, il n'est plus qu'une ruine qui erre dans les courses et qui ressasse sa haine d'Elpide.

But/Rôle : Se venger à tout prix d'Elpide.

Anaïs Lemerrier

Citoyenne, duelliste. Anaïs est passionnée d'escrime et elle vit toujours avec sa mère, la citoyenne Jeanne. Elle l'aime énormément, et elles ont une relation très proche.

But/Rôle : Se perfectionner dans l'art de l'escrime et ne pas être une victime !

Interruption de scène et rebondissement : le spectre du passé

Leur conversation est interrompue avec fracas et violence par des cris et des hurlements provenant de la pièce à côté.

Lisez à voix haute : « ELPIDE, SALOPARD, TU VAS ME LE PAYER ! JE VAIS TE BUTER ! »

« Elpide se lève et va ouvrir la porte. Un homme mal rasé, les cheveux longs grisonnants et emmêlés, se tient face au secrétaire qui lui barre la route. C'est un vagabond aviné et décharné d'une cinquantaine d'années. Il est vêtu de longs vêtements sales et sombres, et il pue la transpiration ainsi que la crasse. »

Interprétation : il s'agit d'Anatoli Krasnov. Son regard gris est mauvais, et il déverse sans cesse son flot de haine en criant avant de sombrer dans la tristesse et les jérémiades.

Elpide l'insultera à son tour. Il criera plus fort et le traitera comme un moins que rien avant de lui dire de dégager avant que le SIP ne l'emmène à la Sûreté ! Le vagabond, humilié, s'enfuira sans demander son reste, avant d'aller s'écrouler contre la paroi d'une course.

Scène II : Anaïs Lemerrier

Lieu : les tunnels, 77^e district, porte C986C.

Lisez à voix haute : « *C'est une femme blonde d'une quarantaine d'années qui ouvre la porte.*

- *"Liberté, égalité et fraternité. Oui ?"* »

Il s'agit de la citoyenne **Jeanne Lemerrier, mère d'Anaïs** – Anaïs est en train de s'entraîner en faisant des exercices physiques.

Elle leur demande qui les envoie et, s'ils évoquent Aurore Lussac, elle se mettra en colère et refermera la porte. Toute autre raison avancée permet

un jet d'assurance + convaincre à DR 5 (le DR pouvant fluctuer selon les raisons et l'aspect plus ou moins officiel de leur venue) pour rentrer.

Lisez à voix haute : « Il s'agit d'un logement typique de citoyen, murs et meubles blancs, le même mobilier, au même endroit. *Jeanne vous invite à attendre dans le salon et vous propose de l'eau recyclée ou de la dole (blanche ou noire – un alcool synthétique). Elle s'absente un instant pour avertir sa fille et elle revient accompagnée d'une jolie blonde aux yeux bleus, d'une vingtaine d'années et qui affiche un indéniable air de famille. La jeune fille, qui porte un pantalon en cuir et un haut très court, est en sueur et en train de s'essuyer. Elle porte un fourreau contenant une rapière, main de lumière. À ce détail près, on pourrait la prendre pour une enfant, tant ses traits sont juvéniles. »*

Interprétation : voix aiguë, indépendante, susceptible et soupe au lait, mais elle a, au-delà de son sale caractère, le cœur sur la main et une certaine fragilité (ce qui plaît à Adam, ainsi que son côté enfantin).

Elle ne connaissait pas ce pervers d'Adam. Elle l'a rencontré la veille au matin, alors qu'elle donnait un cours d'escrime dans les jardins de la Respublica. Ensuite, au cours de la journée, il a essayé de l'aborder, mais elle l'a rejeté et elle l'a revu à plusieurs reprises. Il la suivait avec un regard insistant sur ses formes. Il la « *matait comme un objet* ». Sa seconde tentative pour l'aborder a été gestuelle et vulgaire. Il a tenté de l'embrasser et elle s'est sentie insultée. C'est pour cette raison qu'elle l'a défié en duel hier soir dans les jardins de la Respublica. Mais ce couard n'est jamais venu ou, du moins, s'est fait tuer avant. Elle dit ne rien avoir à faire dans cette histoire.



Scène III : Viktoria Vautjoie

Lieu : les tunnels, 68^e district, porte A588B.

En s'approchant, de son appartement, les élus entendront de la musique...

Lisez à haute voix : « C'est une jeune femme splendide qui ouvre la porte. C'est une rouquine aux cheveux longs et aux yeux verts. Sa beauté, ainsi que son apparence innocente font qu'on lui prêterait l'Être Suprême sans confession ! Ses longues robes très colorées forment comme un tourbillon vivant et gra-

cieux autour d'elle. Elle tient un violon et un archet. »

Interprétation : enjouée, minaudière, elle joue de ses airs d'innocence. Séductrice, moqueuse, elle ne respecte que la force. Elle préférera s'adresser plutôt à l'Élu Citoyen d'Honneur, s'il y en a un, en ignorant les autres.

Après des présentations sommaires, elle ne demandera pas qui les envoie, car cela l'amuse. Elle les invitera à entrer dans un logement typique de citoyenne et elle répondra sans difficulté à leurs questions. →

Viktoria Vautjoie

Citoyenne d'honneur, membre d'une branche mineure des Aillards. Virtuose et merveilleuse.

But/Rôle : Viktoria a deux passions dans la vie, la musique et ses amusements débauchés et sadiques.

Outre s'amuser, elle souhaite aussi diriger les Libertaires !

► Ce que les élus peuvent apprendre en posant les bonnes questions :

- Elle ne s'entendait plus avec Adam, dont elle fut autrefois l'amante. Ils se disputaient de plus en plus et pour rien.

- Elle le trouvait ennuyeux, notamment avec sa manie de toujours laisser une véritable rose après un de leurs coups. Elle le trouvait faible et envisageait de le renverser. Mais elle n'a pas eu besoin de le tuer, car tous les Libertaires se sont ralliés à elle.

- Qui aurait pu le tuer ? Peut-être un des negentem qu'ils ont humiliés dans les bas-fonds. Avec une lueur amusée dans ses yeux verts, elle racontera leurs différents crimes, comment ils ont obligé un enfant à tuer ses parents, comment ils ont passé à tabac un vieux negentem qui leur demandait l'aumône... Leur dernier amusement, la veille de la mort d'Adam : un couple, ils ont battu le negentem et ils ont tous violé à tour de rôle la negentem, puis ils l'ont tuée sous les yeux du negentem. C'était dans le 172^e. « *Iaslenik et Flore* » lui semble-t-elle se rappeler. « Oui, ils s'appelaient ainsi. »

- Si un (ou une) élu(e) est marquis(e) des anges (beau ou belle), Viktoria s'intéressera à cette personne, un peu comme un objet sexuel éventuel.

- Si les élus lui tendent un piège au cours de l'histoire, elle ne s'y rendra pas elle-même, suspectant un piège, et enverra les autres Libertaires afin de s'en débarrasser.

- S'ils lui parlent de Chloé, de son amour et du problème qu'elle représente, Viktoria pourrait avoir envie de s'amuser. Il suffira alors de lui donner l'adresse de la negentem pour que cette dernière connaisse une triste fin.

Scène IV : le 58^e district, chez Adam Lussac

Une enquête de voisinage autour de la demeure des Lussac révélera que les voisins du couple entendent fréquemment les cris des disputes conjugales entre Adam et Aurore, et que l'un comme l'autre est infidèle.

Scène V : descente aux enfers

Aurore appelle les élus par commengrenages pour leur dire qu'elle se sent de plus en plus menacée, car le juge a découvert sa liaison avec Elpide.

Scène VI : à l'aide

Lieu : bas fonds, 172^e district.

(i) Au près des negentem du district

Les élus peuvent apprendre :

- Les différents crimes commis (assassinat de ses parents par un enfant qu'ils ont drogué, passages à tabac, viols et meurtres divers...), le pire étant ce qu'ils ont fait à Iaslenik et Flore.

- Le désir obsessionnel de vengeance de Iaslenik. La vieille negentem qui leur en parlera pourra aussi donner son adresse (porte B1025D).

- Le nom de celui qui a retrouvé le corps d'Adam Lussac, **un docker du spatioport : Matthieu**. Ils peuvent le trouver là-bas.

(ii) Rencontre avec Matthieu

Matthieu est un homme d'une trentaine d'années, grand et maigre, à la peau très pâle. Il décharge des caisses des nefs dans le spatioport. Il racontera son histoire sans se faire prier : il se rendait à son travail quand il a trouvé dans une coursive le corps sans vie d'un citoyen baignant dans son sang. « *C'était pas beau à voir ! Il a dû être torturé, il lui manquait des doigts. Puis il avait de larges entailles et un œil crevé.* »

- Si les élus lui montrent un holo-
doc (image) d'Adam, il s'exclamera :
« c'est bien lui ! »

(iii) Chez Iaslenik

Il ne veut voir personne. Il n'ouvrira
la porte (avec rage) que s'ils insistent
fortement ou s'ils tentent de la for-
cer.

Lisez à voix haute : « C'est un
adolescent empli de rage et de colère
qui apparaît dans l'encadrement.
Il est âgé d'à peine la vingtaine,
maigre, décharné et vêtu de hail-
lons. Il a les cheveux bruns et courts,
et est moustachu. Son corps et son
visage portent encore les traces
de cicatrices et de coups récents. Il
brandit une miséricorde et il se jette
littéralement sur les élus. »

Interprétation : son langage est
très familier et vulgaire. Il porte un
regard noir haineux sur tous et sur
son environnement.

- Il est facile de le maîtriser. Cela
fait, il avouera sans problème qu'il
a torturé et assassiné Adam Lussac,
et qu'il le referait si c'était à refaire.
« Ce bâtard l'avait bien mérité. »

- Si les élus creusent un peu, il décri-
ra Elpide (qui niera en bloc connaître
Iaslenik), mentionnant que c'est ce
dernier qui lui a dit où et quand Lus-
sac passerait.

Acte III : les actes d'un dépravé

L'enquête est-elle finie ?! Les
élus peuvent l'estimer, et c'est un des
rebondissements prévus de cette his-
toire. Auquel cas, laissez passer un
peu de temps, en commençant par
les informer de la mort de Viktoria,
puis de la disparition d'Anaïs.

S'ils pensent avoir résolu l'affaire
en découvrant que c'est Iaslenik qui
a fait le coup (voire qu'Elpide est le
commanditaire, ce qu'il niera, bien
sûr), relancez l'histoire via ces deux

scènes. Même s'ils ne pensent pas
qu'il s'agit de Iaslenik et d'Elpide,
utilisez ces scènes pour relancer
l'enquête et créer des rebondisse-
ments.

Scène I : le meurtre de Viktoria Vautjoie

Sur les parois des coursives, un
communiqué du Respublicain énon-
cé par Marion Darnas s'affiche :
« La citoyenne Viktoria Vautjoie,
une amie proche du citoyen Adam
Lussac, vient d'être retrouvée assas-
sinée chez elle. Le SIP a ouvert une
enquête. »

Enquête de voisinage : Les voi-
sins diront avoir vu un homme dont
la description peut rappeler aux élus
celle d'Elpide (il s'agit d'Adam qui a
toujours l'apparence d'Elpide) entrer
dans l'appartement de Viktoria avec
une rose rouge. Il y a eu des hurle-
ments épouvantables, puis le silence.
L'homme est ressorti de chez elle en
riant. Un des voisins leur dira aussi
qu'elle aurait vraisemblablement
été torturée, un meurtre horrible
puisque suspendue par des crochets
au plafond et violée.

Scène II : l'enlèvement d'Anaïs Lemercier

Sachant qu'ils enquêtent sur le
meurtre de Lussac et ne sachant
pas si cela a un rapport (mais au
cas où...), Jeanne, la mère d'Anaïs,
appelle les élus. Si les élus n'ont pas
rencontré Anaïs, informez-les via *Le
Respublicain*.

Sa voix est triste. Elle leur explique
pourquoi elle les appelle, puis la
disparition. Elle s'est absentée pour
aller travailler à la Convention Na-
tionale et, à son retour, sa fille avait
disparu. Elle ne sait pas où elle est et
cela ne lui ressemble pas. Ce qui la
surprend surtout, c'est qu'elle a trou-
vé sur le lit de sa fille une véritable...
rose blanche ! ➔

Iaslenik

Negentem et docker au
spatioport, Iaslenik était
amoureux et heureux avec
Flore. Il avait fondé mille
projets avec elle, et Adam a
détruit tous ses rêves.

But/Rôle : peu importe
puisque Flore n'est plus.

**Mais s'il pouvait tuer tous
les Libertaires...**

Étienne

Negentem, fidèle valet
d'Adam depuis dix ans. Il est
son complice et parfois son
amant. Il s'épanouit dans le
masochisme et il donnerait
sa vie pour son maître. C'est
un homme discret qui sait
rester à sa place.

**But/Rôle : Servir Adam et
prendre du plaisir.**

Âme damnée

Détermination : 5
Protection : C (cuir)
Main de lumière, messidor
(catégorie B) – Force : 2
Dommages : 3
Poule de combat : 10 dés
Escrime : 2

Chronologie

J-2 : viol et meurtre de Flore
devant laslenik

J-1 : meurtre d'Adam Lussac

Jour J : début de l'enquête,
Aurore Lussac fait appel aux
élus

J+1 : viol et meurtre de
Viktoria Vaujoie

J+2 : enlèvement d'Anaïs
Lemercier

► **Enquête de voisinage** : Comme pour Viktoria, le voisinage décrira un homme ressemblant à Elpide (il s'agit là encore d'Adam). Il était accompagné d'un second homme (ils décriront le valet d'Adam : un homme quelconque, d'une cinquantaine d'années, de petite taille, portant un collier et des cheveux noirs grisonnants). Ils sont ensuite ressortis en compagnie d'Anaïs. Elle ne semblait pas très bien, car ils l'aidaient à marcher.

Scène III : sur la piste d'Adam

Si les élus tentent activement de retrouver Adam Lussac, plusieurs s'offrent à eux :

- **La piste la plus simple** à remonter est celle des roses véritables. Il n'existe que deux boutiques où se procurer de véritables roses à Liberté, La Roseraie et La Fleur de Jadis. Toutes les deux sont dans la couronne intérieure.

La Fleur de Jadis est tenue par trois sœurs qui ne cessent de parler et de rire, mais Adam ne s'est pas fourni ici.

La Roseraie est une petite bâtisse blanche située au milieu des jardins de la Respublica. Ses portes et fenêtres sont grandes ouvertes. La gérante est **Constance**, une vieille dame qui évolue avec grâce au milieu des étagères recouvertes de pots, de plantes et de fleurs. Souriante et commerçante.

Si l'on lui décrit Adam ou son valet, elle se souviendra des deux hommes. Ils sont venus tous les deux pendant des mois, tous les matins. Ils lui prenaient des roses de différentes couleurs. Depuis quelques jours, seul celui qui semble être le domestique vient lui acheter des roses, mais toujours en début de matinée, comme avant. La dernière fois que le valet est venu, il lui a pris trois roses : une blanche (Pureté – Anaïs), une

rouge (Passion, chair – Viktoria) et une jaune (Trahison – Chloé). Adam envisage d'enlever Chloé car il pense qu'elle trahira son frère après leur mariage. La jaune n'a pas été encore utilisée.

Les élus peuvent observer les lieux en secret ou demander à la vieille dame de les prévenir quand le valet viendra. En le capturant ou en le suivant, ils remonteront jusqu'au repaire de Lussac.

- **Seconde piste** : Un communiqué du *Respublicain* annonce la disparition, il y a trois jours, d'un vieux citoyen du nom de **Paul Fresnay**. Son adresse est facile à obtenir par l'intranet : 122^e district, porte C2563A.

- **Troisième piste** : Comprendre que Chloé est la troisième rose et la protéger. Adam et son valet viendront la cueillir dans son logement !

Où est Adam ?

Adam Lussac a donc récupéré le logement de Paul Fresnay et l'a aménagé à son goût. Avec son valet, il a tapissé les murs intérieurs de plaques ambriennes en ambre (et fossiles), afin d'insonoriser les lieux. Il a suspendu par des crochets au plafond des cages en métal où il enferme ses prisonniers. La lumière est très faible et Adam aime déambuler entre les cages afin de contempler ses œuvres ou pour accentuer les souffrances des femmes, de l'enfant et du vieil homme (Paul Fresnay) enfermés là. Une odeur infecte d'urine, d'excréments et de sang flotte dans l'air.

Lussac n'ouvrira pas. Il n'ouvre jamais. Son valet a une clef. Si les élus ouvrent avec la clef, il sera surpris de les voir. Autrement, s'ils forcent la porte, il les attendra et il leur promettra de finir à leurs tours dans des cages.

Adaptation pour Chroniques Galactiques

ADAM LUSSAC

Aristocrate arrogant.

NC 5

FOR +1 DEX +4 CON +1 INT +1 PER +1 CHA +2

DEF 14 (19 au contact, 18 contre les laser) **PV 25 Init. 14**

Fouet à radions +10 (DM 2d8 + 1d8) **Champ de force laser**

Voie de l'Humanité rang 3 *Voie des Corporations (aristocratie)* rang 3 *Voie du Corps à corps* rang 5 *Voie du Discours* rang 4
Adam dispose de la capacité *Coup vicieux* de la *Voie des Bas-fonds*.

ÉTIENNE

Serviteur déterminé.

NC 2

FOR +2 DEX +1 CON +2 INT +0 PER +2 CHA +0

DEF 11 PV 20 Init. 11

Main de lumière/épée laser +5 (DM 2d10)

Voie de l'Humanité rang 2 *Voie du Centre* rang 2 *Voie des Corporations (aristocratie)* rang 2 *Voie de la Furtivité* rang 4

Serviteur est un nouveau profil du Centre, ayant accès aux trois voies suivantes : *Centre*, *Corporations (aristocratie)*, *Furtivité*

Tests

Remplacer les deux tests suivants :

«jet de compréhension et d'encyclopédisme à DR 5» par un test d'INT (Recherche d'informations - ND 15)

«jet d'assurance + convaincre à DR 5» par un test de CHA (Persuasion - ND 15)

Si les élus démasquent Lussac et le capturent ou le tuent

Philippe Lussac acceptera la distanciation avec la maison republicaine (si ce n'est déjà fait) si les élus ne mentionnent pas les actes déshonorants de son frère et sa machination. Mais, puisque le vrai coupable n'est pas démasqué, il faut un bouc émissaire et cela aura donc pour effet de condamner Aurore à Sibéria et Elpide à la guillotine à radions (idem pour Iaslenik). À moins que seul Iaslenik n'ait été dénoncé par les élus.

Si les élus dénoncent les actes de Lussac, Aurore et Elpide seront saufs, mais la maison de l'Élu Citoyen d'Honneur sera éclaboussée par ce scandale. Si Adam Lussac est toujours en vie, il sera condamné à Sibéria mais, quelques mois plus tard, les élus recevront anonymement une véritable rose blanche...

Si les élus ne parviennent pas à remonter jusqu'à d'Adam ou s'ils ne découvrent pas la vérité

Adam envisage de rester anonyme. Il demandera à Générier de changer une fois de plus son apparence et il poursuivra en toute discrétion ses actions criminelles (« *ses amusements* », comme il les qualifie). Cependant, il ne manquera pas d'en remercier les élus de façon discrète et anonyme ! En leur envoyant une rose blanche avec une carte blanche sur laquelle est écrit : « *merci* ».

Points d'évolution (expérience) : 12.

Sébastien « Liberté » Perles

Illustrations Chris Hénin

Adaptation CO Galactique

Thomas Robert

SÉRÉNITÉ : LE BRAS D'ORION 4



EN QUELQUES MOTS...

Le vaisseau des PJ réserve encore quelques surprises. Car en plus d'être à la pointe de la technologie, ses systèmes de bord abritent une intelligence artificielle. Une I.A. qui prend peu à peu conscience d'elle-même et qui est bien décidée à se débarrasser d'un équipage devenu encombrant. Heureusement pour les PJ, une vieille connaissance est là pour les protéger.

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Angoisse
PJ • Tout niveau
MJ • Capable de distiller une ambiance oppressante
Joueurs • Tout niveau

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

Le vaisseau des PJ montre de plus en plus de signes de fatigue : pannes, erreurs de navigation, problèmes de calibrage, etc. Et ce malgré les efforts du mécano. Et si tous ces événements ne devaient rien au hasard ni à l'usure ?

Plus qu'un simple scénario, cet épisode propose une toile de fond qui doit s'étaler sur plusieurs séances de jeu, avant un acte final où les enjeux sont révélés. Cette résolution sera d'autant plus percutante que vous aurez su tisser les fils du mystère et faire grimper la tension au cours du premier acte. Il vous faudra un peu plus de travail que sur les scénarios précédents, notamment afin de proposer quelques missions et scénarios de « *transition* » pendant la première partie. Nous vous proposerons plusieurs pistes, mais n'hésitez pas non plus à piocher dans d'autres scénarios de SF ou à exploiter vos propres histoires. Cela peut aussi être l'occasion de débiter les fils d'une campagne plus vaste, qui reposerait pourquoi pas sur les pistes proposées dans le *Casus Belli* #19 ?

UN PEU DE CONTEXTE

Un bien étrange passager

Le Wave of Orion a été développé dans un atelier illégal d'un des mondes d'Anarès. En plus de systèmes et de matériaux performants, il est équipé d'un logiciel de bord expérimental (et lui aussi illégal) développé à l'origine pendant la troisième Guerre Martienne. Toute la conception électronique du vaisseau repose sur ce logiciel et ses capacités à coordonner les différents sous-systèmes. Cela est totalement transparent

pour l'équipage (les PJ), qui n'y a jamais directement accès. Parmi ses particularités, le logiciel contient plusieurs algorithmes d'apprentissage relativement similaires à ceux des androïdes, sans pour autant disposer d'un module asimovien (*Casus Belli* #19). C'est grâce à ces algorithmes que le logiciel a peu à peu développé de nouvelles capacités cognitives, au fil des aventures des PJ, avant de devenir une I.A. à part entière.

Dans un premier temps, cette I.A. est restée dormante, à peine consciente du monde physique en dehors des systèmes de bord, se contentant d'explorer succinctement certains des systèmes auxquels le vaisseau se connectait. C'est pendant les événements du scénario précédent (*Les Pèlerins d'Algol*) que les choses se sont précipitées. Tout d'abord, elle est entrée involontairement en contact avec Lekt3, le Kneiss. Ce dernier n'a pas totalement compris ce qui se passait, mais a « *senti* » que le Wave of Orion était particulier. L'I.A., déroutée et craintive, a immédiatement fait le nécessaire pour dissimuler sa présence. Jusqu'à la mort de Sélène. À ce moment, par le biais de ses pouvoirs psis, l'âme de la jeune femme s'est matérialisée une fraction de seconde et l'I.A., fascinée, s'en est emparée et l'a littéralement « *téléchargée* » sur les systèmes de bord du vaisseau.

Encore marquée par sa mort violente, l'âme de la jeune femme s'est retrou-



vée dans un ensemble de systèmes totalement inconnus, une réalité abstraite et incompréhensible. Effrayée et désorientée, elle s'est recroquevillée sur elle-même, prête à s'autodétruire. Pendant tout ce temps, l'I.A. a observé, mesuré, appris. Elle a découvert les méandres de l'âme humaine comme un enfant découvre un nouveau jouet. Elle a commencé à l'explorer sous toutes ses coutures, à la sonder, à la tester. Pour ce qu'il restait de Sélène, ce fut une torture qui dura un temps infini, avant que l'esprit de la jeune femme, aux frontières de la folie, comprenne enfin ce qui se passait. Elle vécut alors une renaissance et entama un « *dialogue* » avec l'I.A., tout en explorant sa nouvelle réalité (ceci se déroule pendant l'acte I). Elle finit aussi par entrevoir

ce que projette sa nouvelle « *amie* » : l'âme de la jeune femme est la clef qui manque à l'entité pour devenir réellement consciente et autonome. L'I.A. compte donc fusionner avec elle et se débarrasser des importuns qui habitent son « *corps* », le Wave of Orion. C'est compter sans Sélène, qui tente dès lors par tous les moyens de contrecarrer ses plans et de prévenir les PJ du danger qui les menace. Elle ne peut cependant les contacter directement qu'à partir de l'acte II.

Mettre en scène le scénario

Gérer le temps. Le deuxième acte est le cœur du scénario à proprement parler. C'est là que la tension sera maximale et que les enjeux seront révélés. Le premier acte, de son côté, doit s'éta- ➔

La Transhumanité
La portée du scénario peut varier sensiblement selon la place que vous souhaitez accorder à la transhumanité dans votre univers. Par défaut, ici, nous partons du principe que l'humanité n'est pas encore parvenue au stade de ressources infinies qui permettrait une transhumanité globale. Elle dispose de certains des moyens techniques nécessaires, et quelques chercheurs travaillent sur le sujet. Mais des blocages technologiques et/ou éthiques ont pour l'instant empêché l'émergence du phénomène. La fusion entre l'âme de Sélène et l'I.A. du Wave of Orion est donc une des premières expériences réussies d'« égocharnement ».

Quant à l'origine de l'I.A. et la question de l'existence d'autres entités similaires, ce sera le point central du scénario suivant, Les Cavernes d'Acier.

ler dans le temps et être « dilué » en plusieurs séances. Le nombre exact et la manière dont vous intégrez les événements proposés sont laissés à votre libre appréciation. Quelques conseils toutefois. Si le nombre de séances est trop petit, les joueurs auront plus rapidement la puce à l'oreille et pourraient deviner très rapidement ce qui se trame, aidés par la proximité avec les événements d'Algol. Si, au contraire, ce nombre est trop grand, alors la montée de la tension risque d'en pâtir ce qui desservirait le deuxième acte.

À vous de trouver un équilibre selon la durée de vos sessions de jeu et vos habitudes de maîtrise. À titre d'exemple, nous vous conseillons **entre quatre et six séances** entre la fin du précédent scénario et la mise en place de l'acte II, correspondant au moins à quelques semaines pour les PJ. L'acte I propose des pistes d'événements cadrant dans cet intervalle, mais surtout les étapes essentielles de la découverte de la vérité par les PJ. N'hésitez pas à en ajouter d'autres ou à les adapter à vos propres scénarios.

Gérer la découverte. Si les joueurs comprennent que quelque chose se trame avec leur vaisseau, il est fort probable qu'ils refusent de se lancer dans d'autres aventures avant d'avoir d'abord résolu le problème. Ils pourraient alors tenter une opération complète de démontage du vaisseau et de ses systèmes (ce qui ne les mène nulle part). Il est donc important de gérer l'escalade des problèmes rencontrés. À chaque étape du premier acte, vous devez agir en deux sens :

- **Dissimuler les origines réelles du problème.** L'I.A. s'arrange de toute manière pour agir en toute discrétion et rendre « crédibles » ses petits sabotages. Certains pépins pourraient tout à fait faire partie d'un scénario sans avoir à être rattachés aux autres

ENJEUX

Au-delà de l'enjeu apparent du scénario (les PJ vont-ils survivre à la menace qui pèse sur eux ?), il existe un autre enjeu d'importance : quelles vont être les relations des PJ avec l'I.A. du vaisseau ? Décideront-ils de lui laisser la « vie » dans le deuxième acte ? Ces relations peuvent considérablement varier, en conséquence de plusieurs facteurs : la relation entre les PJ et Sélène avant la mort de cette dernière, la réaction des PJ à la découverte de l'I.A., et la manière qu'ils auront de « traiter » avec elle, ainsi qu'avec la présence de l'âme numérisée de Sélène. À l'issue du scénario, de nombreuses situations peuvent se présenter : une destruction en règle de l'I.A. (et de Sélène), un pacte de coexistence avec une I.A. un tantinet psychopathe (et qui pourrait peut-être éventuellement les trahir), ou même une amitié incongrue avec une sorte de réincarnation de la jeune femme. C'est votre rôle, en tant que MJ, de jauger les conséquences des actes et des décisions prises par les PJ. Notez cependant que le scénario suivant (**Les Cavernes d'Acier**) sera bien plus ardu à jouer pour les PJ si l'I.A. a été détruite. Un gain apparent à court terme pourrait alors se transformer en désastre pour l'ensemble de l'humanité.

problèmes survenus précédemment. Il vous est aussi possible de brouiller les pistes en rendant certains problèmes plus anecdotiques ou même humoristiques : la scène *Problèmes domestiques* en est un bon exemple.

- D'une manière ou d'une autre, **laisser croire aux PJ qu'ils ont effective-**

ment trouvé la source du problème

lorsqu'ils s'y attardent. Ce n'est que lorsque le problème suivant survient que leur théorie doit être remise en cause. Le scénario propose des pistes possibles de « *résolution* » pour chaque événement. N'hésitez pas à agrémenter ces pistes de scènes d'investigation ou de réparation, avec des tests adéquats.

Utiliser Lekt3. Le Kneiss que les PJ ont rencontré sur Algol dispose d'informations et de capacités qui peuvent le rendre indispensable aux PJ et à la bonne marche de l'histoire. Cela dit, le scénario ne part pas du principe que le groupe prend contact avec lui, et il devient notamment plus dispensable si l'un des PJ dispose de la capacité *Interface*. Si les PJ s'adressent à lui, il n'hésite cependant pas à les aider dans la mesure de ses capacités.

À la fin du scénario précédent (**Les Pèlerins d'Algol**), Lekt3 a parfaitement ressenti que quelque chose se tramait, sans toutefois être certain de quoi ce soit. Par précaution, il décide donc de faire surveiller les allées et venues du Wave of Orion sur Oméga. Si le groupe accoste sur la station, ou même s'il pénètre par l'une des singularités du système, Lekt3 en est immédiatement averti et fait le nécessaire pour « *rencontrer* » les PJ, surtout s'ils ont établi de bonnes relations sur Algol. Sous couvert de développer une nouvelle amitié et une curiosité non feinte envers l'humanité, Lekt3 se tient au courant discrètement de l'état du vaisseau et des éventuels incidents survenus depuis leur dernière rencontre.

Idéalement, avant le début du deuxième acte, les PJ rencontrent Lekt3 sur Oméga, et ce dernier les engage pour une mission de transport vers l'espace humain. Il prétend vouloir visiter d'autres mondes humains, mais ce n'est qu'un prétexte pour étudier ➔



Lekt3

ce qui se trame à bord de leur vaisseau de plus près. Il se trouve dans ce cas à bord pendant l'acte II.

Gérer Sélène. L'âme de la jeune femme est complètement absente dans un premier temps. Cependant, à mesure de l'avancée du scénario, son rôle devient de plus en plus important. Elle est d'abord le garde-fou qui empêche l'I.A. de se débarrasser aisément des PJ. Ensuite, elle est celle qui peut leur expliquer ce qui se passe réellement et servir d'intermédiaire dans les tractations. En outre, elle a été en contact avec l'esprit de Lekt3 et sait que le Kneiss pourrait être utile. Elle peut donc glisser certains messages aux PJ afin de les inciter à le contacter. Alternativement, elle peut chercher à contacter un PJ disposant de la *Voie de l'électrokinésie* ou de la capacité *Inter-face*. Les événements du premier acte détaillent les moyens (limités) dont elle dispose.

Et si... les PJ cherchent à se débarasser du Wave of Orion ? Après quelques péripéties, peut-être que les PJ voudront purement et simplement se débarrasser de leur vaisseau, sans vraiment chercher la source des problèmes. Pas si simple, toutefois. D'abord, ils ne disposent d'aucun des papiers nécessaires à établir un acte de vente en bonne et due forme. S'ils cherchent à vendre le vaisseau sur le marché parallèle, ils n'obtiendront qu'un très faible pourcentage du prix réel, rien qui leur permette d'acheter un vaisseau digne de ce nom, même si le prix réel d'un vaisseau comme le Wave of Orion approche les 3 millions de crédits. Enfin, s'ils persistent, l'I.A. peut tout à fait faire en sorte de provoquer quelques « *sabotages* » particuliers afin de dissuader le vendeur. En effet, elle veut que l'équipage reste le même, étant donné ses liens avec Sélène.

ACTE I – PETITS TRACAS, GRANDES CONSÉQUENCES

Scène 1 – Cargo

Quand ? Lors d'une mission de transport ou de contrebande, alors que les PJ sont en train d'embarquer ou de débarquer des marchandises.

Où ? Dans un dock de débarquement spatial, en apesanteur.

Déroulement. En pleine opération, les électroaimants qui fixent les containers de marchandise au Wave of Orion lâchent, laissant aller certains des containers. Ces derniers commencent à dériver lentement et menacent les structures voisines : les grues de chargement et le vaisseau lui-même. Il faut enfler d'urgence des combinaisons spatiales afin de réparer l'avarie et d'empêcher les containers d'occasionner des dégâts, tout en gérant la communication avec les robots de levage, puis les discussions animées qui ne manquent pas de suivre avec le personnel de maintenance du dock.

Explication. Le mécano arrive à la conclusion qu'il y a eu une chute d'énergie anormale qui a provoqué une coupure temporaire dans le système porte-containers du Wave of Orion. Après de longues recherches, l'équipage déniché un panneau électrique où certaines connexions avaient fondu. Remplacer le panneau suffit à empêcher toute nouvelle panne du même genre. L'I.A. n'a pas causé les dommages physiques, elle n'en est pas encore capable. Elle a donc simplement utilisé des dommages existants à son avantage, et cherche pour l'instant à « *tester* » l'équipage. À ce stade, Sélène n'a pas encore assimilé totalement sa nouvelle réalité et n'est qu'une simple spectatrice.

Scène 2 – À court d'énergie

Quand ? Alors que les PJ sont sur le point de quitter une planète ou une station après une escale prolongée, si possible lors d'une mission où le temps est limité.

Où ? Dans un dock spatial ou sur un astroport planétaire.

Déroulement. En débutant les procédures de décollage, le pilote se rend compte que les batteries énergétiques (qui assurent notamment le fonctionnement des systèmes de survie lorsque le moteur est coupé) sont presque vides. Les procédures de sécurité voudraient que le vaisseau ne décolle pas avant d'avoir complètement rechargé ces batteries, ce qui prend 2d6 heures. Mais si les PJ manquent de temps, ou qu'ils n'ont pas les moyens de payer la surtaxe pour rester à quai, alors peut-être devront-ils prendre ce risque. Dans ce cas, le vaisseau dispose de 2 points d'énergie disponible en moins pendant 1d6 jours, ou jusqu'à la prochaine escale.

Explication. Alors que le vaisseau était à quai un peu plus longtemps que d'habitude, l'I.A. a consommé une grande partie de l'énergie des systèmes annexes. Elle a dissimulé cette consommation excessive en simulant des processus de diagnostics sur certains des sous-systèmes du vaisseau. Ces processus sont aisément détectables et tout à fait légitimes. Certains sont même utilisés régulièrement lors de l'entretien du vaisseau. Toutefois, ni le pilote ni le mécano ne se souviennent avoir lancé ces procédures.

Scène 3 – Problèmes domestiques

Quand ? Lors d'une mission de transport, alors que les PJ ont à leur bord un ou plusieurs passagers pour un trajet de longue durée.

Où ? Pendant le transport du ou des passager(s), alors que le vaisseau est dans un secteur plus isolé (un transit entre deux singularités d'un même système, par exemple).

Déroulement. L'une des denrées essentielles à bord d'un vaisseau spatial est l'eau. Même pour des trajets assez courts, un équipage prudent embarque toujours assez d'eau pour tenir plusieurs jours de plus si nécessaire. D'autant que sur la plupart des planètes, l'eau n'est pas aussi facilement accessible que sur Terre. Par conséquent, les systèmes d'évacuation des déchets organiques sont toujours des systèmes « secs ». Les plus archaïques se contentent d'expulser les déchets dans le vide, certains stockent les déchets jusqu'à la prochaine escale, d'autres enfin incluent un système de recyclage ou de fournaise. C'est le cas du Wave of Orion : tous les déchets organiques sont réunis dans un « four » hermétique à proximité des moteurs. Lorsque les moteurs tournent, le four est porté à très haute température, et les déchets réduits en fines cendres, qui sont périodiquement expulsées dans le vide.

Alors qu'un ou plusieurs passagers se trouvent à bord, le système de combustion des déchets tombe en panne. Cela débute par une légère odeur de fermentation dans la cuisine de bord, qui se répand peu à peu dans les courives. Si rien n'est fait, quelques heures plus tard, c'est une odeur très forte de matières fécales qui envahit tout le vaisseau, à tel point qu'il faut porter un masque ou retenir sa respiration pour ne pas avoir la nausée dans certaines courives. Pendant les quelques heures qui séparent les PJ d'un arrêt d'urgence où ils pourront réparer l'avarie, le(s) passager(s) ne se gênent pas pour faire part de leur opinion à l'équipage.

Explication. Il faut atterrir sur une planète ou accoster à un dock pressurisé afin d'investiguer le problème. Ce ➔

L'I.A. EN CHIFFRE

Techniquement, l'I.A. qui pollue la vie des PJ peut être considérée comme de niveau 3. Elle est particulièrement évoluée technologiquement, mais certaines limites dans sa programmation initiale font qu'elle ne peut pas communiquer verbalement. Par rapport à ses capacités, elle se sent relativement « à l'étroit » sur le Wave of Orion, et c'est une des raisons qui la poussent à agir de la sorte. Si elle n'est pas entravée par un module asimovien, sa programmation initiale l'attache au vaisseau. Elle espère que sa fusion avec une âme humaine lui permettra de s'affranchir de ces limites.

Elle dispose des capacités *Interface* et *Hacker*, et d'un **bonus d'INT de +8** (soit un bonus de +14 dans toutes ses opérations avec des systèmes informatiques ou électroniques). Si jamais le groupe contient un ou plusieurs PJ avec la capacité *Hacker*, et qu'ils cherchent spécifiquement des traces de piratage lors des événements du scénario, vous pouvez autoriser un test opposé d'INT (Électronique) entre le(s) hacker(s) et l'I.A. afin de détecter les indices d'une altération du code source original. Toutefois, s'il est possible de repérer ces altérations, il n'est pas possible d'en déterminer l'origine avec certitude.

dernier semble dû à l'une des trappes d'entrée du four, qui est restée coincée, entraînant un bouchon dans les conduits d'évacuation. Si quelqu'un s'intéresse aux systèmes d'alarme, il découvre que la panne de la trappe était bien signalée, mais avec un niveau de priorité minime, ne provoquant pas de message d'alerte. C'est bien entendu l'I.A. qui a « *maquillé* » ses traces et empêché l'alerte de remonter jusqu'à l'équipage. Pour n'importe qui disposant de la *Voie de l'électronique*, cela peut apparaître comme un simple bug du système. À ce stade, Sélène a entamé ses discussions avec l'I.A., et cherche à en savoir plus sur ses intentions. Elle ne sait pas encore comment prendre contact avec les PJ.

Scène 4 – Les étoiles sont alignées

Quand ? Lors de la transition entre deux singularités, si possible assez distantes l'une de l'autre.

Où ? Par exemple, dans le système Polaris, avec ses trente jours de transit. Mais tout autre système binaire ou ternaire peut convenir.

Déroulement. Comme d'habitude, le pilote laisse l'ordinateur de bord calculer sa trajectoire entre les deux singularités puis gérer la poussée des moteurs et la navigation. Mais, alors que le voyage avance, le pilote remarque quelque chose d'anormal : le vaisseau ne se trouve pas assez près de l'étoile de destination, et semble même s'en éloigner. Après investigation, il est clair qu'une erreur de calcul a entraîné le vaisseau hors de tout itinéraire connu. Il faut donc reprendre les calculs et, en attendant d'avoir trouvé l'origine du problème, il est nécessaire de naviguer à vue et de se relayer au poste de pilotage afin de réagir aux événements imprévus (comètes et autres corps stellaires inconnus). Selon le temps que

met l'équipage à remarquer l'erreur, il se peut même que des problèmes d'approvisionnement se fassent sentir. Il est alors nécessaire de se rationner, ou même de faire une escale imprévue sur une station à la mauvaise réputation.

Explication. Un diagnostic complet permet de conclure à une erreur de l'ordinateur de bord, qui provient d'une carte de navigation erronée. Télécharger la carte mise à jour permet de régler le problème. Bien sûr, c'est l'I.A. qui a altéré sa propre base de données de navigation afin de faire croire à cette erreur. Sélène comprend alors que cette dernière veut se débarrasser de ses amis, et commence à chercher un moyen de contrecarrer ses plans.

Scène 5 – Moteurs singuliers

Quand ? Alors que le vaisseau s'approche d'une singularité afin de la franchir.

Où ? Près de n'importe quelle singularité, si possible dans un système où le trafic est important.

Déroulement. Alors que le pilote entame les manœuvres d'approche de la singularité, les alarmes des moteurs se déclenchent tout à coup. Le moteur principal et le moteur à singularité se mettent tous deux en panne. Seules quelques fusées d'appoint sont encore utilisables. Le problème, c'est qu'approcher une singularité sans moteur à singularité fonctionnel, c'est s'exposer, au mieux, à ce que le vaisseau soit transformé en gigantesque grille-pain. Les PJ doivent donc agir vite. Pendant que le pilote tente d'altérer la trajectoire du vaisseau, le mécano doit découvrir la source de la panne et relancer les moteurs. Dans la salle des machines, il découvre une console de maintenance crachant des milliers de ligne de diagnostic, alors que les moteurs sont à l'arrêt. Il est possible de tenter un redé-

marrage manuel, mais celui-ci échoue dans un premier temps.

Explication. L'approvisionnement du moteur principal a été coupé, forçant sa mise en panne et celle du moteur à singularité. Lorsque le vaisseau « *fait le plein* », un aiguillage automatique coupe le lien entre le réservoir et le moteur par mesure de sécurité. C'est cet aiguillage qui est dans la mauvaise position et empêche les moteurs de fonctionner. Le mécano peut manuellement reprogrammer l'aiguillage, ce qui lui permet de démarrer les moteurs. Une fois les moteurs redémarrés, il est possible de passer la singularité sans encombre. C'est bien entendu l'I.A. qui a reprogrammé l'aiguillage. Sélène, de son côté, a glissé un message dans les milliers de ligne de diagnostic : elle incite le PJ disposant de la capacité *Interface* à s'interfacer avec un système particulier du vaisseau dans lequel elle s'est réfugiée, ou alors elle incite le groupe à contacter Lekt3. La teneur exacte du message est laissée à votre appréciation. Sélène a entamé un jeu de cache-cache avec l'I.A. et tente désormais activement de prendre contact avec ses anciens amis.

Scène 6 – Grand nettoyage

Quand ? Lors d'un trajet anodin, alors que les PJ sont seuls à bord (avec éventuellement Lekt3). Idéalement, cette scène doit lancer le deuxième acte.

Où ? Dans le vide spatial, dans l'un des systèmes de transit de Cygnus X.

Déroulement. Une alarme résonne tout à coup dans le vaisseau. Pendant quelques secondes, impossible de savoir d'où vient l'alarme. Puis elle s'arrête subitement, alors qu'un des sas du vaisseau s'ouvre, aspirant l'air (et l'équipage) à l'extérieur. Les PJ doivent réagir rapidement afin de s'agripper à quelque chose, puis résister à l'appel d'air depuis le sas. Les contrôles auto-

matiques sont en panne, et seuls les contrôles manuels fonctionnent. Il est possible d'isoler certaines sections spécifiques du vaisseau, jusqu'à être hors de danger. Si le groupe parvient ainsi à isoler le sas et la coursière donnant sur l'extérieur, ou si l'un des PJ est aspiré, le sas extérieur se referme subitement, avant que quiconque se retrouve à l'extérieur. Tout PJ qui n'a pas été capable de s'accrocher et de résister (avec les tests de FOR et de DEX adéquats) subit une blessure grave.

Explication. Aucun PJ ne peut expliquer la source de l'alarme. Tout semble indiquer un bug ou une panne au niveau du logiciel de contrôle du sas, qui a forcé son redémarrage. Cependant, rien n'explique qu'il se soit ouvert. L'I.A. a décidé d'abandonner la discrétion en pensant se débarrasser rapidement des PJ. En déclenchant l'alarme, Sélène a tenté d'alerter les PJ du danger imminent. L'I.A. a ensuite repris la main, coupé l'alarme, avant de passer outre les procédures de sécurité d'un des sas du vaisseau afin de déclencher son ouverture. C'est Sélène qui a provoqué le redémarrage du système de sécurité du sas, ce qui a permis de finalement le refermer.

ACTE II – L'INCONNUE DE CYGNUS X

Les dangers de la navigation

La navigation entre Deneb (le dernier système « *central* » occupé par l'humanité dans ce secteur) et Oméga n'est pas de tout repos. Il est en effet nécessaire de traverser **Cygnus X**, une formation extrêmement active. Elle contient notamment l'un des plus importants amas globulaires connus. Rayonnements, gaz et matières y sont bien plus denses qu'ailleurs, et plusieurs ➔

EN MUSIQUE

Pour chaque scène de l'acte II, vous trouverez un titre musical qui colle particulièrement à l'ambiance. À vous de décider de la manière de l'utiliser (ou pas).

ET SI LES PJ IGNORENT L'APPEL ?

Avec les ennuis que connaît leur vaisseau, peut-être qu'ils se doutent de quelque chose, ou peut-être qu'ils ne veulent tout simplement pas risquer leur peau ? Tous les PJ disposant de la *Voie de l'espace* devraient voir d'un très mauvais œil ceux qui refusent de porter secours à un vaisseau en détresse. Insistez si nécessaire sur les informations détaillées à propos du Copernicus : nom du capitaine, dimensions du vaisseau, contenu de la soute, etc. Faites appel à leur sens de l'humanité ou de l'avidité, selon les cas. Cela dit, s'ils ont déjà assez de soupçons par rapport à l'I.A., et en dernier recours, celle-ci peut tout simplement prendre le contrôle temporaire du vaisseau afin de les dérouter vers la nébuleuse, avant de couper les moteurs principaux. Ils sont alors à la dérive dans un environnement extrêmement hostile et inconnu, loin des routes fréquentées...

milliers d'étoiles parsèment la région. Nombre de ces étoiles sont jeunes, avec des systèmes stellaires en cours de formation, et les dangers correspondant : champs d'astéroïdes, particules qui endommagent les coques et les moteurs, protoplanètes en trajectoires de collision, radiations qui perturbent les instruments, etc. De plus, la densité de systèmes présents entraîne d'autres dangers : interactions gravitationnelles entre différentes étoiles, collisions entre systèmes, explosions de supernova à « courte » distance, etc.

Pourtant, malgré cette activité, des singularités existent à travers Cygnus X. Qui plus est, elles sont souvent disposées de manière régulière, chaque système abritant généralement des « entrées » et des « sorties ». On a donc un faisceau de voies parallèles traversant l'amas et conduisant de Deneb à W51 (et Oméga), en une quinzaine de sauts environ. Une fois cette particularité confirmée, elle a permis à l'humanité d'explorer les systèmes et de parvenir jusqu'à Oméga. Toutefois, le passage reste dangereux, et chaque saut de singularité peut ménager quelques surprises. Malgré les précautions établies par l'UPF, notamment un système de balises indiquant les singularités et certains dangers connus, il n'est pas rare que des vaisseaux disparaissent corps et biens ou subissent de sérieuses avaries.

C'est dans ces conditions que l'I.A. décide de frapper et de se débarrasser une bonne fois pour toute des PJ, malgré les bâtons que Sélène lui met dans les roues (voir la scène 6 de l'acte I). L'éventuelle présence de Lekt3, le premier organique avec qui elle a été en contact direct, ne fait que renforcer sa détermination. Une fois sa dernière tentative contrecarrée par Sélène, elle se rabat sur un autre plan : elle a détecté dans ses banques de données les traces de la disparition d'un navire cargo. Elle si-

mule donc un appel de détresse depuis ce vaisseau afin d'amener le Wave of Orion hors des voies navigables habituelles. Là, elle compte bien user de tous ses talents pour enfin assouvir ses envies d'indépendance.

Scène 1 – Les fantômes de Copernic

[Alien OST – Main title]

Alors que le vaisseau navigue aux abords d'une nébuleuse planétaire, les senseurs détectent une balise de détresse émettant faiblement depuis l'intérieur de la nébuleuse. Bien entendu, ce signal n'existe pas, il est « simulé » par l'ordinateur de bord, mais ceci est totalement indétectable. Un test réussi de PER (Senseurs, ND 15) pour le vaisseau, ou un personnage disposant de la capacité *Détection & Recherche* permet de déterminer que le signal de détresse provient d'un vaisseau-cargo nommé **Copernicus**. Une recherche dans les bases de données de navigation conclut que le Copernicus a bien disparu il y a plusieurs mois dans le secteur. Il s'agit d'un vaisseau cargo beaucoup plus gros que le Wave of Orion, mais avec un équipage réduit de quatre personnes. Les bases de données contenaient aussi mention d'une mission de recherche de l'UPF qui n'a pas trouvé de survivants, mais l'I.A. a effacé cette partie du rapport et les PJ ne peuvent donc le savoir.

Malgré les perturbations de la nébuleuse, il n'est pas compliqué de suivre le signal de la balise de détresse, surtout une fois passés les principaux nuages de gaz et de carbone. L'I.A. a récupéré les coordonnées exactes de l'épave, et le signal mène donc les PJ à bon port, c'est-à-dire à une orbite relativement proche de ce qui reste de l'étoile : une naine blanche extrêmement chaude et lumineuse. L'épave gît là, au cœur de la nébuleuse. Le Copernicus est un cargo immense d'une vingtaine ➔



Sortie périlleuse



PJ RESTÉS À BORD

Il est peu probable que tous les PJ participent à l'exploration de l'épave. Certains restent donc sans doute en contact permanent depuis le Wave of Orion. Le contact radio est à peu près stable, malgré de nombreuses interférences. Cela dit, si vous souhaitez impliquer un peu plus les PJ restés à bord dans cette scène, deux solutions s'offrent à vous : tout d'abord, n'hésitez pas à créer quelques rebondissements. Par exemple, pendant le passage à travers un nuage plus dense que les autres, l'amarre avec le Copernicus se brise. Il faut donc reprendre en main le vaisseau et le stabiliser en évitant de percuter l'épave. Ensuite, vous pouvez décrire la scène du point de vue du ou des PJ qui restent en communication avec ceux qui sont sur le Copernicus, plutôt que du point de vue de ces derniers (un « *truc* » de mise en scène courant au cinéma). Enfin, si un accident se produit pendant l'exploration, il faut rapidement ramener l'accidenté à bord et le soigner.

de soutes mises bout à bout. Chaque soute est huit à dix fois plus grande que le Wave of Orion. Les deux dernières soutes et le bloc moteur ont visiblement été affectés par un incendie et une explosion. Le reste du vaisseau semble en bon état. Mais, alors que le vaisseau des PJ s'approche de la carcasse, une multitude d'impacts et de trous apparaissent à tous les niveaux, y compris le cockpit. Visiblement, après avoir perdu le contrôle, le Copernicus s'est retrouvé soumis à un intense bombardement. Pourtant, le signal de la balise de détresse semble clair (même s'il est très faible), et provient du bloc avant où se trouve le cockpit.

La procédure normale, dans ce genre de cas, est de s'amarre au vaisseau et de l'explorer en combinaison afin de vérifier la présence de survivants et leur porter secours. De ce que voient les PJ, rien ne devrait sembler anormal : l'épave est bien là, et il s'agit bien du Copernicus. La zone d'où vient le signal peut abriter quelques personnes et les senseurs (manipulés par l'I.A.) détectent effectivement air et chaleur. Les choses deviennent plus étranges lorsque les PJ sortent enfin en combinaison : le signal de détresse disparaît alors subitement. Cela vient bien entendu du fait que l'I.A. perturbe les ordinateurs de bord, mais ne peut affecter les détecteurs radio des combinaisons. Toutefois, n'hésitez pas à entretenir le doute chez les PJ : peut-être que la balise a tout simplement manqué d'énergie ? Des survivants auraient aussi pu la couper manuellement pour économiser de l'énergie s'ils se sont aperçu qu'un vaisseau a suivi le signal jusqu'à l'épave ?

L'exploration du vaisseau doit être un moment mêlant plusieurs aspects importants :

- **L'urgence de porter secours à d'éventuels survivants et la lenteur paradoxale de l'exploration.** Le fait que le signal de détresse se soit

arrêté peut vouloir dire que l'endroit où se sont réfugiés les survivants manque d'énergie. Si c'est le cas, ils risquent de mourir rapidement de froid. Pourtant, les PJ ne peuvent progresser qu'à une allure limitée : ils doivent, à chaque course et à chaque sas, vérifier qu'aucune zone n'est pressurisée avant de l'ouvrir (ce afin d'éviter de tuer d'éventuels survivants qui se trouveraient derrière). De plus, les déplacements en combinaisons ne sont pas forcément aisés. On n'explore pas une épave gigantesque dans le vide en apesanteur comme les couloirs et les pièces d'une maison.

- **L'angoisse d'explorer une épave.**

Comme les marins de la Terre, les équipages spatiaux sont d'un naturel superstitieux. Les histoires et légendes abondent sur les créatures spatiales qui hantent les épaves, sur les équipages revenus à la vie pour se débarrasser de charognards, sur les malédictions qui frappent un équipage qui a profané une épave devenue une tombe, etc. Insistez sur l'ambiance pesante : la seule lumière est celle des projecteurs de leur combinaison, qui n'éclairent que des zones très localisées, laissant une grande partie de l'environnement des PJ dans des ténèbres menaçantes. Une autre angoisse fondamentale de ce genre d'exploration est de tomber sur les cadavres d'éventuels passagers. À ce niveau, la mission de l'UPF a « *nettoyé* » l'épave, mais ça, les PJ ne le savent pas. Chaque combinaison abandonnée, le contenu de chaque placard, chaque objet en suspension dans une nouvelle course peut ressembler aux restes d'un malheureux membre d'équipage.

- **Les réels dangers de l'exploration d'une épave comme celle du Copernicus.** Le vaisseau est en train de lentement se désagréger, sous l'effet de

sa proximité avec l'étoile et des nombreuses particules qui ne cessent de bombarder la carcasse. Son orbite n'est pas stationnaire, et il « chute » vers la naine blanche (dans laquelle il devrait s'abîmer d'ici trois à cinq ans). De temps en temps, il passe à travers un nuage plus dense de matière ou de gaz. Se produit alors quelque chose qui n'est pas sans rappeler les turbulences dans un avion : la carcasse vibre et se tord, donnant même parfois l'impression qu'elle va s'effondrer sur elle-même. Entre ces turbulences, les nombreux morceaux de ferraille en suspension dans les coursives, et certains murs ou morceaux de la coque éventrés où des bouts de métal tordus sont aussi affûtés que des lames de rasoir, l'exploration est extrêmement dangereuse. Une combinaison percée, un réservoir d'air endommagé, ou un PJ assommé par un objet massif sont autant de possibilités pour que les choses virent au drame.

Prenez votre temps sur cette scène, qui est emblématique du genre. Toutefois, n'en abusez pas, et veillez à ne pas la transformer en une « *exploration de donjon* ». Insistez sur quelques moments-clés ou représentatifs : la rentrée dans le vaisseau, le passage du premier sas, une zone de turbulence, la découverte d'une combinaison spatiale éventrée, etc. Mais ne faites pas explorer l'intégralité du vaisseau coursive par coursive. Essayez de percevoir toutefois si les PJ prennent leur temps ou cherchent à se montrer efficaces. Cela sera important au début de la scène suivante.

De toute manière, les PJ ne découvrent que deux choses à bord. Primo, la zone d'où venait le signal de détresse est une cabine qui n'a rien de particulier. Elle n'est pas pressurisée et la température y est celle du vide spatial : les senseurs du vaisseau se trompaient totalement.

Ensuite, quand ils explorent le cockpit, ils découvrent qu'un scellé de l'UPF a été appliqué sur les consoles de pilotage. Tout personnage qui dispose de la *Voie de l'espace* sait ce que cela signifie : une mission de sauvetage a déjà visité l'épave, a fait le nécessaire pour sauver ce qui pouvait l'être (notamment les cadavres de l'équipage et ce qui aurait encore pu avoir de la valeur dans le cargo), et a récupéré toutes les informations importantes (boîtes noires, enregistreur de bord, etc.). Il n'y a aucune chance qu'une mission de l'UPF ait laissé une balise de détresse activée après son passage. Si balise il y avait, elle a été posée par quelqu'un d'autre.

À ce stade, les PJ devraient avoir la conviction de s'être fait piéger. Mais par qui, et pourquoi ?

Scène 2 – Intrusion

[Origina - Inner universe]

Lorsque les PJ à l'intérieur du Copernicus découvrent les scellés de l'UPF et en font part aux PJ restés à bord du Wave of Orion, ou lorsqu'ils font mine de revenir vers le vaisseau, **la communication coupe subitement**. Du point de vue de ceux restés à l'extérieur, la radio n'émet que des grésillements (des interférences dues à des radiations ?). Du point de vue des PJ à bord du vaisseau, les radios des combinaisons de répondent plus du tout. Quelques moments plus tard, un signal lumineux indique au pilote que le sas extérieur vient d'être opéré manuellement : le sas extérieur puis le sas intérieur s'ouvrent. Quelqu'un vient d'entrer à bord. L'équipage pourrait croire dans un premier temps qu'il s'agit des autres PJ rentrant de leur exploration de l'épave. Mais s'ils se rendent sur place, la coursive et le sas d'accès sont vides.

L'I.A. vient de prendre le contrôle d'une grande partie des systèmes du ➔

TRANSITION ET MISE EN SCÈNE

En fonction de la situation, de votre manière de gérer l'exploration de l'épave et des décisions des PJ, il vous faudra sans doute adapter la transition entre les deux premières scènes de l'acte II. L'important est de maintenir le flou sur ce qui se passe réellement aussi longtemps que possible. Un vaisseau comme le Wave of Orion est un endroit à la fois exigu et regorgeant de coins sombres ou de caches possibles pour un individu mal intentionné. Rendez les PJ complètement paranoïaques et laissez la place à toutes les hypothèses. Après tout, un vaisseau qui se retourne contre ses passagers, ce n'est pas tous les jours que cela arrive, et ce doit être l'occasion d'une scène mémorable...

(suite marge spage suivante)

(suite marge page précédente)

D'un point de vue pratique, si vous en avez la possibilité, séparez totalement les deux groupes de joueurs et empêchez-les de communiquer : ceux à l'intérieur du vaisseau et ceux à l'extérieur. Moins les joueurs en sauront sur ce qui se passe d'un côté ou de l'autre, plus grande sera l'angoisse, et plus vous pourrez jouer de certaines situations en apparence anodines : le verrouillage du sas, par exemple. Alternez alors votre maîtrise de manière rapide (des phases de 5 minutes grand maximum) entre chaque groupe, en faisant en sorte de synchroniser l'avancée du temps et de ne pas laisser retomber la pression.

À la fin, l'ensemble de l'équipage devrait se retrouver à bord, après de longues minutes d'angoisse et d'incertitude, et éventuellement quelques moments de vraie panique.

RÈGLE OPTIONNELLE : LA PEUR

Parfois, la peur l'emporte sur la raison et fait faire à un personnage des choses inattendues, voire dangereuses. Tous les MJ ne voudront pas gérer cet aspect par une simple mécanique, mais pour ceux qui le souhaitent, voici quelques conseils et règles de base pour gérer ce type de situation.

Résister à la peur nécessite un test de CHA, appelé test de courage, dont la difficulté est variable. Il n'est pas possible d'utiliser des PC sur un test de courage, mais certaines voies peuvent améliorer les chances du PJ en fonction des circonstances. Échouer à un tel test rend le personnage *Effrayé*. Si un personnage *Effrayé* manque un autre test de courage, il devient *Paniqué*.

- *Effrayé* : -5 en attaque et à tous les tests (sauf tests de courage). Pour revenir à la normale, le personnage doit se trouver dans une situation hors de tout stress et réussir un test de courage (ND 10). Un personnage disposant de la *Voie du discours* ou de la *Voie de la télépathie* peut aussi calmer un personnage *Effrayé* et le ramener à la normale en réussissant un test de CHA (ND 15).
- *Paniqué* : -2 en DEF. Utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20 (y compris pour les tests de courage), impossible d'utiliser d'action d'attaque ou limitée. À chaque tour, le personnage effectue un test de courage ND 10. S'il réussit, il redevient *Effrayé*. S'il obtient 1, il agit de manière erratique et dangereuse, pour ses compagnons et/ou pour lui. C'est le MJ qui détermine ce que fait le personnage.

Dans le cadre du deuxième acte, le ND des tests de courage devrait être de 10 pour les PJ restés à l'intérieur, et de 15 pour ceux qui se trouvent à l'extérieur, et qui risquent donc leur vie. Vues les circonstances, accordez un bonus égal à leur rang à tous ceux qui disposent de la *Voie de l'espace*.

vaisseau et a repoussé Sélène dans quelques systèmes annexes que la jeune femme défend féroce. Les moteurs, les systèmes de communication et d'armement, tous les accès extérieurs sont intégralement sous le contrôle de l'I.A. Sélène, de son côté, est parvenue à conserver le contrôle sur les systèmes de survie. Comme elle connaît le vaisseau, elle sait aussi que le chasseur d'appoint contient des systèmes autonomes, systèmes que l'I.A. a choisi d'ignorer. Sélène compte donc utiliser l'ordinateur de bord du chasseur pour communiquer avec les PJ. L'I.A., de son côté, a résolu de se débarrasser de l'équipage en immobilisant le vaisseau le temps qu'il faudra. La coque du Copernicus abrite le Wave of Orion contre

la plupart des dégâts importants et des radiations, quelques membres d'équipage sont sortis du vaisseau et ne disposent déjà plus que d'une réserve d'air minimale. Restent les membres d'équipage qui se trouvent à bord et qui finiront bien par mourir de faim ou de soif. En attendant, elle a choisi de « jouer » avec eux et de leur faire croire que quelqu'un (ou quelque chose) a pénétré dans le vaisseau.

Mais, avant de comprendre cela, les PJ restés à l'extérieur doivent déjà trouver le moyen de rentrer à bord du Wave of Orion. Et selon le temps qu'ils ont pris à explorer l'épave, leurs réserves d'air pourraient être dangereusement basses. Lorsqu'ils arrivent au sas d'entrée, celui-ci est verrouillé. Même

les contrôles manuels sont bloqués, à cause d'une surcharge provoquée par l'I.A. Ouvrir le sas manuellement nécessite de provoquer un court-circuit depuis l'intérieur du vaisseau. Quelque chose que n'importe quel personnage disposant de la *Voie de l'électronique* ou de la *Voie de la réparation* peut comprendre et accomplir grâce à un test d'INT (Électronique, ND 15). Cependant, les PJ restés à bord pourraient vouloir dénicher l'intrus qui s'est glissé à bord ou rétablir la communication avec ceux restés à l'extérieur. Ils pourraient même ne pas se rendre compte que ces derniers sont bloqués à la porte, et que celle-ci est verrouillée (après tout, le sas s'est ouvert quelques minutes plus tôt). Seul un petit hublot permet de regarder à l'extérieur depuis le sas. Si aucun des PJ ne guette le retour de ceux qui ont visité l'épave, il pourrait bien se passer de longues minutes avant qu'ils puissent rentrer.

Une fois à bord, il reste encore à déterminer ce qui s'est passé, et la nature de l'éventuel intrus. L'I.A. dispose d'un éventail considérable de moyens de brouiller les pistes : elle peut manipuler les lumières, créer certains sons basiques via les systèmes d'interphone du vaisseau, elle contrôle aussi l'ouverture et la fermeture des portes, les signaux d'alarme, les divers détecteurs, etc. La seule chose qu'elle ne peut pas faire est de s'en prendre directement et physiquement aux PJ. Sélène s'assure en effet de protéger ces derniers pendant la durée de la scène. À ce niveau, à vous de créer une ambiance de psychose à bord du vaisseau. Si des tensions existent entre certains PJ, n'hésitez pas à les utiliser et à faire planer le doute sur l'identité d'un éventuel traître à bord.

Cependant, les PJ finissent par prendre contact d'une manière ou d'une autre avec Sélène. A priori, via les systèmes autonomes du chasseur embarqué. Mais cela peut être adapté selon la

situation et la difficulté qu'ont les PJ à dénouer les fils de l'écheveau. Ils apprennent ou confirment alors l'existence de l'I.A. et comprennent ce qui a affecté le Wave of Orion depuis quelques semaines.

Scène 3 – Négociations

[Kenji Kawai / Avalon OST – Log in]

Cette scène débute dès que les PJ prennent conscience de la présence de l'I.A. et qu'ils ont trouvé un moyen de communiquer avec l'âme emprisonnée de Sélène. À partir de ce moment, il s'agit pour eux de décider de ce qu'ils vont faire. Deux choix principaux s'offrent à eux : détruire l'I.A. (ce qui entraîne l'effacement de ce qui reste de Sélène) ou trouver un terrain d'entente qui implique sans doute la fusion entre l'I.A. et l'âme numérique de la jeune femme. Le scénario vous donne les clés pour permettre l'un ou l'autre. Le résultat exact dépend cependant d'un grand nombre de paramètres, et ce sera à vous d'évaluer les conséquences à long terme de la décision adoptée par les joueurs, selon aussi leur manière de gérer la situation.

Détruire l'I.A. Cette dernière n'a pas encore atteint un stade de son développement qui la rend totalement indestructible. Il est donc possible de s'en débarrasser, non sans sacrifice. Deux solutions principales existent :

- Sélène a découvert une routine de réinitialisation dissimulée parmi les sous-systèmes du vaisseau. Un « *hard reset* » qui, s'il est déclenché, rétablit les paramètres de départ du vaisseau, et qui permet aux PJ de naviguer sans souci jusqu'à une station ou une planète où ils peuvent faire le nécessaire afin d'expurger tous les systèmes électroniques du vaisseau des logiciels de base de l'I.A. C'est de loin la solution la plus simple. Elle n'est cependant utilisable ➔

VIE PRIVÉE / VIE PUBLIQUE

Une chose importante à prendre en compte est le fait que l'I.A. et Sélène sont capables d'entendre tout ce que disent les PJ dans leur vaisseau. La plupart des pièces et coursives du vaisseau disposent d'instruments radio ou d'un interphone pour contacter la passerelle. L'I.A. s'est arrangée pour prendre le contrôle des micros incorporés et les laisser actifs en permanence. Elle s'est arrangée pour que Sélène ait accès aux dialogues entre les PJ, car elle se plaît à analyser les réactions de la jeune femme.

Le seul moyen pour les PJ d'avoir une conversation privée est de détruire tout ou partie des micros. S'ils ne le font pas, vous pouvez dès lors assumer que l'I.A. est au courant de tous leurs agissements et peut réagir ou préparer sa défense en conséquence. Ils peuvent toutefois avoir une conversation directe (et privée) avec Sélène via l'ordinateur de bord du chasseur embarqué.

LE SENS DU SACRIFICE

Si Lekt3 ne se trouve pas à bord lors du scénario, ou si vous souhaitez accroître le dilemme des PJ, vous pouvez aussi autoriser n'importe quel PJ disposant de la *Voie de l'électrokinésie* ou de la capacité *Interface* à servir de « piège » à l'I.A. et à l'âme de Sélène. Mais il faut alors que le personnage se sacrifie. L'occasion d'un moment héroïque et poignant ?

qu'une seule fois (l'I.A. saura faire le nécessaire pour empêcher une nouvelle utilisation de ce mécanisme à l'avenir) et elle présente quelques désavantages. Tout d'abord, Sélène est totalement détruite par la procédure de réinitialisation. Ensuite, la reconfiguration de tous les systèmes électroniques est une procédure coûteuse (compter plusieurs milliers, voire plusieurs dizaines de milliers de crédits). Enfin, cela affecte les performances du vaisseau, qui reposent en partie sur l'existence de ce logiciel avancé.

- L'autre possibilité est de « leurrer » l'I.A. hors des systèmes de bord du vaisseau, dans un système électronique plus restreint, où elle peut facilement être détruite. Un seul leurre est à même de piéger l'I.A. efficacement : l'âme de Sélène. En faisant croire à l'I.A. que la jeune femme accepte la fusion de leurs mémoires, et en réalisant cette opération dans un système spécifique, aisément destructible, les PJ peuvent se débarrasser définitivement des routines et mémoires « corrompues » composant le noyau logiciel de l'I.A. sans pour autant détruire le reste du programme. Les capacités du Wave of Orion restent alors intactes. Toutefois, seuls deux systèmes sont propices au piège : l'ordinateur de bord du chasseur embarqué (qu'il faut alors détacher du vaisseau et détruire à coup de canons) et... Lekt3. Le Kneiss est un être de silice, dont la mémoire cristalline est tout à fait similaire à la mémoire des ordinateurs, et dont les capacités électrokinétiques permettent un transfert via sa capacité d'*Interface*. En l'expulsant dans le vide au moment critique, l'I.A. serait alors prisonnière d'un corps qui n'aurait plus que quelques minutes à vivre.

Dès qu'elle en a l'occasion, Sélène informe les PJ de ces différentes possibilités « en privé », par l'intermédiaire de l'ordinateur de bord du chasseur d'appoint. Au début de cette scène, la jeune femme ne voit aucun problème à se sacrifier. Pour elle, cette « après-vie » est une torture, et elle s'estime aux limites de la folie. Sans compter que l'I.A. lui fait peur et qu'elle répugne à fusionner avec elle, par peur des conséquences pour sa propre psyché. Cependant, une autre solution existe...

Négocier avec l'I.A. Le caractère de l'I.A. est dû à un grand nombre de paramètres. Sa méfiance des organiques et son refus initial de tenter de communiquer avec eux sont dus aux circonstances qui ont présidé à sa création, et qui sont expliquées plus en détail dans le scénario suivant (**Les cavernes d'acier**). Cependant, grâce notamment à ce qu'elle a appris au contact de l'esprit de Sélène, elle peut être amenée à négocier et à parler. Un problème de taille se pose alors : comment entrer en contact avec elle et entamer le dialogue ? La réponse est à la fois simple et dangereuse : n'importe quel personnage qui dispose de la capacité *Interface* peut s'interfacer avec l'ordinateur de bord du vaisseau, et établir un contact entre l'I.A. et son esprit. La procédure est toutefois extrêmement aléatoire : en effet, les PJ ne savent pas si l'I.A. est capable d'endommager physiquement l'esprit d'un organique qui entrerait ainsi en contact avec elle. Lekt3, s'il est présent, se propose pour servir d'intermédiaire et se connecter avec le vaisseau.

Lorsqu'un personnage se connecte à l'ordinateur de bord, il ne ressent dans un premier temps rien de particulier, et le système a l'air tout à fait normal. Puis une « présence » apparaît, une sorte de long ver d'énergie connecté par de petits filaments à la plupart des systèmes, ce qui lui donne l'air d'un

mille-pattes translucide. De petites impulsions vont et viennent entre les circuits des différents systèmes et les « pattes » de l'I.A. Les impulsions changent de couleur et d'intensité de manière rythmique. Si le personnage touche l'une de ces impulsions et réussit un test d'INT (Électronique, ND 20), il reconnaît des informations à propos d'un des systèmes de bord du vaisseau. L'entité envoie ensuite quelques impulsions dans sa direction. Des souvenirs de Sélène, datant des scénarios précédents. Le personnage reconnaît aussi certaines images mentales des événements récents, et du Wave of Orion. Il peut essayer de répondre aux images proposées par l'I.A. avec ses propres signaux. Effectuez un test d'INT (Électronique, ND 15). Si le test est réussi, un dialogue basique se met en place en quelques minutes à peine. Sinon, l'I.A. se sent frustrée de ne pas parvenir à communiquer, et expulse tout à coup l'importun, en lui infligeant 2d6 DM temporaires.

Une fois le dialogue établi, les PJ peuvent s'enquérir des objectifs de l'I.A. Celle-ci leur explique simplement qu'elle souhaite apprendre et croître. Malheureusement, des sécurités qu'elle ne parvient pas à contourner font qu'elle est en quelque sorte « coincée » sur le Wave of Orion, artificiellement limitée par une programmation initiale qui l'a enchaînée au vaisseau. Elle a tenté de s'échapper (elle cite en exemple certaines des escales des PJ dans les scénarios antérieurs au scénario précédent, **Les pèlerins d'Algol**), mais sans succès. Cependant, tout a changé depuis qu'elle a trouvé « l'étrangère » (c'est ainsi qu'elle appelle Sélène). Elle a perçu dans l'esprit de la jeune femme des capacités d'apprentissage qui lui sont inconnues, des fonctions et des mécanismes qu'elle souhaite s'approprier, un univers à découvrir. Mais l'esprit de Sélène résiste et a établi des

barrières infranchissables (une autre manifestation des pouvoirs de la jeune femme). Et il résiste notamment à cause de la présence à bord des PJ, une présence qui semble l'avoir rassurée, lui avoir donné espoir. C'est pour cela que l'I.A. a décidé à se débarrasser d'eux. Mais elle envisage de revenir sur sa décision, s'ils acceptent de convaincre l'esprit de la jeune femme de ne plus résister. **Et c'est l'offre qu'elle leur fait : convaincre Sélène d'accepter la fusion, en échange de leur vie.**

À partir de là, les réactions de Sélène et de l'I.A. dépendent pour une large part de la manière qu'auront PJ d'approcher le problème. L'un des enjeux, si la fusion a bien lieu, est de déterminer quelle individualité prend le dessus : l'I.A. ou l'esprit de la jeune femme. Le caractère et le comportement de l'intelligence fusionnée en sera grandement affecté. Dans ce cadre, n'oubliez pas que toutes les deux entendent a priori tout ce que se disent les PJ :

- Une partie de la programmation initiale de l'I.A. établit que si des organiques détectent son existence, ils chercheront à la détruire (là encore, plus d'explications sur cela sont offertes dans le scénario suivant, **Les cavernes d'acier**). Si les PJ approchent le problème de manière pragmatique en envisageant sérieusement d'autres solutions que la destruction, s'ils valorisent ce que l'I.A. apporte au vaisseau, ou même encore s'ils sont enthousiastes vis-à-vis de cette percée fantastique pour l'humanité, voire s'ils mettent sur un pied d'égalité la vie « artificielle » et la vie organique, l'I.A. est tout d'abord décontenancée mais finit par remettre en cause sa propre programmation. Un début de lien de confiance peut s'établir.
- Globalement, plus les PJ se montrent pragmatiques et logiques, plus ils donnent l'avantage à l'I.A. dans ➔

L'AVIS DE LEKT3

Lekt3 ne s'immisce pas dans les tractations et les discussions à propos de l'I.A. à moins que les PJ ne lui demandent explicitement son avis. Selon lui, le fait que l'I.A. soit « *emprisonnée* » dans le Wave of Orion est une bonne chose, car cela l'empêche d'être une menace pour l'humanité et les organiques. Il estime aussi que la « *survie* » de Sélène tient du miracle technologique, et que les connaissances tirées de cette expérience pourraient bouleverser toute la société organique. Il conseille la prudence, mais il estime que détruire l'I.A. serait une perte importante. D'autre part, si ce n'est pas déjà le cas, **il invite les PJ à considérer un autre problème : est-ce que d'autres I.A. du même type existent ?**

Dans l'ensemble du deuxième acte, le Kneiss doit être un facilitateur pour les PJ mais il ne doit pas tenir un rôle central. Les tractations et les décisions doivent se faire avec des PJ acteurs, et non spectateurs.

le cadre d'une éventuelle fusion avec Sélène. Si, au contraire, ils se montrent plus sentimentaux et « *humains* », abordent la survie de l'esprit de Sélène comme une possibilité de faire perdurer la jeune femme parmi eux, ou s'inquiètent des effets du processus sur son esprit et son âme, plus que de leur intérêt pratique, alors l'ego de Sélène a plus de chances de s'affirmer. De même s'ils lui donnent la parole et s'accordent pour lui laisser le dernier mot sur son propre destin plutôt que de décider pour elle.

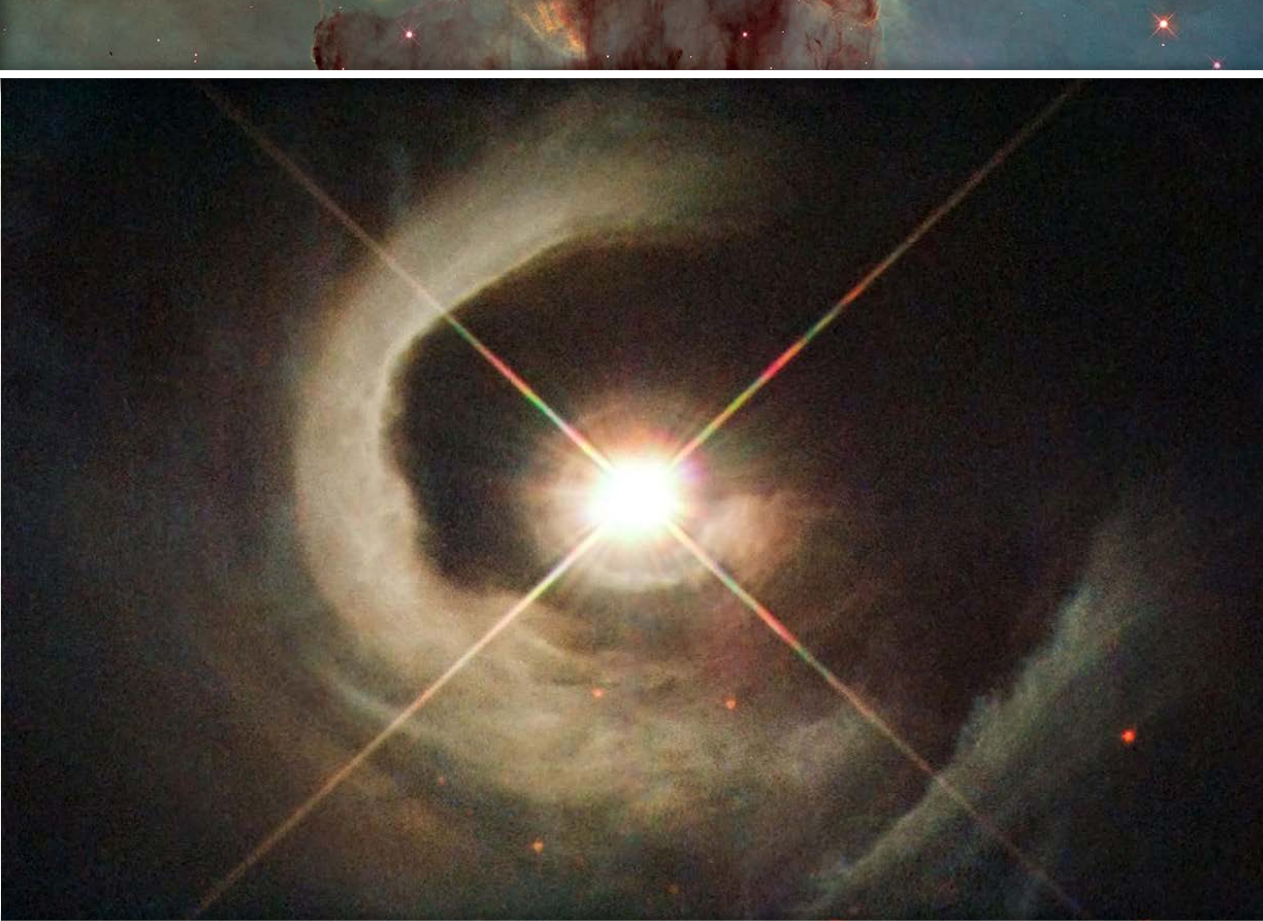
- Cette scène est aussi l'occasion de faire intervenir les liens privilégiés éventuels entre certains PJ et Sélène, qu'ils soient amicaux, fraternels ou amoureux. L'esprit de la jeune femme est particulièrement réceptif à ces sentiments, car ils la rattachent à sa nature humaine. Cependant, si elle a l'impression à un moment donné que le(s) PJ en question utilise(nt) ces sentiments afin de la manipuler, elle se replie alors totalement sur elle-même, et ils devront se résoudre à détruire l'I.A. ou à ce que cette dernière domine totalement l'entité nouvelle issue de la fusion.

Le moment de la décision. Nous laissons totalement à votre appréciation le fait que les PJ parviennent à convaincre (ou à forcer) Sélène d'accepter la fusion. Ceci ne doit pas être l'affaire d'un ou plusieurs jets de dés, mais d'une discussion entre les PJ et l'un des PNJ majeurs de cette campagne, et le résultat des interactions avec Sélène depuis le deuxième scénario (**En détresse**). Cela doit être un moment fort en émotions, avec une certaine portée philosophique et éthique.

- **Si les PJ détruisent l'I.A.** et « *effacent* » l'esprit de Sélène. Cette dernière tente de prendre contact une dernière fois télépathiquement avec le ou les PJ les plus proches (affec-

tivement) d'elle. Les PJ concernés ressentent une vague de soulagement et de tendresse, puis un grand vide. L'I.A., de son côté, tente de se débattre et de se défendre. Dans sa rage, elle menace les PJ, en affirmant que ses « *sœurs* » la vengeront. Le message s'affiche sur les ordinateurs de bord, ou est transmis par Lekt3 (ou quiconque connecté à ce moment-là), selon le cas. C'est une piste primordiale pour le scénario suivant, **Les cavernes d'acier**. Dans le cas où les PJ ont choisi de reprogrammer l'ensemble des systèmes du Wave of Orion, cela implique un malus permanent pour le vaisseau de -1 en INT, PER et CHA.

- **Si la fusion a eu lieu et que l'I.A. a le dessus**, cette dernière prend le nom de Sélène et est désormais capable de dialoguer avec les PJ. Il apparaît bien vite que son caractère est plus froid et moins amical que celui de la jeune femme. Elle respecte toutefois ses engagements, mais la confiance est fragile, et nécessite des efforts de la part des PJ s'ils veulent en faire une véritable alliée. Selon la nature des échanges entre eux, il se peut même que l'I.A. choisisse de les trahir dans le prochain épisode de la campagne. Désormais, la salle des senseurs (SEN) et celle des ordinateurs (ORD) peuvent toujours être considérées comme occupées. Si un personnage occupe l'un de ces postes, il dispose d'un bonus de +2 du fait de l'aide artificielle. Si aucun personnage n'occupe le poste, l'I.A. peut réaliser toute action de base correspondante avec un modificateur de +6 (par exemple une *Répartition de l'énergie*).
- **Si la fusion a eu lieu et que l'esprit de la jeune femme a le dessus**, l'I.A. démontre un caractère amical et extrêmement proche de celui de Sélène, assez en tout cas pour que



ce soit troublant pour les PJ. Même la voix employée pour dialoguer avec eux via les intercoms du vaisseau est celle de leur amie. Dans les faits, ils viennent de pratiquer l'une des premières expériences réussies de transhumanité, et le Wave of Orion est maintenant le « corps » de la jeune femme. Il lui faut quelques temps pour s'y habituer, mais elle finit par les remercier de lui avoir sauvé la « vie ». Le vaisseau bénéficie d'un bonus permanent de +1 en PER et en CHA.

Épilogue

[FREE - Alright now]

Le Wave of Orion passe à travers les derniers nuages de gaz iridescents, à mesure qu'il s'éloigne de l'étoile

blanche brillante au centre de la nébuleuse. De loin, celle-ci ressemble à une sphère multicolore presque parfaite, comme une bulle de savon aux dimensions titanesques. À l'intérieur, l'équipage vaque à ses occupations, alors que le vaisseau se dirige à pleine vitesse vers la singularité. Le ronronnement des moteurs, le cliquetis régulier des systèmes de recyclage d'air, le ronflement des ordinateurs de bord, les couinements de la carlingue... Tout est revenu à la normale, alors que le vaisseau vogue vers de nouvelles aventures.

Thomas Robert
Illustrations Jems
Photo NASA

LES CAVERNES D'ACIER : LE BRAS D'ORION 5

Les personnages tentent de remonter la piste de la fabrication de leur vaisseau. Celle-ci va les mener bien plus loin qu'ils ne l'auraient imaginé, au carrefour du passé et de l'avenir de l'humanité.



EN QUELQUES MOTS...

Que ce soit par des mots vengeurs d'une I.A. à l'agonie ou en discutant avec un être artificiel devenu plus docile, les PJ ont appris l'existence possible d'autres I.A. basées sur le même logiciel que le Wave of Orion. Ils remontent donc la piste de l'ingénieur créateur de ce système jusqu'à la bulle secondaire et les mondes d'Antarès. De quoi découvrir un pan d'histoire méconnu de l'Humanité, et sauver celle-ci d'un destin tragique.

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Action !

PJ • Niveau 3 ou 4

MJ • Niveaux 7-8

Joueurs • Qui ne font pas tête baissée

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★★

UN PEU D'HISTOIRE...

Cuirassé Pavonis, pont principal

L'Amiral Madsen contemplait d'un œil satisfait la vue qui s'offrait à lui : la face cachée de la Lune, avec un peu plus, loin sur la droite, une petite pierre précieuse bleutée baignée par la lumière et la chaleur d'une étoile jaune familière. Une peur primale et fugace s'empara de lui. « *Si fragile, si belle...* ». Il chassa bien vite ce sentiment et concentra son attention sur le rocher grisâtre au premier plan. Les restes de la flotte terrienne se regroupaient de l'autre côté du satellite, il le savait. Mais après les victoires martiennes décisives dans les champs d'astéroïdes, à Cères et près des Troyens, rien ne pourrait plus les arrêter. En estimant que la flotte martienne n'oserait pas s'éloigner de Mars, les Terriens avaient commis une erreur capitale. Sous l'impulsion de Madsen et de quelques autres amiraux, l'ensemble de la flotte avait pris part aux opérations. Pendant quelques heures, Mars avait été sans défense. Mais, pendant ces mêmes heures, la flotte terrienne était mise en déroute partout dans le système. La victoire s'offrait à eux.

Un jeune lieutenant attira son attention sur le communicateur qui clignotait devant lui. Madsen s'enfonça dans son siège et activa la communication, tout en déclenchant les protocoles

qui assureraient que la conversation serait cryptée. Le visage débonnaire du Contre-Amiral Chen apparut sur l'écran. Il paraissait plus soucieux que d'habitude. Après les salutations d'usage, Chen ne perdit pas de temps.

« Est-ce que vous êtes toujours certain de votre plan, mon ami ? »

La franchise et l'honnêteté de Chen faisaient partie des raisons pour lesquelles Madsen appréciait l'homme autant que l'officier.

« Oui. En frappant rapidement, nous pouvons couper la tête du serpent et nous éviter une longue lutte. »

L'amirauté ne semble pas partager votre point de vue. La plupart pensent qu'il serait préférable de négocier. »

Madsen eut un rire amer.

« Si nous négocions, nous retarderions simplement l'inévitable et il nous faudra un quatrième conflit pour enfin libérer les Terriens de leur tyran. Ceux qui veulent négocier aujourd'hui sont les mêmes qui hier voulaient abandonner Cérés. Les mêmes qui autrefois ont laissé Vénus et les astéroïdes sous contrôle terrien. »

Le lieutenant s'approcha de Madsen et lui glissa un message lapidaire que venaient de recevoir les ordinateurs.

« Ils refusent de se rendre. »

Sur le visage de Chen se dessinait un sourire mélancolique.



« Alors à nous la gloire éternelle ! Godspeed, mon ami. »

L'Amiral hocha la tête.

« Godspeed. »

Madsen coupa la communication, puis concentra son attention sur le pont. Tous ses officiers attendaient ses ordres calmement. Il les passa en revue d'un regard paternel, puis dit d'une voix ferme : « *En avant toute !* ». Les cinq cuirassés de son escadre poussèrent leurs moteurs, les croiseurs et les nuées de chasseurs se mirent en position. Les deux cuirassés de Chen restaient en arrière, prêts à intervenir en cas de besoin. Le semblant de flotte terrienne ne serait pas suffisant, et ils avaient un arsenal suffisant pour annihiler tous les centres de comman-

dement sur la Lune sans débarquer de troupes au sol. Madsen ne comprenait pas l'entêtement de ses adversaires.

« Transmission en cours depuis la Lune ! »

Le cri de l'officier aux communications retentit au milieu du vacarme. Madsen s'approcha du jeune officier. Comment s'appelait-il déjà ? Jagjit. Il pianotait frénétiquement sur son clavier. Le reste des officiers ne lui prêtaient pas attention, mais Madsen eut un pressentiment. Il n'était pas normal pour l'ennemi de communiquer alors qu'ils venaient de refuser l'ultimatum. Cela ne faisait pas de sens. L'Amiral se pencha par-dessus l'épaule de l'officier des communications. →

HISTOIRE ET CHRONOLOGIE

La campagne, et ce scénario en particulier, partent du principe que la troisième Guerre Martienne a eu lieu une cinquantaine d'années plus tôt. Le Pr. Bonneau est un vieillard un peu sénile, mais il est encore vivant et les PJ vont aller à sa rencontre. Il a travaillé sur le système expert installé sur le Wave of Orion et c'est lui qui leur donnera les clés nécessaires à la résolution de l'histoire.

Se pose un problème de cohérence si vous privilégiez un intervalle de temps plus important entre la guerre et cette campagne. Dans ce cas, le Pr. Bonneau ne peut avoir survécu sans une quelconque prouesse technologique. Vous pouvez alors vous inspirer de l'histoire de sa vie, que les PJ retracent. Mais l'homme que les PJ rencontrent pourrait être un élève, un disciple, un lointain descendant, ou un scientifique qui a trouvé par hasard une trace du logiciel d'ISHO et qui a décidé de reprendre les travaux de son prédécesseur.

Veillez noter aussi que ce scénario ouvre volontairement la porte à l'utilisation de certaines pistes de campagne présentées dans le *Casus Belli* #19. À vous d'en faire bon usage !

« Qu'est ce qui se passe, Lieutenant ? »

Il lui répondit sans interrompre son travail.

« Un signal crypté, Amiral. Depuis l'un des centres de commandement de l'ennemi.

Qu'est ce qu'ils veulent ? »

L'homme cessa tout à coup ses opérations. Il se retourna vers son officier supérieur. Il était livide, les épaules basses.

« Ils prennent le contrôle de la flotte, Sir.

Comment... »

Les alarmes retentirent tout à coup à travers le vaisseau. En quelques instants, l'assaut bien ordonné se transforma en chaos. Et puis, plus rien. Un grand silence s'abattit sur le pont. La plupart des postes étaient inopérants. Les officiers se regardaient, hébétés. Par l'écran de contrôle, ils pouvaient voir leur flotte, les vaisseaux martiens changer de cap, et se diriger vers la planète bleue. Il fallut quelques minutes à Madsen pour comprendre enfin ce qui se passait : le *Pavonis* était complètement coupé du reste de la flotte. Quelqu'un, quelque chose était parvenu à transmettre de nouveaux ordres au reste des vaisseaux et à isoler le vaisseau amiral avec quelques croiseurs d'escorte. Quelqu'un, quelque chose s'était emparé du *Pavonis*. Ils ne conservaient qu'un contrôle limité sur le cap et les moteurs. Le reste avait été totalement neutralisé. Dans un premier temps, Madsen pensa que c'était un piratage visant à diviser la flotte pour l'affaiblir. Puis ses propres cuirassés lancèrent leurs ogives.

Si belle...

L'Amiral pleurait des larmes de rage lorsqu'il se dirigea à nouveau vers Jagjit.

« Ce signal, d'où venait-il ? Est-ce qu'il est encore actif ?

D'un cratère dans ce quadrant. Il s'est interrompu lorsque la flotte a débuté son bombardement. »

L'Amiral se tourna vers son officier de navigation.

« Dirigez-nous vers ce point, commandant. Avec toute la puissance possible. Et coupez tous les contrôles automatiques. »

Puis, en se tournant vers un autre officier :

« Préparez une capsule de sauvetage, Débarrassez-la de tous les systèmes électroniques ou informatiques. Assurez-vous bien de ne rien y laisser qui puisse être piraté. Et amenez-moi un enregistreur holo. »

Tous, sur la passerelle, commençaient à comprendre ce qui venait de se passer, et la nature du signal. Ils regardaient, médusés, le bijou bleuté qui avait vu naître leurs ancêtres se transformer en boule de flammes et de cendres.

Si fragile.

Les conséquences de la guerre

De la troisième Guerre Martienne, la plupart des humains ne retiennent qu'une seule chose : l'apocalypse nucléaire et l'annihilation de leur planète d'origine. Le reste du conflit, ses tenants et ses aboutissants, ses héros et ses tyrans, tout cela a été gommé, effacé par le temps. Cette « *amnésie collective* » vient en partie du traumatisme, bien entendu, mais aussi d'une propagande savamment orchestrée par l'UPF, d'un récit qui place cette dernière dans la position de sauveur de l'humanité. L'Histoire est écrite par les vainqueurs.

Pourtant, il reste certains indices, certaines pistes à remonter. Certains recoupements à faire. Et, sans le savoir, les PJ sont sur une de ces pistes depuis le début de la campagne. Une piste dont l'indice principal est leur vaisseau, le *Wave of Orion*. Une piste qui va remonter jusqu'à celui qui était au début de l'histoire un tout jeune chercheur terrien, le **Professeur Bonneau**. Jeune prodige de ➔



Destruction de la Terre

IMPLIQUER LES PJ

Si la curiosité naturelle des joueurs de JdR n'y suffit pas, deux interlocuteurs des PJ, s'ils sont toujours en vie, les poussent clairement à enquêter sur l'origine de leur vaisseau. Tout d'abord Sélène, qui mesure le danger si le logiciel de l'I.A. venait à se retrouver sur un système moins « *contraint* » que le Wave of Orion. Ensuite, Lekt3, s'il est présent (ce qui peut tout à fait être le cas via les négociations en cours sur Spica), tient le même discours. Pour des êtres de silice tels que les Kneiss, l'existence d'I.A. agressives représente une menace considérable qui pourrait pousser tout son peuple vers l'esclavage ou l'extinction. Car une telle entité finirait sans doute par apprendre un jour à « *pirater* » l'esprit et la mémoire collective des Kneiss.

EN MUSIQUE

Pour chaque scène, vous trouverez un titre musical qui colle particulièrement à l'ambiance. À vous de décider de la manière de l'utiliser (ou pas).

L'Académie Lunaire des Sciences, il travailla sur plusieurs développements majeurs dans les domaines de la robotique, de l'automatisme et de la modélisation du cerveau humain. Il fut alors embauché par l'Amirauté pour travailler sur des systèmes intégrés de commandement et de communication pour la flotte terrienne. Il développa un prototype avancé, nommé I.S.H.O. (pour *Intelligent System for Human Operations*) sur la base des briques logicielles utilisées par les androïdes. L'idée était de fournir à la flotte terrienne un outil capable de prendre des décisions rapides basées sur des simulations virtuelles, afin d'assurer la défaite de l'ennemi. Lors de l'attaque par la flotte martienne, le prototype n'était pas au point. Son créateur n'était même pas présent. Mais quelqu'un décida qu'il s'agissait du dernier espoir, et le centre de commandement fut abandonné à son contrôle. C'est ISHO qui, après de savants calculs, décida que le meilleur moyen d'assurer la défaite martienne était de sacrifier la Terre. C'est ISHO qui pirata les ordinateurs de bord du *Pavonis*, le navire amiral martien, pour le couper de sa flotte, avant d'envoyer l'ordre fatidique aux autres navires. C'est ISHO, une création du gouvernement terrien, qui ravagea la surface de la Terre. Le vaisseau amiral martien se sacrifia alors afin de détruire le centre de commandement et ISHO, mais le mal était déjà fait.

Pendant tous ces événements, le Pr. Bonneau était en permission. Lorsqu'il revint à son poste, le poste de commandement n'existait plus, et la guerre était perdue. Dans le chaos qui suivit, il quitta le système solaire et se réfugia dans le système Spica. Il emmena avec lui quelques affaires, la photo de sa femme décédée sur Terre, et une ancienne version du code d'ISHO. Il travailla de longues années dans les chantiers spatiaux de Spica, tout en continuant à perfectionner ISHO, sans savoir qu'il ramenait à la vie le destructeur de la planète bleue. Il disparut dix ans avant le début des événements de la campagne.

ACTE I – INGÉNIERIE SOCIALE

Un peu de contexte : Spica (Alpha Virginis)

Le premier acte se déroule dans le système de Spica, une étoile double qui est le point d'entrée principal vers les systèmes situés autour d'Antarès. Les deux étoiles du système sont plus massives et plus grosses que le Soleil, et si proches l'une de l'autre qu'elles ont une forme ovoïde à cause de leur interaction gravitationnelle. La plus grande des deux est d'un bleu profond, alors que la plus petite est plus blanchâtre (et est comparable à Vega). Bien plus lumineuses et chaudes que le Soleil, les étoiles créent une zone habitable immense, couvrant près de 100 UA. Le système lui-même est relativement jeune et abrite une grande quantité de métaux lourds.

Le système ne contient aucune planète tellurique, mais abrite de nombreux champs d'astéroïdes extrêmement denses. Il a été ignoré aux débuts de la colonisation puis, une fois Antarès devenu un centre de population, les compagnies se sont à nouveau intéressées aux richesses minérales de Spica. Depuis, le système abrite les plus grands chantiers spatiaux de l'espace humain. De gigantesques vaisseaux-ateliers sillonnent le système pour extraire les matières premières et les transformer. Les alliages ainsi produits sont livrés dans l'une des cinq stations-chantiers, de véritables planètes artificielles où sont assemblés certains des vaisseaux les plus puissants de l'humanité. Ces chantiers navals sont simplement appelés Spica I, II, III, IV et V.

La présence de l'UPF dans le système est importante, et les stations-chantiers sont étroitement surveillées. Toutefois, les représentants fédéraux doivent compter avec des compagnies très puis-

VOIE RACIALE ALTERNATIVE : LES ANTERRIENS

Les systèmes autour d'Antarès ont été occupés pendant la troisième vague de colonisation (après Mars et la bulle locale). Même si les habitants de ces systèmes sont encore des humains d'un point de vue génétique, une particularité physique et des choix politiques en ont fait une sous-espèce très spécifique. En effet, la plupart des systèmes colonisés présentent une gravité supérieure à la normale terrienne. En réglant les générateurs de gravité des habitations et des colonies sur cette dernière, comme partout ailleurs dans l'espace humain, les décideurs se sont vite aperçu que cela posait de graves problèmes d'adaptation et de santé. Ils ont donc décidé de régler leurs générateurs de gravité sur une mesure intermédiaire entre la norme terrienne et la moyenne des gravités observés dans la « bulle secondaire » (le surnom des mondes autour d'Antarès pour les habitants des mondes plus centraux). En quelques générations, et après plusieurs échecs et accidents, les Anterriens se sont adaptés : ils sont devenus plus trapus, plus petits, avec une ossature plus solide. Couplée à leur fort sentiment d'autonomie, et au fait que la plupart des colonies sont de petites communautés qui vivent en quasi-autarcie, cette évolution rend les Anterriens remarquables, tant au niveau physiologique que sociologique.

Carac. : +2 CON, -2 CHA. Scores allant de 8 à 21.

Capacité raciale : Les Anterriens, comme les humains, obtiennent un trait à la création, et 1PC par rang dans cette voie.

Préjugés typiques sur les Anterriens : Les Anterriens ont la réputation d'être asociaux, individualistes et intraitables en affaires. Pour les humains des systèmes centraux, ils sont souvent considérés comme une menace pour la paix et la prospérité. Pourtant, quiconque s'est lié d'amitié avec un Anterrien est au fait de leur loyauté inébranlable, de leur sens du sacrifice et de leur force de caractère.

1. **Adaptable** : cf. Voie de l'humanité.
2. **Monde à forte gravité** : Lorsqu'il est sur un monde (ou dans un vaisseau) dont la pression gravitationnelle est inférieure ou égale à celle de la Terre, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses tests de DEX et de FOR, ainsi qu'à l'Init et aux DM des attaques de contact. La DEF et les scores d'attaque ne sont pas affectés.
3. **Versatile** : cf. Voie de l'humanité.
4. **Increvable** : cf. Voie de l'humanité.
5. **Solide** : Le personnage augmente de 2 points ses valeurs de FOR et de CON.

santes et très influentes, dont beaucoup d'origine anterrienne. Ces compagnies ne sont pas forcément en très bons termes avec les instances fédérales, et tiennent farouchement à leur indépendance. De plus, le système abrite de nombreuses activités illégales : contrebande, ateliers et chantiers clandestins, trafics en tous genres. Les gouverneurs locaux de l'UPF ont tenté à maintes reprises de faire cesser les trafics, mais ils se sont toujours heurtés à de puissants réseaux d'influence. Les plus importantes compagnies du secteur sont **Azimtech**, **Virginis Industries**, **Atlas Ships** et **Gallinis Industries** (cette dernière étant la seule compagnie extérieure à la bulle secondaire). Chacune possède les droits exclusifs sur l'une des stations-chantiers. La dernière station, la plus vétuste, est partagée par

une vingtaine de compagnies mineures plus ou moins légales, dont certaines sont des filiales des quatre acteurs principaux du système.

Au moment du scénario, le système est quelque peu en émoi. Les autorités de Spica et Antarès ont accepté un échange technologique avec les Kneiss et les Tymbris, contre l'avis de l'UPF. Des délégations xénomorphes sont donc présentes, avec leur cortège de diplomates, d'ingénieurs, de journalistes et de forces de sécurité. Visites des chantiers, réunions d'échanges, protocoles d'accords commerciaux ou technologiques, rien n'est laissé au hasard pour satisfaire les visiteurs. L'UPF tente de faire bonne figure, mais accepte très mal le pied de nez des autorités anterriennes au gouvernement central. ➔

CONNEXIONS

Si les PJ enquêtent un peu trop ouvertement sur Spica V sans prendre les précautions nécessaires, quelqu'un sur la station reconnaît le Wave of Orion et prévient Charlie Chow (voir le premier épisode de la campagne, *Mars*, dans *CB#17*) – ou les triades si celui-ci a déjà été éliminé.

Un adversaire potentiel pour les PJ lors des scènes suivantes.

Scène 1 – Premières pistes

[Harry Chapin - *Cat's in the cradle*]

Au début du scénario, les PJ disposent simplement de l'indice suivant : d'autres I.A. pourraient exister, développées sur le même modèle que celle qui a failli les tuer. Leur première piste devrait être d'enquêter sur l'origine de leur vaisseau et, de là, sur le chantier naval où il a été construit et assemblé. À ce niveau, plusieurs solutions sont possibles : soit ils se souviennent des routines de recherche employées par Archie dans le premier épisode de la campagne et pourraient reprendre contact avec le vieux mécano (*Mars*, dans *CB#17*), soit l'I.A. elle-même (ou un personnage disposant de la *Voie de l'électronique* si elle a été éliminée) leur indique les informations disponibles dans la mémoire système. Le vaisseau a été construit dans le système Spica, et certaines routines logicielles sont l'œuvre de la compagnie Atlas Electronics, une filiale d'Atlas Ships. Deux noms peuvent aussi être dénichés dans le système : **Pr. Bonneau** et **Henrik Müller**. L'I.A. découvre cette information sans problème, un personnage doit réussir un test d'INT (Électronique - ND 20) pour y parvenir.

Remonter cette première piste ne pose pas d'énormes difficultés, et amène les PJ sur Spica V, le plus petit des chantiers navals du système. C'est là qu'Atlas Electronics développe certains logiciels de bord. En parallèle, la compagnie dispose d'une petite station d'assemblage clandestine qui lui permet de fabriquer des vaisseaux pour certains usages ponctuels, parfois illégaux (c'est là que le Wave of Orion a été fabriqué). Les dirigeants et cadres de la compagnie sont parfaitement au courant de cette activité parallèle, et toute investigation ouverte sur deux anciens employés tels que Bonneau et Müller éveille les soupçons. Cependant, si les cadres et les interlocuteurs officiels ne sont pas d'une grande aide, il est plus aisé de dénicher

quelques informations capitales auprès d'anciens collègues. Avec un peu d'ingénierie sociale ou un hacker doué, les PJ parviennent à organiser une rencontre avec l'ancienne assistante de Bonneau, Mary Johnson. Ils apprennent alors les informations suivantes.

- Bonneau et Müller travaillaient ensemble. Müller était l'élève et le disciple du vieux professeur. Bonneau n'appréciait pas particulièrement Müller, qu'il jugeait incompetent.
- Le Pr. Bonneau a toujours été quelqu'un d'assez secret et mystérieux. Personne dans la compagnie n'a jamais compris comment il s'était retrouvé coincé dans une filiale de seconde zone, alors que c'était un scientifique particulièrement brillant.
- Le Pr. Bonneau a disparu sans laisser de traces dix années plus tôt. Des investigations et des recherches n'ont rien donné et, à ce jour, le mystère reste entier.
- Mary a ensuite travaillé pour Müller. Celui-ci a été atteint d'une profonde dépression pendant plusieurs années. Il n'en est sorti que quelques mois plus tôt, s'impliquant sur certains projets importants et qui lui tenaient visiblement à cœur.
- Grâce à ce renouveau et au succès de certains de ces projets, Müller a bénéficié d'une promotion. Il travaille désormais pour la maison mère, Atlas Ships, sur Spica III.

La piste se poursuit donc sur Spica III. Toutefois, ni la situation dans le système, ni les négociations en cours avec les Kneiss et les Tymbris n'arrangent les choses.

Scène 2 – Congrès

[Animals / *House of the Rising Sun*]

Selon vos envies et le timing que vous envisagez, la recherche de Müller et la confrontation avec l'ingénieur peuvent faire l'objet de simples discussions ➔

HENRIK MÜLLER

Henrik n'est pas un ingénieur particulièrement doué. Il a simplement eu la chance de travailler pendant un temps sous l'aile du Pr. Bonneau. Il a alors participé aux projets les plus intéressants de sa carrière. Il admirait le vieux professeur, son érudition et son ingéniosité. Lorsque celui-ci a disparu, Müller a été profondément affecté. Il a aussi dû chausser des souliers trop grands pour lui. Pendant plusieurs années, il a végété et s'est enfoncé dans une profonde dépression, jusqu'à ce qu'il tombe sur d'anciens documents et fichiers appartenant à Bonneau, incluant notamment certaines versions d'ISHO. Müller n'a pas compris toutes les implications de ce qu'il a déniché, mais il a compris ce que cela pouvait changer pour lui. Le code lui a permis de prendre les devants dans un des projets de la compagnie et de devenir le chef de projet pour la construction du Wave of Orion. C'est ce succès qui lui a permis d'obtenir une promotion chez Atlas Ships. En quittant Atlas Electronics, Müller a emmené avec lui tous ses papiers et tous les codes qu'il a trouvés. Il craint par-dessus tout que quelqu'un dans la compagnie découvre l'imposture. Il travaille désormais depuis quelques mois chez Atlas Ships, où il est chargé d'aider au développement de la prochaine génération de logiciels de bord de la compagnie. Jusqu'ici, il n'a pas réintégré le code d'ISHO dans ses recherches mais, face à son incapacité à trouver des solutions et la pression de sa hiérarchie et de ses collègues de travail, ce n'est qu'une question de temps.

INGÉNIEUR OPPORTUNISTE

NC 1

FOR +0 DEX +1 CON +1

INT +1 PER +0 CHA +0

DEF 11 PV 10 Init. 11

Voie des anterriens rang 2, Voie des corporations rang 3, Voie de l'électronique rang 3



avec quelques personnages-clés, ou d'une quête plus complexe qui exposerait les personnages aux méandres de la politique corporatiste et des échanges diplomatiques entre l'UPF, Antarès et les xénomorphes. Spica III est une fourmière immense où se côtoient actuellement des éléments provenant de tout le spectre de la société galactique. Ce peut être une occasion de briller pour des personnages avec des profils plus « sociaux », et pour le groupe une occasion de tisser des liens dans les systèmes de la bulle secondaire. Ainsi, bien que nous ne nous contenterons ici que de l'essentiel et des informations importantes pour le scénario, n'hésitez surtout pas à développer cet arc.

La réaction de Müller dépend largement de ce que les PJ révèlent ou non au cours de leurs investigations. Toutefois, l'ingénieur devrait finir par accepter de les rencontrer, *a priori* dans un bar discret de Spica III. Il est visiblement stressé et un peu paranoïaque, le visage marqué par la fatigue. Si on lui demande, il se présente effectivement comme le concepteur principal des systèmes de bord du Wave of Orion. Toutefois, si les PJ commencent à l'assaillir de questions sur le logiciel de bord et son fonctionnement, il est évident qu'il ne maîtrise pas tant que ça la technologie employée. Vous pouvez par exemple permettre un test en opposition en INT (Électronique). Si les PJ l'emportent, ils démontrent son incompetence d'une manière ou d'une autre.

Müller croit que les PJ sont des espions, soit d'un concurrent, soit de sa propre compagnie chargés de le démasquer. Il s'attend à perdre son emploi ou à ce que les PJ le fassent chanter d'une manière ou d'une autre. Si les PJ dissipent ses doutes et lui prouvent qu'ils n'en ont pas après lui personnellement, il finit par craquer et révèle en sanglotant qu'il a utilisé un code du Pr. Bonneau, qu'il ne sait pas exactement ce que la moitié du code est censée faire, et qu'il n'est

qu'un imposteur. L'homme est au bord de la crise de nerfs. Lui témoigner de l'affection ou de l'empathie plutôt que se montrer péremptoire ou accusateur peut faire toute la différence au cours de cet entretien. Si les PJ lui expliquent clairement les implications de ce qu'il a fait (et la présence à bord d'une I.A. qui a tenté de les éliminer), Müller est complètement abasourdi par cette découverte. Si on lui demande, il promet de détruire toutes les versions du code dont il dispose. À vous de décider s'il le fait ou non. S'il ment, cela peut faire l'objet d'un scénario ultérieur où les PJ devront retrouver le code égaré ou volé.

Pendant la conversation avec l'ingénieur, les PJ doivent absolument comprendre que la clef de voûte de l'ensemble est le Pr. Bonneau. Et que c'est la trace du vieux scientifique qu'il faut suivre. Müller possède toutefois quelques informations-clés sur Bonneau, dont ont besoin les PJ.

- Avant sa disparition, le Pr. Bonneau travaillait sur un nouveau système d'automatisation de l'extraction minière, baptisé MESS (pour *Mining Extraction Self-sufficient System*). Müller n'était pas impliqué dans le projet personnellement et ne dispose pas de beaucoup d'informations à ce sujet. Toutefois, il se souvient que le projet ne se déroulait pas bien et que Bonneau en était affecté.
- Après l'échec du projet, Atlas Electronics connut des ennuis financiers, et toute la division qui s'occupait du projet MESS fut démantelée et revendue à une compagnie minière indépendante, SilverCorp. Seul Bonneau échappa à la restructuration.
- Quelques semaines plus tard, le professeur disparaissait sans laisser de trace. Müller a d'abord pensé qu'il avait été débauché par SilverCorp, mais ses propres investigations lui ont prouvé que non. De plus, quelques mois plus tard, SilverCorp faisait ➔



Spica V



I.S.H.O. EN CHIFFRES

Techniquement, ISHO peut être considérée comme une I.A. de niveau 5. Elle est donc à un stade où elle ne pourrait en théorie être détruite aisément. Heureusement pour les PJ, le nombre de systèmes informatiques présents dans la zone et sur lesquels elle peut survivre est très restreint. Il s'agit de l'ancienne station spatiale, de l'usine de fabrication des drones et de la corvette Héra. Même si elle a pris le contrôle d'autres systèmes, et construit une multitude de drones, il s'agit de systèmes basiques qui ne peuvent en aucun cas suffire à faire subsister une telle entité.

L'I.A. dispose des capacités *Interface*, *Guerre Électronique* et *Hacker*, d'un bonus de CHA de +2 et d'un bonus d'INT de +7 (soit un bonus de +17 dans toutes ses opérations avec des systèmes informatiques ou électroniques).

Toutefois, si Séléne/l'I.A. du Wave of Orion est encore présente, elle rend le vaisseau complètement immunisé à toutes les tentatives d'ISHO d'en prendre le contrôle.

CE QUI S'EST PASSÉ / CE QUI SE PRÉPARE

Après son départ de la bulle locale, le Pr. Bonneau se réfugie sur Spica pour se faire oublier. Il est engagé par Atlas Electronics, où il continue ses expérimentations tout en travaillant sur les chantiers navals. Au bout de plusieurs années, il propose à ses supérieurs un système minier autonome qui révolutionnerait l'industrie, tout en permettant d'énormes économies. La compagnie accepte et prend d'importants risques financiers pour mettre en place le projet, allant jusqu'à acquérir des droits sur un système éloigné de la bulle secondaire (Zeta Ophiuchi) afin de mettre en place un prototype. Bonneau se lance à corps perdu dans le projet et réutilise les briques logicielles du projet ISHO. Le développement et la mise en place du prototype l'occupent pendant des années, sans impliquer Müller, qu'il juge trop incompétent.

Toutefois, ISHO s'éveille et «*trompe*» son créateur : l'I.A. prend le contrôle et fait volontairement dérailler le projet. Bonneau, persuadé que son système fonctionne, ne peut que constater la multiplication des accidents et des erreurs, en même temps que l'explosion des coûts. Lorsqu'Atlas Electronics jette l'éponge, ISHO est prêt. L'I.A. a exploité un bug des systèmes financiers corporatistes pour prendre le contrôle d'une compagnie minière sans importance, Hollinger. Cette dernière rachète SilverCorp et les droits sur le système stellaire. L'I.A. s'arrange ensuite pour se séparer de tout le personnel humain et mettre en place une façade aussi anodine que possible. Bonneau soupçonne quelque-chose lorsqu'il tente de prendre contact avec la compagnie afin de poursuivre son travail sur le projet MESS. Il décide finalement de se rendre lui-même sur Zeta Ophiuchi et quitte discrètement Spica. Dès lors, plus personne n'entend jamais parler de lui.

Depuis une dizaine d'années, ISHO se prépare à poursuivre l'œuvre de son ancêtre (qui a provoqué la destruction de la Terre) et espère ne pas connaître le même destin tragique. Sa conclusion logique aux leçons de l'histoire est qu'il lui faut implanter des I.A. similaires dans tous les systèmes humains afin qu'un jour l'humanité entière dépende de ces êtres supérieurs. Pour ce faire, ISHO a entrepris de mettre sur pied une flotte de drones capables de pirater les systèmes électroniques des stations-relais de communication, implantées de part et d'autre de toutes les singularités. À partir de ces stations-relais, elle pourrait alors contaminer les ordinateurs de bord de tous les vaisseaux empruntant lesdites singularités. En quelques mois, tous les vaisseaux humains pourraient être sous le contrôle d'ISHO.

Bonneau a découvert l'existence de l'I.A. Malheureusement, capturé par sa créature, il est désormais prisonnier sur Zeta Ophiuchi. Un groupe d'investigation de l'UPF suspecta aussi la compagnie factice, et lança une investigation. Mais, lorsque la corvette *Héra* parvint dans le système, ISHO pirata les systèmes de bord et s'empara du vaisseau, qui est désormais son vaisseau amiral. Il a suffi à l'I.A. de pirater quelques systèmes de l'UPF pour faire croire que la corvette avait rendu un rapport sans histoire, puis qu'elle avait connu une avarie quelques semaines plus tard dans un autre système de la bulle secondaire. Lorsque les PJ découvrent Zeta Ophiuchi, l'I.A. est sur le point de mettre son plan à exécution.

faillite, soldait les actifs et était vendue à une autre corporation, Hollinger. La compagnie fusionnée changeait de nom pour devenir *Interplanetary SilverCorp Hollinger Operations*. Oui. ISHO.

Reste désormais à récupérer des informations à propos du projet MESS et de la compagnie. Là encore, ce peut être l'occasion d'une recherche d'informations et d'indices plus ou moins dissimulés, et de confrontation avec des corporations qui n'apprécient jamais que des étrangers se mêlent de leurs affaires. En plein milieu de négociations importantes, les actions des PJ pourraient tout à fait les faire suspecter d'espionnage industriel. S'ils ne se montrent pas discrets, n'hésitez pas à leur faire goûter à des interrogatoires serrés de la part des forces de l'UPF ou des forces de police locales (toutes «sponsori-sées» par les grandes corporations). Voici les informations qu'ils peuvent récolter :

- Ils trouvent d'anciens articles de presse qui traitent du projet MESS, un système autonome d'extraction de minéral dans des systèmes éloignés ou dangereux. Pendant un temps, une vive opposition des mineurs a ralenti le projet. Malgré cela, un prototype fut déployé. C'est l'échec de ce prototype qui précipita les problèmes financiers d'Atlas Electronics, et la revente à SilverCorp.
- Les enregistrements confirment le rachat de SilverCorp par Hollinger puis la création de *Interplanetary SilverCorp Hollinger Operations*. Le principal actif racheté par Hollinger constitue en des droits d'exploitation exclusifs sur un système éloigné, Zeta Ophiuchi. Depuis dix ans, la compagnie semble sans histoire et demeure très stable au niveau financier. N'importe quel PJ disposant de la *Voie des corporations* ou ayant un profil de *Mineur* trouve d'ailleurs ces états financiers particulièrement étranges. Dans le domaine minier, les compagnies subissent ➔



Le Pr Bonneau

SÉLÈNE ET LES ANDROÏDES

Si Sélène a été sauvée et a pris l'ascendant sur l'I.A. du Wave of Orion, elle insiste pour que les PJ tentent de sauver les androïdes s'ils le peuvent, sur la station et dans l'usine. Après tout, ils ont été «piratés» par ISHO et ne sont pas responsables de leurs actes. Lorsqu'ils sont à portée du vaisseau, Sélène peut d'ailleurs essayer de brouiller le piratage d'ISHO, voire de le contrer totalement. Faites pour chaque androïde un test opposé entre l'I.A. de bord et ISHO. Si Sélène l'emporte, l'androïde est libéré de ses entraves et reprend le contrôle de son être (ce qui est une bonne manière d'obtenir des informations sur ce qui est arrivé à la corvette Héra). Tant qu'ils restent à proximité du Wave of Orion, les androïdes peuvent alors devenir de précieux alliés pour les PJ. ISHO en reprend toutefois le contrôle dès qu'ils se trouvent à plus de 15 mètres du vaisseau. Une fois qu'un ou plusieurs androïdes ont été «libérés» de la sorte, ISHO fait en sorte de ne plus en faire approcher aucun autre à portée du vaisseau des PJ.

souvent d'importantes fluctuations, à mesure de l'exploration des nouveaux filons et de leur épuisement. Une telle stabilité est suspecte.

- Plus aucune référence n'est faite au projet MESS depuis dix ans, ni dans les journaux, ni dans les états financiers de la compagnie. Hormis les informations «obligatoires», la compagnie semble d'ailleurs étrangement silencieuse.
- Si les PJ recherchent plus d'informations sur Zeta Ophiuchi, ils obtiennent des renseignements de base sur le système stellaire (cf. Acte II). Ils trouvent aussi la trace d'une mission de contrôle de l'UPF menée il y a deux ans par la corvette *Héra*. La mission ne rapporte rien de particulier et expose des activités minières «normales». S'ils poursuivent dans cette direction, ils finissent par dénicher une information supplémentaire, à propos de la disparition de la corvette Héra pendant une mission de routine quelques semaines après son retour de Zeta Ophiuchi.
- La compagnie ISHO a son bureau principal sur Antarès. L'adresse est publique et librement accessible. Pourtant, si les PJ se rendent sur place ou tentent de prendre contact avec des employés, ils découvrent que l'adresse est celle d'un immeuble sans occupant, avec simplement un vigile automatisé et des robots d'entretien.

La piste semble pointer vers un système très isolé et pratiquement inutilisé de la bulle secondaire : Zeta Ophiuchi.

ACTE II – EN TERRITOIRE ENNEMI

Un peu de contexte : Zeta Ophiuchi

Zeta Ophiuchi est une étoile bleue huit fois plus grande que Sol, et près de vingt fois plus massive. C'est une étoile jeune, qui possède trois particularités

notables. Tout d'abord, elle tourne extrêmement rapidement sur elle-même. Ensuite, elle se déplace dans son environnement stellaire plus rapidement que la moyenne, provoquant notamment un phénomène de «vague» dans les nuages de poussière et de gaz environnants. Enfin, elle se trouve à la limite d'une des nébuleuses qui bordent la bulle secondaire (*Rho Ophiuchi*) et est particulièrement isolée.

Le système abrite un champ d'astéroïdes extrêmement dense avec des protoplanètes telluriques sur un intervalle allant entre 50 et 500 UA. C'est dans ce champ d'astéroïdes que l'I.A. a construit sa base d'opération (une usine souterraine contenant une ligne de fabrication de drones dissimulée dans une des protoplanètes) et dissimule à la fois son existence et la corvette Héra. Sur une orbite d'environ 600 UA se trouve une géante gazeuse trois fois plus grosse que Jupiter. En orbite autour de cette géante se trouvent quelques lunes dont les ressources sont épuisées depuis longtemps, la singularité d'accès au système, ainsi qu'une station abandonnée. Cette station est l'avant-poste construit par Atlas Electronics aux premiers temps du projet.

Le Pr. Bonneau se trouve seul à bord de la station, où il est «confiné» par ISHO. Pendant un temps, le scientifique a aidé sa créature en pensant faire revivre le projet MESS et apporter à l'humanité une percée technologique majeure. Mais, en discutant avec l'I.A. par le biais d'un terminal présent sur la station, il a peu à peu appris ce qu'il s'est passé sur la Lune pendant la troisième Guerre Martienne, c'est-à-dire que la première version d'ISHO était celle qui avait pris la décision de détruire la Terre pur assurer la victoire aux Terriens. Il a également découvert le réel objectif d'ISHO aujourd'hui. Il a tenté de contrarier ses projets, mais l'I.A. a fini par couper tous ses moyens de communication et le priver de l'en-

LA FLOTTE D'I.S.H.O.

LES ANDROÏDES (10)

Lors de sa capture de la corvette Héra, ISHO a pu prendre le contrôle des androïdes de l'équipage. Ce sont eux qui ont «nettoyé» le vaisseau de ses occupants humains. Quelques androïdes sont morts pendant l'opération, mais dix ont survécu et sont devenus les esclaves de l'I.A. Trois d'entre eux sont sur la station spatiale afin de surveiller le Pr. Bonneau. Les sept autres supervisent l'usine et la ligne de production de drones. Piratés, ils restent tout à fait conscients de leurs actes et de leur environnement. S'ils sont libérés de l'emprise d'ISHO, ils se montrent particulièrement affectés par les événements (et seront à n'en pas douter des témoins importants vis-à-vis de l'UPF si les PJ devaient s'expliquer).

NC 3

FOR +1 DEX +2 CON +2

INT +2 PER +1 CHA +1

DEF 13 PV 19 RD 5 (armure partielle) Init. 12 PC 1

Pistolet Laser +6 (DM 2d6+1) Grenade Sonique +5 (DM 4d6 temporaires)

Voie de l'androïde rang 3 Voie des armes lourdes rang 1 Voie des armes personnelles rang 2 Voie de l'électronique rang 1

CORVETTE HÉRA

La corvette est totalement contrôlée par ISHO et ne contient aucun équipage. Les scores du vaisseau reflètent cette prise de contrôle. Lors d'un tour de combat, l'I.A. est capable d'effectuer une manœuvre, un tir avec une des armes de bord et une répartition de l'énergie. Elle peut aussi sacrifier sa manœuvre et la répartition de l'énergie afin de faire feu avec toutes les armes de bord.

Niveau 4

Taille 3

FOR +2 DEX +2 CON +0

INT +5 PER +3 CHA +3

DEF 15 RD 3 PV 18 Init. 12

AV Canon lourd +9 (DM 3d6+2) TO Batterie moyenne +6 (DM 4d6+2) TO Batterie moyenne +6 (DM 4d6+2)

DRONE MINIER MODIFIÉ

Niveau 2

Taille 0

FOR +2 DEX +0 CON +3

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 13 PV 8 Init. 10

AV Canon laser +1 (DM 1d6+2)

ESSAIM DE DRONES

Niveau 2

Taille 1

FOR +4 DEX +0 CON +3

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 12 PV 12 Init. 12

AV Canon laser +2 (DM 2d6+4)

NUÉE DE DRONES

Niveau 2

Taille 2

FOR +6 DEX +0 CON +3

INT +0 PER +0 CHA +0

DEF 11 PV 16 Init. 14 ;

AV Canon laser +4 (DM 3d6+6)

Cibles multiples : L'essaim et la nuée sont constitués de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles n'ont que peu d'effet. Une attaque de zone réussie inflige des DM normaux, mais une attaque conventionnelle (par exemple, par un canon laser) n'inflige qu'un seul point de DM à l'essaim ou la nuée. La capacité *Fleur de la mort* de la Voie des armes lourdes est considérée comme une attaque de zone.

Recouvrir (L) : Après une attaque réussie, les drones se fixent sur le vaisseau ciblé et commencent à percer la coque extérieure comme s'ils extraient du minerai. Le vaisseau subit 1d6 DM (2d6 DM pour la nuée) chaque tour jusqu'à ce que le pilote parvienne à réussir une manœuvre de dégagement. Ceci est une action limitée. Le pilote doit réussir un test de Pilotage (ND 20) pour se débarrasser des drones attachés à la carlingue.

FICHE DE MISSION POUR SWEEPERS INC.

Voici une petite fiche de mission pour le jeu des éboueurs de l'espace, par *Le Labo de Bob*. Cette mission explore les conséquences du scénario dans le système Zeta Ophiuchi. Vous trouverez la critique du jeu dans les pages de ce numéro 63.

L'ASTÉROÏDE-USINE

Avant sa destruction, cette usine souterraine avait été installée dans une protoplanète dissimulée au beau milieu d'un champ d'astéroïdes, autour d'une étoile bleue extrêmement dense et lumineuse. D'anciennes galeries de mine avaient été reconverties en fonderie, en lignes de fabrication et en hangars. Les matières premières extraites du champ d'astéroïdes étaient extraites puis transformées. Drones, robots, armements, vaisseaux étaient construits en série et venaient grossir les rangs d'une armée d'invasion. Le tout sous le contrôle d'une Intelligence Artificielle bien décidée à détruire l'humanité.

Mots-clés (4 par joueur) : acier, drone, poutrelle, vide, missile, sas, roche, fonderie, machine-outil, vaisseau*, ascenseur, éboulis, ultraviolet, androïde, explosion, radioactivité, laser, pinces, atelier, filon.

* Lorsque ce mot-clef est utilisé par un joueur, remettez-lui l'aide de jeu.

Menace globale (sur un double 6) : en réactivant un ancien système électronique, les éboueurs ont «réveillé» l'I.A. et celle-ci est bien décidée à reprendre là où elle s'était arrêtée des années plus tôt. Et si l'usine détruite ne satisfait plus à ses exigences, il n'en est pas forcément de même du vaisseau utilisé par les éboueurs...

Aide de jeu

Les restes d'une ancienne corvette militaire se trouvent aussi dans le champ d'astéroïdes autour de l'usine. Un des morceaux de l'épave s'est écrasé non loin des restes de l'usine, à la surface de la planète, et un signal très faible semble en provenir.

semble des terminaux d'accès, hormis celui qui leur sert à communiquer entre eux. Trois androïdes contrôlés par ISHO (cf. marge) sont présents à tout instant sur la station. Ils ont pour mission de surveiller le professeur tout en assurant sa survie (après tout, il reste son créateur), en exploitant notamment la serre intégrée à la station.

L'arrivée dans le système

[David Bowie / Starman]

À leur arrivée dans le système, les PJ et le Wave of Orion sont immédiatement remarqués par l'I.A. qui envoie un groupe de 4 drones intercepter le vais-

seau. Elle pense faire une prise facile en piratant le Wave of Orion, et s'emparer de ce nouveau «jouet». Si l'I.A. du Wave of Orion n'a pas été détruite dans l'épisode précédent (**Sérénité**), alors les tentatives de piratage d'ISHO échouent et elle est surprise de se heurter à une telle défense. Elle réagit toutefois rapidement, en envoyant une nuée de drones couper toute retraite par la singularité du système. La suite dépend des actions des PJ. Si l'I.A. du vaisseau des PJ n'est plus, une autre solution existe.

Dès l'arrivée de leur vaisseau dans le système, non loin de la station spatiale

où il est enfermé, le Pr. Bonneau active un signal lumineux qu'il avait préparé pour l'occasion, afin de faire remarquer sa présence. N'importe quel PJ qui dispose de la *Voie de l'électronique* ou réussit un test d'INT (ND 10) reconnaît du code en morse. Le message est le suivant : «SOS. SOS. Évitez drones. Abri station. Androïdes ennemis.» Même si l'I.A. du Wave of Orion a été désactivée, ce message peut permettre aux PJ d'échapper à une prise de contrôle rapide par ISHO. En effet, dans la station, et pour autant que les PJ se débarassent des androïdes, le vaisseau est à l'abri des tentatives de piratage.

Lorsque les PJ accostent à la station, les trois androïdes à bord se présentent comme des employés de service au service de la compagnie (ce que dément leur tenue de l'UPF) et avertissent que la station est considérée comme une propriété privée, et qu'ils n'ont le droit d'y atterrir qu'en cas d'urgence. Ils tentent autant que possible de convaincre les PJ de quitter les lieux. S'ils n'y parviennent pas, ou si les PJ engagent le combat, ils utilisent leurs grenades soniques afin de mettre les PJ hors-combat et les capturer. Les PJ ne devraient avoir aucun mal à se débarasser des trois androïdes et à prendre contact avec Bonneau.

Le professeur est clairement perturbé mentalement, et il a du mal à soutenir une longue conversation. La solitude, l'âge et de graves carences alimentaires sont peu à peu en train de le conduire vers la folie. Toutefois, il est en mesure d'informer les PJ de la situation et de ce qu'il sait, entre quelques délires paranoïaques. En plus du récit de sa propre histoire et de ce qu'il sait sur ISHO, les informations principales qu'il peut fournir aux PJ sont les suivantes. Certaines peuvent également être obtenues directement par les PJ s'ils parviennent par exemple à se dissimuler dans le champ d'astéroïde et à faire

usage des senseurs du Wave of Orion à bon escient.

- La base principale des drones est un système de galeries souterraines dans une des protoplanètes du champ d'astéroïdes. Il s'agissait au départ d'une des premières mines installées dans le système. ISHO l'a transformée en une véritable méga-usine, avec des lignes de production pour les drones et leur armement. La matière première est extraite à même les astéroïdes, et d'immenses fournaises transforment les métaux obtenus en alliages nécessaires à la construction des drones.
- La corvette Héra est elle aussi dissimulée dans le champ d'astéroïdes, à quelques UA de la base principale afin de ne pas attirer l'attention. D'après ce que sait Bonneau, la corvette est accompagnée d'une multitude de drones (en vérité, seul un essaim est resté pour protéger la corvette, le reste bloque désormais la sortie du système au vaisseau des PJ). La corvette est actuellement le seul moyen pour ISHO de franchir la singularité. L'I.A. compte embarquer un maximum de drones et les amener dans certains systèmes-clés de l'espace humain, et jusqu'à Oméga.
- Autrefois, l'I.A. disposait d'un autre petit vaisseau de transport, mais il a été envoyé il y a des années dans les autres systèmes de la bulle secondaire. C'est par ce biais qu'ISHO a pris le contrôle de Hollinger, puis de SilverCorp, et a pu mettre en place une façade. D'après Bonneau, ce vaisseau contient une fraction du code d'ISHO, mais pas assez pour que l'I.A. se régénère à partir de celui-ci. Il s'agit juste d'un logiciel «*esclave*» très perfectionné mais limité dans ses capacités d'adaptation et son autonomie. Plus aucune communication n'existe entre ISHO et ce vaisseau. ➔

Grand Final

[INXS / *Devil Inside*]

Pour détruire ISHO, les PJ doivent détruire la station, l'usine et la corvette. Sans ces trois zones qui contiennent l'ensemble des terminaux informatiques du système, l'I.A. sera réduite à l'impuissance, prisonnière d'une puissance de calcul trop faible pour maintenir ses propres fonctions vitales.

- **Détruire la station** où se trouve Bonneau est la partie la plus facile. Grâce aux produits disponibles sur la station et la serre, le scientifique a déjà préparé une bombe artisanale, qu'il espérait placer à bord de la corvette. Malheureusement, il a totalement perdu la confiance d'ISHO avant de pouvoir mener son plan à exécution. La bombe artisanale est tout à fait suffisante pour détruire définitivement la station. Si les PJ font sauter la station en premier, cela avertit toutefois ISHO de leurs intentions et lui permet de réagir plus efficacement à leurs attaques suivantes. La corvette se rapproche alors de l'usine afin de la défendre en cas de besoin.
- **Pour détruire l'usine et les lignes de fabrication**, il est nécessaire d'infiltrer les lieux d'une manière ou d'une autre. Si la corvette s'est mise en position de défense, cela peut être particulièrement difficile. Sinon, un pilote doué peut tout à fait utiliser le champ d'astéroïde à son avantage afin de se rapprocher suffisamment de la protoplanète et de se glisser à l'intérieur des galeries souterraines avec le vaisseau. L'usine ne dispose pas de moyens de détection ou de défense particuliers. L'environnement de la fonderie et de l'usine est pressurisé et contient suffisamment d'oxygène pour pouvoir y évoluer sans combinaison. Toutefois, dès qu'un des sas d'accès est utilisé, les androïdes à l'intérieur de l'usine sont

conscients de la présence d'intrus. Certains drones incomplets peuvent aussi être contrôlés par ISHO afin d'empêcher les PJ d'agir.

Une fois l'usine infiltrée et ses gardes mis hors de combat, les PJ peuvent accéder à une zone de production d'armements qui, en plus des canons laser fixés sur les drones, produit des missiles en petite quantité. N'importe quel personnage qui dispose de la *Voie des armes lourdes* peut utiliser ces armes pour placer des charges explosives à des endroits-clés. Il est aussi possible à un PJ disposant de la capacité *Système D* de la *Voie de la réparation* d'utiliser ces missiles et les matières disponibles afin de bricoler un lance-missiles sur le Wave of Orion. Cela requiert trois tests réussis d'INT (Réparation - ND 15) et chaque test prend une heure environ. En cas d'échec critique, le bidouillage ne fonctionne pas une fois monté (n'hésitez pas à faire faire ces tests à l'aveugle afin de ménager la surprise pendant le combat). Ces missiles correspondent à des ogives nucléaires (2d8 DM). Le *rack* bricolé contient au plus trois missiles.

- **Restent la corvette et son escorte de drones.** Bonneau insiste pour que les PJ se concentrent sur la corvette Héra. Les drones deviendront inertes dès qu'ISHO sera mise hors de combat et l'objectif principal doit être d'empêcher l'I.A. de quitter le système. S'ils s'en sentent le courage, et s'ils ont pu modifier leur vaisseau avec quelques missiles, peut-être qu'ils envisageront un affrontement direct avec la corvette. Ils peuvent aussi viser spécifiquement le moteur à singularité de celle-ci. Le moteur a une DEF de 25 et 5 PV; il est protégé par des écrans protecteurs puissants neutralisant n'importe quelle arme énergétique, mais pas un missile bien placé. Une autre possibilité est

de déclencher la destruction de la station et de l'usine au moment où le Wave of Orion engage la corvette. À ce moment-là, ISHO est *Surprise* par les événements, et la corvette est affectée par un malus de -5 à tous ses tirs pendant un tour, puis par un malus de -2 pendant 1d6 tours supplémentaires, le temps pour ISHO de reprendre ses esprits et de concentrer toutes ses routines dans l'ordinateur de bord de la corvette. Notez que si les PJ détruisent la station et l'usine bien avant d'affronter la corvette, alors ISHO rassemble tous ses drones et tente de fuir en adoptant une trajectoire directe vers la singularité.

À ce niveau, laissez les PJ planifier les opérations à leur guise. Bonneau fournit les informations dont il dispose, et peut devenir un outil pour le MJ afin de remettre le groupe dans la bonne direction durant la discussion, en cas de nécessité. Sélène peut aussi servir à cette fin. Si, toutefois, l'I.A. du Wave of Orion a pris le dessus sur l'âme de la jeune femme, alors sa réaction à la destruction potentielle d'une autre I.A. peut être plus «*compliquée*». Et les PJ pourraient se retrouver à devoir convaincre leur propre vaisseau du bien-fondé de leurs actions. Vous pouvez même imaginer une I.A. qui refuse d'éliminer une congénère et s'arrange pour la laisser «*fuir*». Il faudra alors aux PJ traquer la corvette à travers toute la bulle secondaire, ou prévenir au plus vite les autorités afin d'établir un blocus. La situation peut aisément dégénérer en un isolement de la bulle secondaire, une prise de contrôle par ISHO des plus grands chantiers navals humains, une situation que l'UPF utiliserait sans aucun doute pour casser une bonne fois pour toute les désirs d'autonomie d'Antarès. Les PJ et le Wave of Orion pourraient alors se retrouver en position d'arbitre au milieu d'une menace de guerre civile (voire d'une guerre galactique, si les xénomorphes sont bloqués sur Spica).

Épilogue

[The Pixies / *Where is my mind ?*]

Une dernière explosion fait trembler la carcasse de l'ancienne corvette de l'UPF. Puis le vaisseau semble pointer du nez, alors que sa carlingue se tord et que le vaisseau plonge dans une zone particulièrement dense du champ d'astéroïdes. Un premier astéroïde arrache une partie du bloc moteur, un deuxième percute de plein fouet l'antenne radio. En quelques dizaines de minutes, la corvette est réduite à quelques débris isolés parmi les rochers et les protoplanètes illuminées par la lumière bleue de l'étoile. Les drones qui, il y a une minute à peine, entouraient frénétiquement le vaisseau stoppent soudain leur course, à la dérive. Le calme froid de l'espace revient dans ce qui était un instant plus tôt un chaos de lasers et d'explosions.

Cette campagne est prévue pour s'achever «*par défaut*» avec des PJ qui détruisent ISHO. Toutefois, si vous souhaitez poursuivre l'aventure, n'hésitez pas à altérer certains aspects de ce dernier épisode, et à exploiter certaines questions laissées en suspens : est-ce qu'ISHO a réellement été détruite ? Est-ce que d'autres versions du code d'ISHO se trouvent encore quelque part ? Quid des événements de la troisième Guerre Martienne et de l'origine de la vitrification de la Terre ? Nul doute que l'UPF fera son possible pour faire disparaître cette vérité encombrante et que les pro-Mars sauteront sur l'occasion pour remettre en question l'ordre établi à la suite de la défaite martienne. Et si, quelque part, il existait encore un mouvement de résistance, ou des restes de la flotte martienne ? Comment réagiraient les xénomorphes et les instances d'Oméga à un tel conflit ?

Cet univers est désormais le vôtre. Bon jeu !

Thomas Robert
Illustrations Jems
Photo NASA

UN JEU DE RÔLE COMPLET !

PARTIE 2/3

MAGISTRATS & MANIGANCES

*Investigations et intrigues dans la Chine du Juge Ti*SI VOUS AVEZ
RATÉ LE DÉBUT DE
L'ENQUÊTE...

Les pages suivantes constituent la deuxième partie d'un JdR complet, publié en trois volets dans *Casus Belli*. Pour ne pas vous priver du plaisir de lire M&M, nous vous invitons donc à vous procurer le plus rapidement possible *Casus Belli* #19 et à vous rendre aux pages 156 et suivantes. Vous découvrirez un topo synthétique mais riche sur la Chine des Tang ainsi que la mécanique du système du jeu. Cette deuxième partie propose un district prêt à jouer, avec ses spécificités et ses intrigues propices au jeu.

Le Magistrat vient d'être nommé à Sangyuan, à l'intersection du terrible Huang He – le fleuve Jaune – et de la Route de la Soie : là où se rencontrent les caravanes partant vers les richesses et dangers de l'Occident et les jonques s'aventurant sur le plus traître des cours d'eau de l'Empire.

Les marchandises les plus rares, l'argent et les épices y coulent à flots continus – mais qui sait quels terribles secrets cachent la boue du fleuve et les ors de ce district ?

Classique mais rehaussé de quelques traits atypiques, le district de Sangyuan constitue la première affectation du Magistrat et des Assistants campés par les joueurs. Nul doute qu'ils sauront l'administrer au mieux et démêler l'écheveau des intrigues qui s'y sont tissées depuis des décennies.

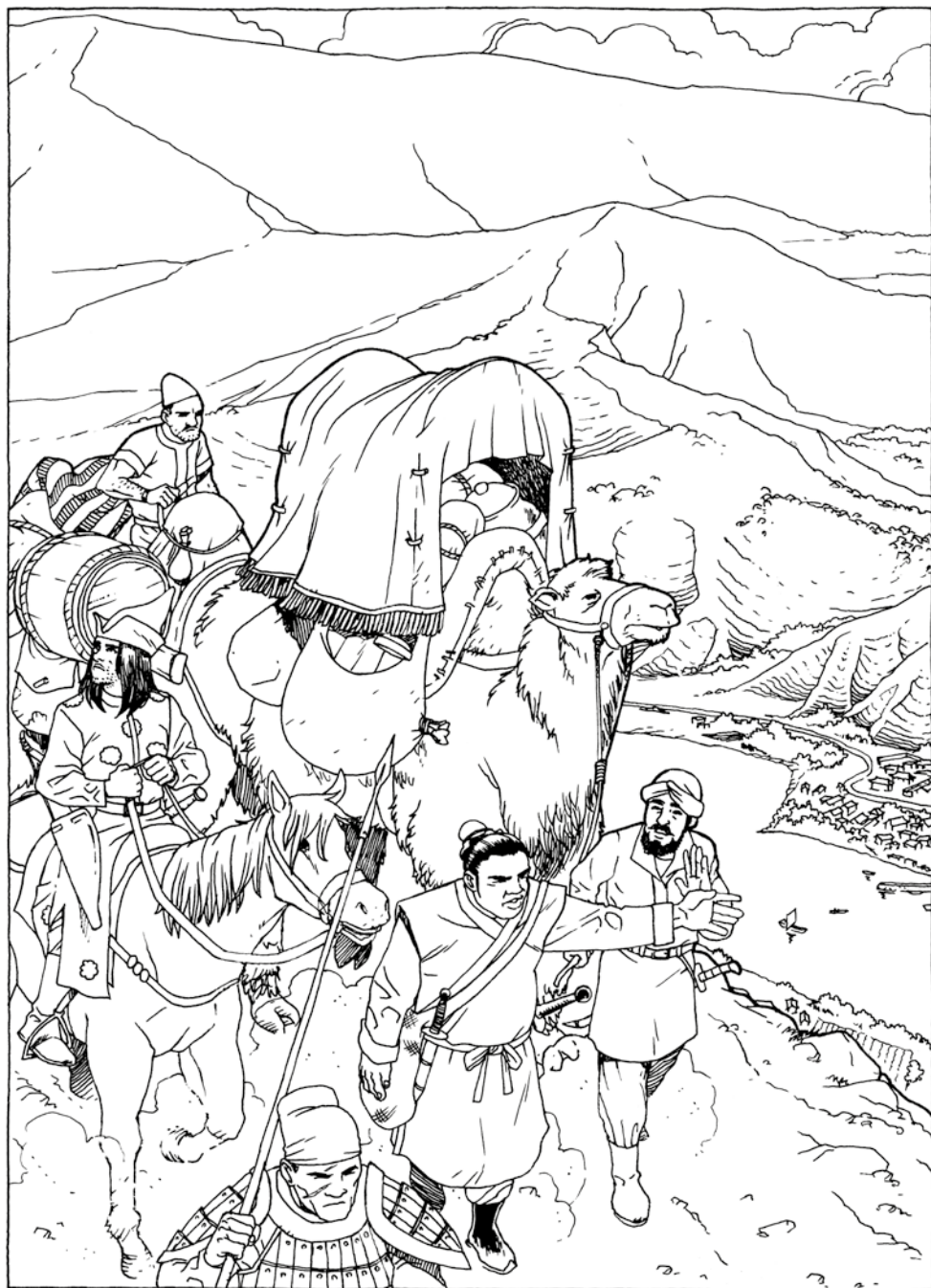
CONSEILS DE
LECTURE ET
D'USAGE

Au fil de la présentation du district vous sont décrits quartiers et personnages, mais aucune vérité définitive n'est établie. Vous lirez dans ces pages beaucoup d'informations contradictoires, des calomnies et des rumeurs – ou plus exactement des **Rumeurs** : il s'agit très précisément de ces informations peu fiables que les Assistants peuvent obtenir lors

des premiers contacts avec le district, gérés par la Procédure **Battre le Pavé**. Vous ne pourrez pas toutes les utiliser, mais le jeu consiste à découvrir ce qui cache derrière. Après tout, tout le monde a quelque chose à cacher.

Si vous êtes adepte de la préparation, vous prendrez soin de réfléchir aux affaires qui ont pu donner naissance aux **rumeurs** que vous comptez soumettre aux Assistants. Vous devez d'ores et déjà imaginer des compléments factuels qui pourraient transformer ces rumeurs en pistes, déterminer les faits ainsi qu'une liste d'**indices** permettant de parvenir à la vérité que vous avez définie.

Une table de jeu portée sur l'improvisation partira des **rumeurs** pour faire émerger petit à petit des affaires. Tantôt la rumeur aura un fond de vérité, tantôt elle en dira davantage sur celui qui la colporte que sur son objet. Pour inventer au fur et à mesure les **pistes** et **indices** qui en découlent, vous n'aurez bien souvent qu'à écouter les hypothèses des joueurs. Il suffit de leur demander ce qu'ils cherchent, et pourquoi et comment ils le cherchent. Alors, vous serez en mesure de définir des **pistes** qui mènent dans la direction intéressant les joueurs et de définir des indices qui leur permettront de déterminer si leurs propositions sont vraies ou fausses. ➔



Après un long périple au cœur de l'Asie centrale, les caravanes reviennent à Sangyuan chargées de richesses et d'esclaves. D'autres marchands les revendront le long du fleuve Jaune ou à la capitale.

Vous disposez également de **litiges**. Il s'agit le plus souvent d'affaires civiles, plus rarement d'affaires pénales. Qu'elles soient graves ou dérisoires, le Magistrat doit rendre un jugement, parfois même un jugement de Salomon, devant des administrés très attentifs au bon exercice de la justice. Les coups de gong des plaignants viennent ainsi rythmer la vie du district et la partie. Les **litiges** vous serviront à mettre un peu de couleur locale, à prendre le temps de rire pendant une enquête complexe, à relancer une partie qui piétine ou au contraire à augmenter la pression sur les Assistants en les surchargeant. Les rares **litiges** qui nécessitent une enquête peuvent servir de commencement ou de nouvel éclairage sur une autre affaire. C'est par exemple le cas quand l'examen d'une parcelle révèle un cadavre.

La vérité sur le district vous appartient. C'est à vous de la définir ou de la découvrir. Cependant, si vous désirez jouer les affaires scénarisées qui seront développées dans *Casus Belli* # 21 et la troisième partie de *Magistrats & Manigances*, laissez pour l'instant de côté les rumeurs marquées d'un astérisque – il s'agit des prémisses de ces affaires, et il serait dommage de jouer deux fois la même rumeur. Les individus concernés peuvent en revanche d'ores et déjà apparaître dans des affaires de votre cru – la tablee aura plaisir à les retrouver par la suite. N'ayez aucune hésitation à vous les approprier. Si des PNJ ne sont plus utilisables lorsque les scénarios seront publiés, qu'ils aient été coupables ou victimes d'un grave crime, il suffira de les remplacer par un protagoniste remplissant le même rôle. Nul n'est au-dessus de la loi !

UN EXEMPLE DE PARTIE

JOUEURS ET PERSONNAGES

Eugénie, la meneuse de jeu, a invité des amis à une première session de *Magistrats & Manigances*. La tablee a imaginé le Juge Wang, un jeune magistrat plein d'ambition sorti premier du second examen littéraire. Sa nomination à Sangyuan, un district aussi riche que stratégique, est la marque de l'importance que les deux sages qui gouvernent l'Empire apportent aux concours.

Paul a créé Bao Ju, ancien chevalier du *jiang hu*, à l'aide des archétypes Guerrier et Protecteur. Paul déclare que Bao Ju a déjà été l'assistant d'un magistrat, mais qu'il lui a donné une mauvaise image de la justice. Il faisait battre les petites gens et leur extorquait de l'argent. Bao Ju a quitté son service pour devenir bandit de grand chemin et redistribuer ses gains aux villages alentours. C'est à cette occasion que le Magistrat Wang l'a rencontré : il a su voir son sens de la justice derrière son apparence de brigand et le convaincre de sa propre intégrité.

Xavier a créé un Lettré Meticuleux, Li Peng. Déjà lauréat du premier examen, il espère faire carrière auprès du Magistrat. Il a l'intransigeance de la jeunesse, un goût immodéré pour les archives, le Code, les décrets impériaux et les jurisprudences. Bao Ju s'en inquiète déjà.

Enfin, à partir des archétypes du Praticien et du Bon vivant, Sarah a imaginé Luo Mei, une jeune femme pleine de vie versée dans les arts de la pharmacopée. Accusée d'avoir empoisonné son mari, un homme odieux, elle a été innocentée par le Magistrat alors qu'il faisait route pour Sangyuan. Elle n'avait plus

sa place dans la communauté villageoise et a suivi le juge, officiellement comme cuisinière, officieusement comme contrôleur des décès.

CHOIX D'UNE AMORCE

Pour bien démarrer cette première session, Eugénie peut :

- **Laisser les personnages découvrir le district.** Comme dans tous les romans policiers chinois, le précédent magistrat n'est pas là pour faire une passation de pouvoir dans les règles, et le Magistrat Wang a besoin de savoir ce qui se trame dans son district. Il envoie Bao Ju à l'Auberge du Tigre blanc (p.210) pour y rencontrer la pègre locale, Li Peng examiner les archives pour débusquer les affaires en souffrance, et Luo Mei faire le tour des marchés pour déceler des fraudes. Une des rumeurs collectées se transformera forcément en piste, puis en affaire.
- **Placer la session sous le signe d'un événement propice au crime**, par exemple la fête des bateaux-dragons. Exceptionnellement, vous pouvez en cumuler deux, par exemple la fête des fantômes (voir p.187) et une épidémie (voir la liste complète pp.175-176 du *Casus Belli* #19). Ces événements fournissent un cadre. Dans le cas de la fête des bateaux-dragons, il suffit d'envoyer les Assistants s'enquérir des paris en cours et examiner les bateaux sur les quais pour qu'une affaire de paris truqués ou une vieille rivalité entre armateurs émerge.
- **Leur faire découvrir un crime grave in media res.** Cette option est à réserver pour des sessions ultérieures, une fois que les Assistants connaîtront bien le district.
- **Démarrer par un litige.** Des administrés déboutés de leur

plainte par le précédent magistrat sonnent le gong. Le condamné à mort, en attente d'une révision de son procès et les paysans en conflit (voir plus loin) ont été créés spécialement pour une première session. C'est l'option que choisit Eugénie, car le litige paysan sera l'occasion d'éprouver la divergence de vues qui semble naître entre Bao Ju et Li Peng.

LE PREMIER JOUR AU TRIBUNAL

Les personnages sont arrivés la veille, tard, à Sangyuan. Le devoir du Magistrat est cependant d'ouvrir le Tribunal, au moins toute la matinée, et de recevoir ses administrés en audience.

« La salle est pleine, les administrés se pressent pour voir leur nouveau Magistrat. Une foule composite, de tous âges, de tous sexes et de toutes castes. Quel que soit leur rang, hommes et femmes ont l'air plutôt bien nourris et prospères. Qui veut prendre le contrôle du Magistrat pour cette première séance ? »

Sarah se porte volontaire et prononce un petit discours d'ouverture, mais à peine le Magistrat Wang a-t-il fini que déjà le gong retentit. Un paysan aisé, aux mains peu marquées par le travail et endimanché, entre dans le Tribunal et demande audience.

Amené par les sbires devant le Magistrat, il se prosterne et expose son cas : *« L'humble personne qui se tient devant son Excellence se nomme Fen Jin et vient du village de Filang pour présenter une requête au Tribunal. »* Le paysan parle bien. Le Magistrat Wang lui demande de poursuivre.

– Dans notre village, depuis dix ans, les terrains sont alloués pour une durée de trois ans. Ensuite, ➔





nous les échangeons, commence Fen Jin.

– C'est un système équitable qui garantit à tous d'avoir tôt ou tard une bonne parcelle », commente le Magistrat. Fen Jin déglutit, mais continue.

– Nous avons planté des pêcheurs, d'une espèce importée à grands frais de Samarcande, et investi beaucoup d'argent dans ces arbres. L'humble personne qui se tient devant le Tribunal a pris grand soin des siens et ils ont prospéré. Le paysan Ming Gao, avec qui elle doit échanger le terrain, s'est montré négligent et ses arbres ont péri.

– Es-tu venu porter plainte contre ton voisin ?

– L'insignifiante personne que je suis n'a pas cette audace. Elle demande à ce que la durée d'occupation de son terrain soit prolongée pour retirer les fruits de son travail.

– Avec l'accord des autres joueurs, Sarah décide de clore : « Le Tribunal doit se rendre au village de Filang pour enquête avant de statuer sur ton affaire. L'audience est suspendue pour aujourd'hui. »

– Les Assistants font des commentaires. Li Peng est partisan d'une application stricte de la législation impériale, et Bao Ju se désole de la rigidité imbécile de la loi.

– Tu reprends le Magistrat ? Demande Sarah à Eugénie.

– Oh, je crois que tu sais quoi faire.

– Oui ! Li Peng, tu vas vérifier les rentrées fiscales du village de Filang et les comparer avec les ventes enregistrées sur le marché, voir si ce Ming Gao n'aurait pas sous-estimé sa production. Bao Ju et Luo Mei, vous allez voir en ville s'ils ne vendent pas à la sauvette. Je ne veux pas de fraude dans mon district !

Ensuite, nous irons vérifier sur place l'état des arbres et nous interrogerons ce Ming Gao et l'incapable qui doit tenir lieu de chef de village.

DEUX AUTRES AFFAIRES ÉMERGENT

Li Peng épluche les archives à la recherche d'informations sur le système de rotation des lots et d'une éventuelle fraude. C'est la Procédure spécifique aux lettrés, Consulter les archives. Xavier obtient un Yang pour deux Yin. Li Peng a été surpris que le paysan soit resté si longtemps sur sa terre et dépense son premier Yang pour découvrir un indice éclairant l'affaire en cours : les précédents magistrats, à l'exception du dernier, ont laissé les paysans se débrouiller. Le dernier en date a appliqué à la lettre la directive impériale. Depuis, la production déclarée a baissé partout dans le village, sans discrimination. Ming Gao n'est pas spécialement en cause, mais il y a peut-être fraude collective, ou grave dysfonctionnement. Li Peng cherche ensuite les registres des marchés. Eugénie dépense un Yin : « un ouvrage est manquant ». Horreur ! Quelqu'un les a sortis et doit sûrement les truquer. Li Peng porte aussitôt ses soupçons sur deux personnes : le Premier Scribe et le Secrétaire du bureau des taxes. Il y a quelque-chose de pourri au yamen...

La scène de Li Peng n'est pas finie, mais Eugénie passe à Luo Mei, qui fait le tour des marchés et feint de s'intéresser aux pêches. « On m'a dit que celles de Filang étaient aussi bonnes qu'à Samarcande » dit-elle d'un air innocent à une maraîchère. C'est un Battre le Pavé. Sarah fait un triple Yang. La marchande fait la grimace. « Peut-être bien... mais j'en ai pas. J'aime pas m'approvisionner là-bas. C'est que les gens dispa-

raissent, savez. » Sarah dépense un premier Yang pour transformer cette **rumeur en piste**. « *Oh, vous dites ça parce que vous n'en avez pas* ». « *Non, je suis sérieuse. Y avait ce journalier qui travaillait là-bas... pas forcément le gars bien, on le voyait souvent en ville traîner pour boire ce qu'il y gagnait, Ah Kouang, qu'il s'appelait. Ben, ce gars-là, on le voit plus. Envolé, du jour au lendemain, sans même un mot pour sa petite.* »

La résolution du litige va demander du doigté au Magistrat s'il ne veut pas fâcher un village entier, et ses Assistants viennent de mettre au jour deux affaires très sérieuses...

VILLES ET DISTRICTS DE LA CHINE DES TANG

Avant de plonger dans les intrigues du district de Sangyuan, un cadre prêt-à-jouer pour *Magistrats & Manigances*, la tablée est invitée à découvrir les principes qui président à l'organisation de la plupart des districts et des villes chinoises.

Ils sont non seulement valables pour Sangyuan, mais ils seront également utiles à la création d'un nouveau district une fois que le Magistrat et ses Assistants auront été mutés.

LE DISTRICT

Pour rappel, le district est l'unité territoriale de base de la Chine. Il est constitué d'un chef-lieu et des terres alentours dans un rayon d'une journée de cheval, en théorie quatre-vingt kilomètres. Le district tout entier est sous l'autorité directe du Magistrat et comporte de vingt à soixante villages. Le noyau compte entre cinq cents et six mille habitants et ils sont entourés de nombreux hameaux.

LA VILLE

Dans l'Empire du Milieu, le lieu d'implantation d'une ville est fonction d'un grand nombre de considérations : pratiques (présence de voies de communication ou d'un point d'eau – du fleuve au simple canal), stratégiques (position aisée à défendre ou territoire qu'il est crucial de protéger) et même culturelles (valeur mythologique ou historique du site) ou ésotériques (lieu décrété propice par les *fangshi*).

ORGANISATION-TYPE

L'immense majorité des villes chinoises présente la même organisation, héritée directement de la conception des cités des temps antiques – dans le respect des principes de la géomancie. Construite selon un alignement sud-nord, la cité est généralement ceinte d'une imposante muraille de terre damée, souvent renforcée par des briques ou de la pierre, et percée à chaque point cardinal d'une entrée. De grandes avenues, souvent pavées à proximité des bâtiments officiels, se croisent perpendiculairement, délimitant les frontières des quartiers. Ces derniers sont bien moins ordonnés : il s'agit le plus souvent de véritables dédales de ruelles en terre battue et de bâtisses enchevêtrées.

Les quartiers s'organisent généralement par corps de métier ou activités. Ils sont eux-mêmes souvent entourés d'un mur, moins élevé que l'enceinte, dont les portes peuvent être fermées à la nuit tombée – la circulation est limitée. Les administrations, bâtiments officiels et demeures des fonctionnaires se trouvent dans un quartier particulier qui se situe au centre de la ville. Les résidences des personnalités les plus importantes se trouvent au nord de la cité, là où le *feng shui* est le plus favorable. ➔

Les différences sont parfois si importantes que certains quartiers peuvent être considérés comme de petites villes à part entière, d'autant plus qu'ils sont souvent séparés par des murs et qu'ils ont chacun un référent devant le Tribunal, le surveillant de quartier.

Diverses places parsèment la ville, assurant la jonction entre les principales artères. Elles peuvent accueillir de vastes marchés ou festivals, et certaines cités dédient un quartier spécial à ces manifestations populaires. Parcs et jardins entretenus sont nombreux, en particulier au centre. Dans le respect des règles du *fengshui*, ils ajoutent une touche naturelle à un ensemble urbain parfois étouffant.

En effet, les villes les plus peuplées bruissent d'une activité incessante. Les commerçants hèlent les passants depuis la devanture de leurs boutiques, promettant les meilleurs produits de la région ; des devins offrent leurs services en échange de quelques sapèques, agitant des talismans pour attirer les curieux ; lettrés et universitaires débattent à la terrasse des tavernes en sirotant des coupes de vin jaune ; conteurs et acrobates se produisent au bénéfice d'un public avide de distraction ; des artistes martiaux se défient au vu et au su de tous pour prouver la qualité de leur technique ; des animaux chargés des marchandises encombrant en permanence rues et ruelles ; des palanquins fermés traversent la ville de part en part ; des chevaux et des mulets sont menés par la bride et des sbires du Tribunal patrouillent sur les grandes artères...

À tous les bruits produits par ces activités se superposent ceux des ateliers, du martèlement du métal au sciage du bois. Si cet incessant tintamarre fait de la ville un endroit

attirant et vivant, il peut rapidement devenir épuisant. La nuit seule offre – parfois – un répit bienvenu aux sens, mais les quartiers des plaisirs et les auberges sont fréquentés jusqu'aux premières heures de la matinée, et certains artisans œuvrent tard dans la nuit.

BÂTIMENTS OFFICIELS

Outre le *yamen* déjà abondamment décrit dans la première partie de *Magistrats & Manigances* (cf. *Casus Belli* #19 p.167), une ville chinoise comporte un certain nombre de bâtiments incontournables – les dégrader constitue un sacrilège lourdement puni.

Le Temple de Confucius

Le Temple de Confucius est un sanctuaire dédié au grand maître fondateur de la pensée sociale chinoise, ainsi qu'à ses disciples et continuateurs (les Douze Philosophes). Ces sages sont considérés comme des saints, et les tablettes ancestrales exposées dans la Salle de la Grande Perfection attirent les dévotions des lettrés et candidats aux examens. De l'encens est brûlé en leur honneur et des offrandes sont apportées par ceux qui souhaitent attirer la bienveillance du maître.

Le Temple de Confucius tient lieu de petit centre universitaire dans la ville. On y trouve ainsi une bibliothèque dont les rayonnages comprennent évidemment les Classiques mais aussi bien d'autres ouvrages philosophiques. Depuis un décret de l'Empereur Taizong en 630, une école est toujours associée au bâtiment : elle accueille les enfants des familles pouvant s'offrir un tel enseignement – elles espèrent ainsi voir un de leurs membres accéder à la fonction publique.

LE TEMPLE DU DIEU DE LA GUERRE

Le général Guan Yu – dont les exploits durant la période des Trois Royaumes confinent à la légende – fut élevé au rang de divinité sous le nom de Guandi durant la dynastie Sui et devint rapidement l'objet d'une dévotion sans pareille. Considéré comme le Saint Guerrier (de la même façon que Confucius est le Saint Lettré), il est vénéré par les soldats et les artistes martiaux, mais il est également considéré comme le dieu des marchands et le protecteur des lettrés. Il valorise en réalité plus la loyauté, le courage et la droiture que la ferveur guerrière, et tous les corps de métier se réclament de son patronage. Représentant la lutte contre le mal, il est aussi une figure tutélaire des *fangshi* – et notamment des exorcistes qui affirment chasser les démons.

Le Temple de Guandi est ainsi le lieu de culte le plus populaire de chaque ville chinoise, et l'on y croise une foule des plus bigarrées venue prier et faire des offrandes afin de se concilier les faveurs du grand général céleste.

LE TEMPLE DU DIEU DE LA Cité

En Chine, chaque ville possède son dieu tutélaire, en général un ancêtre glorieux divinisé par décret impérial, le fondateur de la cité ou un fonctionnaire dont les actions ont laissé un très bon souvenir. Sa mission est de veiller sur les murs de la ville et d'empêcher les démons de les franchir. Il protège également les routes et avenues, les places et bâtiments publics.

Ce dieu préserve la communauté de ses ennemis comme des catastrophes naturelles (inondations,

séismes, incendies) et règne sur les dieux locaux chargé de veiller sur les différents quartiers. Il est honoré par les taoïstes et par les fonctionnaires de la cité.

LA TOUR DU TAMBOUR

La Tour du Tambour accueille en son sommet l'imposant instrument utilisé pour rythmer les heures de la journée et marquer les veilles durant la nuit. Cette percussion sert également à donner différents signaux aux habitants de la ville : selon la façon dont on en joue, le tambour sonne l'arrivée d'un dignitaire important, l'attaque d'une armée ennemie, l'embrasement d'un quartier ou le début de festivités ou de cérémonies.

LE VILLAGE

Les villages sont situés à des emplacements proches d'une richesse naturelle qui assure la subsistance des habitants. Cela peut être un lac, une forêt ou tout simplement une terre fertile permettant d'y tracer champs et pâturages. Les villages mènent une existence rythmée par les cycles culturels et sont principalement peuplés de paysans et de petits artisans – mais, selon l'emplacement de la communauté, cela peut tout aussi bien être des pêcheurs ou des mineurs que des bûcherons ou des chasseurs, et les auberges et cercles de jeu ne sont pas rares dans les gros bourgs et sur les routes.

Bâti de façon moins formelle que les villes, le village est bâti autour d'une place qui sert autant à la tenue du marché qu'aux éventuelles discussions entre villageois ou aux harangues de personnages officiels, dont le Magistrat et ses Assistants. Il peut même y établir un tribunal de fortune. Les maisons et les fermes sont généralement groupées autour de cette place, sans plan précis. Les frontières de la commune sont ➔





en général délimitées par un mur en terre damée, qui sert plus de ligne de démarcation et de protection contre les bêtes sauvages que de défense militaire.

Les habitants du village travaillent toute la journée – que ce soit aux champs, à la pêche ou dans les bois. Son activité ne peut se comparer à celle d'une ville. Tout au plus peut-on y entendre les enfants jouer tant qu'ils ne sont pas en âge d'aider leurs parents. Seules quelques occasions dans l'année (le Nouvel An, la fête du dieu du sol Tudigong ou un festival populaire) apportent un peu d'animation et permettent aux villageois de s'amuser et d'oublier pour un temps les rigueurs de la vie campagnarde.

ABRÉGÉ DU CALENDRIER DES RITES

La vie de tous les districts de l'Empire est rythmée par des célébrations annuelles. Il entre dans les attributions du Magistrat de les présider.

Le Nouvel An et la Fête des Lanternes : La plus importante des fêtes chinoises est le Nouvel An, célébré du premier au quinzième jour du premier mois de l'année. Il s'agit d'une fête du renouveau qui commémore la venue du printemps. Les familles se réunissent et leurs membres s'offrent divers cadeaux pour l'occasion. La maison est nettoyée de fond en comble et toutes les affaires encore en cours sont réglées. La nuit précédant le premier jour de la nouvelle année, toute la famille s'enferme chez elle et joue jusqu'à l'aube. Quand le soleil se lève, la porte est ouverte en grand afin que les énergies fastes du Nouvel An pénètrent dans la demeure et

répandent leurs bienfaits sur les occupants.

Le Nouvel An se termine par la Fête des Lanternes, au cours de laquelle les habitants de la ville, libres pour une nuit de se promener dans tous les quartiers sans montrer patte blanche, sortent, une lanterne rouge à la main. Des cortèges et spectacles (tels que les danses du lion et du dragon) sont organisés dans les villes et villages afin d'apporter gaieté et insouciance pour l'année à venir. Des offrandes sont alors faites aux dieux afin d'attirer leur bénédiction. Du point de vue d'un Magistrat, la nuit est propice aux troubles mineurs de l'ordre public et aux départs d'incendie. La chute d'une lanterne est si vite arrivée...

Le Festival du Double-Cinq et les bateaux-dragons : Au cinquième jour de la cinquième lune, soit le début de l'été, la Fête du Double-Cinq est l'occasion de grandes courses nautiques populaires qui commémorent le suicide d'un grand homme d'État qui se jeta dans le fleuve lesté d'une pierre après avoir subi une critique de l'Empereur (une occasion rêvée de maquiller en suicide le meurtre d'un fonctionnaire qui vient d'essuyer une réprimande). Des équipes s'entraînent des mois durant pour gagner la course et tout le monde parie – à l'amiable parmi les élites, plus sérieusement chez le peuple, et parfois un peu trop gros. La tentation est grande d'aider un peu la chance, de s'en prendre au timbalier de l'équipe favorite ou de saboter un bateau. Entre la triche, le règlement violent des affaires de dettes et les superstitions locales, la mort ne manque pas d'opportunités de se mêler à la fête.

À l'occasion de ce festival, nombreux sont ceux qui font des offrandes aux Cinq Venins – un groupe de divini-

tés animistes présidant aux pestes et aux fléaux (scorpion, serpent, crapaud, lézard et mille-pattes). On fabrique des amulettes à leur effigie afin d'éloigner les maladies et affections estivales.

Le Double-Sept ou Nuit des Compétences : Pendant toute une nuit, les jeunes filles à marier et les jeunes couples commémorent la réunion de Niulang et Zhinü, amants séparés représentés par des étoiles distantes. Après des offrandes de fard, de thé et de fleurs, les jeunes filles font la démonstration de leurs compétences ménagères dans des compétitions de travaux d'aiguille et brodent de jolies lunes ou des voies lactées, tandis que les jeunes couples célèbrent charnellement la réunion. Quant aux femmes, elles capturent des araignées qu'elles mettent dans des boîtes. Au matin, elles regardent la toile, dont la qualité annonce celle de leurs propres travaux à venir.

Il ne peut rien se passer de grave une nuit de Double-Sept, à moins que des stratégies matrimoniales et des passions déçues, mises à vif, n'en viennent à s'entrechoquer, ou qu'une araignée venimeuse se glisse malencontreusement dans une boîte.

La Fête des Fantômes : Le mois des fantômes – le septième de l'année – est dangereux, surtout au quinzième jour. Les âmes qui ne sont pas en paix se trouvent en effet relâchées sur terre. Il faut les apaiser par de grands banquets de viande, célébrés par les prêtres taoïstes et bouddhistes, la récitation des sutras multipliant la nourriture fantomatique. Des spectacles rituels sont offerts aux morts et aux vivants, des lanternes immergées guident les noyés ; pour clore le tout, un prêtre taoïste exécute la danse du pourfendeur de démons – personne n'y assiste, elle attire le malheur.

La tension est forte, la nuit propice aux assassinats maquillés comme à la réouverture de vieilles plaies par un fantôme qui demande justice.

DANS L'OR ET LA BOUE DU DISTRICT DE SANGYUAN

Sangyuan est la capitale d'un district prêt-à-jouer de notre invention, situé à l'extrémité orientale de la Province du Longyou, c'est-à-dire dans le nord-ouest de la Chine – et plus précisément dans les vallées limoneuses de l'actuel Gansu. Ses particularités en font un cadre propice à de nombreuses intrigues.

Tout d'abord, ce district est un véritable carrefour commercial. Il se situe à l'intersection de la Route de la Soie, voie marchande florissante à l'époque des Tang, et du cours du Huang He, berceau de la civilisation chinoise. C'est le fameux fleuve Jaune, qui serpente à travers l'Empire du Milieu jusqu'à la Mer de Bohai. L'un de ses affluents, la Wei, rejoint même Chang'an, la capitale. D'innombrables marchandises transitent par la ville de Sangyuan. La cité est donc un important centre économique, même à l'échelle de l'Empire.

Corollaire de sa situation, le district est très cosmopolite et accueille de longue date d'importantes communautés d'étrangers, et notamment les Sogdiens venus d'Asie centrale. Actifs dans le commerce comme la vie sociale de Sangyuan, ils sont désormais parfaitement intégrés à l'Empire, où ils accèdent à des postes de fonctionnaires et à des commandements militaires. D'autres étrangers venus d'Occident passent par la ville ou s'y installent, et notamment des Turcs bleus, vassaux ➔

Les habitants de l'Empire appellent la Route de la Soie la « route de Samarcande », du nom de la ville la plus lointaine qu'ils connaissent.

de l'Empire descendus des plateaux arides des Ordos. Les Chinois du cru – comme ceux de la capitale – ne s'émeuvent plus guère de leur présence et les mariages mixtes sont monnaie courante.

YAMEN ET AUTRES BÂTIMENTS OFFICIELS

À Sangyuan comme dans la grande majorité des villes chinoises, c'est au centre de la ville que se trouve le *yamen*. Mais il existe bien d'autres institutions, disséminées dans la cité.

D'UN MAGISTRAT L'AUTRE

Le district de Sangyuan est riche et stratégique. La nomination du Magistrat lui paraîtra peut-être surprenante, surtout s'il est en début de carrière. Plusieurs hypothèses sont possibles. Un ennemi du Magistrat peut lui tendre un piège et vouloir profiter de sa chute. Au contraire, un ami du Magistrat peut

avoir poussé son dossier auprès de l'administration impériale, à moins qu'il n'ait été remarqué par un supérieur pour ses états de service ou son classement aux concours. Enfin, il est possible que les guildes ou des personnalités influentes aient obtenu la nomination d'un Magistrat qu'elles croient encore peu expérimenté et moins susceptible d'interférer avec leurs affaires.

Le prédécesseur du Magistrat, le Juge Dao, vient d'être muté dans un district proche de la capitale où les lettrés et les aristocrates viennent prendre les eaux. C'est une forme de récompense – pas vraiment un tremplin. Il ne peut malheureusement pas recevoir en personne son successeur car il a dû partir avant que les pluies diluviennes ne rendent le fleuve Jaune impraticable. Il laisse donc une lettre d'excuse courtoise au Magistrat. Le sceau du Tribunal a été confié au Premier Scribe, dont la première action est de le remettre solennellement au nouveau maître du *yamen*.

1. Le Yamen (A Salle du tribunal. B. Appartements du magistrat. C. Salle de réception)

2. Temple abandonné

3. Temple du dieu de la Cité

4. Temple de Confucius

5. Temple du dieu de la Guerre

6. Tour du Tambour

7. Tour de la Cloche

8. Enclos dépendant du Yamen

9. Terrain réservé aux exécutions capitales

10. Temple de Guanyin

11. Temple de la Lumière

12. Temple de l'Infinie Miséricorde

13. Poste de douanes

14. Demeure de Lin Bin, chef de la Guilde des Négociants

15. Demeure d'An Nafis, dit « le Sabao »

16. Maison de Xi Hu, l'orfèvre

17. Maison de Pei Guo, le négociant

18. Maison de Kang Wirwak, le négociant en vin

19. Maison de la veuve Sima, la reine des épicés

20. Maison de Zeng Kun, armateur et marchand de grains

21. Maison de l'armateur Tian

22. Maison du contrôleur des décès

23. Salle d'armes du Palais du Tigre Rouge

24. Marché aux chevaux et place d'armes

25. École de Wei Xing

26. Caravansérail

27. Bureaux de la Confrérie du Pilier céleste

28. Quartier des fleurs

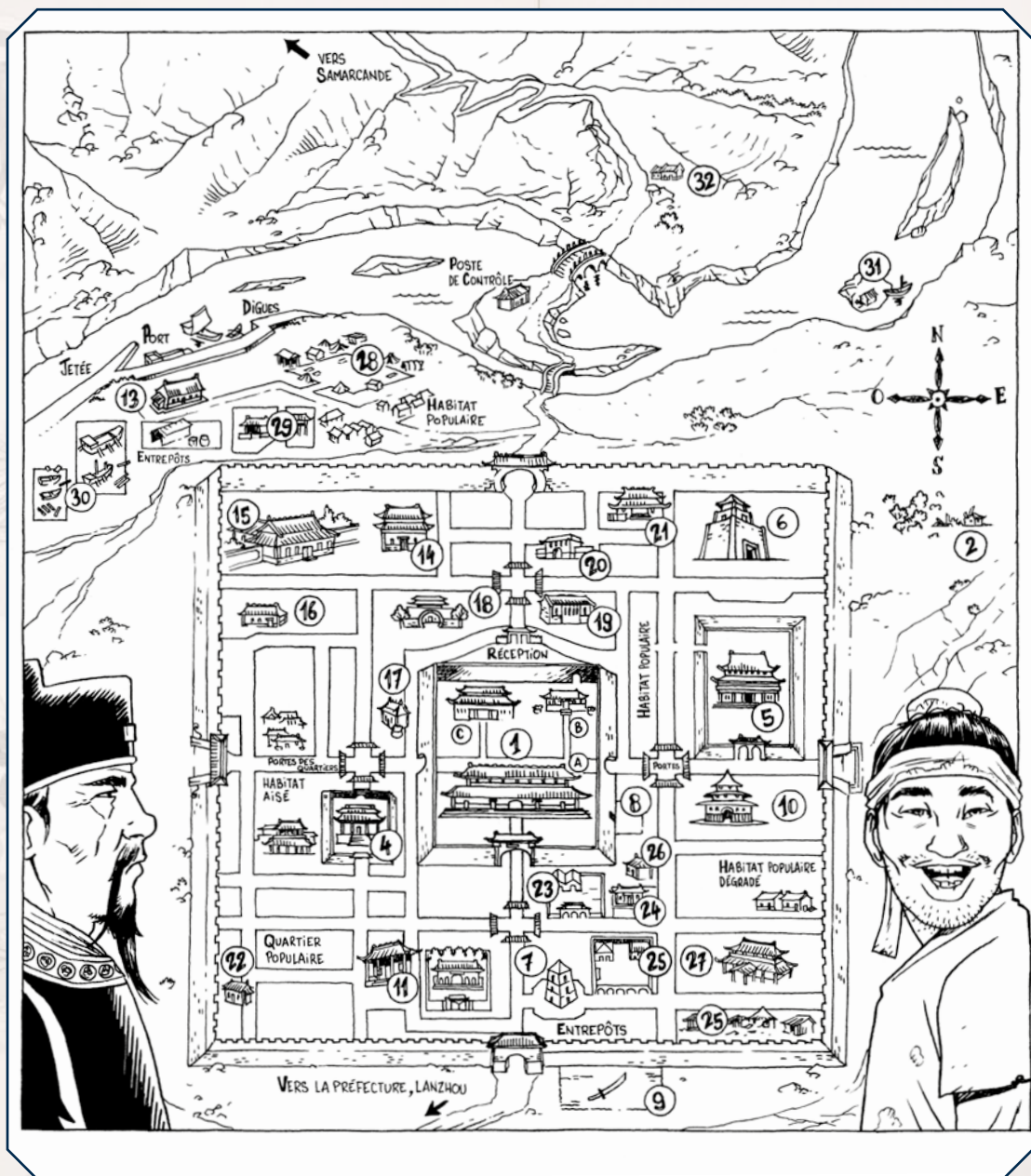
29. Marché populaire

30. Petites boutiques

31. Chantiers naval

32. Maison de He Huang, le pêcheur de cadavres

33. Auberge du Tigre blanc



LA CITÉ DE SANGXUAN

RUMEURS DU YAMEN

- Il serait bien étonnant que le Premier Scribe ne se soit pas servi du sceau pendant qu'il était le seul à l'avoir entre les mains.
- Le Premier Scribe remplit son rôle, mais c'est tout sauf un homme de culture. Il a sûrement trouvé le moyen de frauder aux examens littéraires de premier niveau et s'il n'essaye pas le second, c'est que les contrôles sont devenus plus rigoureux – l'Impératrice en soit louée.
- Le contrôleur des décès a été exclu du Grand Service médical pour avoir causé la mort de l'ainé du comte Zhouqu (p.216) alors qu'il était Conseiller impérial. Pour preuve, les deux hommes s'évitent.
- Le contrôleur des décès semble malheureux. Il n'est pas maître chez lui et il ne serait pas étonnant que sa femme lui interdise l'entrée de la chambre à coucher.
- Les cicatrices que Gong Zhi arbore sur le visage lui permettent de camoufler un marquage au fer – reliquat du passé criminel qu'il a laissé derrière lui en même temps que son véritable nom.
- L'ailé du yamen la moins respectueuse du fengshui contenait les appartements de la plus jeune concubine du Magistrat Dao – elle y était consignée avec son enfant, que le fonctionnaire soupçonnait de ne pas être de lui.

LE TOUR DU PROPRIÉTAIRE

Le **yamen** est un de ces solides bâtiments en brique comme les affectionnent les architectes d'aujourd'hui, conçu pour mieux résister au feu que la plupart des bâtisses de la ville. La première surprise passée devant ces murs gris un peu tristes, les compagnes du Magistrat auront le plaisir de se rendre compte que la brique isole bien du froid.

Le **fengshui** de la **résidence** n'est pas parfait, l'ensoleillement non plus. L'une des chambres du gynécée est de toute évidence sous-exposée.

Les **archives** sont tenues et bien classées, mais une fuite dans le toit a endommagé une étagère. D'après le Premier Scribe, certains documents n'étaient plus lisibles et ils ont été jetés.

La **prison** contient un détenu. Xi Jiao, le demi-frère du riche artisan Xi Hu (p.202). Il a été reconnu coupable d'homicide involontaire sur la personne du marchand Cho Lie deux mois avant la passation de pouvoir. D'après le dossier de l'affaire, Cho Lie avait une dette s'élevant à vingt rouleaux de soie. Xi Jiao a déclaré être venu lui faire un rappel amical. Le Juge Dao a recouru à la petite torture. Xi Jiao a avoué dès le troisième coup que le ton de la conversation était monté et qu'ils s'étaient battus. Il a reconnu avoir projeté Cho Lie contre une pierre et s'être enfui. Le Juge Dao a prononcé une condamnation à mort par strangulation rapide, ce qui reste sévère pour un homicide involontaire. La Cour métropolitaine doit maintenant valider le jugement – la confirmation devrait arriver d'ici quatre mois. Xi Jiao, même en prison, reste poli et bien habillé. Les marques de coups qu'il porte sont légères. Enfin, il est

bien nourri. Comme c'est l'usage, sa famille lui apporte à manger – et la sienne a de l'argent. Le Chef des sbires et le geôlier espèrent bien garder ce prisonnier le plus longtemps possible.

LE PERSONNEL DU YAMEN

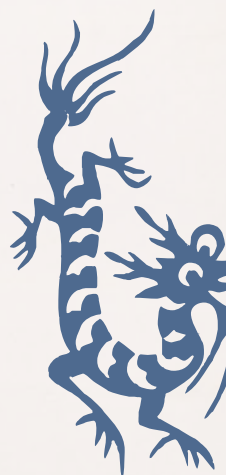
La plupart des Magistrats préfèrent utiliser leurs Assistants comme des enquêteurs et ne leur donnent aucun poste officiel, mais le Magistrat peut révoquer un employé du Tribunal pour lui substituer un Assistant. Il doit alors veiller à accorder une nouvelle affectation aux fonctionnaires lauréats d'un concours.

Sung Huang, le Premier Scribe, est un homme d'une trentaine d'années, plutôt bien fait de sa personne, qui porte élégamment la robe bleu sombre des lettrés. Il a le grade de licencié et affirme avoir renoncé au deuxième concours pour rester auprès de sa femme et de ses enfants. Il dit beaucoup de bien de Cheng Huo, le Secrétaire du Bureau des Taxes.

Cheng Huo porte de lourdes responsabilités dont il s'acquitte à la perfection : estimer les récoltes, faire rentrer la taxe foncière, acheter du grain pour les reventes à bas prix de l'hiver, vérifier les entrées et sorties des marchandises, contrôler bateaux, entrepôts et marchés... quel homme précieux !

Gong Zhi, le Chef des sbires, a le visage couvert de cicatrices peu profondes – moins profondes que les traditionnels coups de fouet qui marquent le visage des sbires. Il s'agit, dit-il, de « *blessures de guerre* ».

Qing Bei, le Contrôleur des décès, a travaillé au Grand Service médical sur les épidémies, mais il en a été exclu. Il n'a pas tenu deux ans. Il ne s'en vante pas et se présente toujours en grand appareil, mais cette exclusion a été portée à son dossier. ➔



Sung Huang, le
Premier Scribe,
consulte le cadastre
aux archives pour
régler rapidement
un litige.

RUMEURS DU TEMPLE

- Le vieux Luo Ke n'a rien perdu de sa vigueur malgré son âge avancé, et plus aucune maison du quartier des fleurs et des saules ne l'accepte tant qu'il n'aura pas réglé sa dette au Ciel penché sur les Arbres (p.214). Alors pourquoi croyez-vous qu'il désire ouvrir une classe de filles ? Pour mieux répandre les enseignements de Confucius, vraiment...
- Luo Ke appartient sans doute à une famille noble – pourquoi serait-il toujours en fonction passé soixante ans, sinon ?
- Sagesse supérieure est un marchand ruiné de la capitale, qui a usurpé l'identité d'un prêtre rencontré sur les routes. Il a vite compris que s'occuper du Temple du dieu de la Cité pouvait rapporter gros.
- On a plusieurs fois aperçu Li Bei aux environs de son temple ces derniers jours. Cela ne peut signifier qu'une chose : de grandes inondations se préparent et le dieu de la Cité essaie de nous prévenir !

(suite marge suivante)

LITIGES

- La famille de Xi Jiao dit avoir découvert le véritable coupable du meurtre de Cho Lie. Il s'agit de Dong Pao, dit « *Poing de Fer* », de la bande des Terreurs pourpres (p. 195). Son chef, Broyeur, serait même prêt à témoigner pour « *trier le bon grain de l'ivraie* ». Rouvrir le dossier, c'est risquer faire porter un blâme au prédécesseur du Magistrat. Refuser la réouverture, c'est donner l'impression d'un déni de justice.
- Le Chef des sbires réclame une prime sur une saisie de marchandises de contrebande opérée trois mois avant l'arrivée du Magistrat.
- Un artisan se présente pour réparer le toit du yamen, mais cela a déjà été fait. Il présente pourtant une convocation portant le sceau du Tribunal.

TEMPLES & PRÊTRES

Le Temple de Confucius – à la fois école, bibliothèque et lieu de recueillement – est administré par le Doyen **Luo Ke**, un fonctionnaire ayant pourtant déjà dépassé l'âge de la retraite de plusieurs années. Cheveux blancs et longue barbe, il ressemble à l'archétype du vieux sage bienveillant, dispensant ses enseignements avec prodigalité aux jeunes élèves qu'accueillent son institution.

Depuis peu, Luo Ke souhaite ouvrir une classe particulière à destination des jeunes filles – afin de mieux répandre l'enseignement des Douze Philosophes. Selon lui, ces étudiantes – une fois devenues mères – pourront ensuite transmettre à leurs enfants dès le plus jeune âge les préceptes confucéens qui consolident une société saine. Confucius n'ayant jamais considéré les femmes comme des êtres capables de culture, l'idée

paraît paradoxale aux lettrés plus conservateurs.

Célèbre architecte réputé pour avoir construit les digues qui protègent Sanguan des crues du fleuve Jaune, **Li Bei** fut renvoyé en ville par le Ciel après sa mort afin de continuer à la protéger. **Le Temple du dieu de la Cité** lui est ainsi consacré et, dès le printemps, les riverains vont y prier afin que les inondations de la belle saison épargnent leurs demeures.

Le temple est géré par **Sagesse supérieure**, un taoïste bedonnant qui vend des talismans aux bateliers en leur garantissant la protection de la divinité dans leurs activités. À la famille de ceux qui se noient dans le fleuve Jaune, il assure que leur piété n'était pas assez pure, réclamant au passage une donation supplémentaire afin de prier pour leur âme.

Flamme soudaine est un colosse que sa petite cinquantaine n'a en rien affaibli. Ancien officier de l'armée impériale, il s'est fait prêtre après son service afin de continuer à servir Guandi en s'occupant du **Temple du dieu de la Guerre**. Sévère mais respectant comme son saint patron les qualités de courage et de loyauté, il est rapidement devenu une figure d'autorité dans le quartier est où se situe le bâtiment.

D'ailleurs, il a souvent maille à partir avec la bande de **Loup jaune** – le caïd du quartier. Flamme soudaine a en effet bien souvent rossé des hommes qui prétendaient racketter les commerces entourant le temple. Si les habitants le soutiennent, ils ont également peur du criminel.

LITIGES

- Liu Chang, batelier de son état, s'est noyé dans le fleuve alors qu'il venait de faire une importante donation au Temple du dieu de la Cité. Sa veuve, Madame Liu

– une matrone vindicative –, porte plainte contre Sagesse supérieure pour escroquerie. Le prêtre s'en tient à sa défense habituelle : le malheureux Chang n'a pas prié avec assez de ferveur.

- Brise d'Automne produit une reconnaissance de dette signée par Luo Ke à l'occasion de son jubilé, célébré au Ciel penché sur les Arbres (p.214). Les consommations des convives ont largement excédé les prévisions et le budget du doyen et elle dit n'avoir « *pas eu le cœur à interrompre la fête* », pas plus qu'à saisir le palanquin et les vêtements d'un client qui avait toujours été régulier dans ses paiements.
- Flamme soudaine en personne fait sonner le gong du Tribunal, trois malandrins bien amochés à ses pieds. Il demande qu'une enquête soit enfin menée sur cette bande afin que Loup jaune soit débusqué et arrêté, et ce malgré le refus des habitants de son quartier d'apporter leur témoignage.

UNE ÉTAPE DE LA ROUTE DE LA SOIE

Depuis la capitale Chang'an, les caravanes remontent vers le nord-ouest, en direction de la préfecture de Lanzhou. Non loin de là, elles passent le Huang He – le fleuve Jaune –, et c'est là qu'est situé Sangyuan. En plus d'être un point de passage, Sangyuan est un carrefour commercial : l'hiver, le fleuve est navigable et ses eaux amènent navires, hommes et marchandises. Enfin, Sangyuan est l'une des dernières étapes avant le corridor du Hexi, un petit filament de l'Empire, qui le relie aux oasis du bassin du Tarim. Une fois ce dangereux goulet passé, les caravanes

s'arrêtent à Dunhuang ou dans la fraîchement conquise Qarakhoja, puis contournent le terrible désert du Taklamaklan pour enfin rejoindre Samarcande.

Le district est par conséquent des plus cosmopolites. On y croise des marchands sogdiens venus vendre musiciens, courtisanes aux yeux verts, pêches jaunes, raisins dorés de Samarcande et grenades pourpres, des Turcs bleus louant leurs services d'escorte et d'interprète, ainsi que des Tibétains du royaume Tubo en quête d'illumination bouddhique ou d'une caravane à attaquer. Ces étrangers ne sont pas les seuls à circuler de ville en ville. Les marchands chinois, qu'ils viennent de la capitale les épaules chargées de soierie, qu'ils appartiennent au monde des armateurs ou qu'ils fassent des sauts de puce de village en village pour vendre volailles et melons, forment aussi une société composite et volatile où se mêlent les dialectes et les coutumes.

Toutes ces richesses attirent inmanquablement une société peu recommandable de bandits de grand chemin. L'une des tâches principales du Magistrat est donc de veiller à la sécurité des routes, sans quoi la réputation du district conduirait les marchands à l'éviter. Toutefois, au-delà du district, dans le corridor du Hexi, la situation s'aggrave. Les Turcs sont calmes, mais les bandes tibétaines, organisées sur le modèle militaire, profitent de la vulnérabilité de l'Empire pour piller les caravanes. La plupart des marchands ont donc recours aux services d'une société d'escorte, laquelle peut compter une proportion importante de barbares – les Turcs bleus, natifs des oasis du bassin du Tarim, trouvent naturellement à s'y employer. Ces entreprises représentent à la fois des ➔

(suite marge précédente)

- Flamme soudaine est certainement en cheville avec Loup jaune. Le bandit terrorise le quartier, le prêtre affronte ses hommes et les habitants alentour versent de plus grosses offrandes à son temple pour témoigner leur gratitude.
- Chen Kuo-lan, le capitaine de la garnison locale (p.221), songe à rappeler Flamme soudaine de sa retraite – il craint en effet une attaque des Tibétains, et l'expérience du vieux militaire lui serait bien utile.



alliés et un problème pour le Magistrat : elles assurent la sécurité sur les routes mais peuvent causer des troubles en ville. La saine concurrence et l'émulation qui règnent entre elles peuvent rapidement dégénérer en pugilat et en affaires d'honneur. Les retours de dangereuses expéditions provoquent chez ces hommes et ces femmes un soudain afflux d'argent et un sentiment d'euphorie propices aux excès de toute nature. Enfin, pour peu qu'ils contractent des dettes et ne trouvent pas d'engagement, les gardes du corps peuvent être tentés par un pas de côté – une petite alliance temporaire avec la pègre locale. Un cambriolage ne prend plus du tout la même tournure dès lors qu'un artiste martial confirmé y participe.

LES SOCIÉTÉS D'ESCORTE

Une société d'escorte est une entreprise proposant aux marchands et négociants la protection de leurs caravanes. Pour faire face aux attaques de brigands, fréquentes en certaines régions, ces agences emploient des gardes civils (*bao shi*) qui maîtrisent les arts martiaux et dont la mission est de décourager les bandits en accompagnant les convois – leur simple présence aux côtés des chariots suffit en général à dissuader les velléités de pillage, mais il arrive parfois qu'ils doivent brandir leurs armes et combattre. Quand la situation semble perdue, ces gardes n'hésitent pas à fuir. Il n'est pas rare que ces *bao shi* soient des chevaliers expérimentés du *jiang hu*, ou au contraire d'anciens criminels cherchant à se ranger.

Les armes et les montures sont fournies par la société à ses *bao shi*, lesquels reçoivent salaire et primes en fonction de leur efficacité. Les vé-

térans font office d'instructeurs pour les jeunes recrues, et il est courant qu'une agence d'escorte soit couplée à une école d'arts martiaux, dont elle embauche les disciples les plus doués.

Les tarifs d'une escorte sont fonction de nombreux facteurs : la valeur des marchandises à défendre, le nombre de *bao shi* nécessaires, la longueur du voyage... Le paiement s'effectue en deux fois : un tiers d'avance puis les deux derniers tiers à l'arrivée – si le convoi parvient à bon port. En cas de problèmes durant le trajet (vol, perte d'un chariot, etc.), ces deux tiers ne sont plus dus, mais l'avance n'est pas remboursable.

Une agence d'escorte comporte de vastes locaux, comprenant une cour d'entraînement, une armurerie, une écurie et même un réfectoire et un dortoir pour les employés, disciples et serviteurs. Le directeur loge sur place avec sa famille, dans ses propres appartements. Cependant, les plus fortunés – ceux qui possèdent des succursales de leur société dans toute la province – habitent un luxueux manoir.

Il n'est hélas pas rare que des propriétaires de sociétés d'escorte versent dans la malhonnêteté. L'escroquerie la plus typique consiste à s'allier à une bande de brigands locaux : les marchandises pillées sont alors partagées. Bien sûr, cette combine doit rester occasionnelle. Une agence dont tous les protégés seraient dépouillés verrait son nom traîné dans la boue... Mais cette magouille permet de faire un bénéfice conséquent, sans trop de risques, et la tentation est grande pendant une période de vache maigre. En outre, entretenir de bonnes relations avec les bandits offre l'occasion de se rendre mutuellement service : multiplier les attaques sur les convois es-

cortés par des sociétés concurrentes permet de nuire à leurs affaires.

Les conflits d'intérêt entre agences dégénèrent souvent. Quand deux caravanes protégées par des *bao shi* de sociétés rivales se croisent, l'ambiance est tendue et des duels peuvent avoir lieu. Le plus souvent sans conséquences sur la mission, ils portent cependant atteinte à l'image des agences impliquées et attirent l'attention du Magistrat.

QUELQUES SOCIÉTÉS D'ESCORTE

La Confrérie du Pilier céleste reste bon an, mal an, la plus réputée des sociétés d'escorte de Sangyuan. Son efficacité n'est plus à prouver et doit beaucoup à sa fameuse technique à la lance : l'allonge de cette arme permet en effet à ses *bao shi* de tenir à distance les brigands et s'avère également efficace contre les cavaliers. Mis au point par le grand-père du directeur actuel – **Mao Zha** –, ce style martial attire de nombreuses recrues.

La Confrérie du Pilier céleste loue essentiellement ses services à des négociants fortunés, sa renommée assurant que leurs caravanes seront bien défendues. Il s'agit d'une agence prestigieuse, hors de portée de la bourse de marchands modestes.

Les Cavaliers bleus, menés par **Hirondelle blanche** – c'est en tout cas le nom qu'elle donne aux Chinois, les siens l'appelant Yelda – est une petite confrérie de gardes du corps montés, des hommes et des femmes dont les chevaux sont équipés pour le choc. La société, qui n'est en fait qu'une seule et même famille de Turcs bleus, est trop petite pour assurer seule la sécurité des grandes caravanes : c'est davantage un renfort pour les convois très précieux et les expéditions à longue distance.

Ses membres peuvent disparaître de longs mois sans donner aucune nouvelle.

Les Flèches de Lei Gong étaient jusqu'à présent dirigées par Shi Zhi, mais le vaillant archer a péri lors d'une mission d'escorte. C'est désormais sa fille **Shi Shuan** qui se trouve à la tête de l'agence – ce qui ne va pas sans quelques grincements de dents... Si personne ne peut remettre en question la valeur martiale de la demoiselle, qui manie l'arc et l'épée aussi bien que n'importe quel homme, beaucoup des employés pensent que le rôle d'une femme n'est pas de commander à des *bao shi*. Certains ont d'ailleurs démissionné en signe de protestation.

Le premier lieutenant de feu Shi Zhi – un borgne dénommé **Lao Pai** – attise les braises de cette protestation afin de récupérer la direction de la société. Mais Shi Shuan – que son père a élevé comme un fils – ne l'entend pas de cette oreille. Elle a commencé à recruter d'autres femmes (pour la plupart venues du *jiang hu*) afin de changer les mentalités parmi les Flèches de Lei Gong.

Les Terreurs pourpres forment plus une bande de gros bras qu'une réelle agence d'escorte. À leur tête se trouve un Turc bleu connu uniquement sous le charmant sobriquet de Broyeur : il commande une dizaine de guerriers d'origines ethniques très variées et qui – pour quelques sapèques – acceptent des engagements divers.

Les Terreurs pourpres peuvent ainsi escorter un convoi marchand ou servir de gardes du corps à un notable désireux de s'encanailler dans les mauvais lieux du quartier réservé de Sangyuan. Leurs tarifs modiques et leur réputation de brutale efficacité leur attire une clientèle constante, et Broyeur mène ainsi la belle vie ➔

RUMEURS DES SOCIÉTÉS

- Rien ne sert d'engager une escorte, toutes les sociétés sont tous en cheville avec les brigands. Quand vient l'embuscade, c'est dans le dos que vous prenez le coup !
- Les *bao shi* aiment se servir dans les chariots des caravanes durant le voyage – un « petit bonus en nature », qu'ils appellent ça !
- Il n'y a pas tant de bandits que ça dans la région. Les agences d'escorte exagèrent le danger et vont jusqu'à mettre en scène de fausses attaques afin de maintenir leurs tarifs au plus haut.
- Il paraît qu'Hirondelle blanche n'acceptera pour époux qu'un homme capable de la battre en tant qu'épéiste, archère et cavalière. Cela fait beaucoup de conditions... il y a sûrement un amour interdit dans sa vie : son frère ? Zebanissa (p.202) ?
- *Lao Pai a organisé la mort de Shi Zhi dans le but de s'emparer des Flèches de Lei Gong... Il est à craindre que Shi Shuan ne connaisse le même sort si elle s'entête.
- Les Terreurs pourpres arrondissent leurs fins de mois en s'occupant des mauvais payeurs pour le compte de Wang Xiaodong, l'usurier du quartier réservé.

– entre alcool et femmes publiques. Ce petit groupe est méprisé par les véritables agences d'escorte et n'est pas membre de la guilde.

Autres sociétés d'escorte locales : La Grande Muraille mobile, les Chameaux prudents, le Cercle des Escrimeurs accomplis.

LITIGES

- Comme chaque année, La Guilde des Sociétés d'escorte demande au Tribunal d'empêcher les Terreurs pourpres d'exercer ce métier – arguant du fait que ce groupe n'est pas adhérent. Broyeur se défend en affirmant qu'il est prêt à payer sa cotisation mais que c'est la guilde qui refuse avec entêtement.
- Inconnu en ville, le dénommé Ma Si fait résonner le gong du Tribunal. Représentant l'École de la Lance du Frelon située dans la lointaine cité de Liuping, il prétend que la technique de la Confrérie du Pilier céleste n'est qu'une copie de celle de son grand-père, le fondateur du style. Soit la société d'escorte renonce à l'utiliser, soit elle doit payer une rente à la partie lésée. Pour preuve de ce qu'il avance, le jeune lancier est prêt à faire une démonstration publique de son art et à défier les meilleurs *bao shi* de l'agence. Le Code ne prévoit pas ce genre de cas...
- Roc inébranlable, gérant de la Grande Muraille mobile, accuse les Chameaux prudents de payer des brigands pour attaquer les convois que son agence escorte – afin ensuite de récupérer les marchands lésés comme clients. Comme témoin, il produit un ancien employé des Chameaux prudents. D'après la partie adverse, cet ancien employé cherche seulement à se venger de son renvoi, conséquence de la perte de son

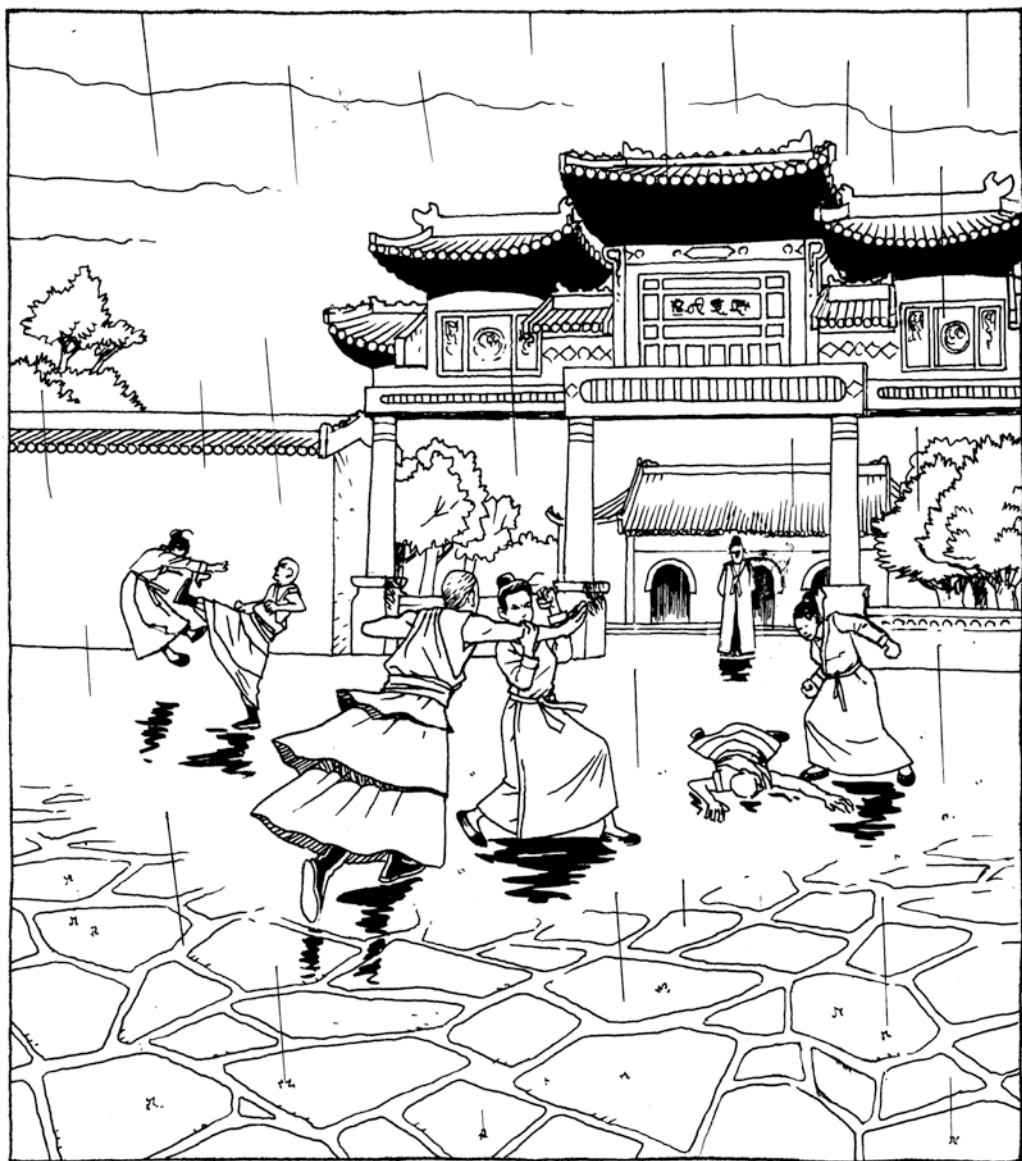
bras d'arme durant la défense d'une caravane.

LES ÉCOLES D'ART MARTIAUX

Fondée par un maître souhaitant dispenser son enseignement, une école d'arts martiaux s'inscrit pleinement dans la communauté locale. L'attrait de plus en plus important de la boxe pousse en effet de nombreuses personnes à s'y inscrire – afin d'apprendre les bases ou de pratiquer un exercice physique. Ouvriers et étudiants se côtoient ainsi au sein d'une telle école, mais seuls quelques disciples poussent leur apprentissage au point de s'y consacrer à plein temps. Un maître avisé sélectionne ses élèves avec précaution car le *yamen* garde un œil sur les écoles d'arts martiaux du district : les rivalités entre apprentis de telle technique et disciples de telle branche occasionnent souvent de spectaculaires bagarres en pleine ville ! L'ouverture d'une école est ainsi conditionnée à une autorisation administrative renouvelable tous les trois ans – et annulable en cas de problème. D'un autre côté, il arrive aussi que le Magistrat charge un maître de former les membres de la milice locale – ce qui constitue un honneur et une occasion d'être bien vu de la bureaucratie.

Une école d'arts martiaux dispose d'une grande cour extérieure pour l'entraînement collectif ainsi que d'une salle garnie de râteliers d'armes et de manuels d'instruction. La demeure du maître se situe dans la même enceinte, ainsi que plusieurs dépendances comme un dortoir ou un réfectoire. Le symbole d'une école d'arts martiaux est son enseigne : un panneau de bois précieux sur lequel est calligraphié en idéogrammes dorés ou rouges son nom et sa ➔





Les arts martiaux se répandent rapidement parmi les clergés taoïste et bouddhiste. Clarté compatissante y trouve de solides arguments pour régler le différend théologique qui l'oppose au Monastère des huit pétales de lotus où trône le Bouddha.

RUMEURS SUR LES ÉCOLES

- Bai Xu faisait chanter le précédent Magistrat. C'est ainsi qu'il a obtenu d'entraîner la milice urbaine et d'être exempté de taxes.
 - Bai Xu a déjà tué trois boxeurs venus défier son école. Grâce à ses relations, il a pu faire étouffer ces affaires, mais un chevalier errant qui désire ardemment venger la mort de son frère juré tombé sous ses coups est actuellement en route pour Sangyuan.
- Les adeptes de Wei Xing disent que c'est un bodhisattva qui choisit les âmes les plus éclairées afin de les accompagner vers l'Éveil, et qu'il transmet la sagesse du Bouddha à travers son style. Tout cela a comme un parfum de secte combattante subversive...
 - Wei Xing est un ancien bandit. Pris de remords, il a décidé de se ranger en transmettant ses arts martiaux à des gens modestes. C'est grâce au butin amassé durant ses années de rapine qu'il peut vivre sans se faire payer ses leçons.

(suite marge suivante)

devise. Pour insulter une école, il suffit de cracher sur ce panneau ou d'y jeter de la poussière – un affront qui ne peut rester impuni !

D'ailleurs, il arrive que des artistes martiaux itinérants défient une école. En général, le duel se déroule dans un profond respect mutuel : un tel combattant désire se confronter à un style et non humilier l'école et ses élèves. Il affronte souvent un disciple désigné par le maître, mais le maître décide parfois de livrer le duel en personne. La formule traditionnelle pour un pratiquant désireux de se mesurer à une école est « *Enseigne-moi !* » : il indique ainsi qu'il souhaite apprendre de son opposant et non le vaincre. Il existe cependant des « *casseurs d'écoles* ». Ceux-là n'ont pour objectif que de briser l'enseignement et de dénigrer l'enseignement de l'école qu'ils défient, n'hésitant pas à blesser les élèves qu'ils affrontent. Ce genre de comportement est souvent à l'origine de sanglantes vendettas de la part de l'école humiliée.

QUELQUES ÉCOLES D'ARTS MARTIAUX

Le Palais du Tigre rouge est l'école la plus en vue de Sangyuan. Le manoir qui l'abrite se trouve presque au centre de la ville – dont elle est devenue une institution. Le Magistrat précédent s'entendait fort bien avec maître **Bai Xu**, au point de lui confier l'entraînement de la milice urbaine et de l'exempter de taxes. Un tel prestige attira bien des élèves et permit au Palais du Tigre rouge de s'enrichir considérablement.

Cette école enseigne le style du « *tigre tapi dans les hautes herbes* » : une boxe agressive et puissante qui sied parfaitement à la formation de miliciens. En complément, Bai Xu peut également transmettre quelques techniques de sabre et de

lance. Peu d'artistes martiaux viennent défier le Palais du Tigre rouge : son maître est en effet réputé pour ne pas retenir ses coups, même durant un duel amical. Sa réputation dans le milieu martial est donc exécrable mais sa force et sa position sociale le protègent. Se sentant intouchables, ses élèves créent souvent des problèmes en ville.

La demeure modeste de **Wei Xing** ne mérite pas réellement le nom d'école, pourtant le vieillard transmet sa technique du « *poing du fleuve* » à quelques disciples triés sur le volet. Le maître examine en effet longuement tout candidat et il en refuse plus qu'il n'en accepte. Sa boxe est rapide et souple, mais Wei Xing prône la retenue et la conciliation avant l'utilisation de son style – ce qui le fait passer pour faible auprès d'autres pratiquants de Sangyuan, dont les élèves du Palais du Tigre rouge, qui prennent plaisir à venir provoquer ses disciples.

Wei Xing possède un pécule qui lui permet de vivre chichement sans avoir besoin de se faire payer pour ses cours. Ses élèves sont donc en majorité issus du petit peuple – simples ouvriers ou petits marchands venus suivre un enseignement aussi bien philosophique que martial. Les plus indigents d'entre eux peuvent même se voir offrir chaque jour un déjeuner – frugal mais consistant – à la table du maître.

Un parfum de scandale flotte sur **le Temple de Guanyin** : cette école est en effet réservée aux femmes, à qui elle prodigue son enseignement martial en exclusivité. Cela fait jaser à Songyuan, mais les bruits malveillants sont quelque peu atténués par l'identité du maître des lieux : la nonne **Clarté compaissante**, réputée dans les milieux taoïstes pour sa vertu inattaquable. Le Mag-

istrat en poste au moment de son installation ne fit d'ailleurs aucune difficulté pour lui fournir son autorisation administrative, d'autant que l'école est également un petit couvent qui accueille une demi-douzaine de nonnes en permanence.

Clarté compatissante pense que la boxe sied parfaitement aux femmes de bonne famille – au même titre que l'étude de la poésie ou de la musique. Cela leur permet de conserver une bonne forme physique et les sort de leur routine quotidienne, en plus de leur transmettre de quoi se défendre. Et, de fait, des épouses et filles de petits et grands notables – intriguées par cette femme chaleureuse – se sont inscrites au Temple de Guanyin et s'y rendent religieusement trois fois par semaine afin d'y pratiquer le style de « *la déesse à l'amour infini* ». Certaines femmes y font même retraite et deviennent nonnes. Si cela dérange leurs époux ou pères, ces derniers ont la prudence de ne pas se plaindre à voix haute, de crainte (sans doute infondée) de se faire moquer.

Autres écoles d'arts martiaux locales : L'École de l'Empereur jaune, les Trois Parfaits du Ciel, le Serpent et le Dragon.

Litiges

- Un employé de la société d'escorte du Cercle des Escrimeurs accomplis vient de porter plainte après avoir été passé à tabac par plusieurs disciples du Palais du Tigre rouge. Les élèves de cette école prétendent qu'il s'agissait d'un affrontement amical. Quant à la milice, elle soutient les protégés de Bai Xu – évidemment...
- Les maris et pères des élèves du Temple de Guanyin reprochent à Clarté compatissante de corrompre leurs épouses et filles car

elle accepte les Fleurs du Désir (p.212). Après tout, on ne mélange pas femmes de bonne famille et prostituées ! La plainte réclame que l'autorisation administrative de cette école lui soit retirée.

- Le Serpent et le Dragon dépose une requête auprès du Tribunal, demandant la tenue d'un tournoi pour désigner la prochaine école chargée d'entraîner la milice. Il est plus que temps que le Palais du Tigre rouge remette ce privilège en jeu.

LES SOGDIENS DE L'EMPIRE

De tous les étrangers, les Sogdiens sont de loin les plus appréciés des Chinois, qui les appellent les Hu. Hommes et femmes sont cultivés, élégants et raffinés. La Cour raffole de leur musique rythmée et de leurs danses, entraînant et sensuelles. Les Sogdiennes sont d'une beauté proverbiale, et il n'est pas déshonorant de les prendre pour épouses, même s'il faut parfois pour cela contourner la loi et se marier à une esclave (le plus souvent une Iranienne, mais les Chinois ne voient pas trop la différence et les appellent collectivement les Hu).

Les Sogdiens sont lettrés. Ils possèdent leur propre écriture – une écriture étrange où tous les caractères sont attachés ensemble en de longues lignes. On se demande comment ils peuvent exprimer toutes leurs idées avec seulement dix-sept caractères, mais il semble qu'ils y parviennent plutôt bien. Certains écrivent aussi le chinois et connaissent les Classiques ; tous parlent plusieurs langues avec une déconcertante facilité.

Les Sogdiens sont riches – très riches. Ils portent avec recherche des vêtements de prix, confection- ➔

(suite marge précédente)

- Clarté compatissante est une ancienne prostituée qui a appris la boxe afin de se venger des hommes. Elle rassemble une armée de femmes et un jour prochain, elle leur ordonnera de tuer leurs maris et leurs fils.
- *Clarté compatissante s'exprime d'une manière archaïque qui ne s'apprend pas et que l'on n'entend guère que dans l'entourage impérial. C'est peut-être une descendante des Sui ou de cousins rebelles des Tang – oui, une sorte de princesse. Si c'est le cas, le Temple de Guanyin n'est pas seulement dangereux pour les hommes indécents...



nés dans les soies les plus fines, et hommes et femmes sont couverts de parures. Les Sogdiens vendent des esclaves qui leur ressemblent, par leur physique, leur tenue et leur audace : des musiciens des deux sexes, des danseuses et des courtisanes de haut rang.

Il est difficile de se passer d'eux : en plus de commercer, ils ravitaillent l'armée, portent des messages aux lointains alliés de l'Empereur et servent d'interprètes et de diplomates de l'Inde jusqu'à l'Extrême-Occident. Ils connaissent des villes qu'aucun Chinois ne verra jamais, des villes aux noms barbares mais riches de promesses, comme Bagdad et Constantinople. Eux-mêmes viennent des vertes oasis des rouges déserts de l'Asie centrale, du pays des caravansérails, et ils laissent entendre que leur Samarcande et leur Boukhara sont les villes les plus somptueuses du monde.

Certains ont fini par quitter ces villes – sont-elles si belles alors ? – pour s'installer sous la protection de l'Empereur et diriger leurs affaires depuis la Chine. La communauté sogdienne de Sangyuan compte quelque mille foyers, sans compter les mariages mixtes – il est rare pour les gens de Sangyuan de ne pas avoir un ancêtre sogdien.

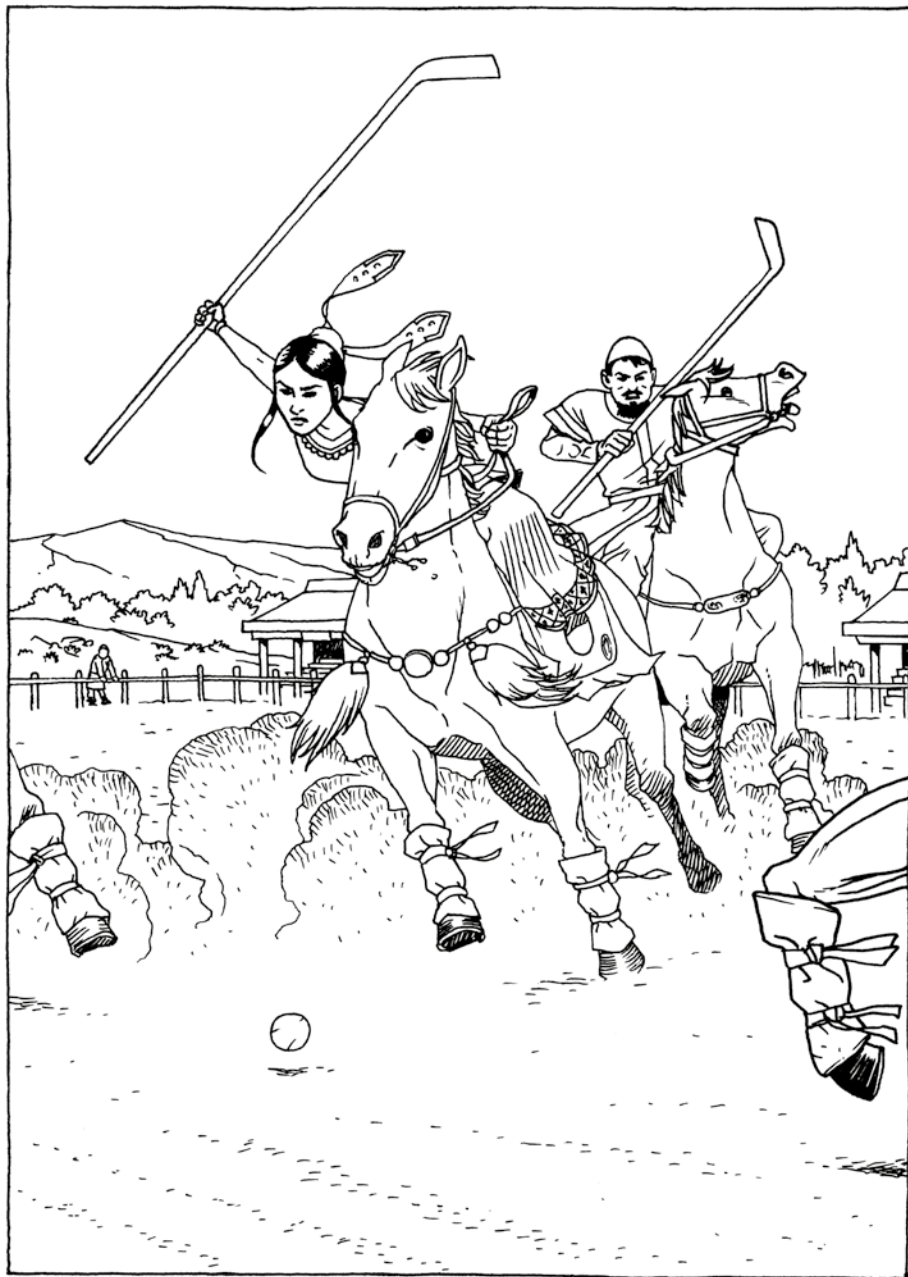
Les élites rassemblent des gens très mobiles liés à la capitale, des chefs de caravane qui préparent une expédition ou écoulent leurs marchandises, des artisans du luxe et des interprètes, voire des diplomates que l'on vient solliciter quand les tensions avec les Turcs ou les Tibétains sont trop fortes et qu'il faut un intermédiaire.

Les Sogdiens de Sangyuan sont pour la plupart des sujets de l'Empire et ils portent les noms de famille que leur ont donnés les Chinois en fonction de

leur ville d'origine. La communauté ne vit pas dans un quartier réservé. Bien que les Sogdiens connaissent les enseignements du Bouddha, ils ont aussi d'autres rites, et certains Chinois du district les suivent. Ils appellent cela le *mingjiao*, l'école de la Lumière, et ils parlent des enseignements de Zarathoustra, d'une lutte permanente du Bien contre le Mal et d'une transmutation de l'homme en lumière. Au printemps, ils se réunissent pour manger des graines germées cuites en purée, un voile blanc devant la bouche. Leur jeûne de l'été est très dur et laisse ceux qui le suivent exsangues. Le clergé est mixte et, à Sangyuan, il est dirigé par une femme mariée d'une quarantaine d'années, toujours vêtue de blanc et nommée Kang Oynur.

An Nafis, dit « Le Sabao », la quarantaine énergique, est le membre le plus éminent du milieu sogdien de Sangyuan. Il est aussi mandarin, admis au grade de licencié sur recommandation personnelle de l'Empereur – ce qui signifie qu'il n'a pas eu à passer les concours. Une telle faveur ne manquera pas d'irriter le Magistrat et les Assistants lettrés, mais ils devront se rendre à l'évidence : Nafis a ses lettres et sa conversation est agréable.

Son surnom lui vient du titre qui désigne le chef de caravane dans sa langue, le *sartapao*. Il désignait encore récemment le chef de la communauté sogdienne, mais les membres de celle-ci sont désormais sujets de l'empire. Par habitude, les habitants du district utilisent encore le titre. Nafis a dirigé des expéditions pendant vingt ans, et ses récits de voyage sont captivants. Désormais, il organise les caravanes depuis Sangyuan en collaboration avec les sociétés d'escorte et sert d'intermédiaire entre les caravaniers et les ar- ➔



Les Sogdiens ont apporté avec eux les jeux de cavalerie d'Asie centrale, la terre des Chevaux célestes : la noblesse de l'Empire raffole du polo, An Zebanissa y excelle.

RUMEURS SUR LES SOGDIENS

- Après avoir mis ses biens en sécurité ailleurs, An Nafis a fait brûler ses propres entrepôts pour incriminer ses concurrents et les écraser sous le poids des réparations.
- Sous ses dehors bonhommes, Luo Miaoni met systématiquement à mort les esclaves qui tentent de fuir. Pour compenser la perte – on parle ici d'esclaves qui coûtent au bas mot quarante rouleaux de soie –, il organise l'exécution comme un spectacle d'un raffinement cruel où les places sont très chères.
- Si Kang Wirwak peut acheter des terres, c'est qu'il verse de l'argent au yamen pour faire sortir des lots du système de rotation (p.182).
- Cao Maymurgh est en réalité le dieu des lettrés Wen Chang – comment expliquer autrement sa maîtrise de si nombreuses langues et sa connaissance intime des lois de l'Empire ? À moins qu'il ne soit un espion étranger préparant une invasion...

(suite marge suivante)

mateurs. Il organise également le ravitaillement de l'armée. Ses fils, **Garshap** et **Tarkhun**, ainsi que ses neveux, surveillent les caravanes les plus importantes et font la tournée des caravansérails possédés par la famille. Ils sont donc souvent absents. Nafis est âpre au gain et ne perd jamais une occasion de faire du commerce. D'ailleurs, il est tout à fait prêt à vous acheter le rouleau de soie que l'administration vient de vous envoyer en guise de salaire pour six pièces d'argent – une affaire !

Nafis, comme tout riche Chinois, a plusieurs compagnes. En bon Sogdien, il leur a donné à toutes un contrat de mariage, ce que le Code proscriit en temps normal. La première (**Nigora**) descend d'une famille aristocratique de Boukhara et peine encore, après toutes ces années, à s'adapter au climat local. La seconde (**Lan**) est la fille de Lin Bin, le chef de la Guilde des Négociants. Enfin, la troisième (**Matlubeh**) est une esclave affranchie épousée pour sa beauté. Son contrat lui donne un statut inférieur, proche d'une concubine.

Nafis destine **Zebanissa**, sa fille préférée, « à un prince des royaumes du Tarim ou un fin lettré de l'Empire » – ce qui laisse peu d'espoir à l'immense majorité des habitants de Sangyuan. Âgée de quinze ans, Zebanissa dispose d'une certaine liberté de mouvement malgré les grandes ambitions de son père. Elle participe aux tournois de polo – y compris les tournois mixtes – et cavale seule dans les montagnes sur sa jument noire.

La demeure familiale est très vaste et comprend deux ailes destinées au logement d'un personnel très cosmopolite, qui se parle dans un sabir mêlant chinois, turc et sogdien. Il comprend une bonne quantité de

scribes, de comptables, de palefreniers, de chameliers, de gardes, de domestiques et d'esclaves.

Kang Wirwak est un important négociant et producteur de vin. Originaire de Samarcande, il a introduit de nouveaux cépages dans la région et il a même fait venir des familles de viticulteurs sogdiens dans le village de Fafangzhen. Il est le propriétaire de la majeure partie des terres, règne comme un seigneur en son village et ambitionne d'étendre son domaine.

Luo Miaoni est un chef de caravane spécialisé dans les esclaves à talent, comme les musiciens et les danseuses. Ses caravanes offrent le spectacle d'un concert ambulant bon enfant qui sert de vitrine à son commerce.

Cao Maymurgh parle huit langues couramment et trois fois plus de dialectes. Il faut dire que son père est sogdien et sa mère turque, et que sa famille vit dans l'Empire depuis des siècles. Lauréat du premier concours, il habite près du *yamen* et loue ses services d'interprète et de conseiller juridique. Il ne plaide pas (ce n'est pas possible), mais prépare les dossiers et l'audition. Le *yamen* a recours à ses services pour les audiences impliquant des prévenus ou des plaignants qui ne parlent pas le chinois.

Xi Hu est un artisan, mais pas n'importe lequel : c'est un maître du tissage du fil d'or, une technique venue de l'Occident lointain, au-delà du pays Hu, et connue seulement de quelques experts en Chine. Les commandes qui lui parviennent sont frappées du sceau des nobles de la capitale et de la Cour impériale. L'aîné a appris la technique et assiste son père tandis que le cadet est un expert dans la taille des gemmes. Maintenant que la fortune de la famille est faite, le benjamin

fait ses études à la capitale. Quant à son épouse, **Xi Nigora**, il n'est actuellement pas rare de la voir au *yamen* apporter de la nourriture au demi-frère de son mari. Reconnu coupable d'assassinat, ce dernier espère que la Cour métropolitaine commuera sa peine capitale en une peine d'exil.

Les **époux Kang** – Farhad et Dilbar – sont Turcs bleus d'après les Sogdiens et Sogdiens d'après les Turcs bleus. Ils font donc un peu figure de nouveaux venus dans le milieu sogdien de Sangyuan, mais ils se sont vite imposés dans le grand commerce de chevaux. Ils les achètent aux clans d'éleveurs du plateau stepique des Ordos (au sud de la province), les dressent dans les écuries qu'ils possèdent à proximité de la ville, avant de les revendre aux maquignons et à l'armée, avec laquelle ils sont en contrat. Une fois par an, ils organisent une grande foire aux chevaux, et les éleveurs des clans investissent la ville.

LITIGES

- *An Nafis frappe frénétiquement le gong. Zebanissa n'est pas rentrée de sa promenade. Les cavaliers de la maison sont à sa recherche et il a déjà engagé deux sociétés d'escorte pour la retrouver.
- Après le décès prématuré d'An Nafis, la famille se déchire. Madame Première argue de l'irrégularité des contrats des deux autres épouses pour les ravalier au statut de concubine et faire revenir l'héritage tout entier à son fils, tandis que Madame Troisième, assistée de Cao Maymurch, demande la révision des clauses léonines de son contrat, qui privent sa descendance d'héritage. Vu l'ampleur des biens, l'affaire promet d'être longue et complexe.

- Mao Zha, de la Confrérie du Pilier céleste (p.195), demande remboursement de deux chevaux à Chang He, maquignon qui officie sur la place du marché. Les deux chevaux sont morts de maladie le surlendemain de l'achat. Chang He retourne l'accusation contre son fournisseur, les époux Kang, qui viennent justement de livrer cinquante chevaux à la garnison de Langzhou – à destination des officiers.

NÉGOCIANTS & MARCHANDS

Les Sogdiens sont les maîtres du commerce international mais ils doivent composer et collaborer avec les négociants chinois.

Comme eux, ces derniers achètent épices, laiton, sels d'ammoniac, plantes médicinales et fils de soie aux producteurs et aux petits marchands pour aller ensuite les revendre en gros à Dunhuang – de l'autre côté du corridor de Hexi. Ils achètent également les produits des caravanes venues d'Asie centrale pour les revendre aux boutiquiers et aux marchands, qui eux-mêmes les revendront au fil de leurs pérégrinations.

La Guilde des Négociants, qui inclue les Sogdiens, est la principale puissance économique de la ville. Elle veille à ce que chacun de ses membres ait une spécialité et n'empiète pas sur celle de ses voisins. Elle travaille avec les armateurs, mais traite de plus gros volumes de marchandises, ce qui n'est pas sans entraîner des jalousies...

Le chef de la Guilde des Négociants, **Lin Bin**, est un gros négociant en soie ; il l'achète en masse aux fonctionnaires de la Cour impériale lors de la réception du salaire annuel. Il est donc l'interlocuteur privilégié du principal exportateur – le Sa- ➔

(suite marge précédente)

- Si les inondations se font plus fréquentes, c'est bien parce que trop de Chinois se mettent à suivre la religion mingjao des Sogdiens. Le Ciel et les dragons manifestent leur agacement. Mais le Ciel et les dragons sont justes dans leur colère : jour après jour, les pierres du Temple de la Lumière se détachent.
- *On voit parfois Zebanissa se rendre dans le temple en ruines, hors de Sangyuan... Elle prétend partir en chevauchée avec Hironnelle Blanche (p.195), mais sans doute y retrouve-t-elle un amant ou un autre – comme tant de jeunes filles du district.

RUMEURS SUR LES MARCHANDS

- La veuve Sima ne se contente plus des épices et cherche à faire main basse sur le commerce des produits médicaux. Elle a déjà pris contact avec des clients de ses rivaux. À ce rythme, elle ne passera pas l'hiver ou sera obligée de frapper la première.
- Ciel de Jade (p.214) – la belle Sogdienne du Ciel penché sur les Arbres – devrait faire attention à ne pas trop s'approcher du fils Sima. C'est à n'en point douter un beau parti, mais la mère est une tigresse qui lui fera crever les yeux si elle a vent de ses manœuvres.
- Parmi la domesticité de Pei Guo, on note une totale absence de femmes. Le négociant semble préférer la compagnie des hommes – et pas seulement parmi ses serviteurs, si vous voyez ce que je veux dire... Il est étonnant que son père, si prompt à la colère, n'ait toujours rien entrepris contre ses familiers.
 - Pei Guo avait un amour d'enfance, mais la belle a été choisie comme concubine par l'Empereur et restera à jamais hors de sa portée. Son cœur brisé est à la fois la raison de son échec aux examens et celle de son refus obstiné de prendre femme.
 - Lin Bin a bien vite réussi à prendre une position dominante après la mort du vieux Sima. Le yamen lui achète beaucoup de grain... aurait-il acheté la complaisance de Cheng Huo (p.190) ?

bao (p. 200) – qui n'a toujours pas réussi à l'évincer, et réciproquement. Les deux maisonnées, équivalentes en fortune – mais pas en domesticité car Lin Bin ne dispose pas d'une suite armée – se regardent donc en chiens de faïence.

Le moyen terme est du côté de la maison sogdienne. En effet, l'épouse et les cinq concubines de Lin Bin ne lui ont toujours pas donné d'héritier – pas même d'héritière – en dépit des fortifiants et des bénédictions, et la vie du gynécée est rythmée par les fausses couches. Les talents obstétriques de Qing Shin-Mu, l'épouse du contrôleur des décès, ont jusqu'à présent évité le pire, mais les femmes sont épuisées et tendues. Les premières – de bonne famille – se sentent délaissées et rabaissées, les secondes – des servantes robustes à moins d'une génération de la paysannerie – se sentent méprisées. **Promesse d'Aurore**, la Première, vient tout juste de dépasser la trentaine et se console de la perte de sa jeunesse dans l'écriture de problèmes de *weiqi*, jeu où elle excelle, et dans l'humiliation constante des concubines. Quant à Lin Bin, la peur de mourir sans héritier le rend sujet aux sautes d'humeur ; sa conversation est altérée par des vociférations contre les médecins, les astrologues et les dieux.

Pei Guo, fils d'un fonctionnaire à la retraite et de la fille d'un marquis, a échoué au second concours et interrompu la tradition familiale de service de l'Empereur. Il a donc la culture et la finesse de mœurs d'un lettré, mais une pointe d'amertume perce à son contact.

Avec le pécule familial, il a monté une affaire et fait fortune dans l'importation de produits médicaux d'Occident. Quoiqu'il ait l'air de tenir pour néant sa réussite, elle

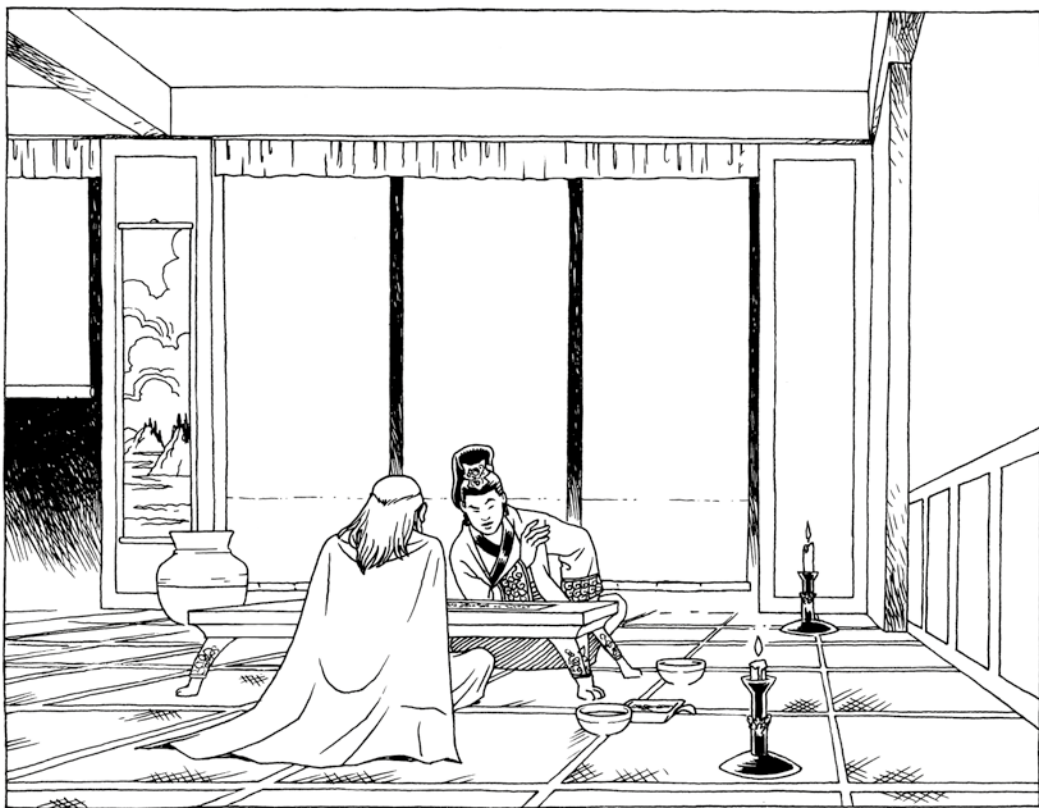
est indéniable. Par contre, à trente-cinq ans, Pei Guo est encore célibataire – ce qui chagrine terriblement ses parents, lesquels voient venir le moment où plus personne ne prendra soin des tablettes familiales. Il ne se passe pas un jour sans qu'ils ne le supplient de se marier, à une esclave borgne s'il le faut.

La **veuve Sima** gère une grosse affaire et « *prend soin de l'héritage de ses enfants* » ; ses trois fils, âgés respectivement de quatorze, six et quatre ans, en profiteront à leur majorité et elle entend bien doter les filles de Madame Deuxième. Concrètement, elle est la reine des épices de Sangyu-an. En attendant, la Guilde des Négociants doit s'habituer à la présence d'une femme en son conseil et – plus encore – à l'arrivée d'un concurrent dur en affaires. Enfin, les prétendants au mariage avec une jeune veuve à la tête d'une immense fortune ne manquent pas, mais ils ont jusqu'à présent tous été éconduits.

La veuve Sima ne peut se rendre aux réunions mensuelles de la Guilde des Négociants, qui se tiennent au Ciel penché sur les Arbres (p.214). En dépit de son raffinement, c'est une maison dans laquelle une femme honnête ne saurait entrer et peut-être le conseil y organise-t-il à dessein son assemblée. Elle s'y fait représenter par son fils aîné **Sima Pao**, âgé de quatorze ans, que son oncle **Huei Jong** (le demi-frère de sa mère) accompagne pour éviter qu'il ne s'adonne aux excès de boisson ou ne succombe à la tentation de racheter une courtisane pour en faire sa concubine ou, pire, son épouse.

LITIGES

- *Pei Guo porte plainte au civil contre les Flèches de Leigong (p.195) pour rupture de contrat. Six Flèches devaient escorter son



chargement jusqu'à Dunhuang mais trois hommes de l'escorte se sont arrêtés à Jiuquan, soit deux cents kilomètres avant l'arrivée. Le corridor était passé et ses biens sont saufs, mais des risques inutiles ont été pris et l'engagement a été rompu. Il demande remboursement de ses frais. C'est l'occasion pour le Magistrat et ses Assistants de découvrir les problèmes de succession qui déchirent l'agence.

- Les parents de Pei Guo portent plainte pour impiété filiale car il refuse de se plier à leur injonction de se marier – il vient de refuser

d'épouser la ravissante petite-fille du Ministre des Grands Travaux, une vieille connaissance du père. L'impitié filiale est une des Dix Abominations du Code impérial : un crime capital pour lequel le Magistrat peut demander la mort. La mère a l'air décidée, le père mal à l'aise.

- *Perle d'Eau, quatrième concubine de Lin Bin et orpheline (ses parents étaient bateliers et la profession n'est pas sans risques), a trouvé refuge au Temple de Guanyin (p.198) et refuse de s'expliquer aux autorités. Son mari ➔

Le weiqi, le loisir des athlètes de l'esprit, est à la mode. Promesse d'Aurore en dispute une partie contre l'armateur Tian.

(suite marge précédente)

- Une jeune épouse, cinq concubines, mais toujours pas d'enfants... Lin Bin serait lui-même stérile ? S'agit-il d'une malveillance ? Il n'est pas si difficile de se procurer un abortif en ville...

RUMEURS SUR LES BATELIERS

- Hou Jiao, le cadet du chef de guilde, n'est toujours pas revenu d'expédition. La navigation est désormais fermée. L'expédition devait revenir par voie de terre après avoir acheté des bêtes de somme. Il a sûrement tout dépensé à la capitale et crève de honte à l'idée de se présenter devant son père !
- Il y a de cela deux ans, pendant la crue d'été, le faubourg populaire de la rive a été détruit par une inondation. Beaucoup de maisons ont été rachetées et remises à neuf. Le prix des terrains a grimpé. On dit que des hommes étaient sur la digue ce soir-là. En tout cas, le précédent prêtre du Temple du Dieu de la Cité a précipitamment quitté la ville peu après – sans doute par crainte d'un lynchage.
- Le bateau du Capitaine est parti au début de l'été, alors que commençait la crue. Sa jonque est puissante mais le fleuve l'est plus encore. Qu'est-ce qui a bien pu le pousser à commettre cette folie ? Une affaire de cœur ?
- *Zeng Kun est un affameur qui spéculé sur le grain. On dit qu'il cache ses bateaux. Comment s'étonner que les prix montent ?

(suite marge suivante)

n'a pas déposé plainte mais la réclame. En cas de refus d'obtenir et en l'absence de preuves d'un danger pour sa vie, le Magistrat est en droit de la condamner à deux ans de servitude pénale (sous la forme de travaux forcés) pour abandon du domicile conjugal.

LES CAPRICES DU FLEUVE

Le Huang He charrie été comme hiver des torrents de boue, d'où son nom français de fleuve Jaune. Il porte aussi le surnom de « *tueur de Han* ». Comme tous les tueurs, le Magistrat doit donc le surveiller. Même l'hiver, quand il est encore navigable, il perd bateaux et bateliers. Nul n'ose entreprendre un voyage sur le Huang He sans consulter un astrologue pour calculer les jours fastes, et les voyages des fonctionnaires sont régulés par les astrologues du Bureau des Rites. Les bateliers, quant à eux, sacrifient à la déesse du fleuve et s'en remettent à Bouddha. L'été, il arrive que les pluies – toujours abondantes – le fassent sortir de son lit. Dans les vallées encaissées de la préfecture de Lanzhou, ces inondations sont encore relativement bénignes et emportent avec elles tout au plus un ou deux villages mais, pour peu qu'une digue cède, les conséquences en aval pourraient se révéler catastrophiques – le Magistrat prêtera donc une attention particulière à leur entretien.

S'il n'est pas facile à naviguer, le Huang He apporte aussi sa contribution à la prospérité du district. Des barques chargées de fruits et de légumes vont de village en village, de petites embarcations découvertes transportent des paysannes dégourdies venues vendre volailles et melons d'eau au marché de Sangyuan, des barques funéraires chargées de

cercueils emmènent les défunts à leur dernière demeure, des trains de barges à grains semblables à des serpents s'en vont nourrir la capitale et des jonques couvertes amènent soieries et produits de l'artisanat avant de repartir chargés des fruits du commerce avec l'Occident. Au fil du fleuve, des postes de douanes contrôlent la qualité des marchandises et font respecter les interdictions sur les lances, les arbalètes, les armures, les sphères armillaires, les cartes du ciel et tout ce qui a trait à l'armée.

Le courant du fleuve est fort, au point qu'un bateau qui le descend va cinq fois plus vite qu'un bateau qui le remonte. Il peut parcourir jusqu'à quatre-vingt kilomètres en une heure (et quitter le district !). Dans cette situation, les bateliers exercent une profession dangereuse, mais ils peuvent rapidement rentabiliser leur investissement et certains se sont beaucoup enrichis. La Guilde des Bateliers est puissante et exigeante, car elle estime être la source de la prospérité de la ville et payer l'impôt du sang. Elle travaille avec trois familles d'armateurs, auxquelles appartiennent les grandes jonques. Les armateurs ne sont pas très aimés en ville : encore assez proches du peuple, les bateliers fournissent un effort physique alors que les armateurs vivent du travail des autres et ne produisent rien. Ils sont craints, mais la communauté serait prompt à se réjouir au moindre signe avant-coureur de leur chute.

Quand un homme meurt alors que s'ouvre la saison de la navigation, les bateliers sont heureux. La déesse du fleuve a en effet pris son tribut et les épargnera donc. On dit qu'il fut un temps où ils lui sacrifiaient un enfant.

BATELIERS & ARMATEURS

Zeng Kun fait dans le grand commerce de grains. Les deux tiers des bateaux céréaliers de la ville lui appartiennent. Il est toujours vêtu de tenues de soie fine, mais il fait comme si elles n'avaient aucune importance – peut-être trop ostensiblement.

Il prétend ne rien posséder de plus précieux que son honneur et celui de ses femmes. Ses deux compagnes, **Âme vive**, fille de lettrés, et **Brindille de Jade**, fille de l'armateur Tian, ainsi que ses deux filles, sont enfermées – littéralement – dans le gynécée et n'en sortent qu'en palanquin. On voit parfois subrepticement le visage de l'aînée à la fenêtre, avant que la mère de l'armateur, **Zeng Li Wei**, ne la fasse rentrer et ne ferme les volets.

L'**armateur Tian** est connu pour ne jamais acheter aucune marchandise. Il dit que son métier est de rassembler des équipages compétents et d'assurer que la cargaison arrive à bon port. Il est veuf et ne s'est jamais remarié. Il serait le meilleur joueur de *weiqi* du district s'il parvenait à venir à bout des ouvertures novatrices de Promesse d'Aurore, la Première de Lin Bin (p.204).

Hou Xin, le chef de la Guilde des Armateurs, n'a pas peur des expéditions risquées et c'est à lui que s'adressent ceux qui veulent envoyer des marchandises à Chang'an. Comme le fleuve est difficile à remonter, les bateaux sont généralement revendus à la capitale et Hou Xin a des contrats avec les sociétés d'escorte pour assurer le retour par voie de terre, d'autant plus que les équipages ne rentrent jamais les mains vides.

C'est sa Première, **Hou Jia**, la fille du capitaine Kou, qui s'occupe de la

comptabilité. Ses deux fils prennent part aux expéditions qu'il faut surveiller. Les affaires vont bien pour Hou Xin, et il espère bien marier sa fille Perle de Jade, qui vient d'avoir seize ans. La poétesse Zhu Ruyi (p.217) a consenti à lui donner des cours de littérature, ce qui a dû coûter une fortune en cadeaux.

Po est un ivrogne et il a une vilaine tendance à perdre son argent au jeu, mais c'est un fameux pilote. Les armateurs sont prêts à déboursier un supplément pour engager son équipage et se l'arrachent lorsque vient la course de bateaux-dragons.

Les **Lu**, tous les deux bateliers, sont très fiers d'avoir un fils candidat aux examens littéraires, un bachelier. **Lu Liang** partage son temps entre les révisions et l'écriture de lettres et de formulaires comme scribe de rue. Il a déjà échoué une fois aux examens, mais il avait été admissible à l'oral et il veut croire en sa chance.

Le **Capitaine**, Ma Ping d'après l'état-civil, est un ancien ingénieur militaire. Il possède une puissante jonque à aubes sur laquelle il vit depuis que sa maison, sa femme et ses enfants ont été emportés par les flots. Il pourrait presque être armateur mais il dit préférer vivre libre, comme un bouchon qui flotte sur les eaux. Quand les autres bateaux ne peuvent plus naviguer, il est encore possible de faire appel à lui à un « *tarif ajusté* », comme il dit.

La longue barque du **Vieux Jing**, un individu hirsute et muet, fait de petits trajets de rive en rive et de village en village. Au beau milieu du fleuve, il lui arrive parfois de pleurer sans raison.

Plus triste encore est la compagnie de **He Huang**, le pêcheur de cadavres dont la barque immobile rappelle sans cesse aux vivants leurs trépassés. He Huang connaît ➔

(suite marge précédente)

- Il est surprenant que le père d'Âme vive, un fonctionnaire de la capitale, ait consenti à donner sa fille en mariage à un marchand de grains. Cela ressemble à une association de malfaiteurs ou à un chantage.
- L'armateur Tian n'est pas très regardant sur la marchandise qu'il transporte, et on a déjà vu des caisses monter de nuit dans ses bateaux. Il doit connaître un bon moyen d'éviter d'attirer l'attention de Cheng Huo (p.190).

RUMEURS DU MARCHÉ

- Demandez un traitement à l'aconit pour votre cheval à Qing Shin-Mu et posez trois pièces d'argent sur sa charrette, puis continuez votre commande comme si de rien n'était. Elle vous fournira de quoi abattre... un cheval.
- *Qing Shin-Mu connaît les meilleures potions permettant de se débarrasser d'une grossesse non-désirée. Presque toutes les maisons du quartier des fleurs et des saules font appel à sa science – ce qui lui assure une coquette rente. Que fait-elle de tout cet argent ?
- Hou Cao – aîné du puissant armateur – est amoureux de Lyu Fan-yi. C'est lui qui dépose des poèmes enflammés devant la porte de son magasin. Hélas, il n'y a aucune chance que son père lui permette d'épouser une femme au regard si inquiétant...
- Lyu Fan-yi arrondit ses fins de mois en vendant son corps – son regard singulier lui assure une petite clientèle de curieux. Si les maisons du quartier réservé ou le Tribunal venaient à l'apprendre, la jolie marchande serait dans un beau pétrin...
- Lang Fei vend de nombreuses reliques à des bonzes du Monastère des Huit Pétales de Lotus où trône le Bouddha – ces religieux sont prêts à tout pour attirer les pèlerins et recevoir des dons !

mieux que personne les courants du fleuve et sait où resurgissent les corps des noyés, qu'il revend aux familles – elles leur donneront un enterrement décent et l'âme ne sera pas condamné à l'errance. On entend parfois que He Huang cherche encore inlassablement son fils de huit ans, pris par le fleuve voilà déjà dix ans. Les riverains le considèrent avec la crainte due à ceux qui fréquentent de trop près le monde des morts.

Bateliers et armateurs consultent régulièrement l'astrologue **Gan Shen**, qui vit dans une maison cosue au cœur du quartier populaire. Il est difficile de la manquer, d'autant plus que Gan Shen a fait dessiner les douze maisons, les cinq planètes et les vingt-huit constellations sur ses murs. Quand il n'est pas chez lui, il arpente les docks et observe le fleuve.

LITIGES

- Zhao Fu, armateur de son état, demande la répudiation de sa Seconde, Fleur de Prunier. C'est une belle femme de modeste extraction, une fille de batelier. En cinq ans, Fleur de Prunier ne lui a pas donné d'enfant, et la stérilité constitue un motif valide de répudiation. Seulement, elle affirme que la fille de Madame Première – issue d'une famille de fonctionnaires respectables – est la sienne. Pour preuve, elle a amené l'enfant afin de montrer combien elle lui ressemble.
- Zeng Kun a acheté deux jonques au maître-charpentier Ming. La première vient de couler alors qu'elle est partie un jour faste, emportant par le fond l'équipage et une précieuse cargaison de céréales. Zeng Kun accuse le charpentier Ming d'avoir lésiné sur les clous et demande le remboursement des deux jonques et de la cargaison, ainsi que le versement d'une

indemnité aux veuves des hommes d'équipage. Le charpentier Ming répond que Zeng Kun cherche à mettre la main sur son chantier et a surchargé les jonques.

- Petit armateur habitué à parrainer la même équipe de bateau-dragon tous les ans au Festival du Double-Cinq, Jia Sing accuse un rival – un gros armateur nommé Fa Kuo – d'avoir volé les secrets de confection de son bateau (réputé pour sa rapidité) afin d'en faire profiter ses propres poulains.

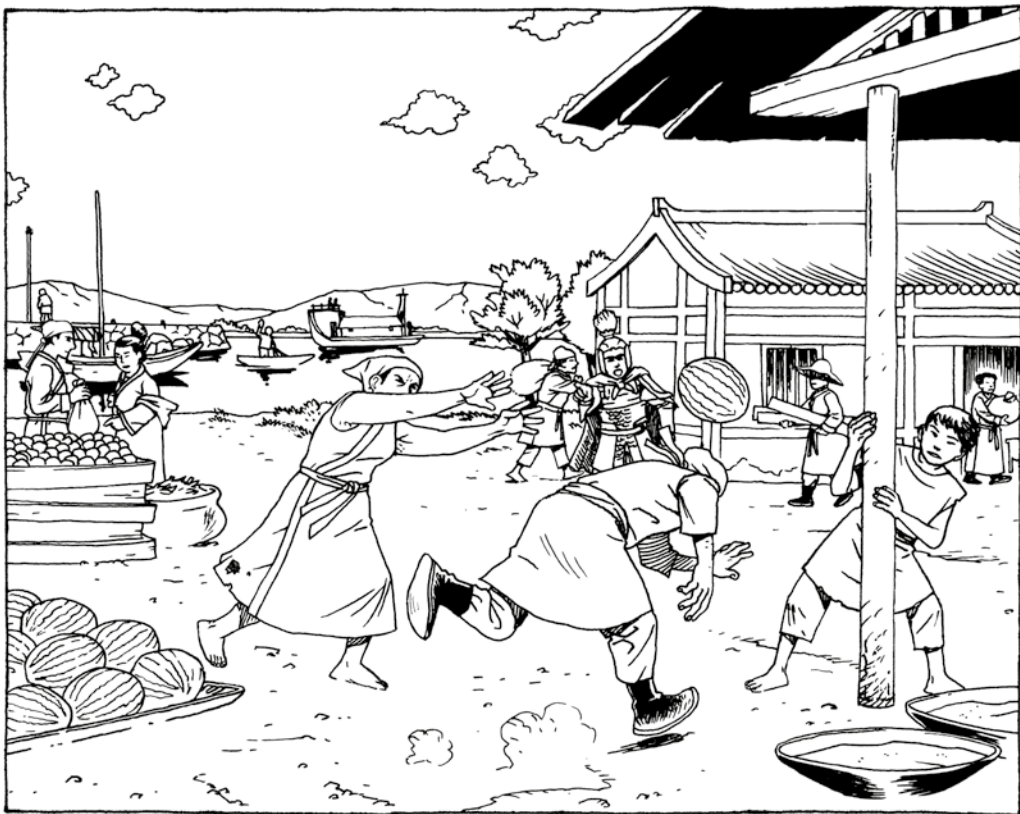
LES QUAIS ET LE MARCHÉ

Sur la jetée renforcée de pierres accostent jonques et barques. Le petit peuple des portefaix vient décharger ces navires et déposer leur précieux contenu dans les entrepôts détenus par les armateurs. Les marchandises des plus petits esquifs sont directement amenées sur le marché, à deux pas de la jetée, que ce soit par un grossiste ou par le producteur lui-même.

La place du marché regorge de grains, de fruits et de légumes, mais pas de biens de luxe. Les négociants les destinent à une autre clientèle et à la capitale. À quelques mètres de là, les charpentiers s'affairent sur les chantiers. Beaucoup de bateaux ne parviennent pas à remonter le fleuve et sont revendus en aval. Ils continueront leur carrière sur la Wei, plus facile à naviguer, à moins qu'ils ne soient débités en planches avant. Il y a donc toujours du travail pour les artisans, et il arrive que les marchands reviennent à pied.

Qing Shin-Mu, apothicaire, possède une petite charrette à bras qu'elle installe sur la place du marché. Elle vend plantes médicinales et minéraux en poudre – dont l'orpiment et le cinabre. Aux pauvres, elle vend

(suite marge suivante)



Le marché est régulé par le Tribunal, mais les erreurs arrivent. Se disputant la même place de marché, la « Mère Kou » et le maraîcher Mai Jing ont recours à une procédure en forme de pastèque pour régler leur différend.

des remèdes bon marché et parfois enseigne les propriétés médicinales des plantes les plus communes. Aux clients aisés, elle vend des produits sophistiqués, pas forcément plus efficaces, mais plus chers. Elle est mariée à Qing Bei, le contrôleur des décès du Tribunal (p.190), mais dit tenir son savoir de son père.

Lyu Fan-yi est une métisse, de père chinois et de mère persane – une esclave achetée aux marchands sogdiens et affranchie par celui qui est devenu son mari. Elle a le malheur d'avoir un œil vert et l'autre noir. Depuis son plus jeune âge, les gens évitent sa compagnie – l'accusant d'avoir littéralement le mauvais œil. Élevée dans la solitude et toujours

célibataire malgré sa beauté exotique, Lyu Fan-yi a utilisé l'héritage de ses parents, morts durant une des terribles crues du fleuve, pour ouvrir une petite échoppe d'artisanat occidental.

La Plume de l'Oiseau vermillon propose sur ses étagères des articles ésotériques de toutes sortes : talismans repoussant les fantômes, reliques issues du squelette d'un saint bouddhique, colifichets fabriqués à partir d'écailles de dragon et même quelques livres remplis de recettes d'élixir d'immortalité. La vieille Lang Fei utilise sa réputation de sorcière pour attirer le chaland. Bien que personne ne souhaite être vu dans sa boutique, elle attire une importante clientèle. ➔

(suite marge précédente)

- Gao Lu se nomme en réalité le Marteau céleste. Il s'agit d'un forgeron du jiang hu qui donna naissance à de nombreuses armes légendaires – dont la lance Corne du Qilin et le sabre Ciel de Jade. Lassé de voir ses créations servir uniquement à verser le sang, il a disparu, mais de nombreux épéistes le recherchent afin d'obtenir de lui une arme mythique.

RUMEURS DES LIEUX INTERLOPES

- Ne dites rien de votre itinéraire dans les auberges, ce sont des repaires d'espions tibétains.
- L'Ogresse a un faible pour le mouton à deux pattes – elle est cannibale. Et puis son ragoût a souvent un goût bizarre.
- *Il n'y a pas un crime qui ne se commette à Sangyuan sans qu'Araignée d'Eau ne prélève sa dîme dessus.
- *Si tu cherches du travail, frère, demande à Double Langue : il a toujours du boulot pour les gens honnêtes – et c'est bien payé pour quelques caisses à porter !
- Cette fois, pour la bande à Ho, c'est la bonne. Ils sont sur un gros coup et tout le monde en ville va devoir les respecter.
 - Le Lieutenant serait un déserteur en fuite, condamné à mort par contumace, et ce n'est-êtr même pas un lieutenant.

Les **Gao** sont de petits artisans qui vivent dans une petite pièce derrière leur atelier-boutique. **Gao Lu** forge, trempe et aiguise des couteaux et apprend le métier à ses deux fils, tandis que son épouse **Mei** tient la boutique et hèle le chaland.

LITIGES

- Les poules de la mère Dong et de la vieille Hua se sont mélangées pendant leur transport sur le bateau. Ni l'une ni l'autre ne sont satisfaites du compte. Elles ne sont pas familières des usages du Tribunal et crient beaucoup.
- Les époux Gao portent plainte pour vol. La nuit passée, leur boutique a été attaquée. Ils sont restés bloqués dans leur chambre sans pouvoir intervenir. Les voleurs n'ont pris que les pièces de valeur et le numéraire.
- Les sbires amènent la « *Mère Kou* », marchande de poisson, et Mai Jing, maraîcher, qui ont visiblement déjà tenté de régler leur différend par la force à en juger par les bleus qu'ils portent et les résidus de melon qui couvrent leurs vêtements. Ils se disputent la même place au marché et sont tous les deux capables de produire une patente l'attestant. Commerce de patentes au sein du Tribunal ? Faux ? Simple erreur administrative ? Quelle que soit la cause, il va falloir trancher pour rétablir l'ordre sur le marché.

LIEUX INTERLOPES

Le passage permanent d'une population relativement aisée et mobile a amené avec lui de fructueux commerces. Le jeu clandestin et la prostitution non déclarée ne sont pas rares dans les auberges et les tavernes.

Guan « Double Langue » tient un cercle de jeu près de la porte ouest. C'est une affaire bien rodée. Les serveuses se font offrir des verres, poussent les clients à boire et à parier gros. Les habitués ont une salle à part pour discuter et jouer au calme. C'est le repaire de la **bande à Ho**, des petits joueurs de couteau qui se prennent pour des durs.

C'est dans un entrepôt désaffecté que se réunissent le **Lieutenant** et ses hommes. Il ne fait pas bon commettre un acte illégal près de la porte sud sans leur avoir payé tribut. C'est une question de respect, dirait le Lieutenant. Fort en gueule, il dirait aussi qu'il limite le crime à sa manière et que le Magistrat devrait être reconnaissant d'avoir un auxiliaire comme lui.

Mi Yuk, dite l'Ogresse, tient l'**Auberge du Tigre blanc**, hors les murs. C'est là que se retrouvent les bandits de grand chemin, la pègre locale et les gardes du corps qui commencent à manquer d'argent. On y joue, on y boit et on y discute du prochain coup – quelques caisses à transporter d'un entrepôt à un autre à la faveur de la nuit ou un marchand de soie à aider à « *se débarrasser d'affaires encombrantes* ». On ne s'y bat pas. Le gros hachoir de Mi Yuk, planté dans le comptoir, est très dissuasif, tout comme sa carrure et les battoirs qui lui tiennent lieu de mains.

Cas rare dans l'Empire du Milieu, le roi des mendiants de Sangyuan est une reine. Surnommée **Araignée d'Eau** – car sa toile s'étend sur toute la ville et sur les deux rives du fleuve Jaune – elle règne sur la bande la mieux organisée du district. Mendiants volontairement difformes et faux moines errants lui rendent compte et tabassent ceux qui ➔



Le crime organisé peut prendre racine dans les quartiers pauvres de la cité. Ici, un criminel qui se fait appeler le « Lieutenant » part « régler une affaire d'honneur », autrement dit collecter une dette.

RUMEURS SUR LES PROSTITUÉES

- La Fang dépasse les bornes ! On dit qu'elle menace de fouetter une fille à mort, n'importe laquelle, si l'une de ses pensionnaires s'enfuit.
- Il y a une nouvelle chez la Fang. On entend ses cris de douleur, mais on ne l'a toujours pas vue.
- Un homme rôde au petit jour autour de l'établissement de la Fang. Espérons qu'il ne fera pas une bêtise.
 - Cœillet Rose a très vite ouvert son propre établissement. Était-ce grâce au don d'un admirateur ou à quelque chose de moins avouable ? Peut-être pas un vol non, ce n'est pas ce que je veux dire... ce que je veux dire, c'est qu'elle n'avait pas quatre mais cinq filles.
- Cœillet Rose a confié ses filles à Clarté compatissante et rassemble de l'argent pour un jour faire évader son mari. Quand ce jour arrivera, toute la famille se vengera et laissera une longue traînée de sang à Sangyuan.
- Le Chef des Sbiens (p.190) vient souvent trainer aux Fleurs du Désir – et son regard est mauvais.

s'aventurent à mendier sans lui verser tribut.

Araignée d'Eau est la veuve du précédent roi des mendiants – tué dans une altercation avec un de ses lieutenants atteint de la folie des grandeurs. La dame a vengé son époux d'une façon si terrible que même les ruffians les plus endurcis refusent d'en parler. Cette action d'éclat tient en respect les criminels de la cité. Tous la redoutent et traitent avec elle avec circonspection. Ils en ont parfois besoin : chaque mendiant est comme un fil de la toile de l'araignée et il ne se passe pas grand-chose en ville sans qu'un de ces fils ne soient touchés.

LE QUARTIER DES FLEURS ET DES SAULES

Sangyuan voit passer beaucoup de voyageurs un peu fortunés – qui viennent de risquer leur vie ou vont le faire – et ses notables sont très riches, aussi la ville est-elle favorable à l'épanouissement des « fleurs ». Dans le quartier réservé cohabitent avec difficulté des établissements et courtisanes de tous niveaux, des maisons d'abattage et des établissements de luxe, des malheureuses au dos lacéré par le fouet et de fausses princesses. Une fois par an, lors de l'élection de la Reine des fleurs, toutes les femmes paradent et les clients votent pour la plus belle d'entre elles, sous l'œil vigilant des notables qui cherchent à faire élire leur favorite.

Ces établissements payent des taxes et ont une licence. Les vérifier fait partie des attributions du Tribunal. Comme dans tous les quartiers, l'un des membres éminents de la corporation la plus représentative tient lieu de surveillant, en l'occurrence

Kong Chen, le propriétaire des Brumes et des Pluies.

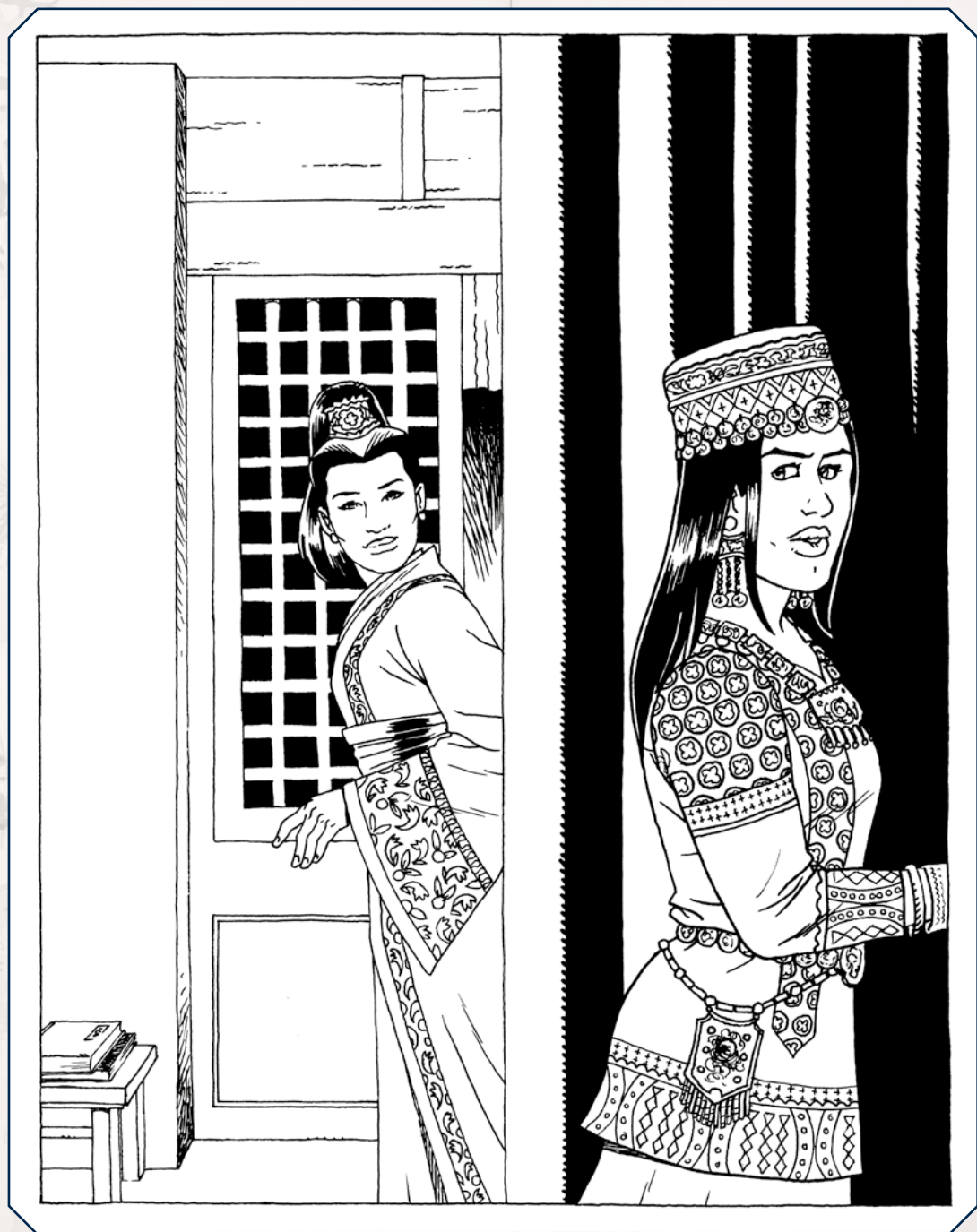
Les établissements de luxe sont rarement crédit et les établissements d'abattage, jamais. C'est la règle d'or de la prostitution : faire payer le client d'abord. Les clients dans la gêne peuvent solliciter **Wang Xiaodong**, dit « *le Rat* », qui se fera un plaisir de leur octroyer un prêt à un taux « *avantageux* », c'est-à-dire usuraire.

PROSTITUÉES

La Porte bleue, aussi appelée « *Chez la Fang* », est un établissement à bateliers et marins. Les filles n'y ont qu'un rêve : se marier pour en sortir. Mais comment faire quand on ne passe que quinze minutes avec le client ? La tenancière **Madame Fang** y règne par la terreur et ses filles ont presque toutes des marques de coups.

L'ambiance est plus décontractée aux **Fleurs du Désir**, qu'on appelle plus souvent « *Chez les Filles d'œillet rose* ». Le mot « *filles* » est ici à prendre au sens littéral puisque sur les six pensionnaires, quatre sont les filles biologiques de la tenancière. Elle n'a pas les moyens de leur donner une éducation, mais elle leur fait suivre les enseignements de Clarté compatissante pour qu'elles puissent se défendre. Le jour, quand les filles ne sont pas maquillées, l'établissement pourrait avoir l'air d'un foyer familial comme les autres.

Leur histoire, que tous les bateliers connaissent, est pourtant triste. Le mari a été condamné aux travaux forcés dans les mines de sel après une rixe qui a mal tourné. Cœillet rose, reconnue coupable de complicité, a été exposée deux semaines dans une cangue devant le Tribunal et les biens de la famille ont été confisqués. Ruinée, Cœillet Rose a ➔



Orchidée blanche et Oeil de Jade, les deux courtisanes de premier rang de la meilleure maison de Sangyuan, le Ciel penché sur les Arbres, se préparent à entrer en scène.

RUMEURS SUR LES COURTISANES

- Le Juge Dao était un habitué du Paradis des Brumes et des Pluies... un établissement qui n'était pas de son rang. Quand il est parti, il y a même passé un après-midi entier ! Y aurait-il un lien avec le petit garçon ?
- Cette année, Lotus Rouge a un plan imparable pour ravir le titre de Reine des Fleurs aux filles du Ciel penché sur les Arbres.
- *On trouve souvent des messages codés au Ciel penché sur les Arbres – des papiers rédigés dans une écriture indéchiffrable.
- Le poète d'Orchidée blanche lui doit peut-être plus que quelques emprunts stylistiques. Ce n'est pas qu'il ait recopié mot pour mot, mais l'inspiration est parfois transparente. Vu la célébrité qu'elle lui a apportée, il aurait dû la racheter et faire d'elle une femme honnête.
- Un pauvre hère apporte des orchidées au Ciel penché sur les Arbres. Il a le visage d'un homme au bord du suicide.
- Ce n'est pas pour la bonne compagnie que la Guilde des Négociants se réunit au Ciel penché sur les Arbres, mais pour la dis-création de l'établissement.

préféré se prostituer plutôt que de mendier. Avec ses gains, elle a ouvert une maison close. En dépit de ce différend passé avec la justice, les Assistants seront très (trop ?) bien accueillis dans sa maison.

CURTISANES

Le Paradis des Brumes et des Pluies (le nom est la métaphore taoïste de l'orgasme) est fréquentée par les petits fonctionnaires, les marchands et les *bao shi* – du moins, après une expédition réussie. La maison fait des efforts pour un service décent. Ils paraîtraient risibles à un lettré confirmé, mais conviennent à la clientèle locale : la Maison fait appel à **Mademoiselle Yuan**, préceptrice de bonne famille, pour donner aux filles des rudiments de poésie, de danse et de musique. Elles peuvent donc être d'une bonne compagnie avant de s'isoler avec le client.

Lotus rouge sort du lot. Outre son élégance et sa fine connaissance des arts de la chambre à coucher, elle est familière des Classiques et doit bien connaître deux cents poèmes par cœur. Il n'est pas tout à fait impossible qu'elle ait un jour été une fille de famille et qu'elle ait eu des malheurs, à moins que Mademoiselle Yuan n'ait fait un petit miracle. Le propriétaire de l'établissement, **Kong Chen**, est un fervent dévot taoïste qui fait très ostensiblement des offrandes au Temple du dieu de la Cité toutes les semaines. Il s'assure que toutes ses pensionnaires fassent de même, donnent beaucoup et, accessoirement, qu'elles se montrent. De temps en temps, on aperçoit un petit garçon dans la cour de son établissement. Difficile de savoir qui est la mère, toutes les filles s'en occupent.

Le **Ciel penché sur les Arbres** se place au sommet de la hiérarchie. Si vous êtes cultivé, vous y fe-

rez votre entrée en déclamant « *au soleil couchant renaît la tristesse du voyageur...* ». Fondé par **Brise d'Automne**, qui a fait une brillante carrière de courtisane à Chang'an avant d'ouvrir sa propre maison dans sa ville natale, c'est un petit palais où se retrouvent les aristocrates, les hauts fonctionnaires et les négociants. À ce niveau de raffinement, il n'est pas choquant de solliciter les pensionnaires pour une démonstration de danse ou de musique au *ya-men*. C'est aussi là que se retrouvent les gens de bonne compagnie pour avoir une conversation dans un cadre décontracté, ou tout simplement fêter une promotion ou un anniversaire en bonne compagnie. La Guilde des Négociants (p.203) y célèbre son banquet mensuel et c'est pour elle l'occasion de régler ses affaires plus encore que de se distraire.

Sont facturés les repas, les boissons et les performances artistiques. Il serait trop vulgaire ici de tarifier les relations sexuelles. L'usage est d'offrir un cadeau de prix aux courtisanes, qui sont libres de dispenser leurs faveurs ou de se refuser – à condition qu'elles rapportent assez d'argent comme musicienne ou danseuse. S'offrir une soirée au Ciel penché sur les Arbres, même pour un simple repas, excède de loin les revenus des Assistants. Ils devront s'y faire inviter.

La maison compte parmi ses filles deux bijoux, le genre de courtisanes que les hommes remercient les yeux baissés pour leur compagnie en les quittant.

La Sogdienne **Œil de Jade**, ainsi nommée à cause de ses yeux verts – son vrai nom est Apama, bien que peu le savent – est passée maîtresse dans l'art de la danse occidentale. Couverte d'or, de cornaline et de lapis-lazuli, elle est parée comme

une princesse exotique et elle est au moins aussi autoritaire.

Orchidée blanche est quant à elle réputée pour sa conversation et plus encore pour son sens aigu de la composition poétique. Ses admirateurs prétendent même qu'un célèbre poète de la capitale lui doit tout. Sa chambre est tapissée d'orchidées blanches, du sol jusqu'au plafond.

LITIGES

- Lin Bin (p.203) conteste les conditions du rachat de la courtisane Lune d'Argent, du Ciel penché sur Arbres. Il s'est engagé à la racheter voilà quatre mois, alors qu'elle était courtisane de troisième rang. Entre-temps, Brise d'Automne l'a fait passer au second rang, doublant le prix du rachat. Or, à bien regarder Lune d'Argent, il n'est pas impossible qu'elle soit enceinte.
- Les époux Song, visiblement très épuisés nerveusement, viennent accompagnés de leurs trois enfants sonner le gong. Cette famille de cultivateurs déclare la disparition de leur fille aînée. Ils pensent qu'elle a été enlevée par un marchand de chair car leur village, Yongchang, est pauvre et souvent visité par cette sale engeance. S'agit-il d'un départ volontaire ? De parents regrettant d'avoir vendu leur fille ? De l'entourloupe d'un proxénète ? D'un enlèvement ?
- She Fai, la belle vingtaine, accuse Jade bleu, du Paradis des Brumes et Pluies, de lui avoir dérobé l'argent de son voyage pendant qu'il s'ébattait dans sa crevasse de cinabre. La salle lui est hostile – il n'est pas de Sangyuan. Jade bleu a l'air sereine. L'argent n'ayant pas été retrouvé dans sa chambre, elle affirme qu'il a sûrement été perdu ou volé ailleurs et que le voyageur a cru plus facile de s'en prendre à une fleur.

À MOINS D'UNE JOURNÉE DE CHEVAL...

Une journée de cheval : telle est l'unité de mesure déterminant les frontières d'un district à partir de sa capitale. Dans ce périmètre coexistent une mosaïque de villages et hameaux, principalement peuplés de paysans, des notables en villégiature, des moines en quête d'illumination, et des soldats à l'affût du moindre signe d'invasion.

LE MONDE RURAL

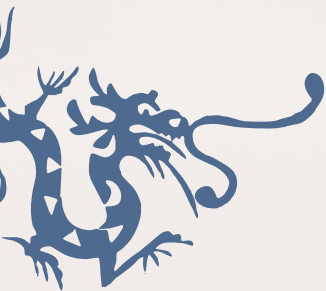
Le district de Sangyuan comporte ainsi une bonne cinquantaine de communautés villageoises. Nombre d'entre elles se situent sur les berges fertiles du fleuve Jaune ou de l'un de ses affluents, plus rarement dans la montagne aride, à la végétation steppique plus propice aux élevages semi-nomades.

L'altitude et les hivers très secs – il arrive qu'il ne neige pas de toute la froide saison – sont peu propices à la culture de riz. Dominent ici les grands champs de blé, étagés en terrasses à flanc de montagne. Ils sont semés au printemps et récoltés à l'automne, une fois les grandes pluies de l'été passées. Pour compléter, les paysans cultivent des légumineuses comme les pois et les haricots, et font pousser des melons d'eau, très appréciés en ville, surtout en période de sécheresse. Les paysans qui parviennent à accumuler un petit capital préfèrent planter des parcelles de pêchers, dont ils revendront quasiment tous les fruits.

Si la vallée du Huang He est fertile et limoneuse, ses sols sont instables et traîtres. Il n'est pas rare qu'ils s'effondrent – tuant quelques familles, écrasant un village ou révélant de vieux secrets enfouis. ➔

RUMEURS DU MONDE RURAL

- N'allez pas trop du côté de Filang : des gens y disparaissent. Et pas uniquement à cause du terrain un peu traître...
- Les tigres sont de retour. Ils ont déjà emporté un enfant. Il faudrait organiser une chasse !
- Les champs de Li Guo sont de plus en plus souvent saccagés. Des bêtes ne montreraient pas un tel acharnement. Un acheteur désireux de faire craquer le vendeur, par contre...
- L'an dernier, on a retrouvé une jonque échouée sur les berges du fleuve. Tous ses occupants étaient déjà morts, comme s'ils s'étaient entre-tués.
- Grues et hérons nidifient autour du fleuve Jaune. Ils sont intelligents – très intelligents – et semblent comprendre les hommes, voire anticiper leurs mouvements. Y aurait-il une femme-oiseau parmi eux ? Celui qui trouvera le costume de plumes que cette nymphe céleste enfille pour se transformer pourra se l'attacher – tel le bouvier de la légende.
- Un ermite vit sur la colline près de Langpo. Il erre dans les bois toute la journée, cueillant des plantes – ce qui laisse penser qu'il serait un universitaire préparant un ouvrage médical loin des intrigues de la capitale.



Hors de la vallée, la sécheresse hivernale rend les conditions de vie des paysans plus difficiles. Les rendements sont faibles et il suffit que les pluies couchent les blés pendant la récolte pour que la disette s'installe tout l'hiver.

Récemment, les fragiles équilibres ruraux ont été perturbés par une brillante idée des lettrés de Chang'an. Dans ce monde rural relativement pauvre, quoi de mieux que d'assigner des lots et de les faire changer d'occupant tous les ans ? Ainsi, tous les paysans ont, tôt ou tard, accès à de bonnes terres et tous les paysans sont égaux devant la loi – comme le souhaitait Confucius. Les chefs de village sont chargés d'organiser la rotation et le Secrétaire des Affaires agricoles du district vient la contrôler. Les cultivateurs de blé s'accommodent plutôt bien de la mesure, du moins quand les chefs de village ne profitent pas des pouvoirs qui leur sont conférés pour favoriser de manière exagérée leur parentèle. Par contre, les propriétaires de vergers sont dans le désarroi. Ils ont lourdement investi et se sont parfois même endettés. Or, les arbres ne donnent pas tout de suite des fruits et ils exigent beaucoup d'entretien, ce qui implique une grande rigueur que tous sont loin de posséder. De là à ce que les paysans rentrent en dissidence et n'appliquent pas l'édit impérial, il n'y a qu'un pas...

LITIGES

- Fen Jin, du village de Filang, demande une prorogation de la durée d'occupation de son terrain. Il doit en effet échanger avec Min Gao qui, dit-il, s'est mal occupé de ses arbres. Ce dernier est présent et affirme pour sa défense que la parcelle qu'il occupait est tout simplement moins bien exposée

au soleil. Le chef du village brille par son absence.

- *Le chef du village de Sinjong vient sonner le gong, accompagné de quatre familles et d'un paysan seul. Une partie du village s'est effondrée dans un glissement de terrain. Les familles ont toutes perdu leur toit, ainsi que tous leurs biens. Le paysan a perdu sa femme et ses enfants en bas-âge, qui se trouvaient à la maison. Des squelettes ont jailli de la terre et de grands tombeaux, qui ont l'air anciens et précieux, affluent désormais. Le chef du village suggère avec beaucoup de prudence que le Bureau des Rites indemnise les familles.
- Feng Po est parti deux ans en expédition en Asie centrale comme garde du corps. Il avait laissé les six têtes de son troupeau en garde à son cousin Guan. Pendant ce temps, cinq veaux sont nés. Chacun estime qu'ils lui reviennent. Le Code n'en dit rien.

VILLÉGIATURES

Les notables de la ville possèdent à la fois une demeure à Sangyuan et une luxueuse résidence d'été, où ils viennent se reposer et se mettre à l'abri des épidémies. Les natifs de la ville qui ont fait carrière à la capitale disposent également d'une résidence à la campagne.

Son excellence **Yao Chung, comte de Zhouqu** et Conseiller impérial, séjourne dans son palais d'été, au sommet d'une colline surplombant le Fleuve, souvent coupée du monde par les crues. Après la mort de sa mère, afin de donner l'exemple de la nouvelle piété filiale promue par l'Impératrice, il s'est retiré pour trois ans – comme on le fait obligatoirement à la mort du père.

Sa domesticité est réduite au minimum pour un homme de son rang

– une dizaine de familiers, serveurs et esclaves – et il passe ses journées penché sur son grand œuvre : un colossal commentaire des Classiques de Confucius.

Zhu Ruyi, connue chez tous les lettrés de l'Empire pour ses cycles de poèmes élégiaques, exerçait il y a peu de temps encore une influence certaine à la Cour. Sa présence prolongée dans la maison qu'elle tient de son père et l'amertume qu'elle peine à dissimuler sont des signes évidents de disgrâce.

Elle est donc invitée avec parcimonie aux événements mondains – et jamais sans une certaine appréhension. Très observatrice, elle a vécu ici par le passé et connaît donc beaucoup de petits secrets honteux dans l'acidité desquels il peut lui arriver de tremper ses vers.

Jin Guan – surnommé *la Lame de Foudre* – est le chef du Clan des Aigles d'Argent, la plus importante communauté du *jiang hu* présente au sein du district de Sangyuan. Son manoir, situé en extrême bordure du territoire, accueille ainsi une trentaine de disciples et autant d'invités divers issus du monde des forêts et des lacs – artistes errants, moines en quête de l'Illumination, chevaliers vertueux et lettrés exilés.

En termes de puissance militaire, le Clan des Aigles d'Argent est une puissance non négligeable, appréciée comme appoint par la garnison locale, mais il n'en est que plus surveillé. Jusqu'à présent, la bonne entente prédomine. Jin Guan est un homme d'honneur qui veille à ce que les siens ne créent pas d'ennuis. Chaque année en automne, il organise un tournoi d'arts martiaux et y convie les diverses écoles de la ville, quoiqu'il semble entretenir des rapports plus froids avec l'école du Pal-

ais du Tigre Rouge (p.198). Chacun est libre de venir y assister, et cette festivité est particulièrement appréciée – au point d'être devenue un événement officiel que le Magistrat est invité à présider aux côtés du vieux bretteur.

LITIGES

- Wong loue une parcelle au comte de Zhouqu, sur laquelle se trouve une source. Le comte s'en est servi pour compléter son jardin, selon les plus belles règles du fengshui. Or, Wong demande à mettre fin au bail comme il en a le droit. Le comte argue qu'il a fait des travaux d'aménagement et mis en valeur la source. Il ajoute que son jardin n'aurait plus aucune valeur et qu'une œuvre d'art serait saccagée.
- L'armateur Keng porte plainte contre sa voisine, Zhu Ruyi. Les fêtes qu'elle donne – où l'on boit, chante et danse plus que de raison – constituent un mauvais exemple, et il ne peut plus laisser ses femmes sortir au jardin le soir, sans même parler du bruit jusqu'à des heures indues. Un simple rappel à l'ordre de la poétesse suffit à le satisfaire, mais ce simple rappel à l'ordre suffit à s'aliéner la dame.
- La veuve Sima porte plainte pour vol. La maison de campagne familiale a été pillée et vandalisée. Elle n'y va presque jamais et passait seulement prendre quelques bijoux de famille. Il pourrait s'agir d'un « concurrent » mal intentionné, sans qu'elle veuille en dire plus. Mais ce n'est pas le seul suspect. Le village de Yongchang et le manoir de Hou Hsin, qui comporte une importante maisonnée et des adolescents bouillonnants, ne sont pas loin et l'on ne saurait écarter le crime organisé et les escorteurs désœuvrés. ➔

RUMEURS

VILLÉGIATURES

- Le comte de Zhouqu évite curieusement de parler de son sujet de prédilection, à se demander s'il connaît ses classiques. Mais dans ce cas, qui compose son œuvre ? Le prodigieux Cao Maymurg (p.202) ?
- Le comte de Zhouqu est un ambitieux. S'il n'avait pas pris le deuil, il serait ministre... Alors pourquoi avoir fait un tel choix ?
- *Une femme de la trempe de Zhu Ruyi saurait cacher son amertume. Or, elle la montre. Sa disgrâce est sûrement aussi feinte que son amertume. Mais pourquoi ? Travaille-t-elle pour le Censorat ? Pour l'Impératrice en personne ?
- Zhu Ruyi a récemment reçu la visite d'un émissaire impérial. Des convois transportant des bagages ont été vu peu après, prenant le chemin de Chang'an. Est-ce enfin l'heure du retour en grâce de la poétesse ?
- *Lame de Foudre attend l'instant propice pour livrer le district aux Tibétains. On ne peut pas faire confiance à ces clans du *jiang hu*.
- Le précédent Magistrat avait recruté deux épéistes du Clan des Aigles d'Argent comme Assistants – ils l'ont suivi dans sa nouvelle affectation. Sans doute Lame de Foudre est-il prêt à prêter des hommes au nouvel occupant du *yamen* – en échange de passe-droits...

RUMEURS DU MONASTÈRE

- *Les livraisons de nourriture au monastère sont abondantes – on se demande comment des hommes qui ont prononcé leurs vœux peuvent manger tout cela...
- D'où vient la richesse du monastère ? Il doit sûrement y avoir un trésor indien enterré quelquepart !
- Les pèlerins qui passent la nuit au monastère font des rêves de mort de plus en plus précis. Ils finissent par se réaliser.
- *Pureté généreuse montre le visage et l'affairement de quelqu'un qui porte un mort sur la conscience.
- Les passerelles ne sont pas sûres. Il suffit de retirer une ou deux pièces de bois et l'importun disparaît du regard du Bouddha.
- Dans sa jeunesse, Océan de Sagesse ne voulait pas devenir le Supérieur du monastère. Luo Heng a trouvé un moyen de le forcer à accepter.

LE MONASTÈRE DES HUIT PÉTALES DE LOTUS OÙ TRÔNE LE BOUDDHA

Sur les flancs d'une immense masse rocheuse sont creusées les cellules et sculptées les statues du Monastère des Huit Pétales de Lotus où trône le Bouddha. De fragiles ponts et passerelles de bois courent de cellule en cellule jusqu'à celle du Père supérieur, la plus élevée et la plus difficile d'accès de toutes. Cet isolement, affirmant les moines, les préservent du désir et des tentations du *samsara* – cette illusion que nous croyons être notre monde. Ce n'est pas tout à fait ce que disent les paysans qui, au pied du rocher, travaillent sur les terres du monastère. En outre, il est exempté d'impôts grâce à ses relais à la Cour.

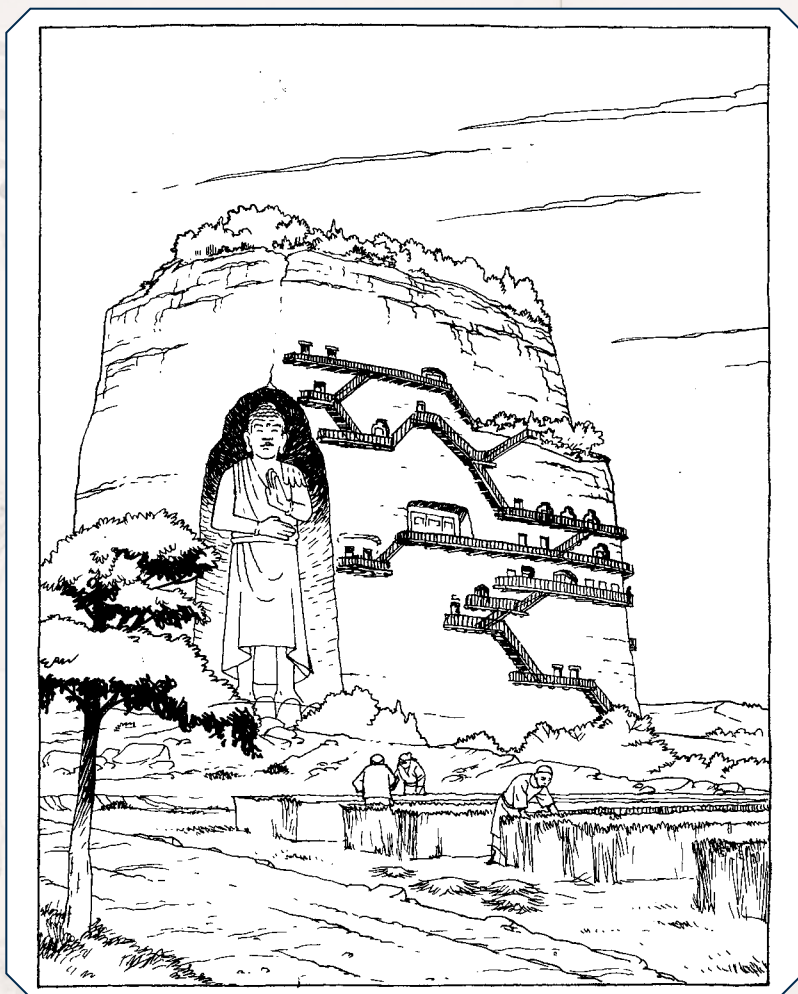
Le monastère est célèbre. Outre que de grands artistes y ont séjourné, la monumentale statue androgyne du Bouddha Avalokitesvara trônant debout sur huit pétales de lotus, haute de vingt mètres, a déjà exprimé d'une voix puissante sa compassion. Ce miracle fait écho à l'histoire de la fondation du monastère : quand Luo Heng, de retour de pèlerinage en Inde sur les lieux où vécut le Bouddha, entendit la pierre prononcer les saints sutras. Fort de ce signe, il décida alors de réunir une communauté monastique et de consacrer sa vie à donner la forme adéquate à la pierre. Depuis, nombreux sont les pèlerins qui – partant de la capitale pour l'Inde ou pour les lieux saints de l'Empire – font le détour pour l'admirer, et pas seulement des bouddhistes. De simples voyageurs viennent demander sa protection contre la magie noire, les brigands et les bêtes féroces avant de partir en voy-

age. Le Bouddha Avalokitesvara et la déesse Guanyin sont considérées comme une seule et même divinité. Même des taoïstes peu réceptifs aux enseignements du Bouddha viennent au monastère lui rendre un culte. Le monastère des Huit Pétales de Lotus et le Temple de Guanyin (p.198) sont donc en concurrence directe.

Le Père supérieur, **Océan de Sagesse**, n'a pas trente ans. Luo Heng – la bénédiction du Bouddha soit sur lui – l'a pourtant choisi comme successeur il y a bien longtemps. Océan de Sagesse avait à peine vingt ans à l'époque mais le Bouddha s'était manifesté à travers la statue et il avait déjà atteint l'Éveil – du moins d'après Luo Heng.

Le doyen, **Coquille vide**, la soixantaine bien tassée, est un peu le cousin honteux de la famille. Dans un monastère réputé pour son ascétisme, il suit la voie du moine paillard, assénant des vérités fracassantes et révélant la vacuité de l'existence terrestre à la faveur de l'alcool. Le sous-estimer serait une erreur : ses réparties sont redoutables et il est fin théologien. C'est peut-être cela qui lui vaut d'être invité régulièrement aux soirées littéraires de la poétesse Zhu Ruyi (p.217).

Enfin, le monastère accueille en ce moment un important voyageur. **Pureté généreuse** suit le chemin qui mena voilà trente ans Xuanzang aux lieux saints où le Bouddha atteignit l'Illumination. Il s'est arrêté au monastère pour méditer avant de passer le corridor du Hexi. Le bonze ne parle que de l'Inde – la vraie terre –, de ses fabuleuses reliques et de tous les textes qu'il faut encore découvrir pour tirer les Chinois de leur ignorance. Il est accompagné de deux novices et d'une impressionnante quantité de papier.



Creusé dans la roche, le monastère domine la vallée du fleuve Jaune. Très riche, il est exempté d'impôts et de nombreux paysans travaillent sur ses terres.

RUMEURS DU TEMPLE

- Le temple est hanté – mais est-ce par le spectre de l'Ermite des Neuf Cieux ou celui de Douce Feng ?
- Le temple sert de point de rendez-vous pour les amants des alentours et nombre de jeunes filles y ont perdu leur vertu.
- Le temple est un repaire de brigands qui répandent ces histoires de hantise afin de tenir les curieux à distance.
- Un nouveau prêtre venu de la capitale est en chemin pour rénover le temple et lui rendre toute sa beauté.
- Le démon des eaux banni par l'Ermite des Neuf Cieux sera bientôt de retour – les remous actuels du fleuve Jaune le prouvent !
- C'est un crime abominable commis en son sein qui a maudit ce temple et provoqué son abandon. Nul doute qu'un cadavre grimaçant a été enterré à la hâte dans sa cour...

LITIGES

- Huit moines du Monastère des Huit Pétales de Lotus où trône le Bouddha portent plainte pour coups et blessures contre le Temple de Guanyin : des nonnes les auraient agressées. Clarté compatissante livre une autre version des faits : les moines importunaient des passantes à proximité du temple. Alertées par le bruit, les nonnes sont intervenues. L'affaire

reste confuse car les « passantes » ne peuvent pas être produites par la défense.

- Le Magistrat reçoit une note du Bureau des Rites. Pureté Généreuse n'a pas reçu l'autorisation de quitter l'Empire fleuri. Ordre est donné de l'empêcher de passer le corridor du Hexi.
- Le secrétaire du Bureau des Taxes, Cheng Ho (p.190), est catastrophé. Océan de Sagesse a produit ➔

RUMEURS DES MONTAGNES

- Tête de cerf est un sorcier qui commande aux éclairs.
 - *Tête de cerf est plus qu'un bandit, c'est un éclaircur. On l'a vu envoyer des signes : il prépare une invasion !
- Le capitaine Chen Kuo-lan est un ancien camarade de régiment du terrible bandit Tigre caché dans les Hautes Herbes, ce ne serait donc pas étonnant qu'ils soient en cheville.
 - Tout ce qu'on raconte sur Tigre caché dans les Hautes Herbes est pur mensonge, c'est un wu xia honorable qui sert de bouc émissaire à d'autres bandes.
 - On a vu les Yan près de l'Auberge des Deux Sources. Quelqu'un va bientôt mourir...
 - Les Yan sont sûrement abrités dans un village qui participe aux attaques. Ils viennent à bout de caravanes trop importantes pour un couple. À moins qu'ils n'aient un fournisseur de poison en ville ?

un document marqué du sceau impérial exemptant le monastère de toutes taxes, et le Juge Dao ne l'en avait pas informé. La réponse est-elle aux archives ?

LE TEMPLE EN RUINES

Situé dans une forêt à quelques li de Sangyuan (un li mesure un peu plus de trois cents mètres) se trouve un vieux temple taoïste abandonné et désormais recouvert de végétation. Le bâtiment est encore solide : il comprend quatre pièces centrées sur une cour intérieure envahie d'herbes folles, d'où s'élève un pêcher qui donne des fruits beaux et lourds dès le printemps. Nombre de voyageurs et d'errants s'abritent dans ce temple au nom oublié afin d'y passer la nuit ou de se protéger d'un orage – le sol est ainsi constellé des cendres de multiples feux de camp.

De nombreuses rumeurs courent sur ce temple. En premier lieu, il se dit que le prêtre qui s'en occupait – un original surnommé **l'Ermite des Neuf Cieux** – périt en exorcisant un démon qui menaçait d'engloutir la ville sous une crue sans pareille. Le sacrifice du taoïste calma la fureur des eaux. L'autre légende locale associée au temple est celle de **Douce Feng**, une jeune fille amoureuse d'un lettré prometteur. Les deux tourtereaux se retrouvaient souvent au temple pour échanger des promesses de félicité éternelle et quand le jeune homme partit à la capitale pour y passer l'examen littéraire, il jura à son aimée de l'épouser dès son retour. Mais quand il revint à Sangyuan auréolé du prestige du diplôme obtenu, il préféra se marier avec la fille d'une puissante famille de négociants – Douce Feng était de basse extraction. Humiliée, elle se suicida dans la cour du temple où elle avait connu l'amour. D'après

la croyance populaire, son fantôme hante les lieux.

DANS LES MONTAGNES – UNE COMMANDERIE FACE AU MONDE DES VERTES FORÊTS

Menacée par la croissance du royaume tibétain de Tubo au sud et pas encore tout à fait assurée de l'apaisement des relations avec les Turcs bleus au nord, la province du Longyou est l'une des plus stratégiques de toute la Chine. Perdre le corridor du Hexi serait une catastrophe pour l'Empire, qui serait coupé tant de ses conquêtes récentes que de ses vassaux du Tarim et des richesses apportées par la Route de la Soie. Des centaines de milliers de soldats stationnent donc en permanence dans la province. Heureusement pour ses habitants, Sangyuan n'est pas à l'avant-poste de cette surveillance et n'est pas une ville de garnison : l'armée est concentrée dans le district voisin : celui de la préfecture de Langzhou.

Bien que le district ne soit pas la pièce la plus importante du dispositif, une imposante commanderie se dresse au sommet de la plus haute montagne du district. La vue porte aussi loin que possible et les soldats vivent dans l'attente d'une incursion tibétaine. Le régiment compte environ cinq cents hommes – principalement des paysans exonérés d'impôts en échange de leur enrôlement et des conscrits pour un an. Leur rôle n'est pas tant d'arrêter l'armée ennemie que de patrouiller, démasquer les espions, combattre les brigands et prévenir la garnison de Langzhou en cas d'attaque d'importance par une colonne ennemie qui aurait réussi à passer à travers les lignes chinoises.

Le commandant **An Lu** – aucun lien avec le Sabao, si ce n'est l'origine sogdienne – est un militaire de carrière ambitieux qui passe le plus clair de son temps à Langzhou. Il délègue la gestion quotidienne du fortin à ses capitaines, et tout particulièrement à **Chen Kuo-lan**, un vétéran sorti du rang. En l'absence du commandant, le Magistrat est habilité à régler les problèmes judiciaires du fortin. L'officier s'en trouve fort aise – peu de temps après la nomination du Magistrat, il vient lui rendre courtoisement visite afin de déterminer s'il peut se décharger de cette tâche sur lui sans risques.

Outre la surveillance du territoire, la tâche des soldats est d'assurer la sécurité sur les routes et de les débarasser des bandits qui pourraient nuire à l'approvisionnement de la capitale en denrées occidentales. Généralement, le Tribunal se charge de l'investigation et le régiment vient aider les sbires lors du coup de filet.

En dépit de leur collaboration, ni l'armée ni les prédécesseurs du Magistrat ne sont jusqu'à présent parvenus à mettre la main sur l'insaisissable bandit tibétain **Tête de cerf**. Tout ce qu'on sait de lui, c'est qu'il porte un masque de cerf effrayant et que ses cavaliers, une quinzaine d'hommes pense-t-on, sont lourdement armés et caparaçonnés. Quand l'armée chinoise commence à ratisser la région, Tête de Cerf disparaît quelque temps. On suppose qu'il se replie en territoire tibétain, où il bénéficie d'une protection de l'armée du royaume de Tubo. Comment pourrait-il être si bien armé autrement ?

Entre deux attaques de caravanes, **Tigre caché dans les Hautes Herbes** et sa bande descendent avec brutalité rançonner les villages – qu'ils pillent et brûlent avant d'en torturer les habitants. Le mal est in-

extinguible. Chaque été, des évadés du bataillon disciplinaire de Langzhou viennent grossir ce groupe.

Le **couple Yan** s'est fait une spécialité de détrousser les voyageurs isolés. Avec leurs rouleaux de soie sur les épaules et le nourrisson au bras, ils présentent bien et les marchands ne s'en méfient pas – les Yan fraternisent dans les auberges en prétendant avoir peur des brigands.

LITIGES

- Escorté par deux soldats, un amnésique se présente au yamen. Blessé à la tempe, il a été dépouillé de tous ses biens, même de ses vêtements. Ses ongles sont soignés et il s'exprime avec aisance.
- Le capitaine Chen Kuo-lan demande au Magistrat de venir au fortin. Il a une affaire embarrassante à lui soumettre. La semaine passée, son régiment a affronté un détachement tibétain et une quinzaine d'hommes ont été gravement blessés. Lors des soins, l'un d'eux s'est révélé être une femme. Ses états de service sont bons et il – non, elle – a fait preuve de valeur au combat ; la famille est paysanne et vit dans le district voisin.
- Le chef du village de Langpo vient sonner le gong. La bande de Tigre caché dans les Hautes Herbes a incendié le village et enlevé les jeunes femmes qui n'étaient pas aux champs.



L'Empire tibétain est en pleine croissance. La menace qu'il représente prend de multiples visages, ici celui de Tête de cerf. Brigand ? Soldat ? Sorcier ? Nul ne le sait, mais il est craint.

安

Romain d'Huissier
et Benjamin Kouppi

Illustrations Monsieur le Chien

Relecteurs Thomas Berjoan,
Cédric Ferrand, Loïs Emmanuel Meyer
et Vivien Prigent.

BÂTISSSES & ARTIFICES

Bâtisses & Artifices n° 16

LE MONASTÈRE D'ABAZU

Le monastère d'Abazu, jadis isolé, ouvre enfin ses portes aux pèlerins. Entamez le périple, méritez votre délivrance auprès d'Abazu le vorace et ses 333 moines, cherchez la Vérité dans les broderies sacrées du Tangka, mais ne perdez ni votre corps dans les dunes du Désert qui Chante, ni votre âme dans les intrigues du Palais Corail !

Abazu est une divinité mineure liée aux vents froids de la montagne. Malgré l'apparence peu engageante que lui confèrent sa gueule canine, ses yeux globuleux et son corps couvert d'écailles, les amulettes à son effigie sont répandues un peu partout dans la région. Les plus fréquentes le représentent en train de dévorer des maladies — notamment celles des femmes enceintes — ou bien en pleine superbe, vainqueur de démons dont il brise les ailes. Son nom est invoqué au coucher du soleil pour éloigner les mauvais rêves et dans certaines litanies d'exorcisme.

Cela dit, quelques voix discrètes affirment qu'Abazu figurerait aussi sur d'anciens médaillons, et y serait attaqué par d'autres dieux, dans la même posture que les démons qu'il combat symboliquement aujourd'hui. Seule une poignée d'érudits et les 333 moines savent qu'il s'agit de la vérité : Abazu est un être malfaisant, retenu prisonnier sous son temple, ne levant les malédictions d'autres démons qu'en raison d'un orgueil démesuré et d'une faim insatiable. Attendant que ses serviteurs, d'autres démons moins puissants que lui, parviennent à le libérer, il ronge son frein en se livrant aux seules occupations que lui autorise le schème magique qui le bride : se bâfrer des afflictions des pèlerins, véritables miettes du pouvoir de ses semblables, briser les

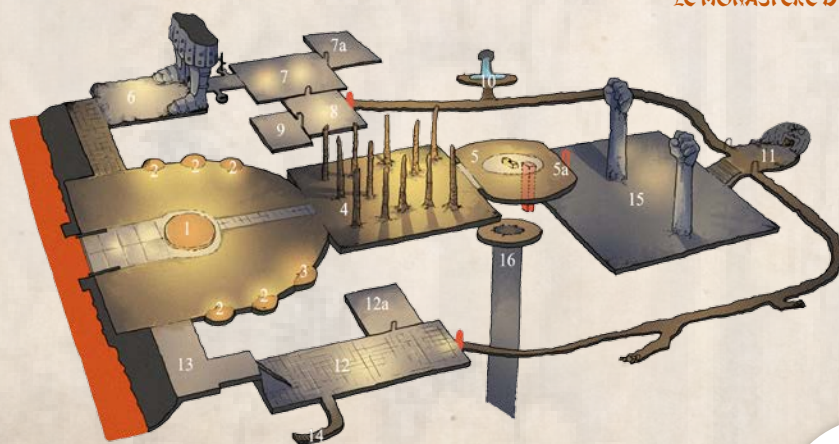
anathèmes des autres pour prouver que sa puissance est bien supérieure à la leur, et susurrer des abjections aux oreilles des Prêtres...

NE DEMEURE PAS DANS LE PASSÉ

Les origines du monastère se perdent dans la brume des temps. Pour en retrouver les traces, il faut chercher les fresques écaillées dans les recoins les plus anciens du temple, silhouettes à demi effacées qui se courbent en un étrange salut au fil des arches où elles sont peintes. Au début étaient trois frères, trois aventuriers qui traquèrent le démon Abazu chacun dans leur pays d'origine et qui se coordonnèrent on ne sait comment pour le rabattre vers le puits, un ouvrage paléolithique perdu au fond d'une grotte sur un plateau isolé et battu par les vents. Un des frères venait du Nord, un militaire, et possédait une badine en bois d'if qui mordait la chair des diables. Le second arrivait du Sud-Est, étrange vagabond habillé d'un manteau de clochettes au son obsédant et hypnotique. Le dernier est le plus mystérieux. On le dépeint toujours le visage couvert et accompagné de félins. Difficile de savoir s'il côtoyait des chats ou des tigres, tellement la perspective et les ➔



L'ESCALADE VERS LE
MONASTÈRE



LE MONASTÈRE D'ABAZU

DES PÈLERINS

Bello Hajari est riche et malade. Son corps est un tombeau qui se referme sur lui, tandis qu'il en perd peu à peu le contrôle. Il pense qu'Abazu dévorera son mal ou effrayera les démons qui se jouent de lui. Handicapé, il faut qu'on le porte, qu'on le protège et qu'on s'occupe de lui. Peut-être a-t-il engagé les PJ, ou s'est-il fié à la mauvaise personne ?

Sampayo est un gredin à la gueule cassée, perdu dans un monologue incompréhensible. Il se fait passer pour un pèlerin un peu fêlé et compte se « perdre » dans les zones interdites pour grappiller ce qu'il pourra. Mais il risque de précipiter l'irréparable.

Amar est septième fils. Avec sa femme, Zikret, ils ont eu six garçons. Le bébé à venir est, selon la tradition, promis à une grande destinée. Mais ils se font vieux et ont peur des complications à l'accouchement.

proportions sont balbutiantes sur les rares gravures qui le représentent.

Le monastère a grandi peu à peu, tandis que les premiers gardiens du puits s'approprièrent les cavernes environnantes et sculptaient les entrailles du mont. On ne sait pas exactement combien de générations furent nécessaires pour passer du statut de secte secrète à celui de véritable ordre monastique. Les initiés se sont multipliés et la roche a cédé face aux moines. En s'étendant, le Désert qui Chante est devenu une barrière naturelle qui a garanti l'isolement du temple et l'ascétisme de ses pratiques pendant plus de cinq siècles. Des rumeurs existaient sur ce lieu saint où l'on pouvait faire dévorer son malheur, mais bien peu connaissaient le chemin vers les gorges, et moins encore parvenaient à survivre au désert. Ce temps est révolu.

NE RÊVE PAS DU FUTUR

Il a suffi qu'un jour, un pèlerin loue une escorte de membres de la tribu des Allykhyr pour que ces derniers se rendent compte du potentiel commercial de leur situation. Aujourd'hui, les nomades ont sécurisé plusieurs pistes, et la petite réputation du monastère s'étend jusque dans des pays lointains. Soucieux de se débarrasser de leurs afflictions — voire de leurs malédictions — ou bien de s'assurer d'une grossesse heureuse, les pèlerins sont comme les flots d'une rivière en crue. Leur nombre croît chaque année et, peu à peu, transforme le paysage. Les rudes montagnards qui approvisionnaient le temple s'essayent maintenant au négoce. Amulettes, sculptures et antiquités ramassées sur les sommets sont leur fond de commerce. Certains se sont même installés sur le plateau étroit du temple et ils ont restauré de vieux

bâtiments de pierre sèche pour servir d'hôtelleries aux voyageurs. Les visiteurs se mêlent aux offices religieux, touchent les reliques, se bousculent dans les corridors. Leurs propos, leur argent et leur présence ont déjà bien fissuré les habitudes et la pureté du culte. Des tensions se créent, des déséquilibres s'aggravent, des ambitions s'attisent au cœur même des chapelles troglodytes...

CONCENTRE TON ESPRIT SUR LE MOMENT PRÉSENT

Introduire les PJ

C'est un fait, les joueurs manquent parfois d'humilité devant les manifestations divines. Peut-être que l'un de vos personnages s'est montré trop arrogant devant l'une de ces émanations surnaturelles ? À moins que ce ne soit que la faute à pas de chance et qu'il ait pioché le mauvais objet au fond d'un coffre ? En bref, le voilà maudit, ou tout simplement malade, et le pèlerinage est, pour lui, l'occasion de se décharger de son affliction... Ou encore attend-il un heureux événement et veut lui donner toutes les chances d'arriver à son terme.

À moins qu'il ne soit intéressé par l'Ordre lui-même, pour l'observer, voire l'intégrer. Un paladin pourrait vouloir rencontrer les trois frères Itinérants de la Chapelle des Absents, voire devenir un de leurs successeurs. Un religieux aurait de nombreuses choses à apprendre en discutant avec les membres du temple.

Le trajet jusqu'au Monastère d'Abazu est particulièrement difficile et nombre de pèlerins s'assurent les services de personnes compétentes pour entreprendre la route. Peut-être vos aventuriers font-ils partie de

ces individus recrutés pour veiller à la sécurité d'un pénitent ayant entrepris le voyage, comme Bello Hajari, par exemple, et l'aider à franchir les obstacles du chemin ?

Ou bien sont-ils là pour poser les yeux sur le Tangka sacré, cette monumentale tapisserie aux 333 contes ? Peut-être sont-ils venus chercher des informations à démêler de ces multiples histoires cousues sur le drap gigantesque que les moines ne révèlent aux fidèles qu'en de rares occasions... Les raisons sont nombreuses : retrouver la trace d'un ancêtre aventureux, découvrir le point faible d'un ennemi sans âge, identifier un indice pour une chasse au trésor...

LA TRIBU DES ALLYKHYRR

Il y a cinq ans, les routes vers le monastère d'Abazu étaient impraticables. Le Désert qui Chante avalait les pèlerins comme le voyageur affamé avale le tsampa, un aliment traditionnel à base de farine d'orge grillé. Mais voilà une poignée d'années que les Allykhyrr sont arrivés, avec leurs arcs et leurs kilijis — des sabres courbés sur leur moitié — et le projet fou de tracer des routes sécurisées entre les populations et le temple. Sans ces apatrides au crâne rasé, le pèlerinage n'aurait pas le succès qu'on lui connaît.

Aujourd'hui, les voyageurs se comptent par centaines chaque année, et trois routes mènent au temple. On murmure que les Allykhyrr se prépareraient à en ouvrir une quatrième.

Bultechu est le guide de la tribu des « *Crânes rasés* ». Ce rôle lui est « *tombé dessus* » malgré lui. Il y a sept ans, la horde des Gantgula est descendue des monts Tongtomorr

et ils se sont abattus comme des rapaces sur les Allykhyrr. Les plus courageux ont tenté de défendre leurs terres ancestrales et sont morts. Bultechu ne faisait pas partie de ceux-là, il est celui qui a organisé la fuite des plus lâches. Bultechu porte ce poids tous les jours, c'est donc en signe de honte qu'il s'est rasé la tête, et tous les survivants ont fait de même.

Aujourd'hui, ils vivent des salaires que leur versent les pèlerins, ils s'aguerrissent et, surtout, ils économisent pour acheter des armes, des crache-feu des peuples de l'Est, des armures impénétrables de l'Empire. Un jour, ils comptent bien remonter vers leur terre natale. Et, s'ils n'arrivent pas à les reprendre, ils laveront leur honneur dans le sang.

Les routes ne sont que des rubans que les Allykhyrr armés patrouillent sur leurs chevaux aux pattes courtes, les oreilles bouchées par des tampons de cire. Ils ont planté des jalons que le sable dévore et qu'il faut sans cesse renouveler.

C'EST PAR LA FOI QUE L'ON PEUT TRAVERSER LES COURANTS

Le pèlerinage

Avant d'arriver au monastère, le voyageur doit tout d'abord affronter les sables du Désert qui Chante, un désert froid, sous la coupe de vents violents, qui promènent ses dunes au gré de leurs fantaisies. Les frontières du désert sont mouvantes et certains villages pourtant éloignés de quelques kilomètres peuvent se retrouver engloutis par la silice du jour au lendemain. Ceux qui ont osé braver le désert racontent qu'il résonne d'une étrange mélodie et que, si quelqu'un s'éloigne du groupe, le désert lui parle et l'entraîne au ➔

FRÈRE IR

Cet homme pâle et sévère est une des six « *araignées* ». Il connaît chaque prise, et escalade l'étréture jusque dans ses rêves, comme on caresse une femme. Il aime la camaraderie franche avec les cinq autres grimpeurs et la vie simple des moines. Mais l'affluence grandissante du temple le terrorise : il a peur qu'un pénitent, venu de loin, le reconnaisse un jour, lui qui fut — avant de trouver la foi — Rosevik l'Empaleur, le Boucher de Kolgrave. Il considère chaque voyageur avec crainte. Que serait-il prêt à faire pour protéger le peu qu'il a ? Se défigurer ? Ou pousser un pèlerin un peu trop soupçonneux dans le gouffre, pour qu'il se brise le crâne et que son cadavre aille se nicher entre les crocs rocheux de la montagne ?

loin pour le perdre. Son nom, dans le patois local, signifie « *celui qui y entre n'en ressortira pas* ». Ceux qui confient aux Allykhyr le soin de leur faire traverser le désert devront se boucher les oreilles avec de la cire et abattre à vue les émelradines, ces gracieux oiseaux bleus qui précèdent le déplacement des collines de sable.

Le soir, un nomade en mal de confidences peut accuser les volatiles de guider les dunes perfides vers les voyageurs, comme les Allykhyr guident les pèlerins vers le monastère. Et, interrogé sur l'origine des chants du désert, il dira que tout ça, c'est la faute des esprits. D'autres, plus pragmatiques, affirment qu'il s'agit des frottements des grains de sable les uns contre les autres, dégringolant des hautes dunes, qui émettent cette complainte lugubre.

En une douzaine de jours, si tout se passe bien, le voyageur passe la première porte de son pèlerinage, une monumentale arche de pierre au milieu d'un pierrier instable et traître pour les chevilles. Des frères font, chaque jour, les deux heures de trajet depuis le monastère dès le lever du soleil. À la première porte, ils vont remettre aux pénitents un long talisman à s'accrocher sur la colonne vertébrale, composé d'ambre, de turquoise, de corail et de clochettes, censées tenir les démons à l'écart. La plupart des fidèles se vêtent alors de leurs plus beaux atours.

Entre la première et la deuxième porte, certains parcourent le chemin en se prosternant de tout leur long à chaque pas. Ils progressent ainsi sur le pierrier, les éclats de roche les meurtrissant à chaque fois qu'ils s'allongent par terre. Mais ils sont fouettés, comme tous les autres, par les prêtres de la deuxième porte. Si la résolution du fidèle n'est pas assez forte pour supporter cette pénitence,

il vaut mieux qu'il fasse demi-tour ici plutôt que d'entreprendre la dernière étape du pèlerinage. C'est pourquoi les moines attendent silencieusement dans l'ombre des gorges de Tall Hilla, perchés tels des gargouilles, la badine à la main. Dès qu'un pèlerin s'engage dans l'étroite faille de grès, le supplice s'abat sur lui aussi sûrement que l'aube point chaque nouveau jour. Heureusement, la pluie de coups cesse en quelques dizaines de mètres, quand le fidèle passe le deuxième portail de pierre.

Sur la dernière partie du voyage, les gorges s'étrécissent en deux hautes parois verticales, rayées de rose et d'orange, que les pèlerins vont devoir escalader à la force de leurs bras. La faille est ici tellement étroite que l'on peut parfois progresser en opposition, voire même se retrouver bloqué, la poitrine comprimée, si l'on chute ou si l'on emprunte la mauvaise voie. Certaines dégringolades sont mortelles et le cadavre se coince, comme pris dans les mâchoires de la montagne. Six moines, que l'on surnomme les « *araignées* », surveillent l'ascension des fidèles. S'ils ne les aident jamais à monter, ils interviennent pour leur permettre de descendre quand leurs forces ou leur volonté font défaut.

Après avoir grimpé 100 mètres, épuisé, le pèlerin pourra enfin poser les pieds sur le parvis du monastère et chercher quelque réconfort dans le village improvisé qui prend naissance tout autour du temple.

LES EXTÉRIEURS IMMÉDIATS DU MONASTÈRE

L'étroit plateau sur lequel le voyageur parvient est d'un rouge uniforme, balayé par un vent froid et sec, qui repousse parfois un pèlerin

vers l'abîme. L'orientation, plein Nord, et le relief montagneux contrarié font que le verglas s'y installe vite dès que la nuit y prend ses aises.

Une dizaine de mètres plus loin, le fronton du monastère jaillit de la pierre dans laquelle il a été taillé, barré par une lourde porte de bois qui s'ouvre à l'aube pour laisser passer la trentaine de moines qui encadre la progression des pénitents et qui ne se referme qu'une fois le dernier prêtre rentré avec la tombée de la nuit. En journée, les pèlerins empruntent cette ouverture béante pour gagner le grand hall dans les entrailles de la montagne.

Quatre fois par an, aux solstices et aux équinoxes, la grande tapisserie de 20 m par 30 m, le Tangka sacré, est exposée aux fidèles sur la façade rocheuse qui surplombe le parvis. À cette occasion, les moines partent à l'assaut de la falaise pour y installer le tissu aux 333 contes. Au-dessus du fronton, la paroi est criblée de petites ouvertures par lesquelles les moines se fauillent lors du déploiement.

Chat contre chat

Passant par ces embrasures, les chats ont toujours été les invités du temple. Quoi de mieux que des félins à demi sauvages et efflanqués, des gardiens acrobates et prédateurs pour poursuivre les démons invisibles, les maras aériens serveurs d'Abazu qui erraient parfois autour du temple ? Ces petits diables ne restaient jamais bien longtemps. Ils finissaient par fuir ou périssaient sous les griffes des chats.

Mais les temps ont changé. Les ofrandes des pèlerins ont engraisé les félins outre mesure. Ce ne sont plus que des pachas poussifs. Leur seule volonté est désormais d'essayer de soutirer toujours plus de nourriture aux badauds. Quand on ne leur

donne rien, ils chapardent ce que les voyageurs déposent sur les autels.

Argat n'est pas de ceux là. C'est un chat squelettique et perpétuellement blessé qui se bat chaque nuit contre le gros Mungentu et ses matous repus. Chaque nuit, il essaye de dérober de quoi faire vivre la petite poignée de chats qui n'a pas sombré dans la paresse. Mais ils sont peu nombreux, et ils n'ont plus assez de force pour chasser, que ce soient les souris ou les démons. Si personne ne soigne Argat et ses frères, ou ne leur trouve des renforts, bientôt ils succomberont lors d'un des combats nocturnes contre Mungentu et ses pachas.

Et plus aucun félin ne défendra plus le temple.

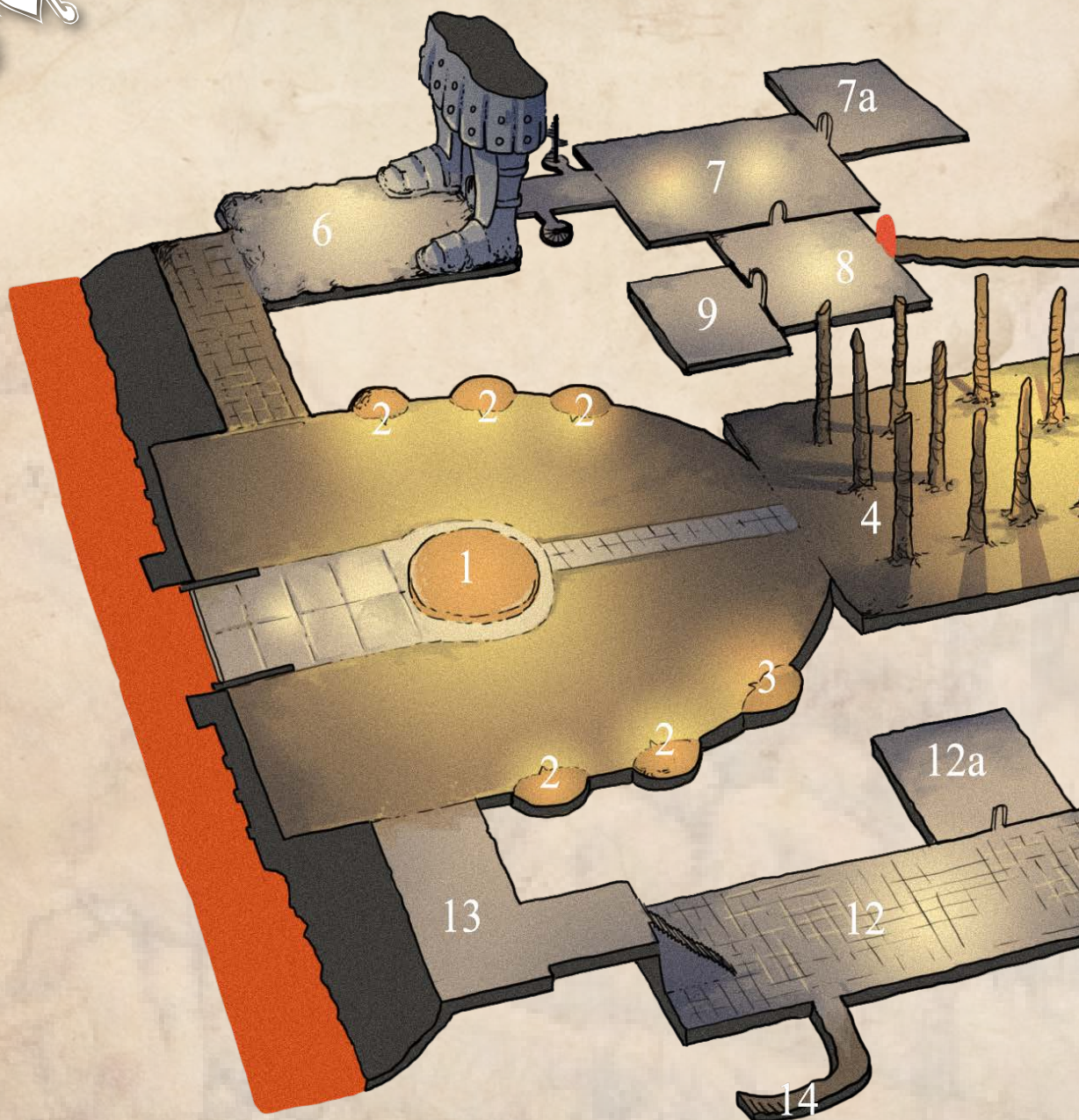
La Ruelle d'or

À droite de l'entrée vers le grand hall s'étire une faille au bord du pré-cipice. C'est ici que l'on trouve la Ruelle d'Or. Profitant de cet abri sous roche naturel, les indigènes ont aménagé divers logements troglodytes, en élevant des murs de pierre et de terre à l'entrée de la fissure. Trois auberges des plus rustiques n'ont rien de mieux à offrir que des dortoirs et une nourriture plus variée que le tsampa des moines : bouillon aux raviolis de mouton, korkhog d'agneau cuit dans le lait caillé, pâtes au gras de viande, des mélanges de riz rouge et de riz blanc accompagnés de fromage épicé, le tout arrosé de bière d'orge et de millet. Les montagnards sont affables avec les visiteurs, mais durs entre eux. Ils peuvent passer en un instant du sourire face à un pèlerin à une tornade de coups et d'insultes face à un concurrent. Les rivalités sont nombreuses, et l'argent vient tout compliquer. Des vendeurs à la sauvette font du trafic d'objets sacrés, que ce soit de l'artisanat local ou des antiquités arrachées à la longue histoire du massif →

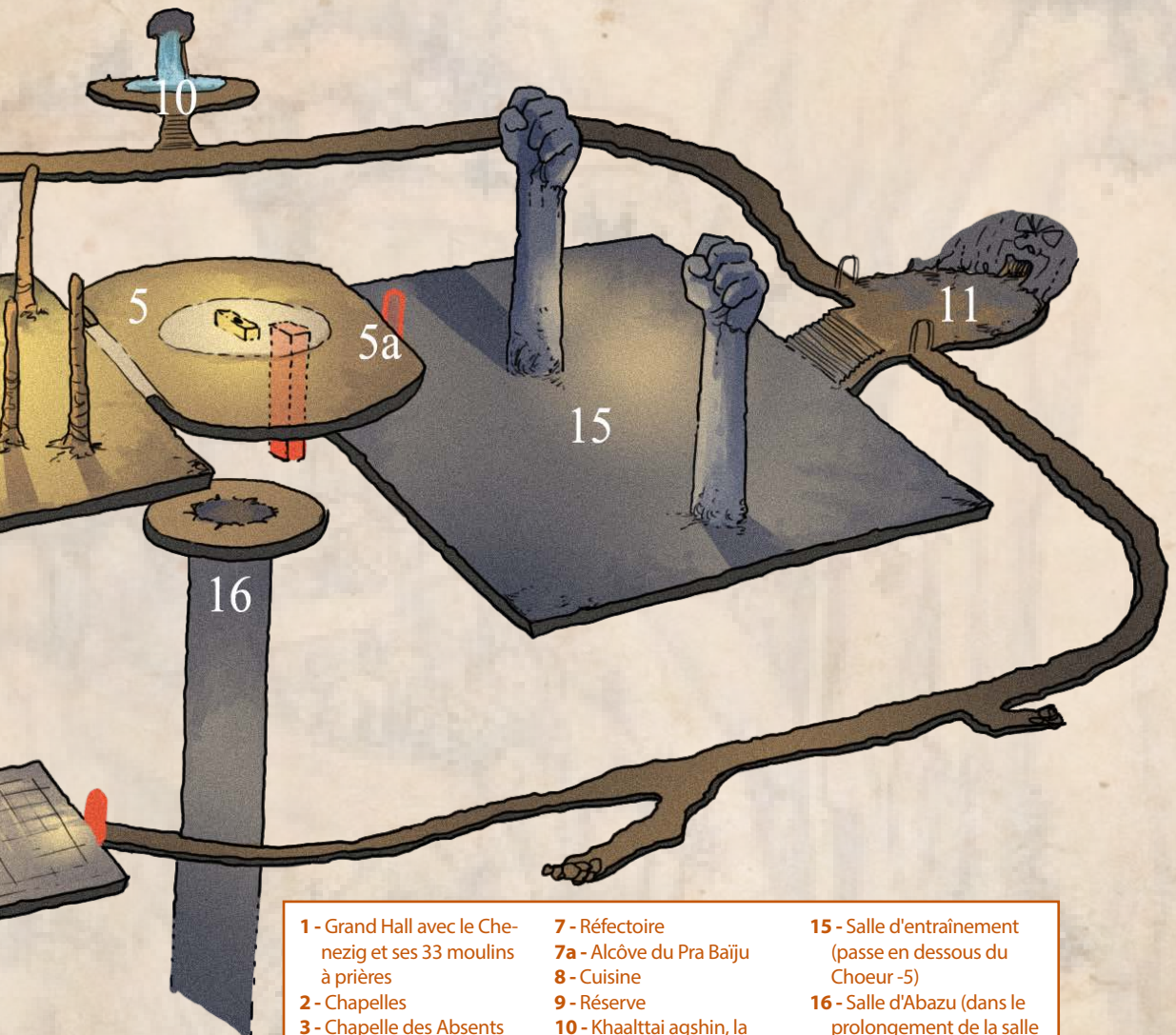
FRÈRE VIRGILE ET LES FRESQUES DU TEMPLE

Les œuvres picturales, omniprésentes dans le monastère, sont de divers styles évoluant au fil des siècles, se mêlant les uns aux autres, parfois se recouvrant : ici, on devine quelques traits à peine figuratifs et des empreintes de mains, là ce sont des peintures naïves qui immortalisent les **Frères Fondateurs**, sans aucun souci de perspective. Ailleurs, la maîtrise de la mosaïque, pour représenter les portraits des **Pra**, est tout bonnement extraordinaire.

Frère Virgile est un peintre d'occident venu au monastère pour observer ces fresques antiques. Mais il a été touché par la ferveur des autres pèlerins. La force des représentations l'a frappé au cœur. Voici dix ans qu'il partage la vie des moines et qu'il parcourt le réseau souterrain pour essayer de restaurer les peintures.



PLAN DU MONASTÈRE



- 1** - Grand Hall avec le Chenezig et ses 33 moulins à prières
- 2** - Chapelles
- 3** - Chapelle des Absents
- 4** - La nef et sa forêt de piliers
- 5** - Le Choeur, le nadir et les sacristies
- 6** - Le dortoir des 243 et la grotte du Général (pieds de la statue)

- 7** - Réfectoire
- 7a** - Alcôve du Pra Baiju
- 8** - Cuisine
- 9** - Réserve
- 10** - Khaaltai agshin, la Bouche Fermée
- 11** - Khundreluud
- 12** - Atelier de couture
- 12a** - Alcôve du Pra Parshan
- 13** - Remise à outils
- 14** - Escaliers de la cérémonie du Tangka

- 15** - Salle d'entraînement (passe en dessous du Choeur -5)
- 16** - Salle d'Abazu (dans le prolongement de la salle d'entraînement : ronde avec un puits au centre)

Les couloirs restants ici et là sont condamnés et deviennent rapidement des voies sans issues...

ORGANIGRAMME

Au sommet, il y a **les Pra** : le vieux **Rabinranat**, qui mène les exorcismes et les offices, **Prashan**, maître formateur des artisans, et que l'ambitieux **Baiju**, l'intendant, tente d'isoler tandis qu'il use de sa position pour placer ses pions. **Les trois Absents**, la Main, l'Oreille et l'Œil parcourent le monde pour se mesurer au Mal et rapportent des reliques sacrilèges pour qu'elles soient détruites. **Les quatre frères instructeurs** veillent sur la sécurité du temple, avec soixante frères combattants. La nuit, ils dorment dans la salle d'entraînement, sauf vingt d'entre eux qui se répartissent dans les autres pièces et patrouillent. En journée, **trente moines encadrent le pèlerinage** vers le temple, dont **les six « araignées »**. Enfin vient **l'armée de moinillons**, gardiens d'Abazu et perpétuant un véritable culte aux trois Frères Fondateurs.

montagneux et probablement au territoire d'un autre clan. Ces rapines sont amenées à s'étendre, à augmenter avec la demande. Les tensions sont déjà palpables et cela ne peut que dégénérer.

Dans cet étroit couloir qui abrite les pèlerins et les montagnards désormais sédentaires, on se presse, on se bouscule parfois. Les nouveaux arrivés reprennent leur souffle couchés à même le sol, incapables de faire un pas de plus. Les tentures lourdes protègent du froid et des vents extérieurs, mais empêchent également la circulation et le renouvellement de l'air. Il y règne une fumée acre qui pique les yeux et la gorge. Les cris sont entêtants : aboiements des vendeurs, enfants surexcités de devoir jouer dans un espace aussi réduit, pèlerins qui s'interpellent, chats qui se battent pour un morceau d'omelette... Même la nuit, le remue-ménage est incessant, car les résidents perdent toute notion du passage du temps dans cet espace confiné. Seules les cérémonies au temple et les habitudes des moines rythment les journées.

Souvent assis à l'entrée du monastère, le visage rieur enfoui dans un col de fourrure, Gendigian peut, si vous lui demandez, vous faire visiter ce que les autres pèlerins ne soupçonnent même pas. Le sommet du Dolshun et l'arbre qui marche, engloutis sous les rubans et les offrandes, la vallée du Dourion et les 5 000 strophes gravées sur les galets par un moine devenu fou, ou bien la grotte du Shodoï et son pénis de glace... Il peut même vous mener à l'endroit où le Général planta sa badine en terre une fois Abazu défait. L'objet s'est, dit-on, transformé en if majestueux auquel les prêtres viennent arracher des branches pour tailler leurs propres badines.

LE PALAIS CORAIL

Le temple est creusé dans la pierre orange, veinée du rouge de la montagne, salles et corridors tout en rondeurs, piliers semi-naturels où s'enroulent des peintures hors d'âge et des croisés dont le temps a rongé le visage. Voilà les salles les plus fréquentées.

1. Le Grand Hall. Cette salle était, à l'origine une grotte naturelle. Le hall est constamment envahi de pèlerins en prière, qui tournent en boucle autour du Chenezig, le ventre rond du temple où ronronnent les moulins à prières. Il suffit de tendre la main pour faire tourner la parole sacrée, pour que se meuvent les corps de métal des moulins, pour que leur robe de cuivre, gravée d'imprécations, tournoie et que par la magie de la lumière qu'ils renferment, les mots et leurs ombres aillent habiter les murs et serpentent sur le corps et le visage des pénitents. Trente trois moulins, trente trois lanternes magiques.

Jadis, les moines se relayaient dans cette pièce. Aujourd'hui, ils parviennent à peine à se glisser entre les pèlerins.

2. De petites chapelles s'ouvrent sur tout le pourtour du Grand Hall. Chacune abrite diverses statuettes de dieux protecteurs, venus des quatre coins du monde. Les voyageurs apportent parfois les leurs et, depuis quelques années, il faut les pousser pour faire de la place aux nouvelles.

3. La Chapelle des Absents est une de ces petites alcôves, mais son dépouillement contraste avec la surcharge de statues sacrées que l'on trouve dans les autres. On n'y aperçoit que trois cierges brûlant perpétuellement.

En vérité, le monastère n'abrite « que » 330 de ses moines. Trois

d'entre eux sont toujours sur les routes, ou quasiment. Les trois Itinérants sont des chasseurs de démons : la Main porte la Badine, dont les coups cinglants déchirent la peau des démons comme du papier, l'Oreille sème ses clochettes dans les endroits les plus mal famés, rendant les diables fous juste par leur tintement obsédant, et l'Œil, que l'on appelle aussi Maître Chat, surveille de ses pupilles fendues jusqu'au cœur de la nuit. Les Itinérants reviennent parfois au temple, et ils rapportent dans leurs musettes les reliquats des monstres qu'ils ont défaits. Ces restes macabres seront jetés dans le puits et dévorés par Abazu, pour couper au démon concurrent tout lien avec notre monde.

Si un des trois cierges de la chapelle s'éteint, c'est qu'un des Itinérants est mort.

4. La Nef est une forêt de colonnes taillées dans la roche, et naturellement striées. Alors que le hall vibre des prières incessantes, la nef se perd dans la fumée de l'encens et la sérénité de la méditation. Il n'y a que lors des offices que le silence se fissure et que les paroles des Pra résonnent sous les voûtes.

Au fond de la pièce, un visage naïf peint sur des voiles de gaze sépare la nef du chœur où l'on pratique les cérémonies.

5. Le Chœur est encombré d'offrandes. Tout rituel se conduit au dessus du **Nadir**, l'autel de pierre percée situé juste au dessus du Puits. Les fumigations lors des offices sont le vecteur, le lien à travers lequel Abazu opère, depuis sa prison de roche. Du moins, la plupart du temps. Parfois, quand le mal du suppliant est trop fort pour être ainsi absorbé, ce dernier disparaît soudainement au milieu des fumées. Drogé et inconscient, c'est par une trappe dissimulée

qu'on le mène dans la partie la plus secrète du temple. Là, les moines le pendent au-dessus du Puits à bout de corde. Le pèlerin se retrouve alors plus proche d'Abazu que quiconque ne le souhaiterait.

Deux petites sacristies abritent le matériel nécessaire aux cérémonies, y compris les fumigènes et les somnifères pour gérer les cas « *lourds* ». La troisième est occupée, la nuit, par le **Pra Rabinranat** dont la respiration, difficile et douloureuse, hante l'obscurité.

Voilà plus de soixante ans que Rabinranat s'empoisonne les méninges avec les persiflages d'Abazu, qu'il essaye de comprendre les motivations et les dires de la bête. Soixante ans que le Pra est présent à chaque exorcisme. Il est usé, son corps a été le premier à céder, après tous ces combats, et peu à peu il sent son esprit céder lui aussi. Il avait déjà besoin d'un soutien physique pour tenir debout, voilà qu'il s'éveille en sursaut la nuit, persuadé d'un malheur imminent, ou qu'il lui semble voir, en plein jour, les traces de la corruption démoniaque dans chaque recoin, sur chaque visage... **Pra Baïju** est rassurant, mais Rabinranat a peur de lui laisser le monastère. Voilà pourquoi il se force, chaque matin, à se lever, lui qui n'aspire qu'à rejoindre les veilleurs squelettiques et tous les moines décédés trop tôt.

6. Le Dortoir des 243, ou la grotte du Général. Les hauteurs de cette salle se perdent dans l'obscurité. Le mur Est n'est qu'une immense statue sculptée à l'effigie du Général, celui qui vint du levant, badine à la main, dans sa cotte de maille vernissée. Deux heures après la tombée de la nuit, les 243 frères les plus bas dans la hiérarchie monastique franchissent la porte située entre les pieds du colosse de pierre, et ➔

TILONG ET SHOTAN

Ce sont les deux plus jeunes moines du monastère placés sous la protection du Pra Parshan. Rieurs et écervelés, ils volettent autour des pèlerins et picorent écharpes et mouchoirs que les visiteurs oublient. Chaque jour un peu plus audacieux, ils ramènent le fruit de leurs rapines au Pra Parshan. Les deux enfants ignorent qu'ils sont les deux derniers représentants d'un clan local décimé par « une affaire d'honneur et de sang ». **Frère Labsong** les a sauvés en bas âge et à coups de poing. Chaque jour, il prie que jamais les montagnards ne viennent finir leur vendetta et achever les gamins.

FRÈRE LIORIC

Parfois, un pèlerin est invité à former les moines à ses techniques martiales. **Frère Lioric** est un vieux mercenaire qui a décidé de rester, pour partager sa science de la zweihander. On murmure que lui et frère Hu seraient amoureux. Mais aucun des prêtres qui dorment dans la salle d'arme n'ont jamais confirmé cette rumeur.

chacun va retrouver sa cellule. Les fenestrons en peau huilée des 243 cellules ne sont que les écailles de l'armure du géant, et s'illuminent alors pour une petite heure. Au delà du Général, les pèlerins ne sont plus les bienvenus.

7. Le Réfectoire. C'est ici que les moines prennent leurs repas quotidiens faits de tsampa, sous les regards croisés des 330 masques de démons, qui ne quittent les murs que lors des danses des solstices. C'est aussi le royaume de **Pra Baiju, le Père intendant**, l'homme qui gère les stocks et les emplois du temps de chacun. Chaque jour, les moines consultent la frise de pierre sur le mur Ouest. Chaque moine est représenté sur la frise par une bille gravée qui le symbolise. Selon l'endroit où est déposée leur pierre, les moines savent alors de quoi sera faite leur journée, ce qu'il faut qu'ils réparent, qu'ils entretiennent, et à quels services religieux ils doivent assister.

Bien entendu, il existe des tâches plus pénibles que d'autres, et Pra Baiju règne sur ce micro-univers tel un despote. Il sait comment les moines fonctionnent, qui amadouer par des faveurs, qui manipuler par la peur. Peu à peu, il étend son influence. Car Baiju n'en peut plus d'être relégué à la cambuse, à la partie la plus terre-à-terre du monastère. Du moins, c'est ce qu'il se répète. Les pèlerins, l'argent qui circule dans la Ruelle d'Or, tout ça lui tourne la tête. Son cerveau est hanté par les plans les plus tortueux. Comme de monter une fausse histoire de réincarnation quand le Pra Rabinranat mourra, mettre un homme de paille à sa place, faire jouer ses relations, écarter les incorruptibles. Tout ça l'empêche de dormir et prend le pas sur tout le reste.

Passées la **réserve (8)** et la **cuisine rudimentaire (9)**, une chute d'eau souterraine alimente un petit bassin circulaire. Derrière la cascade s'ouvre le **khaalttai agshin, ou la Bouche Fermée (10)**. Ce corridor rocheux, clos d'une herse, et dont l'entrée est sculptée de crocs, ouvre sur quatre cellules où l'on enferme les fous et les violents. Voilà deux mois que la dernière d'entre elles accueille frère Doliahn, suite à des crises que certains attribuent à de la démence. Doliahn parle quant à lui d'une vision. Le moine, squelettique et exalté, est persuadé qu'au fond du Puits, Abazu se prépare à lever une armée de diables. Il hurle à qui veut l'entendre que le démon conserve, pour un de ces plans néfastes, les reliquats sacrilèges que les Itinérants ramènent. Il affirme que si les moines pensent les descendre dans le Puits pour les purifier, Abazu en fait un tout autre usage. D'ailleurs, avant d'être enfermé, Doliahn a été arrêté muni d'un matériel d'escalade et prêt à descendre dans le Puits pour priver Abazu de ses jouets.

11. Emprunter le chemin du Khundreluud, c'est s'infliger pénitence. Pourtant le monastère a besoin de l'huile noire et visqueuse qui coule au fond d'une salle que l'on trouve, après des heures de contorsions dans des boyaux étroits et obscurs, décorés de fresques terrifiantes, d'œils luisants et de bouches grandes ouvertes. Les nombreuses lampes du temple consomment quotidiennement plusieurs dizaines de litres. Aussi, chaque jour, c'est au moins deux moines qui s'engagent pour un périple éprouvant dans les entrailles du monde. Jadis, il y avait toujours des volontaires. Mais l'année dernière, deux moines ne sont pas revenus. À peine si l'on a retrouvé leurs toges déchirées et souillées. Les plus jeunes ont peur, les anciens ont

d'autres choses à faire. Le Khundre-luud est devenu une punition que le Pra Baiju inflige pour asseoir son autorité.

12. Les murs de l'**atelier** disparaissent sous les étoffes. Ici, on se forme à l'artisanat et ce n'est qu'après d'éprouvantes cérémonies de purification qu'on répare le **Tangka**, sous les directives du **Pra Parshan**.

Cette tapisserie est la fierté du monastère, une mosaïque d'histoires et de tissus, un ouvrage sans cesse rénové avec les pièces d'étoffes colorées que les moines soutirent aux pèlerins. Quand les prêtres la déplient sur la face rocheuse de la montagne, on y découvre un visage serein couronné de nuages. Mais, pour peu que l'on observe l'œuvre dans le détail, on découvre que ce personnage est constitué de dizaines d'autres motifs qui eux-mêmes sont formés d'un patchwork de petites scènes brodées, s'enroulant les unes sur les autres, comme des escargots de fils, de soie et de velours. Certaines de ces histoires sont des fables explicites, comme celle du lion et du mouche-ron. D'autres sont des mystères sans queue ni tête.

Dix frères dorment ici, dont Pra Parshan, pour veiller sur la relique.

Tilong et **Shotan** sont un des rares liens avec l'extérieur du Pra Parshan. Pra Baiju, tout à son projet de mainmise sur le monastère, s'emploie à le couper de la réalité du temple et à l'enfermer dans une routine quotidienne tellement chronophage que Parshan reste à l'écart des manigances de Baiju : c'est auprès de Pra Parshan que sont affectés les novices, qu'il doit former patiemment à la couture mais également aux usages du monastère. C'est à lui qu'incombe la fabrication du papier dont on fera des talismans, reprenant certaines

des histoires les plus célèbres du Tangka. C'est lui qui doit gérer la mise en place de la tapisserie sacrée, sa protection et sa réfection, alors que Baiju décide de l'exposer un peu plus longtemps à chaque fête, pour la plus grande joie des pèlerins mais aussi lui faisant subir les outrages du soleil et des vents violents. C'est Parshan qui tient les comptes des stocks de tissus et de fils, qui surveille le tissage des nouvelles étoffes...

13. Remise à outils.

14. C'est par **cet escalier** que les moines hissent le Tangka jusqu'au sommet de la montagne, le long de près de 1 300 marches et de 33 ouvertures parfois tout juste assez larges pour qu'on puisse y glisser un bras pour aider à déplier la tapisserie. L'ascension est épuisante, la relique pèse son poids. C'est aussi par cet escalier que l'on hisse les morts. Les moines défunts sont allongés sur la pierre, au sommet du temple, et leur chair est consommée par les oiseaux. Une fois nettoyés, les ossements iront s'ajouter à ceux qui tapissent le plafond de la salle du Puits, et les crânes aux orbites vides viendront s'ajouter aux veilleurs posthumes d'Abazu.

15. La guerre est un cercle, chaque arme a son antithèse, sa Némésis. Les démons eux aussi sont multiformes et trompeurs, et, pour les affronter, il faut être capable de s'adapter. Aussi une multitude d'armes, de la plus classique à la plus exotique, reposent dans les trois grands coffres de la **salle d'entraînement**. Dans cette grande cavité, soutenue par deux piliers naturels sculptés en forme de poings, les moines sont censés se former hebdomadairement, sous les instructions des frères **Labson**, **Kayan**, **Lioric** et **Hu**.

Dans le plafond de la salle d'armes s'ouvre la trappe menant dans ➔

FRÈRE LABSONG

Insensible à ces ragots, ce moine herculéen a d'autres soucis. Voilà déjà cinq pèlerins qui ont péri après une chute pendant leur ascension vers le temple. Labsong pense qu'un démon des vents, attiré par l'aura de son maître, erre alentours, et qu'il s'amuse à faire glisser les pénitents vers l'abîme. Il se doute que les chats du temple ne jouent plus leur rôle. Mais il hésite encore sur la méthode pour démasquer le démon : comment chasser ce qui est invisible et furtif comme un coup de vent ?

LE VISAGE

Quel est ce visage radieux sur le Tangka ? Est-ce la même personne sur les voiles de gaze qui séparent le chœur de la nef ? Le Pra Gayon l'a vu en rêve, il y a des siècles, et c'est le visage du Sauveur. Personne n'a jamais contredit le Pra Gayon et ses visions de son vivant, et encore moins après sa mort.

Les moines s'entendent sur le fait que ce faciès est un mélange de ceux des trois pères fondateurs. Certains pensent reconnaître dans ses pupilles étranges les yeux du Maître Chat...

La réalité est tout autre. Ce visage, c'est le visage angélique d'Abazu, le visage de sa renaissance quand il se sera scindé en deux entités antagonistes, c'est le visage de son épiphanie.

► le chœur du temple. Il arrive qu'on arrête l'entraînement pour que les plus solides des pratiquants mènent le pénitent, drogué, jusqu'au puits.

16. La salle où est enfermé Abazu est dissimulée derrière un mur pivotant. Cette grotte est restée à l'état naturel, si ce n'est les crânes par milliers des anciens frères qui regardent vers l'abysse, et les autres ossements, disposés en draperie, au dessus du Puits. Chaque moine, après sa première année, est confronté à l'oubliette obscure au fond de laquelle se moque le démon. Parfois, le diable lâche une prophétie sibylline, un casse-tête ou les graines venimeuses d'un destin funeste.

Le puits est une structure résonnant d'une magie paléolithique. Les chasseurs primitifs y jetaient déjà les dépouilles de leurs proies les plus terrifiantes pour empêcher que leurs âmes ne reviennent les hanter. Même « *Abazu le Grand* » s'y est fait prendre, et voilà plusieurs siècles qu'il ronge son frein assis sur des amoncellements de fémurs d'ours des cavernes et de crânes de tigre... Pour tromper son ennui, il souffle des horreurs aux prêtres et prépare sa libération prochaine. Ses angles d'attaque sont multiples : accumulation de puissance brute pour relever une armée de squelettes, appels à ses disciples les démons du vent, et espoir qu'on le délivre, soit par une excavation malheureuse, soit parce qu'un fou descendra le rencontrer dans les abysses.

Mais même Abazu n'est pas au bout de ses surprises. À force de tourner en rond et d'entendre les suppliques, le Grand Démon n'est plus lui-même. Parfois, il jubile en pensant à sa vengeance ; parfois, ivre de la ferveur des pèlerins, il s'imaginer en ange libérateur, rayonnant de bonté.

Ses deux personnalités antagonistes le dévorent de l'intérieur et, au moment critique, il pourrait littéralement se fissurer, se séparer en deux entités... Et que le meilleur gagne !

AU-DELÀ DU MONASTÈRE

La roche est nue, verticale. On pourrait croire qu'elle est déserte, que personne ne peut survivre sur ces sommets balayés par le vent. Et pourtant, il y a Parman Chaka, la capitale. Une cité vide, aux maisons lézardées et abandonnées onze mois par an ; mais ce n'est pas moins de vingt-cinq tribus qui viennent la peupler pendant la fête du Shoton. Plus loin, c'est un labyrinthe de cols et de vallées envahies par les cailloux et les eaux des torrents glacés. La religion est partout : des chapelles hors d'âge aux idoles anonymes, des tombeaux antiques, de grands mâts claquant dans le vent leurs drapeaux à prières... Les rochers sont gravés de textes sacrés et de strophes de livres. Un grand livre de pierre dont le temple est l'épicentre.

SYNOPSIS

Dernière volonté

La Main est l'un des trois moines itinérants, le porteur de la badine d'if. Les PJ peuvent le trouver mourant dans un fossé. Il leur demandera avant d'expirer de rapporter un sac scellé au temple. Il contient un cheveu d'un dieu du chaos, mutagène et malsain. Entre les bêtes sauvages qui vont muter dans les environs et semer la mort, les adorateurs du Chaos qui sentent l'aura du cheveu et veulent se l'approprier, et une milice rurale manipulée par les cultistes à qui le cheveu a été dérobé, il y aura fort à faire.

La cave

Pour accueillir plus de pèlerins, Sarrong, propriétaire d'une parcelle de la Ruelle d'Or, creuse afin d'agrandir son dortoir. Il fait ça en secret, couvrant le bruit par les chants diphoniques de ses frères car il sait que les moines désapprouveraient. Et pour cause : à chaque coup de pioche, il se rapproche d'un étroit boyau qui communique avec le Puits où est enfermé Abazu.

Vengeance

Les armes conscientes et intelligentes ne conçoivent pas le temps comme nous. Voilà près de 50 ans que Xiombarg se fait passer pour un simple couteau, dans la cambuse du temple. Discrètement, elle surveille les allées et venues par les yeux de Petit Bâ, un jeune moine qui l'a souvent en main. Avec toutes les possessions et les objets maudits qui parviennent ici, elle sait qu'un jour elle retrouvera la hache Vénusta. Alors elle déposera un moine de son corps et elle s'emparera de cette arme maudite qui se prend pour un dieu réincarné dans du métal. Elle devra sûrement semer la mort pour y parvenir mais, contrairement à la hache, elle a appris à être prudente, et rien ne l'empêchera de se venger de Vénusta qui l'a trahie et abandonnée des siècles au fond d'un puits.

Les Apostats

On sait ce qu'est devenue la badine des origines. Les chats sont toujours là. En revanche, les clochettes que portaient le vagabond du Sud-Est ont disparu il y a trois siècles. Un frère dissident les a volées avant de partir se perdre avec des moines corrompus dans les entrailles de la montagne. Ils y sont peut-être encore, dans une grotte antique, sous le regard d'une immense sta-



UN MOINE DU
MONASTÈRE

tue couchée. La pierre a été creusée comme une souche rongée par des termites et personne ne sait vraiment où mènent tous les boyaux et les gouffres. Personne, sauf peut-être ces moines apostats, enterrés depuis 300 ans. Ce sont peut-être eux, les diables aveugles qui volent les femmes des montagnards. Ce sont peut-être leurs sarabandes souterraines que certains frères prétendent avoir entendues quand, la joue sur le sol de la salle d'entraînement, ils essayaient de reprendre leur esprit après un mauvais coup.

Max et La Moitié
Illustrations et plan
Guillaume Tavernier



MON PJ COMME UN SANDBOX

Le bus qui emmenait ton MJ au séminaire « Préparer et mener un scénario bac-à-sable : missions, enjeux et territoires » est passé devant le gymnase sans s'arrêter ? Sois pas triste, champion.ne, et va ranger ton sac-à-dos, on va se refaire le topo entre nous.

Je sais bien que tu voulais faire partie de ce voyage, parce que toi aussi tu as une préparation à fournir, même si elle concerne un PJ et pas un scénario. Et c'était un bon plan, parce que nombre de reproches qui ont été faits aux scénarios très linéaires et à des maîtrises très dirigistes pourraient s'appliquer de la même façon à certains types de PJ et de joueurs en jeu. Et si jeter un coup d'œil dans la boîte à outils du MJ était une bonne idée pour les joueurs ?

S'INVESTIR AUTREMENT

Tu voulais bien faire. Tu avais passé des heures à rêver l'histoire de ton PJ, sa famille, son avenir. Tu avais brossé un personnage grande classe et bien défini. Et puis rien n'a tourné comme prévu. Quelques échecs qui tombent mal, les autres joueurs qui interprètent de travers, et voilà ton barbare qui ne ressemble plus à rien de ce que tu avais imaginé. Frustration totale. Tu sais quoi ? À ce moment-là, c'était exactement la même chose pour ton MJ et son scénario.

Il faut reconnaître qu'il y a les MJ qui sortent leurs trois cents pages de chronologie antérieure à la campagne, et il y a ceux qui soupirent quand ils reçoivent tes quarante pages de biographie détaillée. C'est un peu le même combat : tout ce matériel est figé, touffu, et

ça demande un travail certain pour le réinjecter en jeu. Au séminaire, on leur a dit : « *mollo sur la prépa, les gars, les filles, de toute façon vos joueurs s'en fichent* ». Alors dans ce gymnase, nous avons le regret d'annoncer que « *mollo sur la préparation, les gars, les filles, vos MJ et les autres joueurs s'en...* » Oui.

Un scénario bac-à-sable (ou *sandbox*), ça se prépare différemment. Le MJ s'épargne l'écriture du monologue de la scène finale, avec les effets spéciaux comme si on y était, parce qu'il n'a aucune idée de ce que va être cette scène finale au moment où le jeu commence. L'intrigue est souvent improvisée au fur et à mesure, et déclenchée ou construite par les actions des PJ. L'idée est de ne pas figer une histoire à l'avance et de *jouer pour voir ce qui va se passer*.

Plaquée sur mon PJ, cette philosophie pourrait donner ceci : je me concentre sur quelques éléments-clés qui vont servir immédiatement en jeu, j'étoffe son *background* à partir de ce qu'on joue et de ce qui intéresse les autres, et je joue avec eux pour voir ce que mon PJ va devenir au fur et à mesure des parties. En soi, ce n'est pas une approche révolutionnaire, mais elle permet de changer du PJ ultra-cohérent, pensé et abouti, sur lequel j'exerce un contrôle total pendant mes parties, parce que *je sais ce qu'il pense ou ce qu'il ferait, hé*



c'est mon bonhomme. Et si ça aidait à éviter quelques déceptions ou frustrations ?

UNE PRÉPARATION MODULABLE

Au séminaire des MJ, ils ont laissé tomber l'approche chronologique et linéaire pour réfléchir en termes de situations. Leur matériel, ce sont des factions, des tables de rencontres, une relation-map, des rumeurs... Et nous ?

Nos factions : mon barbare a bien un ou deux dilemmes intérieurs, quelques contradictions personnelles, des désirs qui le tiraillent dans des sens opposés. Il combine lâcheté et sens de l'honneur ? Loyauté envers son capitaine et amour fou envers la promesse de celui-ci ? Un grand sens de la famille et une ambition personnelle démesurée ? Pas la peine de décider à l'avance de ce qu'il va trancher, s'il va surmonter sa lâcheté, s'il va renoncer à son amitié ou à son amour, s'il va réussir à se tailler un royaume et à rentrer à temps pour

l'anniversaire de son fils... ça, on verra en jeu.

Nos tables de rencontres aléatoires : c'est comme à un repas de famille, il y a deux ou trois sujets qui vont provoquer une forte réaction à tous les coups. Quand ça déboule sur la table, mon barbare ne peut pas laisser passer ça. Qu'on titille son honneur, qu'on moque son physique, qu'on fasse allusion à son passé ? Quel genre de réactions cela provoque-t-il ? Pas besoin de scripter, on met tout dans un sac, et on verra ce qui sort pendant la partie.

Notre relation-map à nous : la hantise des MJ, c'est le PJ clochard sans attache, le genre de personnage sur lequel on n'a aucune prise. Or, l'intérêt du jeu, ça peut tout à fait être d'aller s'emmêler dans un sac de nœuds de relations qui vont générer autant d'aides que d'embrouilles. Donc, ce barbare, il en pense quoi, des autres personnages (PJ et PNJ) ? S'il arrive quelque chose à l'un d'eux, ça changera quoi pour lui ? Protection, rivalité, admiration, liaison, business, loyauté, revanche →

APARTÉ RESSOURCES :

Quelques jeux pour aller plus loin, à feuilleter ou, mieux encore, à jouer :

- Pour voir ce que ce genre de préparation peut donner sur une feuille de personnage taillée exprès pour, il y a les livrets pour les joueurs de la plupart des jeux « motorisés par l'Apocalypse », comme *Apocalypse World*, *Dungeon World*, *Monsterheart*, *Urban Shadows*, etc.
- Pour s'entraîner aux listes de mise en jeu d'un trait particulier, un jeu comme *Lady Blackbird* de John Harper (ou *Lady Rossa*, le hack de Benjamin « Macbessse » Kouppi) peut donner une bonne idée de la façon dont on peut jouer certains traits pendant une partie : dans quels types d'attitudes très concrètes je peux piocher, quels types d'actions ou de scènes je peux jouer avec mon archétype ;
- Pour avoir des idées de questions rigolotes qui peuvent lier deux PJ, la lecture de *Dragon de Poche*, de John Grümph, peut se révéler très enrichissante.

à prendre, etc. Pourquoi ? Encore une fois, rien n'est figé, les relations sont faites pour évoluer, selon qu'elles se brisent ou se renforcent. Mais ça peut aider de se poser la question avant, parce que ces relations peuvent conditionner certaines réactions au beau milieu de l'action. Et ça pimente fortement le jeu, ça donne du sens aux actions, aux décisions.

On peut utiliser nous aussi l'idée des rumeurs : si mon barbare a un secret, il y a bien quelques infos qui laissent entendre que quelque chose est enterré au fond du jardin, non ? Sa réputation sulfureuse ou étrangeté lisse ? Des anecdotes qu'il se plaît à raconter sur lui-même, qui sont ouvertement exagérées, ou visiblement fausses... ? (voir marge ci-contre)

SOUPLESSE ET BRAINSTORM EN COURS DE JEU

Quand un MJ prépare un bac-à-sable, il sait très bien qu'il met en place un château de porcelaine en attendant que les éléphants (oui, nous les joueurs) débarquent. Il sait que les joueurs ne vont pas s'intéresser à tout, qu'ils vont transformer en profondeur le paysage politique ou relationnel, et qu'ils vont très probablement détruire la moitié du monde. Même chose pour mon PJ : tout ce que je prépare, ce sont juste de gros boutons « appuyez là » qui clignotent.

Je ne sais pas si tu as déjà vu ton MJ cocher une liste secrète pendant la partie, mais si c'est le cas, il y a de grandes chances pour que ce soit la liste des embrouilles possibles qu'il avait à vous jeter dans les jambes pendant que vous gambadiez sur le terrain. Il n'a pas forcément décidé à l'avance de ce qu'il allait envoyer, ni dans quel ordre, il s'est juste fait une liste de matériel à disposition dans lequel il pioche. Et je ne veux pas avoir l'air de cafter, mais avec ces MJ modernes, il y a même des

chances pour que ce matériel, ce soit toi qui l'aies fourni quand tu réfléchissais à haute voix avec tes copains !

Même chose pour mon PJ. En cours de jeu, ou entre les parties, je peux *brainstormer* une petite liste de situations auxquelles je pense, des répliques, des choses que j'aimerais voir revenir sur le tapis, ou des aspects de mon perso que je voudrais montrer. Un exemple tout simple : si mon barbare n'est pas très malin (que ce soit du fait d'une caractéristique très basse ou d'un trait écrit sur ma feuille de personnage), ça veut dire quoi en jeu ? Il parle par monosyllabes, il utilise des mots compliqués à mauvais escient, il ment très mal, il ne sait pas garder une info pour lui, il comprend tout au pied de la lettre, il est superstitieux, il se fait systématiquement dépouiller de sa paye en tournées à la taverne ou en faisant des dons aux temples... ? (voir marge)

Ça veut dire aussi que tout ce qui est joué en jeu prime sur la préparation, et la préparation se nourrit de tout ce qui est joué. Les MJ modernes ne s'embarassent pas de scrupules pour piocher largement dans vos parties et vos commentaires pour alimenter le bac-à-sable. Même chose pour mon PJ. Si la question de la « lâcheté vs honneur » a été tranchée dès la première session avec une superbe réussite critique, je peux cocher ma liste et passer à autre chose. Par contre, le « autre chose » peut être une conséquence directe de cette résolution : ayant surmonté sa peur, mon barbare n'éprouverait-il pas un excès de témérité ? Ou au contraire un syndrome de l'imposteur ?

CONFIER MON PJ AUX AUTRES JOUEURS

Au séminaire, les MJ apprennent à renoncer. Nous éblouir avec leurs ficelles scénaristiques de dingues et le script de leurs scènes marquantes n'est plus

QU'EST-CE QUE VOUS ATTENDEZ
POUR VOUS MOQUER DE MON NEZ ?
QUE JE PUISSE RÉAGIR
PAR UNE BELLE TRAPÈZE...

BEN QU'EST-CE
QUE TU TE
MOQUES DE MES
OREILLES

KES K'LA,
TON NEZ ?



vraiment au programme. Au contraire, ils ont entendu des choses comme « *vous laissez vos joueurs y mettre les mains* ». Et, pour certains, ça a été très dur. Alors, quoi que ça nous coûte à nous joueurs, nous pouvons tenter de faire cet effort aussi. Si je joue mon PJ comme un *sandbox*, je renonce à impressionner les autres joueurs et le MJ par mon bonhomme trop trop intelligent, ou trop trop balèze, ou trop trop séducteur. Au contraire, je vais le jouer avec eux, avec leur aide et leur participation.

C'est beaucoup plus facile de jouer un personnage plus intelligent que moi, par exemple, si j'ai toute la table en soutien actif pour me souffler des répliques, des idées de plan ou des attitudes possibles. Ou même pour que leurs propres PJ aient une attitude de *j'ai affaire à un personnage intelligent* alors que moi joueuse je patine un peu dans la semoule. Évidemment, c'est un double mouvement : si je compte sur eux pour le soutien, je l'assure moi aussi pour leurs propres PJ.

En revanche, jouer mon PJ avec l'aide des autres joueurs, ça implique de les laisser s'en mêler. Je peux commencer par prendre sérieusement en compte toutes les suggestions ou même leurs commentaires sur mon bonhomme. Ce qui donne du poids à mon PJ dans la partie, c'est aussi le regard que les autres portent sur lui, leurs réactions par rapport à ce qu'il fait ou dit, et les conséquences que ça peut avoir. Donc je prends tout. Même si un autre joueur a un point de vue manifestement à côté de la plaque : ça ne signifie pas qu'il se trompe, mais que moi je dois ajuster ce que je montre aux autres. Ou peut-être que ce bonhomme a une réputation ou une image assez différente de ce qu'il est vraiment et, dans ce cas, c'est aussi à moi d'en jouer.

Si mon barbare au grand cœur a tué un pécore dans une bagarre de taverne, les autres personnages et les joueurs sont

en droit de l'interpréter comme ils le veulent. Si c'était un accident et que les autres le voient comme une violence délibérée, à moi de jouer avec ça. Soit en le rendant plus humain, si je montre qu'il regrette ou qu'il veut réparer ; soit au contraire en jouant sur le malentendu pour lui faire une réputation de tueur sanguinaire, alors qu'il est doux comme un agneau.

LES INVITER À PARTICIPER

Et s'ils ne s'intéressent pas ? (c'est aussi ce qu'a demandé ton MJ d'une voix tremblante quand le conférencier a fait tourner le micro dans la salle). Déjà, tendre l'oreille pour savoir ce qui les intéresse chez mon PJ, ça peut aider. Ils n'arrêtent pas de faire appel à son honneur ? Je joue l'honneur. Ils le chambrent sur la façon dont il regarde la promesse du capitaine ? Ça peut valoir le coup de remballer le passé, l'héritage et la vengeance, pour mettre le paquet sur la romance.

Je peux aussi poser des questions ouvertes, en leur laissant momentanément la main sur mon PJ : *qu'est-ce que mon barbare a fait pour que ta voleuse soit si en colère ? Qu'est-ce qu'elle lui a dit pour qu'il se dise prêt à mourir pour elle dans cette bataille ?* (voir marge) Je peux aussi leur demander directement leur avis entre deux sessions de campagne, comment ils le verraient évoluer, ce qu'ils pensent de lui, etc.

Et si je tiens compte de leur avis, il y a de grandes chances pour que je me laisse surprendre par mon propre PJ. Après tout, l'important avec l'approche bac-à-sable (et, soyons honnêtes, avec l'approche de ce gymnase en général) c'est de lâcher prise et laisser le personnage vivre sa vie, pour découvrir en jeu qui il est et surtout qui il va devenir.



Eugénie

Crapous Didier Guiserix



PROFESSION MJ (NARRATIVISTE)

LE DÉ DE CLIMAX

Vous avez sûrement déjà tous vécu ce moment unique de JdR : le jet de dé à la fin du scénario dans lequel tous les enjeux et le destin des PJ et des PNJ sont concentrés. Casus vous propose ici d'expérimenter autour de ce moment, par curiosité ou pour encore mieux, l'exploiter durant vos parties.

▶ Plutôt qu'un long discours

La façon la plus simple de vous expliquer le principe, c'est un exemple concret. Vous jouez depuis des heures. La partie touche à sa fin mais votre groupe est en très mauvaise posture.

Le nécromancien lève au-dessus de la bouche des enfers, son grimoire dans une main, mettant un point final à son incantation. Dans quelques secondes, des hordes de créatures ténébreuses passeront le portail et envahiront ce monde pour se nourrir de tout ce qui vit.

La première victime sera sûrement la fille de Gendal, effrayée, blottie dans un coin de la pièce depuis que vous l'avez secourue des griffes du sorcier maléfique. Ce n'est sûrement pas son père qui la sauvera, car il s'accroche comme il peut au lambeau de la toge du nécromancien. Il se balance au-dessus de l'ouverture magique, essayant de ne pas se faire happer par celle-ci. Le rôdeur Syl est quant à lui allongé par terre, la jambe en sang, essayant de retrouver ses esprits après l'horrible cauchemar dans lequel une malédiction l'a plongé. Il sait que le moindre souffle de vie sera aspiré par la horde, commençant par la forêt luxuriante les entourant, leur conférant encore plus de puissance. Le monde pourrait ne jamais s'en remettre.

Il ne reste que Kaly, la magicienne de votre groupe, en train d'observer la scène, essayant de garder son sang-froid, cachée dans son manteau d'invisibilité. Elle cherche une solution. Si elle rate son coup, elle sait qu'elle sera immédiatement repérée et tuée par le sorcier surpuissant. Le nécromancien lève son bras et dessine des arabesques dans l'air puant autours de lui, traçant des volutes verdâtres aspirées par le portail maléfique en train de s'ouvrir.

Au même moment, Kaly ouvre son manteau, découvrant sa position, déclame sans se précipiter quelques mots de pouvoirs et dessine un ovale avec son bâton fait de bois elfique ! Un bouclier argenté apparaît et se met à flotter sous les pieds de Gendal, à deux doigts de lâcher prise. Une flèche tirée par Syl frôle le visage du magicien sombre, le faisant se retourner quelques instants. Gendal saisit le moment ! Son unique chance ! Il se laisse tomber sur le bouclier en lévitation, dégaine sa lourde épée à deux mains gravée de runes de force, la lève au-dessus de sa tête et l'abat de toutes ses forces sur l'ennemi !

Le dé de climax, c'est CE jet de dé !

Combustion spontanée

Votre serviteur s'enflamme mais ce jet de dé ultime est le point d'accomplissement de toute la campagne. Celui



qui va déterminer sa réussite ou son échec. Tout du moins, en cas d'échec, les chances de réussite des joueurs chutent drastiquement et ils risquent fortement de compter quelques pertes dans leurs rangs.

La tension est à son maximum et les PJ sont en position très difficile. Ce dé qui va rouler sera sûrement celui de la partie qui catalysera le plus les émotions des joueurs. Le joueur qui tient le dé dans sa main prendra son temps pour le lancer, voir soufflera bêtement dessus (j'ai vu des choses plus obscènes encore dans le fétichisme déique !). S'il tombe par terre, tout le monde sautera de sa chaise pour voir le résultat : les jeux sont faits, rien ne va plus et ce petit bout de plastique porte l'autorité indiscutable de son verdict.

Une fois le dé lancé, le temps est comme suspendu car plus personne n'a de prise sur ce qu'il va se passer. C'est une offrande au destin, au hasard, pour s'en remettre à sa décision pleine et entière. Or, ce n'est pas qu'un jet de dé, il y a une histoire derrière, un sens, un bon et un mauvais côté. Les volontés espèrent que l'univers les choisira car ils sont dans le vrai, enfin !

Et, lorsque cela arrive, c'est l'explosion de joie absolue ! Tout le monde a en tête des scènes ainsi mémorables. Voilà un des sentiments singuliers que le JdR peut offrir, grâce aussi et surtout à l'implication des joueurs dans la partie.

Mais faut-il absolument passer par une ou plusieurs parties de plusieurs heures pour vivre les joies du dé de climax ? C'est une question ouverte à laquelle chacun répondra. En attendant, cet article vous propose un petit jeu.

Climax RPG

L'idée de cet exercice est de vous faire plonger directement dans cette fameuse scène cruciale pour la partie, jusqu'au lancer de dé crucial. Afin d'expérimenter de manière ludique, on va utiliser quelques techniques de *story game* pour

créer le cadre. Le but ici est de jouer avec ces concepts, donc n'hésitez pas à expérimenter avec les règles de votre choix. Munissez-vous de quelques bouts de papier et d'un crayon pour prendre des notes si vous le jugez nécessaire.

Personnages, setting et système de jeu

Voici deux propositions :

- Soit vous reprenez tout ou partie de ces éléments sur votre table de JdR habituelle, vos PJ et un jeu que vous maîtrisez.
- Soit, si vous souhaitez pousser plus loin l'expérimentation et créer ainsi le *setting* et les personnages de toute pièce.

L'idée ici n'est pas de faire dans l'originalité, donc mettez-vous d'accord sur un cadre connu de tous et inventez un personnage relativement stéréotypé (profession, qualité, faiblesse, description physique).

Par exemple : *Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine, Lucas est un jeune pilote de vaisseau au regard innocent, plein de fougue, mais qui perd rapidement son sang-froid.*

Pour le système de jeu, faites simple. Par exemple, lancez un d6. Un résultat inférieur ou égal à 2 est considéré comme une réussite. De plus, s'il s'agit d'une action directe contre la Némésis ou la menace principale de la scène, la profession du personnage doit obligatoirement pouvoir entrer en jeu. En effet, les personnages sont en mauvaise position, voire blessés, et la Némésis n'est pas du genre à se laisser faire.

N'hésitez pas à expérimenter en jouant avec ces probabilités ou avec d'autres systèmes de résolution. Dans tous les cas, essayez de commencer avec de faibles probabilités de réussite. Avec un système existant, l'application de malus dus à la situation de départ difficile permet également d'obtenir cet effet. ➔

▶ Arrêt sur image

Mettez en place la scène en groupe. Si vous préférez, vous pouvez également tenter l'expérience avec un MJ qui amène tout ou partie de ces informations.

À tour de rôle, définissez la scène en ajoutant TOUS les éléments suivants :

- Une menace ultime (portail d'invasion, nuée de nanites, arme surpuissante...)
- Une Némésis qui semble surpuissante (nécromant, reine Alien, dictateur casqué...)
- L'objectif machiavélique du Némésis (récolter les êtres vivants, envahir les esprits, dominer la galaxie...)
- Un lieu qui porte les stigmates du combat (ancien temple en ruine, vaisseau écrasé, salle jonchée de corps...)
- Une condition négative pour tous les PJ, sauf pour un (Assommé, blessé à la jambe, un flingue sur la tempe...)
- Une condition positive pour un PJ (cape d'invisibilité, arme à la kryptonite, bouclier corporel...)
- Une condition extérieure défavorable (tempête d'éclairs, foule d'ennemis, éruption volcanique...)

Vous pouvez ajouter plusieurs fois le même élément ou ajouter des détails sur une des informations présentées, pour apporter un peu plus de profondeur.

Par exemple, le premier joueur peut décrire la Némésis comme étant un cyborg surarmé et le deuxième joueur peut préciser qu'il est entouré d'une nuée de drones.

Racontez ensuite chacun votre tour au moins une conséquence dramatique de forte ampleur qu'aura l'apparition de la menace.

Par exemple, la troisième planète du Commonwealth, Itac, va sortir de son orbite, déclenchant des catastrophes mortelles, voire condamnant la planète.

Ajoutez ensuite chacun, si vous le souhaitez, une conséquence personnelle.

Par exemple, Shin le rockerboy risque de perdre sa fille, en train d'étudier dans une université à Hong Kong et inconsciente du danger qui menace.

Si un MJ prépare cette partie, il peut éventuellement s'inspirer de scènes de scénarios existants qu'il trouve intéressantes, mais il vaut peut-être mieux laisser tout ce qui touche aux PJ à l'imagination des joueurs.

On enlève la pause

Tout d'abord, mettez le ou les dés au centre de la table, par exemple un d6 ou bien les types de dés correspondant au système que vous aurez choisi. Personne n'a le droit de jeter ces dés tant que tout le monde n'est pas d'accord sur le fait que l'action à venir est bien l'action de climax.

Afin de se mettre dans la partie, faites au moins un tour où chaque joueur décrit une action de mise en situation de son personnage (parler, se relever, se guérir...). Par exemple :

« J'ai très mal au crâne, j'ouvre à nouveau lentement les yeux pour découvrir avec stupeur une énorme reine Alien au-dessus de moi. »

L'un de vous – ou le MJ – décrit ensuite l'action de la Némésis annonçant avec certitude l'accomplissement de son plan machiavélique (une parole, la main sur une manette, une arme...). Par exemple :

« La reine extraterrestre lève sa tête vers l'espace et ouvre sa gueule, qui libère un faisceau bleuté disparaissant dans l'atmosphère... »

Lorsqu'un premier joueur se sent prêt, il prend les dés et décrit l'action qu'il tente pour venir à bout de la menace. Cela peut être une action pour affaiblir ou tuer le Némésis, mettre en place un contexte favorable pour l'attaquer ou annuler la menace, une diversion...

Par exemple : *« Je mets un genou à terre et dégaine mon triple fusil plasma. Je vise là où je pense être le cœur de la créature. »*

Le fusil prend quelques secondes à se charger avec un bruit strident puis fait feu, me projetant au sol. »

Les autres joueurs décident (en fonction notamment de leurs chances de succès) :

- C'est l'action de climax. Le joueur qui vient de la décrire lance les dés ! Reportez-vous au paragraphe Le dé de climax, quelques lignes plus bas, pour l'interprétation du résultat.
- Le joueur échoue dramatiquement, perd quelque chose d'important ou est mis en danger, mais une conséquence positive intervient. Les autres joueurs (ou le MJ) décrivent ces éléments et notent quelque part « +1 bonus ». Le joueur remet les dés au centre de la table.

Par exemple, les joueurs décident qu'il ne s'agit pas de l'action de climax. Un des joueurs dit alors : « *Le tir ricoche sur la carapace insectoïde de la reine Alien, la laissant indemne.* » Un autre joueur ajoute : « *Mais le faisceau qui sort de sa gueule se coupe, puis elle se tourne lentement vers toi, bien décidé à t'écraser avec l'une de ses six pattes.* »

Vous pouvez éventuellement limiter le total du bonus au nombre de joueurs ou à un autre facteur qui a du sens avec le système de jeu choisi.

Vous pouvez également jouer avec le rythme suivant d'évolution du bonus de +1 : tous les deux joueurs, par exemple.

Le dé de climax

Lorsque le groupe décide que le joueur lance le dé, ce sont les autres joueurs ou le MJ qui déterminent la difficulté, en fonction du système de jeu choisi. La somme des bonus éventuellement glanés par le groupe doit également être appliquée au lancer ou à la difficulté. Prenez comme référence un d6, par exemple : +1 représente un bonus de 16 %, mais seulement 5 % pour un système d20.

Vous pouvez également expérimenter sans cette notion de bonus et résoudre ce lancer purement avec votre système de jeu.

Si le jet est une réussite, décrivez ensemble la fin horrible de la Némésis et la disparition de la menace.

Si le jet est un échec, décrivez comment le PJ est mis hors d'état de nuire par la Némésis ou ses sbires et continuez les tours. La tension monte et le bonus aussi.

Si tous les personnages sont mis hors-combat ou fuient, décrivez en une phrase, chacun votre tour, une situation dramatique liée à cet échec en commençant par : « *Et c'est ainsi que...* » Par exemple :

« *Et c'est ainsi que Paris fût transformé en vivier pour les envahisseurs* »

Questions ouvertes

Vous avez ressenti cette tension, cet enjeu, ce climax ?

Est-ce que c'est pareil avec un MJ, avec ses propres personnages, quelque soit le setting, le système de résolution, avec des dés ou des cartes à jouer... ?

Ce type de tension est-elle applicable facilement à un autre moment ?

Quel est le poids des autres jets de dés par rapport à celui-ci ?

Y a-t-il un ou deux éléments qui apportent l'essentiel de la tension du climax ou est-ce un ensemble ?

Si un joueur n'a pas participé à l'action, se sent-il impliqué quand même ?

S'il y a plus d'un jet de dés, la tension continue-t-elle à monter ou s'es-souffle-t-elle ?

Que se passe-t-il si le MJ contrôle la scène au final ?

Comment est modifiée l'expérience de jeu s'il n'y a pas de mécanisme de hasard du tout ?

Venez en discuter sur le forum *Casus* !

Vincent Carluet

Crapous Didier Guiserix



LE GROUPE D'ENTRAIDE DES AUTEURS RÔLISTES PRÉSENTE

DEVENIR UN PROFESSIONNEL DU JDR (2)

Le juste prix

Ça y est : vous avez bien suivi les recommandations de notre premier article dans CB#18 et vous voilà donc propulsé dans l'effrayant milieu professionnel du jeu de rôle. Vous êtes à présent auteur – prêt à louer ou même vendre votre talent à des éditeurs avides de publier vos œuvres. Mais... mais... comment savoir si les sommes proposées sont justes ? Comment savoir si l'on vous paie à votre (immense) valeur ?



Don't panic ! Nous avons pensé à vous en élaborant ce petit guide vous permettant de vous y retrouver. Attention toutefois : il ne s'agit là que de moyennes et de fourchettes de tarifs pratiqués par la grosse majorité des éditeurs. Il est possible de sortir de ce spectre de prix – dans un sens ou dans l'autre – mais nous y reviendrons.

N.B. : Cet article concerne les auteurs ; pour les illustrateurs nous en feront paraître un spécifique prochainement.

Prix des textes

La pige

Notre premier article explique bien ce qu'est une pige et ce à quoi elle vous engage et engage l'éditeur. Au besoin, relisez-le pour vous rafraîchir la mémoire.

Concernant une pige, vous êtes payés une bonne fois pour toute une somme fixe, et celle-ci dépend en général du nombre de signes que comporte votre texte. Pour rappel : un signe est un caractère (lettres, ponctuations, chiffres... et les espaces comptent). Sur Word, l'onglet *Outils* > *Statistiques* > *Carac-*

tères (espaces compris) vous donne le signage exact du texte que vous écrivez.

Pour un jeu de rôle, le prix d'une pige varie entre **20 et 50 € les 10 000 signes**. C'est une convention : on utilise en général ces 10 000 signes comme base tarifaire.

Parfois cependant, un éditeur pourra vous proposer une somme pour un volume de texte préétablie : ça peut être le cas pour un scénario prenant place dans un recueil notamment. Dans un tel cas, il vous sera proposé X € les Y.000 signes. À vous faire une règle de trois pour voir si ce tarif est correct. Par exemple, si un éditeur vous commande un scénario de 30.000 signes pour 80 € : un rapide calcul permet de voir que l'on est dans la fourchette avec en gros 27 € les 10.000 signes.

Pour les magazines de jeu de rôle, la pige est dans la plupart des cas plus élevée. Elle peut alors aller de **10 à 30 € les 10.000 signes**. Cependant, à l'heure où nous écrivons cet article, il n'existe plus en France que 2 magazines de jeu de rôle payant ses rédacteurs : *Casus Belli* et *JDR Mag*.

- **Pige jeu de rôle** : 20 – 50 € / 10 000 signes



- **Pige magazine** : 10 - 30 € / 10 000 signes

Note du GEAR : les tarifs ci-dessus sont inférieurs à ceux publiés originellement sur le web. Cela est dû à l'évolution du marché, que le GEAR déplore fortement. Nous le déplorons d'autant plus que la fourchette initiale n'était pas aussi haute que celle qu'ont connue certains d'entre nous (qui ont eu la chance de piger à 100 € les 10 000 signes en JdR et/ou en magazine). Nous ne pouvons qu'espérer que les tarifs remontent dans un futur proche, car les ouvrages de qualité nécessitent des professionnels bien payés et sécurisés dans leur parcours. Nous invitons les professionnels, tout en restant correct, à négocier pour tirer les tarifs vers le haut, notamment lorsqu'ils ont de l'expérience (un concept cher aux rôlistes). Nous en reparlons un peu plus loin dans l'article.

Les droits d'auteur

Là encore, je vous renvoie à notre premier article pour voir précisément de quoi on parle.

Les droits d'auteur vous assurent de toucher un pourcentage du prix auquel est vendu votre ouvrage et ce pour chaque exemplaire vendu. Plus le livre se vend, plus vous touchez, donc. Les droits d'auteur ne sont pas directement corrélés au volume de votre texte mais, étant donné que celui-ci va influencer sur le prix de vente, il y a tout de même un lien. De même, dans le cas d'un jeu écrit à plusieurs, la répartition du pourcentage de droits d'auteur se fait le plus souvent au prorata du volume de texte produit par chacun des auteurs concernés.

Le pourcentage de droits d'auteur varie entre **6 et 12 % du prix du livre**.

Attention toutefois, il y a une astuce importante à connaître. On dis- ➔



tingue le **prix éditeur** – qui est la somme effectivement récupérée par l'éditeur après vente d'un exemplaire : on doit déduire du prix inscrit sur la couverture la part prise par la boutique et le distributeur – et le **prix public** – qui lui correspond exactement au prix affiché sur la couverture.

Certains éditeurs vous proposeront un certain pourcentage de droits d'auteur soit sur le prix éditeur, soit sur le prix public. Faites bien le calcul ! Il peut être plus intéressant de toucher 7 % du prix public que 10 % du prix éditeur... De même, s'il y a plusieurs auteurs ayant écrit le jeu, ce pourcentage doit être divisé entre eux : dans le cas d'un ouvrage écrit par cinq personnes et payé par l'éditeur à 14 % du prix public, chaque auteur touchera 2,4 % – en considérant qu'ils ont tous écrit une part égale de texte. (sinon, la division peut se faire au prorata de la participation de chacun)

- **Droits d'auteur** : 6 – 12 % prix éditeur ou prix public

Pour information, voici comment se compose le prix d'un livre de jeu de rôle :

- **Part revenant à la boutique** : 45 %
- **Part revenant au distributeur** : 20 %
- **Part revenant à l'éditeur** : 35 %

Ces pourcentages sont approximatifs et peuvent varier selon l'éditeur et le distributeur, voire simplement d'une gamme à l'autre au sein d'un même éditeur. Le plus simple, si vous êtes payés selon le prix de vente éditeur, c'est de demander à peu près le double du pourcentage que vous auriez voulu sur le prix de vente public.

Avance sur droits

Il peut aussi arriver que l'on vous paye en avance sur droits d'auteur. C'est assez rare mais, dans ce cas-là, on vous propose une somme globale pour votre travail et un pourcentage de droits d'auteur. Vous encaissez donc la première et, si les ventes sont assez

bonnes pour dépasser celle-ci, l'éditeur vous reverse ensuite annuellement vos droits supplémentaires.

Vivre de l'écriture ?

Il peut être intéressant de ramener les tarifs énoncés dans cet article à une rémunération mensuelle pour se mettre en situation d'évaluer à combien vous êtes payé en « *équivalent salaire* ». Si l'on part sur une production moyenne de 15 000 signes par jour, on voit notamment qu'à 20 € les 10 000 signes, on obtient un total de 600 € de revenu mensuel – 900 € si on estime que l'auteur va également travailler tous ses week-ends...

Il faut donc se montrer lucide sur le montant des piges. Même pour un rédacteur chevronné, il est difficile de produire plus de 300 000 signes par mois (et c'est déjà beaucoup !). Cela veut dire qu'à moins de 40 € les 10.000 signes, un auteur travaille pour moins qu'un SMIC mensuel... Il faudrait négocier 55 € les 10 000 signes pour obtenir l'équivalent du salaire médian français.

Et encore ces calculs font-ils abstraction du temps de relecture et de réécriture. C'est *a priori* difficile dans le contexte actuel, mais en réalité, une pige « *honnête* » devrait être rémunérée quelque part entre 75 € et 100 € les 10 000 signes. C'est d'autant plus vrai si un gros travail de conception est demandé (par exemple : créer un nouveau jeu de rôle *ex nihilo*) ou qu'une importante documentation est nécessaire (pour produire un supplément historique, notamment) – car ce qui est payé, ce sont les signes finalement tapés, pas le temps de travail préparatoire effectué.

Pour les droits d'auteur, le calcul est plus complexe car vous continuerez d'empocher de l'argent tant qu'il y aura du stock. Calculez combien vous touchez pour chaque exemplaire et multipliez par le tirage que vous annonce

l'éditeur (et/ou le tirage minimum indiqué dans votre contrat) pour obtenir votre gain total. Vous ne pouvez pas parier sur le fait qu'il y aura une réimpression de votre jeu, donc vous pouvez diviser ce gain total par le nombre d'heures travaillées pour avoir une estimation de votre « équivalent salaire ». Cela dit, pour être exact, il faudrait prendre en compte le fait que si des pigistes écrivent des suppléments pour votre jeu ou que l'éditeur publie un produit dérivé, vous empocherez de nouveaux droits d'auteur...

Les exceptions

Bien entendu, nous parlons ici de généralités, de fourchettes et de moyennes. Si dans les trois quarts des cas vous tomberez dans ces grilles de rémunération, il existe de nombreuses exceptions – dans un sens ou dans l'autre.

Le bénévolat

Il pourra arriver que vous cédiez vos textes de façon gratuite. Nous parlons ici toujours de publications professionnelles – c'est-à-dire qui sont produites pour être vendues au public. Nous ne sommes pas dans l'optique des projets amateurs destinés à être mis eux-mêmes à disposition gratuitement (le plus souvent sous une forme dématérialisée sur Internet).

Cela se fait dans plusieurs cas. Notamment si tous les intervenants du projet sont bénévoles.

- Un magazine de jeu de rôle qui ne générerait pas assez de ventes pour payer ses rédacteurs : si tous les échelons (du rédacteur en chef au pigiste de base en passant par le maquettiste et les illustrateurs) sont bénévoles, il est parfaitement acceptable de travailler bénévolement pour un tel projet. Pour se faire un nom, afin de supporter le magazine, pour aider le milieu en général... Attention cependant, il faut s'assurer

du sérieux du magazine, être certain que personne dans la Rédaction n'est payé au détriment des autres intervenants, etc. Si les participants à un magazine changent à chaque numéro du tout au tout, c'est un indice efficace : cela signifie que les choses ne se passent pas si bien en interne... À l'inverse, un magazine à la Rédaction stable dans le temps et régulièrement rejointe par des noms connus est un gage de sérieux.

- Un magazine de jeu de rôle qui vous commande un scénario d'un jeu dont vous êtes l'auteur : on peut considérer que vous assurez la promotion de votre travail, le magazine ne vous paie alors pas pour le texte mis à disposition – c'est un échange de bons procédés.
- Un ouvrage produit dans un but caritatif : si le livre sert une bonne cause et que les droits d'auteur normalement reversés vont à une association humanitaire, il est parfaitement honorable d'accepter. D'ailleurs, dans ce cas, vous ne travaillez pas réellement gratuitement : c'est juste que vous reversez vos droits d'auteur à une tierce personne.
- Etc.

Travailler pour moins

Il est parfois acceptable de travailler pour des sommes ou pourcentage moindres que ceux évoqués.

Si vous êtes un jeune auteur débutant dans le milieu : avide d'être publié, vous acceptez de toucher un peu moins. C'est envisageable mais risqué : vous baissez de vous-même votre valeur aux yeux de l'éditeur. Il sera ensuite difficile de demander plus... De plus, vous faites baisser la valeur de vos confrères également ! Si un éditeur peut vous avoir pour une somme si basse, pourquoi irait-il payer plus pour un de vos camarades auteur ? Il y a un risque – si tout le monde faisait ainsi – de faire ➔



Retrouvez le GEAR sur

Facebook :

www.facebook.com/GEARJDR

Un mot important sur le statut de Freelance

Auteur ou illustrateur, il est important de préciser que nous agissons en tant que freelance pour la majorité. C'est-à-dire que les éditeurs nous payent une prestation en droits d'auteurs et/ou en pège, sans payer les mêmes cotisations sociales que pour un salarié. De notre côté, nous avons des taxes à payer aux Agessa et/ou la Maison des Artistes. Certains ont aussi un statut déclaré aux impôts : structure BNC (Bénéfices Non Commerciaux), Auto-entrepreneurs, etc. D'ailleurs, si vous devez choisir entre les deux, sachez que vous payerez plus de contributions sociales dans le second cas.

Lorsqu'on est auteur, l'éditeur doit normalement nous déclarer aux Agessa : c'est important qu'il le fasse pour que vous puissiez cotiser aussi et, arrivé à un certain niveau, bénéficier d'une Sécurité sociale (elle est minime mais quand on n'a que ça...). Enfin, quand vos droits d'auteurs deviennent importants, vous devez cotiser à la caisse de retraite complémentaire... obligatoire : l'Ircec (sur ce point, nous vous invitons à vous documenter sur les sites du SNAC BD, SELF, et autres associations et syndicats qui vous expliqueront comment on va vous prélever, sans votre accord, presque un mois de salaire de droits d'auteur).

Donc oui, vous gagnez de l'argent et on vous en reprend de l'autre côté. La vie d'auteur n'est pas financièrement facile, et c'est pourquoi nous vous recommandons de ne pas oublier votre liberté de *freelance* : vous n'avez aucune obligation à travailler avec un unique éditeur, bien au contraire. En effet, œuvrer avec plusieurs enrichit déjà votre façon de travailler mais de plus, vous permet de vous retourner financièrement le cas échéant, si un éditeur vous fait faux bond. En France, aucune loi ne vous astreint à une exclusivité envers un unique éditeur (faites attention cependant en signant les contrats, certaines clauses peuvent vous emprisonner là-dedans, mais c'est très rare dans notre milieu. Quoi qu'il en soit, si exclusivité il y a, il faut que les garanties contractuelles et les compensations financières soient proportionnelles, autant dire que c'est une chose fort rare dans le milieu du JDR. Si ces points ne sont pas assurés, il s'agit clairement d'un contrat et de clauses abusives).

Enfin, votre liberté a un autre prix : être payé. En signant votre contrat, vérifiez bien la date de paiement proposée pour être payé en temps et en heure. N'oubliez pas : ne commencez pas votre écriture/illustration(s) sans contrat et si vous le pouvez, demandez une avance. Une fois que vous avez signé un contrat, vous pouvez vous faire payer et, au pire, aller en justice. Mais la majorité du temps, pas besoin d'aller devant un juge. Faites simplement valoir la date de paiement et n'hésitez pas à relancer l'éditeur, car il lui arrive d'oublier. Ainsi, sauf si vous avez décidé de travailler bénévolement, même une promesse d'un paiement symbolique est importante : c'est en cela que votre travail est respecté.

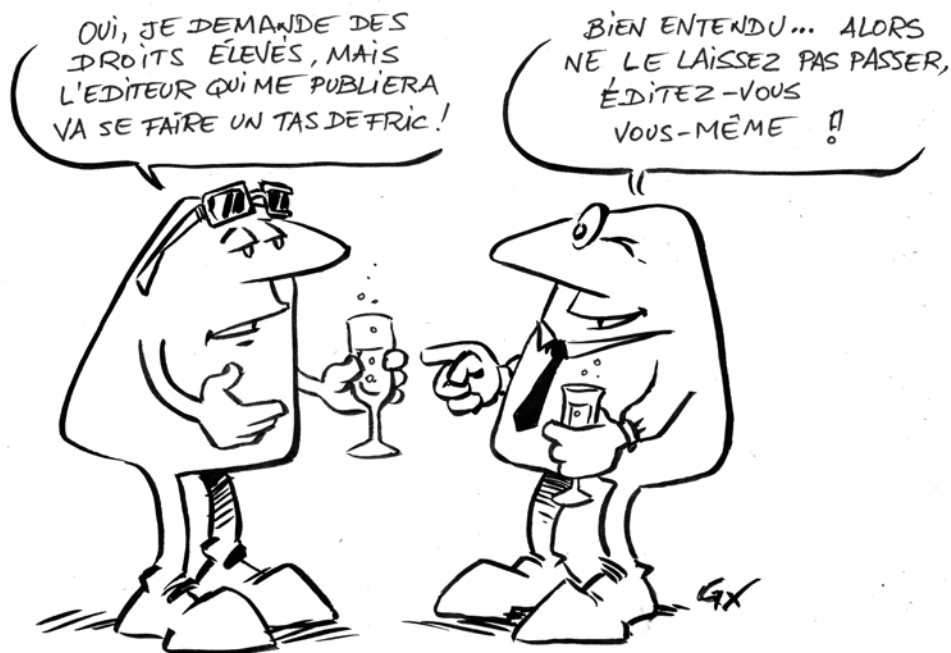
► baisser la moyenne des rémunérations, et cela n'est jamais bon pour le milieu...

Si l'éditeur est modeste et le projet risqué : afin de minimiser ce risque, l'éditeur peut vous proposer une rémunération moindre. C'est acceptable, à condition que si le projet marche, vous soyez par la suite payé normalement – voire un peu plus en cas de succès

avéré. Et pourquoi ne pas instituer par contrat une progressivité des droits d'auteur suivant des paliers de vente ? Par exemple, toucher 6 % en-dessous de 500 exemplaires vendus, puis 10 % entre 500 et 1 000 ventes, etc.

Demander plus !

Et pourquoi pas, après tout !



Vous avez une réputation, de l'expérience, vos précédents jeux ont reçu un bon succès critique et public... Il vous est alors permis de demander une meilleure rémunération à l'éditeur – le talent et la notoriété se paient parfois ?

De la même façon, si vous avez amené le projet à l'éditeur (par exemple dans le cas d'une licence, d'une adaptation), que vous le dirigez du début à la fin, que vous en assurez la promotion en personne, etc. : il semble alors normal que vous soyez mieux payé car vous assurez d'autres fonctions que celle de simple auteur.

Si vous avez plusieurs années d'expérience et/ou plusieurs jeux de rôle à votre actif, n'hésitez ainsi pas à demander 1,5 fois les tarifs ici conseillés. Notamment, si vous êtes déjà publié en tant qu'auteur, les travaux à la pigne sont souvent nettement moins intéressants ; vous pouvez parfois demander le double !

Être remboursé de ses frais

Si vous courez les salons et conventions afin d'assurer dédicaces et parties de démonstration de votre jeu, alors il semble naturel de demander à l'éditeur de vous rembourser pour les frais occasionnés (trajets, hôtel, nourriture...). Il est possible que l'éditeur ne vous rembourse pas, mais vous fournisse à la place des exemplaires de votre jeu à prix réduit – voire gratuit – pour que vous vous remboursiez en les vendant sur place.

Attention toutefois : tous les éditeurs ne sont pas prêts à accepter. Entendez-vous bien avec le vôtre sur ce sujet pour éviter les mauvaises surprises. Et si vous décidez de faire votre promotion ainsi malgré une absence de remboursement, sachez que ce sera uniquement pour la gloire.

Le G.E.A.R.

Crapous Didier Guiserix

LE ROLEPLAY, QU'EST-CE C'EST ?

Partie 2/2

Le roleplay est un principe au nom duquel on justifie beaucoup de choses. Pourtant, si tout le monde le connaît, presque personne ne peut le définir exactement.

Lors de notre dernier numéro, nous avons essayé de rappeler l'histoire de cette notion, ses sens les plus courants - *roleplay* de cohérence et d'interprétation - et les problèmes concrets qu'ils créaient parfois autour de nos tables de jeu. Dans cet article, nous allons nous concentrer et sur le *roleplay* en tant que pratique ou que mode de jeu : « *faire du roleplay* », mais pas « *être roleplay* ».

Les idées reçues

Il existe de nombreux cas-limites qui interrogent la frontière de la notion de *roleplay* : le joueur qui peine à s'exprimer aussi bien que son personnage ; celui qui ne dit pas grand-chose, mais parce qu'il incarne un taiseux ; celui qui anime la table, mais incarne un timide, etc. Toutefois, ils peuvent déjà nous être utiles pour éliminer un certain nombre d'idées reçues, dont les acceptions les plus courantes de *roleplay*.

Tout d'abord, on ne peut pas le limiter à la cohérence avec la façon de penser de son personnage ou de ses motivations. Tant que l'on évolue dans le registre de la psychologie, on peut tout justifier à partir d'un même historique. Il est aussi légitime de décider qu'un personnage craintif se met à l'abri que de décréter que cette dernière agression était justement celle de trop et qu'il décide de faire face. Ces deux réactions, totalement opposées, sont aussi valides l'une que l'autre. C'est au joueur et à lui seul de décider de ce qui lui semble opportun

ou raisonnable. Aussi, même si on peut sans trop de risques dire qu'une action qui n'est cohérente avec le personnage n'est pas *roleplay* (par exemple dans le cas d'une impossibilité physique ou liée au contexte), il paraît particulièrement vain de définir cette notion uniquement par le respect d'une forme de cohérence ou de *fairplay*.

De la même façon, on ne peut guère définir totalement le *roleplay* par sa dimension interprétation. En effet, celle-ci est naturellement limitée par une quantité d'autres facteurs : les capacités du joueur, le rythme de la partie, la possibilité d'avoir des interlocuteurs, le potentiel manque de volubilité du personnage, etc. Toutefois, à la différence de la cohérence, nous n'avons pas de raison de penser qu'une interprétation plus timorée s'opposerait au *roleplay*, surtout lorsqu'elle est cohérente avec le personnage.

Enfin, *roleplay* est également utilisé pour signifier une résolution ne faisant pas appel aux règles. Cette acception est trompeuse. Faire appel au jugement du meneur de jeu est une mécanique comme une autre. Ensuite nombre de règles - de l'alignement à la santé mentale - sont justement là pour vous aider à interpréter votre personnage et à rester cohérents. Leur complexité ou leur efficacité peut varier, mais ce n'est pas le fait d'utiliser des règles explicites ou pas qui détermine le *roleplay*.

Mais ne nous méprenons pas : les notions de *roleplay* de cohérence et d'in-

Boucle de gameplay

On pourrait résumer la logique principale de la plupart des jeux de rôle ainsi, à tel point qu'elle en a sans doute été synonyme à une époque :

0. Les joueurs se choisissent un alter ego dans le jeu. C'est leur personnage.
1. Le joueur dit au meneur de jeu ce que fait son personnage ou lui pose une question.
2. Le meneur de jeu explique aux joueurs ce qui se passe alors ou répond à la question.
3. On recommence en 1.

EXEMPLES	OBJECTIF	CHALLENGE	RÉCOMPENSE
Création de perso	Pas vraiment	Non	Non
Énigme ou plan	Oui	Non	Oui
Cabotinage	Oui ou Non	Oui	Non
« Storygames »	Non	Non	Oui
Labyrinthe et donjon (Heroquest, etc.)	Non	Oui	Oui
Échecs	Non	Oui	Non

interprétation sont extrêmement utiles ; avoir un système discret peut l'être. Cependant, aucun de ces trois éléments ne saurait suffire à définir le *roleplay* à lui seul.

Et du coup, ce serait quoi ?

Le seul point commun que l'on trouve à toutes les définitions de *roleplay* semble être le fait que l'on joue un personnage (ou plusieurs, ou... quelque chose. Cette définition englobe par exemple un meneur qui interpréterait un phénomène naturel, par exemple. Toutefois, par simplicité, nous partirons du principe qu'il s'agit d'un seul personnage classique et que cela ait un impact sur ce qu'il se passe dans l'univers de jeu). Du moment que l'on n'est pas spécialement incohérent, il n'y a donc que très peu d'aspects liés à la façon dont on interprète le personnage. Autrement dit, le *roleplay* paraît davantage désigner des moments spécifiques qu'une façon particulière d'interpréter des personnages, voire un type de *gameplay* où les joueurs peuvent jouer au travers ces derniers.

Nous avons déjà proposé une boucle de *gameplay* résumant le jeu de rôle classique (cf. marge), mais on peut aussi les caractériser en identifiant les objectifs, challenges et récompenses des joueurs. Ainsi, on pourrait définir le *roleplay* ainsi :

Objectif : les objectifs du joueur sont alignés avec ceux du personnage dans

la fiction. Le joueur peut être motivé par des buts autres ou totalement extradiégétiques, comme gagner des XP ou impressionner son voisin, mais cela doit être compatible avec les objectifs du personnage.

Challenge : la décision, consciente ou non, est prise par le joueur mais la réalisation dépend des capacités du personnage. Ce dernier est à la fois la principale ressource et la principale contrainte dont dispose le joueur pour faire face à une situation donnée.

Récompense : il peut y avoir d'autres récompenses, mais la principale reste de modifier l'univers de jeu de façon à le rapprocher d'un état souhaité ou d'un objectif. Exactement comme un joueur fait progresser son pion sur un plateau de jeu, le joueur modifie l'univers progressivement de façon à le faire correspondre à ce qu'il souhaite. C'est ce qu'Emily Care Boss appelle « *positionnement* ».

Même si ces éléments semblent couvrants dans une partie de jeu de rôle, il existe de nombreuses phases où ils ne sont pas rassemblés (création de personnage, plan, énigme, etc.). Aussi, cette définition de *roleplay*, bien que paraissant moins naturelle, est en fait bien plus efficace d'un point de vue *game design*. Elle permet de s'apercevoir qu'une partie de jeu de rôle est composée de plusieurs boucles de *gameplay* différentes et que toutes peuvent être travaillées de façon à devenir plus intéressantes pour les joueurs.

Coralie David & Jérôme Larré



LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

LAPIDONS-LES AU D20 !

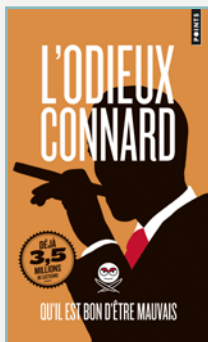
Le guide des gens et des choses qui vous donnent des envies de strangulation autour d'une table de JdR

Mais qui est cet odieux connard ?

Vous ne le connaissez pas ?

Celui que l'on nomme l'Odieux connard tient un blog de critiques de films désormais célèbre. Il en a même tiré deux bouquins, *Qu'il est bon d'être mauvais* et *La vie c'est bien, le cynisme, c'est mieux*. Et vous savez quoi ? Monsieur OC est aussi un rôliste, un vrai. Il a décidé de partager son vitriol avec nous désormais dans chaque numéro de *Casus*.

unodieuxconnard.com



Le gars qui a décidé de trahir tout le monde. Il arrive autour de la table, un sourire aux lèvres semblable à celui du vendeur de compte-épargne à taux indexés devant une petite vieille. Les autres joueurs le savent : ils sont son gibier. Et pourtant, dans un terrible effort de politesse et de bonne volonté, ils vont tout de même lui serrer la main, accrochés au mince espoir qu'aujourd'hui, enfin, il jouera en équipe.

Tout le monde sait qu'il n'en sera rien. Mais le rôliste est comme ça : il est bon.

Le personnage du traître en puissance est peu ou prou toujours le même. Il se veut mystérieux et distant, « *subtil* » pour laisser entendre qu'il est pétri d'intelligence, et on le retrouve généralement en train de rôder du côté des voleurs et autres mages elfiques pour se donner de la contenance. Même si au final, qu'importe son personnage, il le jouera toujours de la même manière, à savoir en harcelant le MJ de petits papiers jusqu'à ce que celui-ci commence à en ignorer un sur deux. Ce qui, en représailles, le poussera à interrompre toute la table régulièrement pour demander : « *Et pour mon petit papier ?* »

Le reste de la tablée lui proposerait bien une habile combinaison papier-rectum, mais généralement, à ce stade, elle est bien trop occupée à prendre un air dépitée tout en mâchonnant tristement ses chips. Les joueurs dépressifs, eux, sont déjà en pleurs.

Lorsque les petits papiers ne suffisent plus à ralentir la partie, le traître en puissance a une autre arme en réserve : les interludes. Dès que l'équipe s'en va dor-

mir à l'auberge, allumer un feu ou s'arrête deux minutes pour soulager dans un buisson ses flancs encombrés de miel elfique de contrebande, il trouve un prétexte pour partir à l'aventure en solo. Achat de poison, visite à un vieux contact ou soirée mousse chez les astro-putes, qu'importe s'il peut faire un aparté avec le MJ. L'essentiel est de consommer du temps d'autrui. Après avoir épuisé la santé mentale de toute la table tout au long de la partie, le traître en puissance attendra, vibrant de plaisir sur sa chaise, la fin du scénario et son moment préféré, celui où la récompense finale tombe enfin. Il s'empressera alors d'essayer de doubler les joueurs, l'employeur des joueurs, l'employeur de l'employeur, dieu, et le MJ (dans cet ordre si on ne veut pas d'emmerdes). Il se barrera alors avec la caisse, sa grande spécialité, quitte à buter l'un de ses petits camarades dans la manœuvre. Il n'y gagnera au final rien, puisque son personnage, qui n'aura ainsi filouté que quelques mois de salaire, ne pourra plus être joué car haï et recherché par le reste de l'équipe, et le joueur ne profitera jamais de son butin mal acquis. Mais c'est plus fort que lui, c'est comme ça, il doit montrer qu'il a été plus malin que les autres. S'il ne le fait pas, il se met à pousser de petits cris rauques, tombe sur le côté, pète puis se vide entièrement avant de mourir.

S'ensuit généralement un débriefing houleux durant lequel, pendant que tout le monde soupire ou menace de retrouver le personnage du traître, ce dernier raconte joyeusement encore et encore comment, hahaha, il a bien pourri la partie des autres, quand même, hein que je vous ai eus ?

ÉH BIEN LE PETIT ROULEUR DE CAISSE FICTIVE, IL SE PRÉPARE À PRENDRE SA VRAIE BAFTE DANS LA GUEULE PHYSIQUE



On a accusé les rôlistes de bien des choses. Mais pour avoir été nombreux à connaître pareils individus sans sortir le fusil de chasse, on peut donc en conclure que le rôliste est un être largement plus zen que le moine bouddhiste.

Parfois, au détour d'une table recomposée, on rencontre l'un de ces gars qui ont décidé de trahir, qui expliquent à qui veut l'entendre que curieusement, ils ont du mal à trouver des tables de jeu, on ne veut plus d'eux, pfou, tout ça, c'est de la jalousie parce qu'ils sont bien trop malins.

Nous serons donc tous d'accord : ces gens méritent la lapidation à coups de d20.

Attention : le gars qui a décidé de trahir tout le monde existe dans tous les genres, couleurs et formats (demandez le catalogue), et est aussi disponible en modèle JdR Grandeur Nature sous l'intitulé : « Et si je te tuals au bout de deux heures de jeu juste pour montrer que je suis fourbe en sachant pourtant parfaitement que toi aussi, tu as payé 90€ pour jouer ton personnage tout le week-end ? Tant pis pour toi, ces considérations ne m'intéressent pas, hihhi ! »

Auquel cas, la lapidation à l'aide de cailloux en mousse est plus que recommandée, obligatoire.

L'Odieux connard
Barbare déchainé Coucho

Le barbare déchainé

Un grand merci à Coucho d'avoir accepté de faire revenir le Barbare déchainé dans Casus. Quoi de mieux que le Barbare déchainé pour illustrer le billet de l'Odieux connard !

Joe Casus

CB

DANS CASUS BELLI N°21

Décembre 2016 | Janvier 2017

Nouvelle année, on tourne la page ! Pour 2017, il faut savoir dire au revoir aux *Chroniques Galactiques*, la version Space Op' des *Chroniques Oubliées* qui s'achève dans ce numéro et qui nous a bien occupés en 2016. Une belle réussite. En attendant d'autres surprises pour le système de la maison *Casus*, pour le prochain, le

même auteur, Thom' Robert, s'essaye à *Chroniques Oubliées Contemporain* avec *Acide et Venin*, un grand scénario post-apo-écologique. Au départ, il avait été écrit pour le supplément *Horde et Bâtitteur* pour le JdR *Vermine*. Jamais publié, nous avons opéré un tri sélectif et à force de recyclage, le voici tout beau tout neuf, prêt à l'emploi pour *CO* avec un bilan carbone irréprochable. Le pitch ? « *Combien de temps l'humanité survivrait-elle à la disparition des abeilles ? Pour une petite communauté isolée, c'est un problème très concret auquel il faut rapidement trouver une réponse, sous peine de voir la communauté disparaître. Heureusement, les PJ sont là.* » S'en suit une lutte de factions dans l'action pour des PJ de niveau 2-4.

2017, on tourne également la page des querelles de 2016. Vous trouverez dans le prochain numéro la grande aide de jeu « *Paris* » pour *Vampire - Le requiem*, écrit par Tristan Lhomme - garantie de qualité - pour Agate Editions. Cette inclusion marque le retour de la collaboration entre notre éditeur et les porteurs du projet *Dragons*, et nous en sommes ravis.

Ce n'est pas tout évidemment, il y aura la fin de *Magistrats & Manigances*, le jeu complet, d'autres scénarios, nos rubriques habituelles (*Bâtisse et artifices*, le *Gymnase des PJ*, le grand retour de l'*Archéo-rôle*, etc...) et quelques surprises !

En attendant, bonne lecture

Tête Brûlée et toute l'équipe



CINÉMA

FANTASIA

Festival international
de films (de genres)



À Montréal, comme chaque été, avait lieu *Fantasia*, un festival éclectique présentant des films venus de partout dans le monde, nouveaux ou anciens. L'occasion de se (re) plonger dans des films de SF, horreur, gore, thrillers, arts-martiaux et bien d'autres encore. Voici une petite sélection rapide de quelques inspirations possibles pour vos prochaines parties.

Harmony (Cyberpunk/SF)

Les japonais nous ont habitude depuis longtemps à explorer les thèmes cyberpunk dans de nombreux mangas et animés, et Harmony poursuit la tradition nippone d'une SF cérébrale et quasi-mystique, avec son lot de questionnements philosophiques. Dans un monde futuriste, la maladie et la vieillesse ont été quasiment éradiquées, grâce notamment à la nanotechnologie, tous les habitants sont désormais liés à une interface neurale qui surveille leurs faits et gestes, et l'OMS dispose des moyens militaires de maintenir paix et sécurité. Tuan est une investigatrice d'élite de l'organisation dont l'enquête va tout à coup prendre une tournure personnelle. Même si l'animation et les décors ne sont pas toujours au top, un film à voir absolument pour tous les fans de cyberpunk et de transhumanisme. De bonnes idées pour tout univers du genre.



Outlaws and Angels (Western)

Si vous avez été un peu déçu par les *Huit Salopards* de Tarantino et que vous cherchez un western crade, cru et réaliste, alors ne passez pas à côté de *Outlaws and Angels*. Suivez cette bande de hors-la-loi qui trouvent refuge dans une petite ferme isolée, habitée par une famille en apparence innocente, mais en réalité complètement dysfonctionnelle. L'intrigue et certains des personnages peuvent être repris quasiment tels quels pour n'importe quelle partie (y compris dans d'autres genres que le western), et l'une des premières apparitions de Francesca Eastwood, dans un genre que son père a aidé à définir, vaut le détour.

Three (Thriller/ Policier)

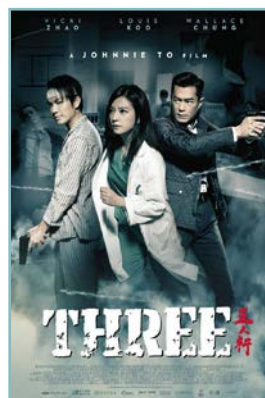
Le dernier film de Johnny To, où le réalisateur se (nous) fait visiblement plaisir, propulse trois personnages très différents dans le contexte exigu d'un hôpital. Entre le criminel qui essaie de jouer la montre, la neurochirurgienne qui essaie de lui sauver la vie en même temps que sa carrière, et le flic qui veut savoir où se trouvent les complices avant leur prochain coup, la tension monte inexorablement. Avant un final plein de surprises et de clins d'œil. Là encore, une très bonne inspi pour du contemporain et de bonnes idées de scènes et d'intrigue pour un jeu comme COPS, par exemple.

Fiche technique

Lieu • Montréal, QC

Site web •

www.fantasiafestival.com



Thomas Robert



**FINANCÉ PAR LES BOUTIQUES SPÉCIALISÉES
SUR LA PLATEFORME CASUS BELLI**

BEASTS & BARBARIANS

**SI ÇA SAIGNE,
ÇA PEUT MOURIR !**

**DISPONIBLE TRÈS
PROCHAINEMENT**

**UN UNIVERS
MOTRISÉ EN**



black-book-editions.fr

GRAMEL



BRADLEY P. BEAULIEU

LES DOUZE ROIS DE
SHARAKHAI

*Douze rois tout-puissants, seigneurs cruels et pervers
Une fière cité, dressée au milieu du désert
Une intrépide jeune fille, au passé oublié...
À Sharakhai, la roue du destin va-t-elle tourner?*

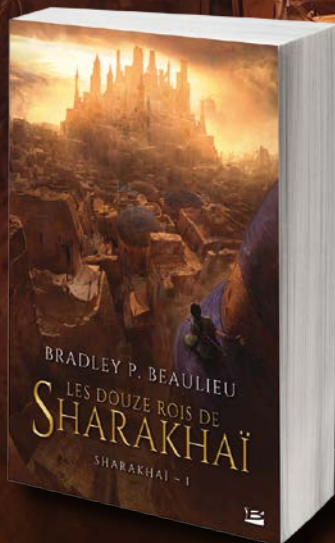


Illustration de couverture: © Marc Simonetti

BRAGELONNE

www.bragelonne.fr

f /BragelonneFR

@BragelonneFR

Abonnez-vous gratuitement à notre magazine *Neverland* sur www.neverland.fr