INTERVIEW MEGA : DIDIER GUISERIX

BLACKBOOK EDITIONS

casus belli black-book-editions.fr

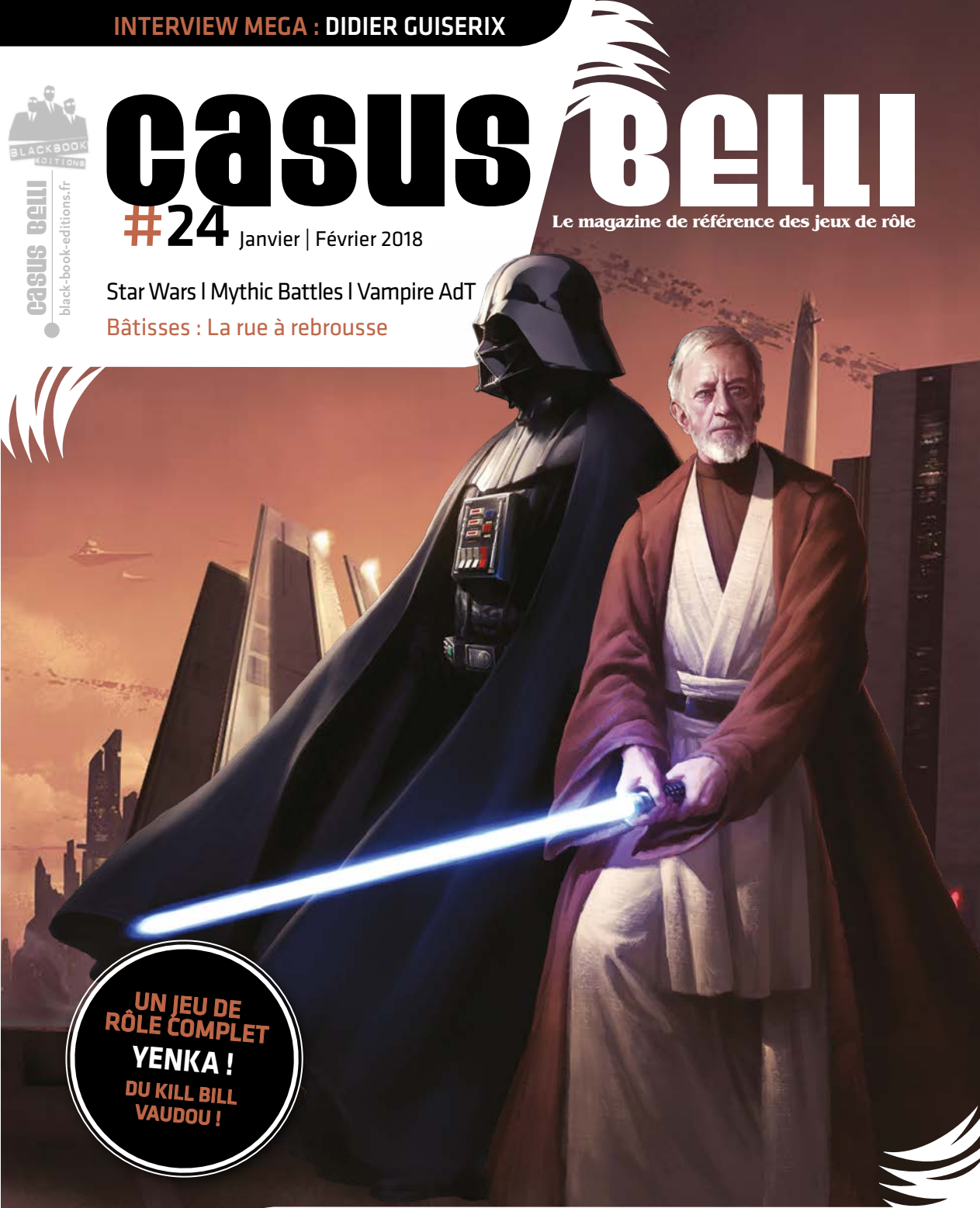
casus belli

#24 Janvier | Février 2018

Le magazine de référence des jeux de rôle

Star Wars I Mythic Battles I Vampire AdT

Bâtisses : La rue à rebrousse



UN JEU DE RÔLE COMPLET

YENKA !

DU KILL BILL VAUDOU !

SCÉNARIOS : H&D, COF, COC, L'AdC, In Nomine Satanis, Altro Mondo & Insectopia

L'artéfact ultime pour transmettre la flamme du JDR !

Contenu de la boîte :
- Livret de règles et d'aventures,
- Écran de jeu en 4 volets,
- Bloc de feuilles de personnages vierges,
- Set complet de 6 dés,
- Pions cartonnés représentant les héros et leurs adversaires,
- Surface de jeu effaçable à sec,
- Feuilles de personnages prétires et aides de jeu.

BLACKBOOK EDITIONS

black-book-editions.fr

La boîte *Initiation au jeu d'aventures* est l'outil idéal pour découvrir (ou faire découvrir) le jeu de rôle.

DISPONIBLE

ÉDITO

Boîtes à idées

Ah toutes ces boîtes pour la Noël ! On espère que quelques-unes ont fleuri (ou vont fleurir si vous êtes de nos heureux et nombreux abonnés et que vous lisez *Casus* en PDF, sorti juste avant l'arrivée du vieux barbu habillé en rouge) sous vos sapins et cheminées ! Vous le verrez dans ce numéro inhabituellement riche en critiques, on sent que les éditeurs ont fait l'effort de sortir un maximum de jeux avant la trêve des confiseurs. Et dans cette masse flamboyante, plein de boîtes !

Franchement, du côté de *Casus* (qui a érigé en slogan depuis plusieurs années la nécessité de « transmettre la flamme du JdR »), quelle meilleure occasion que Noël pour offrir une boîte d'initiation à ses petits neveux/enfants/cousins ou à des adultes curieux ? Longtemps notre loisir a souffert de proposer pour l'essentiel des pavés de règles de 500 pages qui ravissent les niveaux 10+ formant le noyau dur de notre hobby, mais qui sont intimidants pour celles et ceux qui débarquent tout juste sur notre continent.

La boîte a ce pouvoir de dire : « Viens, ouvre-moi, je ne suis après tout qu'un jeu de société comme les autres, tu vas t'amuser ! » Les éditeurs ont vraiment fait l'effort, sur les prix, sur la pédagogie, sur la qualité du matériel.

On vous souhaite donc de merveilleuses fêtes en famille ou entre amis, moment idéal pour caler un petit scénario et faire découvrir le roi des jeux !

Tête Brûlée et toute l'équipe
***Crapou** Didier Guiserix*

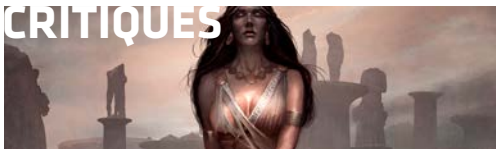
RÉABONNEMENT EN VUE !

Pour tous les abonnés du numéro 19 à 24, il est l'heure de se réabonner. Nous vous invitons à aller en page 4 et 5 et à découvrir dès maintenant notre offre !

sommaire

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

Actualité - Nouvelles du front 12
Actualité - À l'ouest du nouveau 28
Actualité - Essen 2017 40
Actualité - Utopiales 2017 40



Critiques - Star Wars - Force et destinée 48
Critiques - Mythic Battles: Pantheon 52
Critiques - Vampire - L'Âge des Ténèbres 56
Critiques - Into the Odd 60
Critiques - Portrait de famille : Deadlands 64
Critiques - Le Règne de l'hiver 68
Critiques - Initiation au jeu d'aventures 64
Critiques - Freak's Squeel 74
Critiques - Shadowrun - Boîte d'initiation 76
Critiques - Doudous & Dentiers 78
Critiques - D-Start 80
Critiques - Tahala - La cité des aigles 82
Critiques - Démiurges 84
Critiques - Chrome Flesh 86
Critiques - Jouer des parties de... 88
Critiques - The Killing Game 90
Critiques - Pugmire 91
Critiques - Libreté 92
Critiques - Alliés de circonstances 93
Critiques - Le masque de la Reine pirate 94
Critiques - Bastions de la résistance 95
Critiques - Coureurs d'orages 96
Critiques - Petits détectives de monstres 97
Critiques - *Petites critiques...* 98

L'étagère - Interview : Marc Couyon-Réty 102
L'étagère - Jouer dans l'univers de Skyrim 106

Casus Belli est édité par Black Book Editions, Multiparc de Parilly, Bâtiment i6, 50, rue Jean Zay, 69800 Saint Priest, *www.black-book-editions.fr*. N°24, janvier/février 2018. **Directeur de publication** David Burckle, **Responsable de la rédaction** David Burckle, **Comité de rédaction** 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 Brûlée **Création graphique** Damien Coltice **Maquette** Jérôme Cordier et Damien Coltice **Relecture** Pierre-Olivier Cervesi.

Ont participé à ce numéro :

Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Pierre Balandier, Denis Beck, Laurent « Kegron » Bernasconi, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Olivier Caïra, Vincent Carluer, François Cédelle, Slawick Charlier, Jérémie Coget, Damien Coltice, Julien Dutel, Eugénie, Laurent Fidelle, Géraud « Myvyrrian » G., Romano Garnier, Didier Guiserix, Olivier Halnais, Romain d'Huissier, Jems, Thomas Le Goareguer, Cédric Mahieux, Maximilien et la moitié, Florent Moragas, Nurthor, L'Odieux Connard, Aurélie Pailhez, Pelon, Régis Rappar, Philippe Rat, Thomas Robert, Cyril Rolland, Olivier Rousselin, Marc Sautriot, SLM, Tête Brulée, Kristoff Valla.

Image de couverture Darren Tan pour Edge Entertainement, sous licence Disney, Fantasy Flight Games et Lucasfilm. Tous droits réservés.

Illustrateurs, cartographes et photographes Guillaume Albin, Sébastien Annoni, Pascal Coget, Coucho, Benjamin Giletti, Didier Guiserix, Christophe Hénin, Patrick Janniaud, Jems, Nicolas Le Tutour, Laurent Miny, Sylvain Pongi, Yann Thomas, Augustin, Pawel Zych.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

L'étagère - Le Bric-à-brac du Jawa 108
L'étagère - Servitude Livre 5 110
L'étagère - Le coin des comics 112
L'étagère - Soirée Escape Game 114
L'étagère - Pendragon 115
L'étagère - This War of Mine 116
L'étagère - Warhammer 40k 8e édition 117
L'étagère - Les Montagnes hallucinées 118
L'étagère - Le télé-achat du rôliste 119
L'étagère - La légende du diable d'airan 120
L'étagère - *Petites inspis...* 121

Scénario : Aux portes de Laelith (Héros & Dragons ; CO Fantasy) 124
Scénario : Les Sables d'Arlit - 3e partie (L'Appel de Cthulhu) 140
Scénario : Les fourmis « pot de miel » (Insectopia) 154
Scénario : Le Noël de Jean-Michel (In Nomine Satanis) 166
Scénario : Mondes parallèles (Altro Mondo) 178
Scénario : The Game (CO Contemporain) 186

JdR complet - Yenka! 198
Mini-jeu narrativiste - Capitaine laser... 214
Bâtisses & Artifices - La rue à rebrousse... 218
Le journal d'explorateurs - La cité d'Aoudou... 236
Le Gymnase des PJ - Le PJ de Schrödinger 242

Archéo-curiosité - La Compagnie des glaces 244

Entretien - Didier Guiserix 248
Billet de l'Odieux connard - Lapidons-les... 252
Prochainement - Dans CB#25... 254
Le Casus Club 256

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 jouent le jeu, Urban Comics, Lisa Stevens, Maxime Chattam, Xavier de Oh My Game, Margaret Weis Productions, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Julien De Jaeger & Di6dent, Le Grümph et Emmanuel Gharbi, Sébastien Boudaud et le Grimoire, Stéphane Bogard et la Edge team, les gars de Ravage, Paizo Publishing, la communauté du site Pathfinder-FR, l'équipe de Sans-Détour, Neko et Florrent, 7e Cercle, A.K.A. Games, Gary Gygax et Dave Arneson, Jawad et le Département des Sombres Projets, Bragelonne, Sébastien Célerin et les XII Singes, Erik Mona, Laurent Rambour de Game-Fu, Hicham et les éditions du Matagot, Shane Hensley pour Pinnacle, Batronoban, Le Studio Deadcrows, Agate éditions, Arkhane Asylum publishing et Les Sorciers de la Côte.

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,
Multiparc de Parilly, Bâtiment i.6
50, rue Jean Zay
69800 Saint Priest
Tarifs abonnement 54 € pour la France et la Belgique. Autres pays : nous consulter. voir en page 5.

Publicité Tête Brulée
(tetebrulee@casus-belli-mag.fr)

Numéro ISBN (PDF) 978-2-36328-475-4
Numéro ISBN (papier) 978-2-36328-449-5
Dépôt légal janvier 2017. **Imprimé en UE.**

Pour contacter la Rédac tetebrulee@casus-belli-mag.fr

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

POUR LE RÉABONNEMENT

SI VOUS VOUS ÊTES (RÉ)ABONNÉ AU NUMÉRO 19...

Si vous vous êtes abonné à notre nouvelle formule de *Casus Belli* pour les numéros 19 à 24 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 du catalogue Black Book Éditions disponibles sur la boutique en ligne Casus Belli (soit plus de trois cent titres) !

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

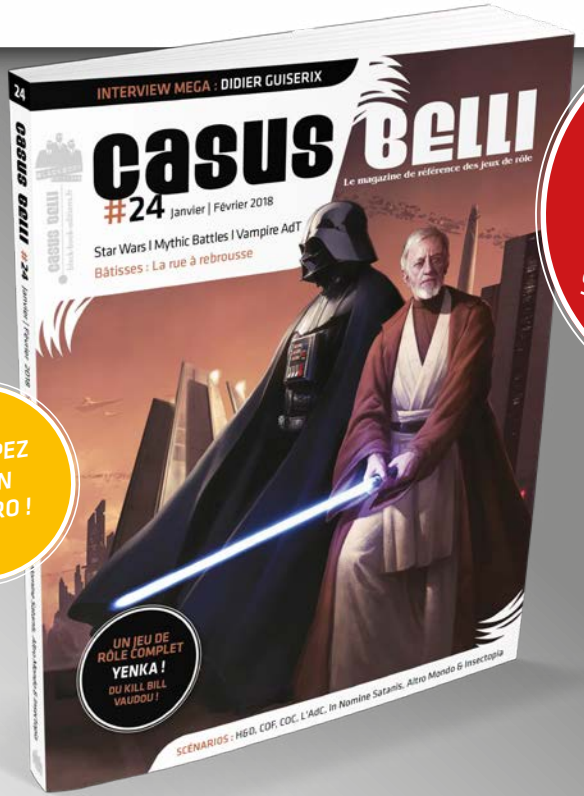
- rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les **numéros 25 à 30**.

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 !



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

NE LOUPEZ AUCUN NUMÉRO !

* *Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.*

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

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
Multiparc de Parilly, Bâtiment i.6
50, rue Jean Zay
69800 Saint Priest

☐ **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 :** .....

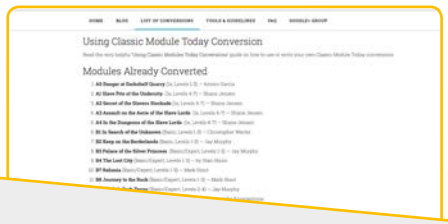
* votre email nous permettra de vous créer un compte sur la boutique en ligne de Black Book Éditions (www.black-book-editions.fr) afin que vous puissiez récupérer gratuitement le PDF de chacun des numéros de votre abonnement.

Buzz mon rôliste

La fin de l'année, l'heure du bilan, des commentaires d'après-match. Le moment idéal pour s'accouder au comptoir de ce gigantesque PMU qu'est la Toile ! Et écouter.

Conversion 5e

Le succès immense de la 5e édition du premier des jeux de rôle a évidemment alimenté la machine à conversion des vieux modules TSR. Si vous avez la chance de maîtriser l'anglais, sachez que vous retrouverez sur ce site un nombre de conversions ahurissant, de quoi (re) jouer tous les grands classiques (les meilleurs comme les moins bons) avec votre Donj' actuel.
http://classicmodulestoday.com/modules-conversion-list/



On me l'avait jamais faite, celle-là !

Le katana effilé dissimulé dans la canne du vieux grand-père, le mini-pistolet caché dans la manche, la lame de couteau intégrée à la botte... Désormais, après cette inadmissible intervention de *Buzz mon rôliste*, tout MJ ou joueur devra s'attendre au pire... Le pistolet-clef va faire des ravages dans vos parties. N'empêche, ça existe, la preuve sur le site de la boîte verte :
www.laboiteverte.fr/des-cles-pistolets/

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

(La vérité dans nos journaux ?)

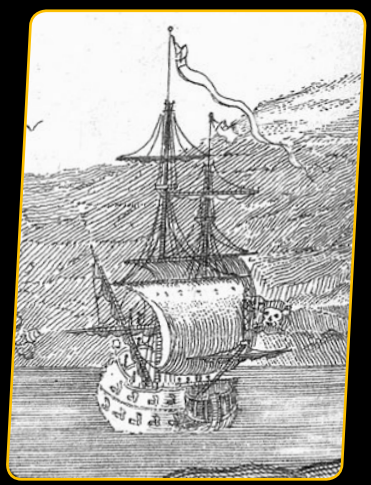
Asmodée décapité !

Non, nous ne parlons pas du célèbre géant du jeu de société français qui dévore démoniaquement le marché mondial (voir page 40), mais bien de la statue du diable Asmodée de l'église de Rennes-le-château. L'information nous aura échappé pendant de long mois et pourtant, en ce mois d'avril 2017, une jeune femme a frappé à coups de hache le célèbre bénitier représentant le diable.

Quelque part, dans cet acte de vandalisme, il y a un certain style (la hache, déjà !) et on se dit que pour les plus connaisseurs du milieu qui jouent à *INS/MV*, il y a quand même matière à une belle intrigue mêlant la société *Asmodee*, des démons et, sans doute au cœur de tout cela, Croc himself. Si le scénario plaît à Croc et à *Raise Dead éditions*, *Casus* se propose même de le publier dans le mag !

La navire de Barbe Noire retrouvé !

C'est une grande nouvelle pour les amoureux de piraterie. En effet, après quinze ans de doute, un ensemble d'indices récoltés sur l'épave d'un navire retrouvé au large des côtes de Caroline du Nord semble confirmer ce que les spécialistes pensaient : il s'agit bien du navire du redouté pirate Barbe-Noire ! Oui, le *Queen's Anne Revenge*.



∂Star System

Vous n'en avez peut-être pas entendu parler, mais la nouvelle a de quoi entériner définitivement le retour du jeu de rôle dans la pop culture : Sean Austin – l'acteur jouant Sam dans *Le Seigneur des Anneaux* – et Wesley Snipes – l'acteur inoubliable qui a débuté aux côtés de Scorsese dans le clip *Bad* de Michael Jackson (!) et plus connu par chez nous pour son rôle dans *Blade* – ont annoncé en fanfare qu'ils allaient écrire un setting de jeu *Starfinder compatible* ! Oui, enfin, ils seront *creative developpers*, genre la classe, mais le plus notable sur le fond, c'est que tous les pontes de Paizo seront de l'aventure (Richard Pett, Greg Vaughan, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Ben McFarland, BJ Hensley, Hal Maclean, Larry Elmore et Erik Mona).

Retour aux sources ?

Avec la reprise de la licence *Warhammer Fantasy*, l'éditeur anglais *Cubicle 7* a annoncé un retour aux sources. Terminé les dés spéciaux de *FFG* (et le matériel cher et « indispensable »). Voici revenir le d100 et la *Grim Fantasy* des années 80-90.

Pour enfoncer le clou, la couverture de la nouvelle édition, dévoilée il y a peu, est clairement un hommage à celle de la première édition, dont les fans de la première heure du jeu de rôle Warhammer ne se sont jamais remis ! Appréciez par vous-même !

Dungeon Master

Depuis l'élection du président des États-Unis, Twitter regorge de montages faisant de Trump un fan absolu de D&D. C'est particulièrement caustique, voire irrévérencieux. A vous de juger !

Annabella Belli

LE COURRIER DES LECTEURS

Rôlistes partout !

Enchaînement des manifestations locales, vidéos, sorties marquantes, crowdfundings, le jeu de rôle continue sa longue reconquête des cœurs. Et c'est tant mieux !

Le train en marche

Bonjour à vous cher Casus !

Je souhaiterais abonner ma compagne, fan de JdR en tous genres, mais je ne sais pas si l'abonner comme ça d'un coup est judicieux. En effet, en parcourant le site j'ai l'impression que les Chroniques Oubliées *(entre autres)* Fantasy *ont déjà été publiées : ne restent désormais que des ajouts, même chose avec* CO Contemporain.

*Je ne sais pas si vous voyez ou je veux en venir… ^^*

J'aimerais qu'elle commence l'aventure Casus *sans avoir le sentiment d'être perdue sans les numéros précédents, qu'elle n'ait pas l'impression de ne lire que des* add on*, d'avoir loupé la bataille. Enfin bref, pourriez vous me rassurer sur la possibilité de commencer la collection à n'importe quel moment ?*

Victor

Bonjour à vous cher lecteur !

Un abo à *Casus* pour les fêtes, quelle bonne idée ! Votre compagne a bien de la chance d'avoir un homme tel que vous ! Même si vous ne semblez pas vous-même être rôliste, personne n'est parfait, quelle délicate attention ! Continuez comme ça et peut être vous invitera-t-elle à sa table de jeu ! Après dix ans de mariage et trois enfants (j'invente pour la blague, je n'en sais rien), ce serait une étape de plus dans votre couple !

Pour répondre plus sérieusement à votre question, évidemment, le mag en est à son 24e numéro, déjà, que le temps passe vite. Donc il y a des choses que l'on a déjà publiées, comme *Chroniques Oubliées*, effectivement.

Si c'est *CO* qui vous intéresse en priorité, deux possibilités s'offrent à vous :

• les compilations *CO*. La *fantasy* est déjà sortie, avec plein d'ajouts et de choses nouvelles par rapport à ce qui a été publié au préalable dans le magazine. *CO Contemporain* a été financé et la compilation, ainsi que la *Boîte d'initiation CO Cthulhu*, devrait être livrée en PDF puis en physique dans quelques mois.

• les anciens numéros *Casus* sont dispo en physique (attention, certains sont épuisés) ou en PDF.

Après, dans *Casus Belli*, il y aura d'autres choses à venir que nous allons « feuilletonner » ainsi. Des campagnes, des univers, des petits JdR complets. Votre question nous donne l'occasion de préciser à nouveau l'ambition du magazine. *Casus* a l'ambition, pour sa partie création, d'être un studio foisonnant, inventif, expérimental. Mais le magazine a bien d'autres casquettes. Les actus, les critiques, l'étagère du rôliste, les scénarios, les dossiers de fond, les interviews, les BD, les aides de jeu… *Casus* n'est pas une gamme à part entière. Ce n'est pas comme si on « ratait » les premiers épisodes d'une série télé et qu'on était perdu par la suite…

Il s'agit d'un magazine qui s'adresse à tous les rôlistes, avec plein de choses différentes à chaque numéro. La volonté de notre éditeur et le défi de la rédaction, pour un prix très modeste pour 256 pages en couleurs à chaque fois, ce n'est pas nécessairement que tous les lecteurs soient intéressés par tout le contenu du magazine. Mais que chaque lecteur y trouve des choses qui l'intéressent et qu'il découvre dans le reste de quoi éveiller sa curiosité.

Suivez nous sur les réseaux sociaux !

Donc, je ne suis peut être pas la plus objective pour dire ceci, mais un abonnement à *Casus* est TOUJOURS une excellente idée. Et on prend le pari que votre femme ne sera pas déçue !

Bien amicalement,

Annabella Belli

Le retour de Sauron

Bonjour,

Je me permets une petite remarque concernant ce numéro 23 qui fut tout à la fois agréable et désagréable à lire.

[NdlR : ... notre pudeur nous oblige à couper toutes les choses gentilles que ce lecteur a dites sur nous. Et puis surtout, on manque de place. Donc allons droit au but !]

Le néo-langage utilisé par certains auteurs a vraiment gêné ma lecture : le français est une belle langue, mais c'est une langue qui porte le genre (contrairement à l'anglais). Si les auteurs veulent absolument respecter leur public féminin, qu'ils utilisent les deux genres au lieu d'essayer d'inventer un nouveau genre. Typiquement, le « champion.ne » du gymnase des PJ m'a été très désagréable à lire. Alors que « champion, championne » aurait plus marqué le genre par cette insistance de la répétition du terme.

Les auteurs ont donc un choix à faire : soit ils utilisent le masculin comme genre « générique » (et auront plus de mots pour s'exprimer), soit ils marquent leur féminisme en dupliquant leurs termes au féminin (et auront moins de mots). Mais qu'ils utilisent le français... Et ça c'est votre travail en tant qu'éditeur que de faire la relecture.

[...]

Merci encore pour ce beau bimensuel qu'est Casus Belli, *mes remarques n'ont pour but que de ne pas perdre tout ce qui fait le charme de cet ouvrage.*

L'Ancien (mail)

Bonjour et merci pour ce long mail.

Merci pour les compliments, ça fait toujours plaisir, désolé, nous les avons coupés au montage. nous avons aussi coupé la partie où vous disiez du mal de monsieur Odieux Connard. Connaissant le personnage, cela lui aurait fait trop plaisir. Et plus il est content, plus il est méchant, donc on ne veut pas nourrir la bête !

Pour le néo-langage, le français est une langue vivante qui évolue sous le courant des rapports de force traversant la société. Il n'y a pas de langue française éternelle et figée. Nous faisons le maximum pour que le magazine soit lisible et correct du point de vue de l'orthographe et de la syntaxe mais certains auteurs sont pour ainsi dire des « activistes » et tentent de faire bouger les choses. Nous respectons cette volonté et leur engagement. L'histoire tranchera par les usages. Si un usage devient majoritaire, il sera reconnu et la « faute » deviendra alors la règle.

En attendant, les rôlistes jouent avec des règles différentes à chaque édition, pourquoi pas laisser aux auteurs la possibilité de nous proposer de temps à autres de nouvelles règles syntaxiques... tant que cela reste compréhensible, évidemment !

Encore merci de ce mail en tout cas.

Bien amicalement,

Joe Casus

CASUS AROUND ZE WORLD !

Après une grosse double page *Casus Around Ze World* le numéro précédent, voici une version mini de la rubrique, avec l'inarrêtable Pascal Allochon, qui parcoure la planète avec ses *Casus* sous les bras. Ci-dessous, *CB#23* se balade à Prague, en République tchèque.

PORTFOLIO

STARFINDER

Illustration de ouf par Ignacio Bazán Lazcano.
Tous droits réservés Paizo PUblishing et Black Book Editions. 2017.

ACTUALITÉ (VF)

NOUVELLES DU FRONT

À chaque numéro, nous jetons un œil sur l'horizon rôliste français. En cette période de Noël, l'activité est toujours aussi riche et le Père Noël n'aura probablement pas de difficulté à contenter tous les petits joueurs qui attendent leurs cadeaux, les yeux brillants et leur épée à la main…

LES VAGABONDS DU RÊVE

Clair/Obscur

L'aventure continue pour *Les Vagabonds du Rêve* avec le financement participatif d'*Umbrae*, le second supplément pour *Chiaroscuro*. Ce supplément vous emmènera à la découverte des sombres mystères qui se cachent dans les ombres des grandes cités céliannes. Ainsi c'est un tour d'horizon des secrets du monde de Père Nuages et Mère Sylve que l'on nous propose : créatures fantastiques ou sectes maléfiques, mais également arcanes magiques qui sont autant de merveilles que de périls pour les joueurs. La campagne de financement va permettre de réaliser ce supplément à couverture souple de 96 pages intégralement en couleurs, et d'y adjoindre un bestiaire. Un pack du meneur de jeu contenant un écran quatre volets, la carte du monde et un bloc de feuilles de personnages, était aussi au menu des contreparties ainsi qu'un set de dés « logoté » *Chiaroscuro* en exclusivité Ulule. À noter que le troisième palier offrait la possibilité de mieux rémunérer ses auteurs, une pratique sympathique désormais régulière chez certains éditeurs. *Umbrae* devrait être disponible au Festival international des jeux de Cannes en février 2018.

EDGE

Aventures sur le Trône de fer du Milieu

En attendant la sortie du prochain supplément pour *L'Anneau Unique*, qui sera consacré à la charmante bourgade de Bree (rappelez-vous, l'auberge du *Poney fringant*, tout ça tout ça…), *Edge* s'apprête à publier la version française de *Adventures in Middle-Earth*. Le jeu est en cours de relecture et de finalisation et devrait arriver au cours du premier trimestre 2018. Les fans de *Do-D* qui veulent jouer dans la Terre du Milieu devront encore faire preuve d'un peu de patience. En attendant, ils peuvent lire notre critique dans CB#22 ou se tourner vers *L'Anneau Unique*, qui est quand même une vraie réussite pour restituer l'ambiance décrite par J.R.R. Tolkien. Les fans de *LAU* devront eux-aussi s'armer de patience : si *Edge* annonce un programme riche en sorties pour ce jeu, *Aventures dans la Terre du Milieu* (gageons que ce sera son titre) est prioritaire pour le moment !

La campagne *Le trésor du dragon* est quant à elle relue et maquettée. Une superbe campagne, l'une des plus belles qui soient dans le genre méd-fan d'après mes sources, c'est dire ! Non, il ne s'agit pas d'aller récupérer l'Arkenstone dans le repaire de Smaug, je vous parle ici du nouveau supplément pour le jeu de rôle du *Trône de fer*. Et ma source me souffle pourtant qu'à la base, elle n'aime pas l'œuvre à l'origine du jeu. Bigre, voilà qui donne l'eau à la bouche…

VOUS N'AVEZ PAS PU PARTICIPER À UNE PRÉCOMMANDE PARTICIPATIVE ?

LATE PLEDGE

black-book-editions.fr

ACCÈS IMMÉDIAT AUX PDF DÉJÀ DISPONIBLES

SAISISSEZ L'ULTIME CHANCE DE PARTICIPER !

sur black-book-editions.fr

JDR ÉDITIONS

La guerre du feu

Autre petit projet participatif réussi *via* Ulule, *Zore* propose d'incarner des humains primitifs hyper bien gaulés et doués de pouvoirs grâce à la divinité qu'ils adorent : Tyr. Ils en auront bien besoin pour survivre face à l'adversité : clans ennemis, environnement hostile et, bien sûr, dinosaures sanguinaires (y a pas vraiment d'anachronisme en JdR, surtout qu'on ne joue pas notre préhistoire). Point de dé ici, les actions sont résolues avec des grigris piochés dans un sac.

La souscription a été un succès, modeste certes (168 souscripteurs ont réuni un peu plus de 10 000 €), mais qui a permis de décrocher une impression en couleurs et un livret de trois scénarios supplémentaires. *JdR Éditions* nous gâtent même, avec une version collector en vraie fausse peau de T-Rex. Les 105 contributeurs ayant craqué au moins pour la version « Tout *Zore* » recevront en plus du livre de base, un écran, un kit pour les joueurs et bien sûr le fameux sac à grigris. Des options peuvaient compléter le tout, comme d'autres grigris et des cartes du monde des hommes.

Mis à part *Würm* récemment, la préhistoire est une période peu traitée en jeu de rôle en général, peut-être par peur d'une certaine pauvreté dans les variations des aventures et d'un côté *primal survivor* trop présent. Attendons la sortie du jeu et les premiers retours de parties pour voir si l'ajout de pouvoirs divins et d'une société plus évoluée change la donne.

BBE & GALE FORCE 9

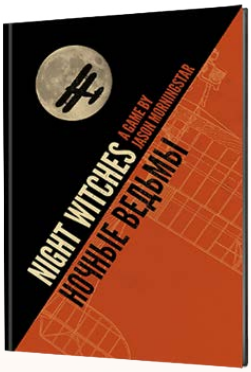
Dans les donjons, on vous entend crier

Comme nous avons pu le dire précédemment, le *Kit d'initiation*, l'écran et les cartes de sorts sont dans les tuyaux et seront probablement les prochains suppléments à sortir pour *Do&D*. Pour la suite, le très attendu *Curse of Stradh* ainsi que *Tomb of Anihilation* sont bouclés et en attente de validation du côté de *Wizards of the Coast*, tandis que la traduction de *Xanathar's guide to everything* avance. Bref, que du beau matos qui arrive progressivement et permettra de faire des misères à nos pauvres aventuriers…

EDGE/FFG FRANCE

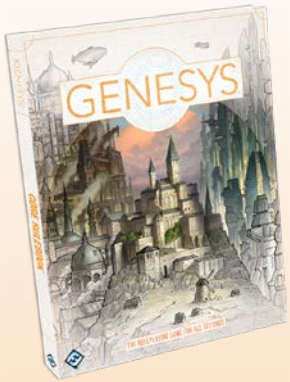
Des pépites en stock

Depuis plusieurs mois, l'équipe d'*Edge* et de *FFG France* nous annonce la sortie prochaine de vraies pépites qui donnent franchement envie. Nous vous en avons déjà un peu parlé ces derniers mois, mais ça approche ! Disons que ça va sortir en 2018.



Tout d'abord, il y a ce jeu qui, selon ma source infiltrée chez *Edge*, est le meilleur (mais est-il vraiment objectif ?!) des jeux PBTA (propulsé par l'Apocalypse) : *Night witches* est centré sur les aviatrices soviétiques du 588e régiment de bombardiers que les Allemands, durant la Seconde Guerre mondiale, avaient surnommées « *Die Nachthexen* », les sorcières de la nuit donc. Un thème carrément original dans le jeu de rôle et un contexte historique passionnant. En attendant la sortie du jeu, je vous invite à aller lire la mini-série BD de Yann et Romain Hugault, *Le Grand Duc*, aux éditions *Paquet*. Un récit passionnant qui ne manquera pas de vous inspirer.

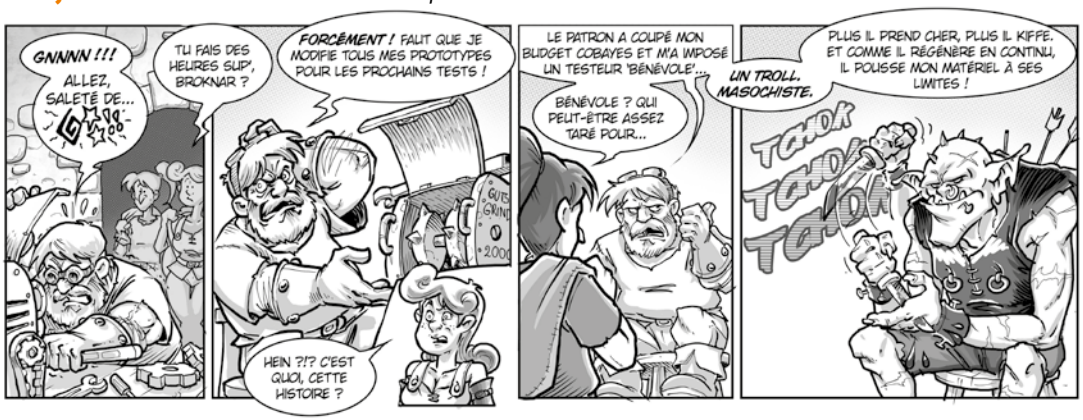
Il y aussi un supplément pour *Fiasco* comprenant tous les *playsets* publiés en ligne jusqu'ici, ainsi que quelques scénarios inédits. Du côté de *Degenesis*, l'éditeur a déjà assuré la traduction de *The killing game* (voir la critique de la VO en page 90) qui devrait être relu et en partance pour l'impression. Victime d'une schizophrénie, l'éditeur à double tête s'est lancé dans la traduction de *Genesys* côté *FFG France*, peut-être pour contrebalancer *Degenesis* chez *Edge*. Comme nous le disait notre source, c'est quasiment le même jeu. Heu… enfin… pas tout à fait… Et même pas du tout ! Allez donc jeter un œil dans les news VO sur *FFG* où nous en disons quelques mots…



FFG France continue de sortir régulièrement des suppléments *Star Wars* : la boîte d'initiation *Le réveil de la Force* est enfin là, et puis nous pourrons procéder à quelques *Modifications spéciales* (supplément que nous avons pu évoquer dans nos numéros précédents et désormais imminent). Pour la suite, l'éditeur travaille actuellement sur *Aux sources de la Force*, pour sa gamme *Force et Destinée*. Enfin, *Edge* parle toujours de l'indéfinissable *Juggernaut* et du western *steampunk Steam States*. On a aussi entendu dire que *FFG* se lançait dans un nouveau *L5R*…

Et puis il est question d'un autre gros jeu, de genre méd-fan, dans lequel on lutte contre le Chaos… En effet, *Edge* s'est rapproché de *Cubicle 7* au sujet de la quatrième édition de *Warhammer*. Selon les bruits qui courent, l'éditeur franco-espagnol aurait obtenu les droits pour la traduction du jeu en français et en espagnol.

DONJON SERVICE *LE COBAYE ULTIME (I)* *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



500 NUANCES DE GEEK

Le casse du siècle

Petit jeu express « propulsé par l'Apocalypse » et financé dans le cadre de La Caravelle, *Braquage en plein jour* propose d'organiser un casse express dans la lignée des films de cambriolages haut en couleur façon *Ocean's eleven*. Chaque joueur dispose d'un livret de criminel typique (le Professionnel, le Cerveau, le Muscle et le Sourire). Le MJ a aussi le sien, qui lui permet de gérer le casse en cachette et d'ajouter tension et complications. Au centre trône le braquage tel que le découvrent les voleurs. Et c'est parti pour une soirée endiablée d'interactions entre tout ce petit monde de voyous. Le PDF est disponible gratuitement sur le site de *500 NdG*. Idéal pour une partie au débotté ou une initiation en douceur.

SANS-DÉTOUR

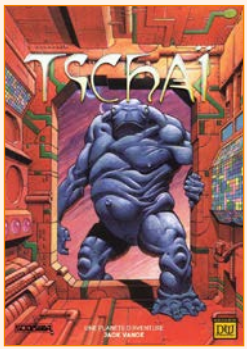
D'aventure en aventure...

L'événement du semestre, voire de l'année, c'était le *crowdfunding* organisé pour *Aventures : le jeu*. Le succès sur la plateforme Ulule a été retentissant, puisqu'elle a réuni 6 705 souscriptions, ce qui en fait la plus grosse réussite en France en matière de *crowdfunding* pour un JdR, et l'une des plus grandes au niveau mondial. Cette réussite s'explique notamment par le public ciblé, les fans de la Web-série du Joueur du Grenier *Aventures*, animée par Mayar Shakeri, qui compte plus d'un million d'abonnés qui ne sont *a priori* pas forcément des rôlistes bien qu'ils suivent les épisodes de joueurs pratiquant le JdR sur table virtuelle. La page Ulule, très sobre, n'indiquait pas qu'il s'agit d'un jeu de rôle et décrivait peu l'univers de jeu proposé ou ses règles.

Comme nous le confirmait récemment Samuel Tarapacki des éditions *Sans-Détour*, *Aventures : le jeu* s'adressait très clairement aux fans de la série. Et de ce point de vue, finalement, le nombre de souscripteurs montre que la marche est haute pour concrétiser de simples « vues » en intérêt réel pour la pratique (et l'achat !). En tout état de cause, ce jeu a le mérite d'amener plusieurs milliers de débutants au JdR, et la question qui se pose désormais est : combien de souscripteurs vont réellement adhérer au JdR ? C'est là le véritable enjeu, et les éditions *Sans-Détour* l'ont bien compris. C'est la raison pour laquelle, comme nous le confiait Samuel, le projet de boîte d'initiation pour *L'Appel de Cthulhu* a été retardé pour s'assurer qu'elle était bien en capacité de toucher ce nouveau public. À suivre...

500 NUANCES DE GEEK

Tschai à la sauce apocalyptique



Le cycle de Tschai est l'un des grands classiques des romans de SF de la fin des années 60. Il est aussi l'une des œuvres majeures de Jack Vance, qui nous narrait en quatre volumes les aventures d'un terrien échoué sur une planète inconnue peuplée par quatre races étranges, une par volume. Ce mélange de *fantasy* et de SF a inspiré plusieurs générations de lecteurs, et de rôlistes bien sûr. Pourtant, s'il a souvent servi de modèle, il ne fut jamais adapté à notre hobby. Le mal est réparé aujourd'hui grâce à *500 Nuances de Geek* et aux éditions *Mnémos*.

La souscription Ulule s'est terminée en beauté fin octobre, avec 27 452 € récoltés par le biais de 295 contributeurs. Le projet tourne autour de livres complémentaires. Le premier est une encyclopédie exhaustive du cycle romanesque produite par *Mnémos*, qui complète et enrichit le livre de jeu de rôle réalisé par *500 NdG*, qui est « propulsé par l'Apocalypse ». Le duo s'accompagne d'un troisième titre de *science fantasy* générique donnant tous les outils pour créer vos propres planètes habitées. Étonnamment, les paliers débloqués n'avaient quasiment pas de rapport avec Tschai (l'un portait tout de même sur une carte planétaire) et offraient surtout des suppléments pour *Dungeon World*, JdR sans rapport avec le projet, si ce n'est le système de jeu.

Le triptyque romans/livre de règles/encyclopédie semble avoir fonctionné, surtout qu'avec *Mnémos* aux manettes pour le beau livre, la qualité est au rendez-vous. L'essai étant réussi, une opération similaire aura lieu début 2018 avec *Horreur cosmique*, un jeu inspiré par la *Laverie* de Charles Stross, qui nous plongera dans l'univers de Lovecraft. Et après, ce sera au tour de *Berlin XVIII*, dont une version alpha fait l'objet de tests depuis bientôt un an.

7E CERCLE

Quand la mort n'en finit plus de mourir

Annoncé depuis plus d'un an, *Dead in Washington*, l'avant-dernier supplément prévu pour *Z-Corps*, ne devrait plus tarder. Il manque encore quelques illustrations pour pouvoir boucler la maquette, et direction l'impression. Vous devriez pouvoir mourir dans la capitale américaine au 1er trimestre 2018 ! Il ne restera ensuite plus qu'un supplément, *Dead in New-York*, pour en finir avec cette épidémie de morts-vivants ou avec cette chienne de vie.

EDGE

Histoires de dieux qui piquent leur colère

Comme promis, *La fin du monde* continue en cette fin 2017. Eh oui, c'est que ça met du temps, ces choses-là ! Dans ce deuxième volume du JdR hispanique, après les zombies, c'est au tour du courroux divin de lâcher sur notre Terre des hordes d'abominations cauchemardesques. N'oubliez pas que vous ne jouerez pas des héros, mais des versions ludiques de vous-même. Tout est compris dans le livre : système narrativiste et création de vrais alter ego, ainsi que cinq scénarios mettant en scène l'armageddon céleste. Après, il ne vous restera plus qu'à vaincre les aliens et les machines, mais ce sera pour plus tard, dans les troisième et quatrième tomes de la série. La bête est arrivée à temps pour Noël et sera décortiquée pour vous dans notre prochain numéro, avec fétiches et prières de protection afin de ne pas attirer la colère des dieux !

AKA GAMES

Rock'n roll !

Mauvaise surprise pour *AKA Games* qui indique s'être fait plaquer par des collaborateurs, traducteurs et relecteurs, qui bossaient sur le projet *Fragged Empire*. Bilan, les textes commandés longtemps avant la précommande participative n'ont pas été livrés et l'éditeur a dû reprendre le travail de zéro, ce qui entraîne un retard important sur la livraison du jeu. En attendant le PDF du livre de base, *AKA* a envoyé aux souscripteurs les versions numériques du recueil de nouvelles ainsi que du premier scénario, *Le Carthage*. Par ailleurs, tous les goodies débloqués ont quant à eux été réceptionnés par l'éditeur.

De son côté, *Chill* n'est pas impacté puisque produit par une autre équipe. Le PDF du Livre de base a été envoyé aux souscripteurs fin novembre, suivi de près par *Le guide de la SAVE* ainsi que *Monstres*. La livraison physique des ouvrages est prévue pour janvier au moment du bouclage de ce numéro.

Pour finir, une précommande participative devait avoir lieu en octobre pour financer le prochain jeu, *Coriolis*. *AKA Games* a cependant préféré la repousser de quelques semaines, le temps de régler les retards sur *Fragged Empire* et de livrer *Chill*.

NAHEULBEUK

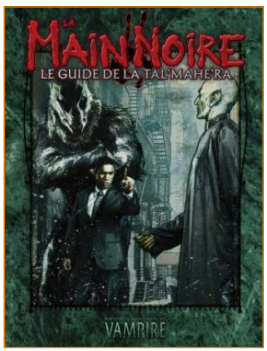
Cartographie extra-fanghienne

Un précis de géographie est en cours d'écriture. Il s'attardera sur deux régions limitrophes de Fangh : Caladie et Fernol. Les cartes sont réalisées dans le même style que celle de Fangh en version HD, et déjà disponibles gratuitement sur le site de *Naheulbeuk*, en attendant la sortie de l'extension, prévue pour Noël… Une autre extension de territoire, Galzanie, est aussi en cours de rédaction. Mais le travail pour cette dernière étant plus conséquent, il prendra davantage de temps pour être finalisé. Ces extensions prendront toutes la forme de PDF gratuits à télécharger sur le site et contiendront donc des cartes, des plans, des tables d'équipement et de commerce, des rencontres… À noter que, mine de rien, l'encyclonebeuk en ligne est très fournie et doit ravir les adeptes de cet univers fantasyco-loufoque. Il ne cesse de s'enrichir grâce à ses passionnés et donne du grain à moudre aux MJ et aux joueurs qui osent l'aventure *Naheulbeuk*.

Par ailleurs, le travail en partenariat avec *Le Grimoire* se poursuit. Ainsi, *La geste héroïque de Gurdil*, à laquelle nous faisions allusion dans notre dernier numéro, est en cours de bouclage. Illustré par Guillaume Albin de *Donjon Service*, ce livre vous permettra de vivre votre propre version de la geste de Gurdil. Enfin, l'équipe a fini de réaliser son pack de billets fanghiens, qui ont vocation à mettre un peu d'ambiance à votre table. Il ne reste plus qu'à les faire valider par *Le Grimoire* pour publication.

ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

La Main Noire



La Main Noire : le guide de la Tal'Mahe'Ra est le dernier supplément à paraître pour *Vampire : La Mascarade*, édition 20e anniversaire. Il nous présente en détail la secte jadis fondée par des Mages qui tomba aux mains des Vampires. À l'instar de son homonyme combattu par le diable rouge de Hell's kitchen, la Main Noire fera un antagoniste de poids face à vos caïnites favoris. Vous y trouverez les habituelles règles spécifiques (disciplines, atouts, historiques et voies de sorcellerie), avec la possibilité de créer des personnages affiliés à la secte. Après tout, est-elle plus maléfique que les autres ? Quand on joue une créature de la nuit, le mal est tout relatif. Le supplément présente aussi l'histoire de l'organisation, ses différentes composantes, y compris ses plus terribles comme les adorateurs de Lilith. Ses buts et ses aspirations remontent à la nuit des temps, et elle n'en a pas fini avec vous ! Ami ou ennemi, à chacun de choisir.

SANS-DÉTOUR

Quand la santé mentale s'effondre...

Début 2017, Les éditions *Sans-Détour* réalisaient une souscription monstre pour l'édition d'une nouvelle version de ce monument qu'est la campagne des *Masques de Nyarlatothep*, accompagnée du non moins impressionnant *Jour de la Bête*, version très fortement augmentée des *Fungi de Yuggoth*. Pour ceux qui ont raté la souscription (malheur à eux), *Sans-Détour* organise une session de rattrapage sur son site avec la mise en place, désormais classique pour certains éditeurs, d'une précommande avant la publication des ouvrages. Initialement prévue pour fin 2017, celle-ci arrivera plus probablement au cours du premier trimestre 2018, notamment suite à l'intégration de corrections signalées par les souscripteurs qui ont effectué une relecture bénévole. En attendant, *Horreurs sans nom*, le recueil de scénarios dont nous avons fait la critique dans *Casus # 23* est désormais disponible.

Par ailleurs, suite à de nombreuses suppliques, un nouveau tirage de l'édition prestige de *L'Appel de Cthulhu* v.7 a été mise sur les rails, ce magnifique et monstrueux coffret étant à nouveau en rupture. Cependant, pour ne prendre aucun risque, l'éditeur ne lancera la production que si au moins 300 précommandes sont passées.

Si vous avez sombré dans la *Paranoïa* à force de faire du JdR, l'édition post-post-post moderne du jeu de clones des années 80, financée sur Ulule fin 2016 et dont la publication était prévue pour octobre 2017, a également pris un peu de retard (mais c'est normal, nous parlons ici d'un jeu financé par *crowdfunding* ; ils sont rares ceux qui arrivent à l'heure !). Les PDF ont été envoyés aux souscripteurs et les livres devraient arriver tout début 2018.

Enfin, *Sans-Détour* s'est attelé à la réalisation de l'écran pour *Mutant Année Zéro*.

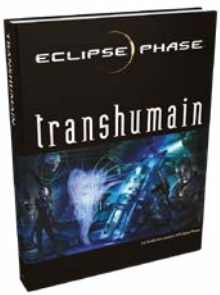
STUDIO DEADCROWS

On n'est pas près de dormir !

Financée grâce à une précommande participative réalisée sur la plateforme de *Casus Belli* en décembre 2017, la nouvelle édition de *Capharnaüm* a été envoyée à ses souscripteurs début décembre, pile-poil dans les temps prévus. Pour avoir feuilleté la version numérique des livres, j'ai pu constater qu'ils sont vraiment réussis. Nous allons enfin pouvoir nous replonger dans les délices des *Mille et Une Nuits* saabies. Nul doute que nous vous en reparlerons plus en détail très prochainement.

BLACK BOOK ÉDITIONS

The black list



2018 commencera sur les chapeaux de roue avec plusieurs projets en attente depuis un moment. Tout d'abord, en janvier, *The Strange*, dont la maquette est bouclée. Suivront les deux premières parties de la campagne pour *Deadlands* (*Le déluge* et *Les derniers fils*) ainsi que le supplément *Transhumains* pour *Eclipse Phase*, et *Au cœur de la nuit* pour *Numenéra*. Tous ces ouvrages sont maquettés et prêts à partir à l'impression ; ils devraient également faire l'objet d'une nouvelle modalité de financement que l'éditeur présentera prochainement.

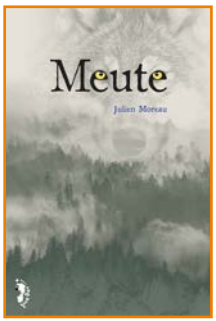
Le Compendium technologique pour *Numenéra* sera disponible début janvier. Du côté de *Lamentations of the flame princess*, la traduction des ouvrages arrive à son terme. Enfin, on a entendu des bruits selon lesquels *BBE* proposerait, suite à une demande de certains fans de *Shadowrun*, une boîte rigide qui pourrait être achetée à l'unité pour mieux abriter le matériel de la boîte d'initiation, conçue en carton « léger » pour éviter un prix de vente trop élevé. À confirmer.

Enfin, dans les profondeurs, les derniers produits *Polaris 3* (*Amazonia* et les goodies restants) serait prêt à partir à l'impression. Mais cela ne saurait tarder, nom d'un coelacanthe !

DONJON SERVICE ***LE COBAYE ULTIME (II)*** *par Olivier Caira & Guillaume Albin*

ÉDITIONS JOHN DOE

Meute



La couverture de *Meute*, un jeu d'auteur de Julien « Jorune » Moreau publié par *John Doe*, est achevée et le livre est en phase de finalisation. Initialement prévu pour la fin 2017, il faudra sûrement plutôt compter sur le début d'année prochaine. *Meute* se situe de nos jours en France et propose d'incarner des lycanthropes dotés de deux personnalités, une humaine et une lupine. Ensemble, ils forment une meute dirigée par un Alpha et doivent apprendre à vivre ensemble au sein de la société contemporaine. Il leur faudra aussi compter avec d'autres créatures issues de notre folklore national. L'ambiance est annoncée comme poétique et humaine, avec un brin de *fantasy* moderne. Chaque région donnera ainsi ses propres inspirations en fonction de ses légendes locales. Un cadre de campagne sera tout de même développé plus particulièrement : le Gévaudan. Logique me direz-vous, mais un peu effrayant aussi !

LES LUDOPATHES

Le retour du fils de la vengeance !

On n'avait plus entendu parler des *Ludopathes* depuis un moment et les joueurs attendaient patiemment (ou pas !) les prochains ouvrages de plusieurs de leurs gammes : *Shade*, *Ars Magica* ou encore *Antika* pour ne nommer que ces jeux. Après de longs mois (deux ans même, carrément !) de réorganisation, liée en particulier au développement de leur branche distribution, *Les Ludopathes* sont enfin de retour et vont pouvoir s'attaquer aux suppléments longtemps restés en souffrance.

D'entrée de jeu, ils annoncent la sortie prochaine des *Vraies lignées*, un gros supplément de plus de 170 pages pour *Ars Magica* qui permettra à l'éditeur d'en finir avec un *crowdfunding* réalisé il y a maintenant plusieurs années de ça. Il reste encore quelques retouches à faire et une relecture finale avant l'envoi à l'impression. Comptons sur une sortie au tout début de 2018. Ensuite, dans la foulée, ce sera l'heure d'aller faire la guerre de *Troie*, le prochain supplément pour *Antika*. Enfin, avant le printemps, nous devrions voir arriver la conclusion de *Confidenza II*, avec la parution des tomes 4 et 5 de ce gros supplément pour *Shade* qui devait initialement compter 90 pages et qui aura fini par atteindre les 500 pages répartie en cinq volumes !

BBE

Vers l'infini et au-delà

Après le raz-de-marée qui s'est abattu sur le stand *Paizo* à la GenCon, et qui a fait disparaître l'ensemble des exemplaires disponibles de *Starfinder*, la version française du jeu nous est a enfin été proposée en précommande participative par *BBE*. Toutes proportions gardées, le jeu est également un succès en France, puisque près de 700 personnes ont souscrit à la version SF de *Pathfinder* (à titre de comparaison, les Allemands n'ont été que 487 à souscrire à l'offre d'*Ulisses*). Il faut dire que durant la PP, ce pavé de plus de 500 pages était accessible à un prix de lancement avantageux (40 € alors que la version américaine est à 60 $ et la version allemande à 60 €). Bien entendu, une version collector était également proposée, avec laquelle l'écran du jeu était offert. Sans parler des options : *flip mats*, pions, dossiers, et bien sûr, l'écran. Ayant retenu les déboires de précédentes précommandes participatives, *BBE* a proposé un jeu déjà bien avancé, puisque la traduction était bouclée au début de l'opération. La sortie devrait donc arriver assez rapidement, *a priori* au premier trimestre 2018. En revanche, il faudra attendre un peu pour pouvoir se lancer dans la première campagne, *Soleils morts* (son premier volet a cependant été offert en PDF aux souscripteurs du livre de base) : la publication ne sera achevée qu'au début de l'été aux États-Unis. En attendant, *BBE* devrait se pencher sur le bestiaire du jeu, *Alien archive*, qui fera l'objet d'une précommande participative après la sortie du *LdB*.

LES XII SINGES

Baroque infernal

Deux sorties au parfum abyssal sont au programme chez les singes. *Le Jardin stygien d'Abelia Prem*, qui vient de paraître, est compatible avec la 5e édition, l'OGL 3.5 et *Into the Odd*. Il plonge des aventuriers débutants dans une ambiance bien particulière : le jardin d'une riche botaniste, lieu étrange, baroque, où la mort, la peur et la paranoïa attendent, cachées dans les ombres des couloirs, des bosquets et des souterrains… Un grand scénario servi par une vingtaine d'introductions personnalisées, une cinquantaine de plans et de lieux. Un donjon à l'ancienne mais à la visite originale, à l'issue de laquelle vous découvrirez peut-être les mythiques roses noires du Styx. Encore vous faudra-t-il y parvenir avant d'autres visiteurs aux motivations moins bienveillantes.

Le second tome dédié à Hellcity, pour *Faust Commando*, est également dans les bacs. Ce supplément contient une présentation des six districts interdits. Bannies par Satan en personne, ces zones de guerre portent encore les stigmates des conflits infernaux. Il se dit même que l'on peut y contempler des reflets de l'antique cité de Dis. Du coup, cela intéresse forcément le FX3 qui y envoie ses commandos de damnés pour en apprendre davantage sur les secrets de l'Enfer, à leurs risques et périls. Car ceux qui osent y pénétrer sans autorisation seront punis de mort.

LES ÉDITIONS DU PETIT RAT

Miam

Gourmandise presque emblématique des fêtes de fin d'année, le petit bonhomme en pain d'épice est le héros de *Mystères et pain d'épices*, un jeu de rôle d'Annie Rush publié sur la plateforme d'auto-édition Lulu. Dans cette traduction française du jeu américain *The secret lives of gingerbread men*, les joueurs seront aux commandes de petits bonshommes et bonnes femmes qui ont mystérieusement pris vie un soir de Noël. Chaque joueur devra réaliser le but secret de son personnage, but qui pourra prendre les formes les plus farfelues comme rejoindre l'oracle, un vieux cookie abandonné au-dessus du réfrigérateur qui répondra à vos questions existentielles, secourir un membre de votre famille au fond de la poubelle, ou encore échapper aux babines du chien de la maison. Sans parler du roi des rats, qui fauche les cadeaux de la famille, et des rumeurs concernant un certain « Père Noël », qui se pointe la veille de Noël et emporte des cookies avec lui au pôle Nord. Les personnages devront user d'eux-mêmes et sacrifier leur intégrité pour parvenir à leurs fins. Un petit jeu familial qui a l'air plutôt sympathique.

ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

Les contes de la boucle

Cet automne, *Arkhane Asylum* nous proposait le financement de *Tales from the loop*, un jeu s'inspirant de films américains des années 80 tels les chefs-d'œuvre de Steven Spielberg (*E.T.*, *Les Goonies*, *Super 8*) ou de séries plus récentes comme *Stranger Things*. Des enfants y sont confrontés à des événements extraordinaires qu'eux seuls peuvent résoudre. La différence est qu'ici, la technologie est un peu plus avancée qu'à l'époque et que le surnaturel n'est jamais loin (vous avez-vu ces dinosaures qui traversent la route ?).

Rien d'étonnant à ce que le succès ait été au rendez-vous, tant il fait résonner nos souvenirs de jeunesse. Les plus de 500 contributeurs (impossible d'avoir un chiffre fiable avec Ulule, qui compte des contreparties et non des participants uniques) ont cassé leurs vieilles tirelires cochon pour récolter plus de 65 000 € (après conversion de toutes ces pièces ayant cours à l'époque). Le jeu, d'origine suédoise, provient du même éditeur que les récents *Mutant, année zéro* et *Coriolis, le troisième horizon*. Il reprend d'ailleurs le système du premier et motorise des parties plutôt orientées « soirée enquête ». L'originalité des paliers est d'avoir, entre autres, débloqué et enrichi un supplément « France 80's ». Pas étonnant que le public hexagonal ait été séduit. En plus, le jeu a raflé plusieurs premiers prix aux ENnies 2017.

Sûr que certains sont déjà en train de rechercher leurs vieux *Club des cinq* remisés dans des cartons au grenier ! Avec des éditions deluxe et collector aux lignes épurées, on a l'impression d'ouvrir des dossiers de mission du MI6 ! Vivement avril prochain pour la sortie officielle.

STUDIO DEADCROWS

Le monstre de la semaine

Buffy, Angel, les sœurs Halliwell, tant de héros et héroïnes ont hanté notre adolescence (enfin, je vous parle d'un temps que les moins de trente ans ne peuvent pas connaître… quoique les jeunots ont dû aussi se rincer l'œil sur des *replays* !). Eh bien maintenant, grâce à *Monster of the week*, nous allons pouvoir faire comme eux : traquer et tuer les créatures des ténèbres qui hantent nos rues.

La souscription menée à l'automne sur la plateforme *Game On* a réuni près de 280 souscripteurs et 23 000 €, permettant la publication du livre de base et d'un écran accompagné du bestiaire du jeu. L'écran pourra être agrémenté des polaroids des adversaires vaincus, le transformant en tableau de chasse au fil des aventures. Les paliers débloqués ont apporté leur lot de *goodies*. Surtout, le bestiaire a été augmenté de douze *settings* à explorer et d'une vingtaine de nouveaux monstres, dont trois sortiront de l'esprit déjanté de Croc *himself* ! Enfin, quatre *settings* détaillés seront fournis en PDF.

On a donc ici de quoi jouer un bon moment, en créant une vraie organisation de chasseurs de monstres qui auront des monstres et ambiances aussi divers que variés à affronter.

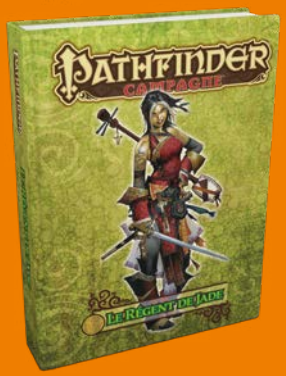
Un kit de démonstration est d'ores et déjà téléchargeable, avec une présentation des règles (le fameux système *Apocalypse*), cinq prétirés et un scénario complet. De quoi se mettre l'eau à la bouche et se filer une bonne première petite frayeur.

BLACK BOOK ÉDITIONS

Le grand déblocage ?

C'est la (l'autre) nouvelle de l'année, que dis-je, de la décennie : la seconde édition de *Pavillon Noir* vogue désormais toutes voiles dehors vers sa destination finale : l'ensemble des fichiers a été envoyé à l'impression. Ainsi, non seulement les pirates tant attendus vont enfin arriver à bon port début 2018, mais en plus, cela libère l'entrée dans la rade pour de nombreux autres jeux de l'éditeur lyonnais.

On pense bien entendu à *Héros & Dragons*, qui va pouvoir partir à l'impression en janvier, mais aussi à d'autres jeux. Ainsi les ouvrages issus de la précommande participative du *Compagnon CO* sont à l'impression, et les souscripteurs devraient recevoir en avant-première la version papier de la *Gazette de Laelith* n° 1 au mois de janvier, en écho à l'un des paliers débloqués. Cette même *Gazette* sera ensuite envoyée en PDF aux souscripteurs de *Laelith*, dont les ouvrages sont actuellement en train d'être maquettés. L'écran *CO* étant épuisé, un nouvel écran est parti à l'impression, avec une nouvelle illustration épique signée Simon Labrousse.



Dragon Age est également en cours de départ à l'impression et devrait arriver début 2018, tandis qu'*Interface Zéro* (dans la collection Icare) est maquetté et devrait faire l'objet d'une opération spéciale en janvier. Concernant *L'Œil Noir*, l'attente touche également à sa fin : en dehors de la boîte d'initiation, les ouvrages de la PP sont prêts à partir à l'impression. Restera ensuite le *Bestiaire aventurien*, qui a été traduit en décalé et devrait partir à la maquette prochainement.

Du côté de *Pathfinder*, tandis que *Le règne de l'hiver* est déjà épuisé au niveau des stocks (et ne sera pas réimprimé), la PP du *Régent de jade* se prépare pour début janvier. Point important qui montre combien l'éditeur a appris de ses campagnes passées : les textes sont déjà traduits et il ne reste plus que la maquette à réaliser, ce qui sous-entend un délai de livraison plutôt rapide, comme on a pu le voir cet été avec *Raoûl*.

DI6DENT

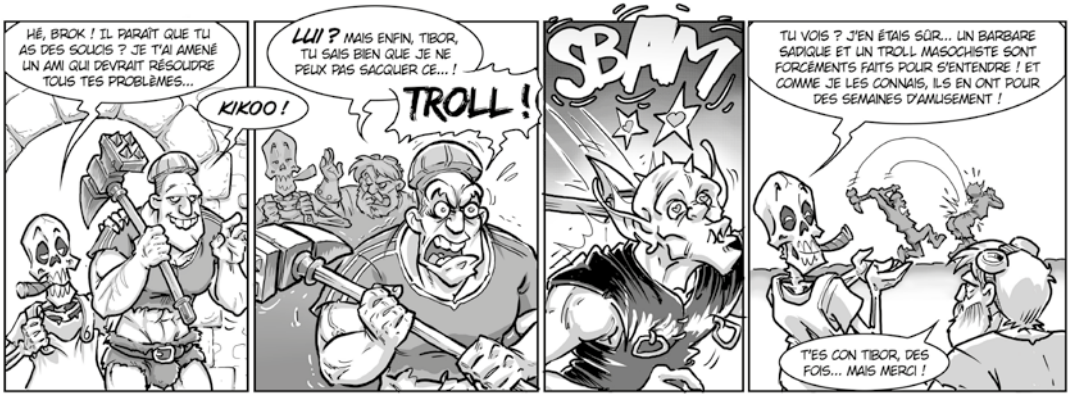
R.I.P., camarade !

La nouvelle a été officiellement publiée sur le site du FIX, le prolongement internet du magazine *Di6dent*, le 5 décembre dernier : l'odyssée aura duré sept ans, et le magazine aura accosté 17 fois sur des rivages inconnus. Chaque périple aura donné son lot d'aventures, d'histoires, de rencontres. L'équipage avait son caractère et son originalité, qui lui permettait de se démarquer et de conquérir son public. Seulement voilà, toutes les épopées n'ont pas la même fin heureuse que celle d'Ulysse. Parfois, les écueils et les adversaires finissent par avoir la peau des héros.

Ainsi, le numéro 15, sorti à Octogônes, sera le dernier. Si vous voyez passer une couverture pour un n° 16, elle ne sera que virtuelle et surtout un clin d'œil des auteurs à une vieille boutade lancée à leurs débuts. Mais n'est pas mort celui qui à jamais est passionné. Ils ont promis de faire perdurer leur flamme sur le FIX, aussi longtemps qu'ils le pourront. Si vous voulez les remercier et les aider à continuer à sévir, abonnez-vous à leur newsletter.

Toute l'équipe de *Casus Belli* salue la belle carrière de *Di6dent* et de ses auteurs, tous des passionnés de jeu de rôle comme nous. Bravo et merci, comme ils disent aux Oscars. Et surtout chapeau, les gars et les filles, d'avoir tenu si longtemps et d'une aussi belle manière. Et si vous trouvez un moyen de rebondir, nous en serons les premiers contents.

DONJON SERVICE *LE COBAYE ULTIME (III)* *par Olivier Caira & Guillaume Albin*



LES VAGABONDS DU RÊVE

Ninjaaaaaaa !!!!

Les Vagabonds du Rêve sortent un JdR *pico*. C'est quoi un *pico* ? C'est un format court inspiré des *shooters* d'Anthony « Yno » Combrexelle. C'est quoi un *shooter* ? Bah, c'est comme un *pico* ! À ne pas confondre avec un *serial*, qui est un jeu aux scénarios courts et jouables en 2h... Trêve de plaisanterie et de cours de sémantique rôlistique, les *pico* sont des jeux centrés sur un thème très resserré, avec un système simple et rapide à assimiler. Le but est d'orienter l'action et l'intrigue autour des personnages, qui sont des gens importants, des héros en quelque sorte... mais seulement à l'échelle du cadre de jeu ! Ici, ils interprètent le dernier espoir du Japon médiéval, qui a sombré dans le chaos depuis que le dieu du chaos Mikaboshi a assassiné Amaterasu, la déesse soleil. Ni l'Empereur ni le Shogun ne sont parvenus à contenir la menace. Même les glorieux et honorables samouraïs ont échoué. Alors, quand tout va mal, on se tourne vers la dernière arme de l'empire du Soleil Levant, dût-elle être de sinistre réputation : les ninjas. Attention, ici point de carapace ou de patronyme de peintre célèbre, le jeu est sombre et sérieux. Quand il faut porter la guerre chez l'ennemi, démasquer les traîtres et terrasser les monstres qui rôdent dans le noir, même des parias ou des assassins peuvent devenir des héros.

GAME FU

L'anarchie généralisée

Après avoir sorti *One%* au printemps dernier, *Game Fu* a remis le couvert en septembre en proposant de financer sur la plateforme Game On la publication du supplément *Anarchy World Wide*, qui vient compléter l'univers de base du jeu en l'étendant au-delà des frontières américaines. Ainsi, ce gros supplément (environ 250 pages) sera consacré aux milieux *bikers* criminels belge, scandinave, yougoslave et moscovite. L'ensemble sera traité façon « bac à sable », proposant de nombreuses idées que les MJ pourront exploiter dans leurs propres campagnes. Chaque décor sera également accompagné d'un scénario complet comme dans le supplément *Highways to Hell*.

Si le financement a bien été bouclé, avec le déblocage de quelques paliers intégrant notamment la réédition du supplément *Boston*, qui sera complété pour l'occasion, et la publication du supplément inédit *El Paso*, le succès reste modeste puisque 78 souscripteurs ont participé, soit moins de la moitié des souscripteurs du jeu en 2016.

LES XII SINGES

Necromundo

Vous commencez à vous lasser des plages, des femmes et du soleil de Rio ? Vos joueurs ont tellement bien travaillé que plus un fantôme n'ose pointer le bout de son drap ? Ou avez-vous prévu de donner un tour international à votre campagne ? Le dernier financement participatif lancé par *Les XII Singes* en octobre dernier pour son jeu *Nécropolice* était fait pour vous.

La traque des morts est loin d'être une spécialité brésilienne. D'autres forces de l'ordre ont mis en place des unités spécialisées dans cette délinquance si particulière. Ainsi, plusieurs villes se voient consacrer un fascicule de 32 pages dédié (Prague, Rome, Tokyo), ainsi que des pays tels l'Écosse et le Maroc (ce dernier n'a été débloqué qu'en PDF, mais si au moins 30 des 47 souscripteurs le demandent, le livre pourra être imprimé pour 10 €). Chaque livret présente ainsi une unité de nécroflics, mais aussi le cadre, les secrets et un scénario du cru. Il est accompagné d'un grand plan de la ville et d'un marque-page.

Cet ultime supplément pour *Nécropolice* a aussi permis la création et la vente de paquets de douze cartes de primes et pénalités. Elles reprennent ces règles spécifiques du *dK System* et sont compatibles avec *Khaos 1795*, *BIA*, *Mahamoth*, *Mississipi*, *Every days is Halloween* et *Project Pelican*. Une bonne opportunité que les joueurs et les MJ les pratiquant devraient saisir.

Une gamme de perdue, une de retrouvée : une indiscrétion confirme la rumeur qu'une réactivation d'un jeu-campagne serait en cours. Un *flyer* circule depuis quelques mois dans les salons et conventions. Employeur des joueurs, le consortium médico-industriel new-yorkais OTK leur promet célébrité et fortune dans les technologies de demain. Mais est-il vraiment ce qu'il prétend être ? Nous avons un agent de la Team *Casus* infiltré dans leurs murs, nous vous donnerons donc des nouvelles au plus vite… s'il survit ! Ambiance conspirationniste garantie.

ORYGINS

Chevaliers et génies égyptiens

La bataille de Pingyao, actuellement en précommande, est une campagne pour *Knight*. L'objectif est ambitieux car elle est prévue pour être jouée en multi-tables. Elle pourra bien sûr être mise en œuvre de manière plus classique avec vos joueurs habituels, autour d'une table encombrée de chips et de bonbons. Mais cette possibilité offerte de la jouer avec plusieurs groupes est une sacrée gageure. Peu d'autres informations ont fuité, les services de sécurité du Knight étant très efficaces. Néanmoins, il semble que l'Anathème prépare une offensive brutale et de grande envergure. Chevaliers, à vos armures, ça va barder !

Par ailleurs, une campagne de *crowdfunding* est actuellement en cours sur la plateforme Ulule pour financer le jeu *Aegyptus*. Le sous-titre, *La malédiction des génies gardiens*, donne le ton : les joueurs incarneront des génies dans une Égypte antique sublimée où dieux animorphes et magie appartiennent à la réalité. Le jeu s'étend sur 3 000 ans, au travers de vingt époques, voire plus si certains paliers sont débloqués (tout comme l'écran d'ailleurs). La mécanique de jeu est originale, combinant jets de dés, roue de Mâat et jetons de Ka. Autant dire que la mythologie égyptienne est bien intégrée dans le système de jeu, avec cette roue qui renvoie à la notion de cycle et d'équilibre que personifie Mâat, figure divine qui représente notamment la justice. Sans parler du Kâ, lequel constitue une partie de l'âme des mortels, interprété dans le jeu de façon plus large, comme une forme d'énergie qui permet aux PJ de réaliser des actions extraordinaires.

La période égyptienne a rarement été abordée en JdR (le dernier était *Légendes de la Vallée des Rois*, à la fin des années 80) et est ici traitée avec une touche de mysticisme et de bons et mauvais génies.

Si les *early birds* sont rapidement partis, le financement du projet, fixé en nombre de préventes et non en euros, n'était pas acquis à la mi-décembre. Cependant, la campagne est longue et se déroulera jusqu'à la mi-janvier. Gageons qu'*Orygins* aura la ressource de boucler son financement d'ici là.

INITIATION

Des jeux pour transmettre la flamme

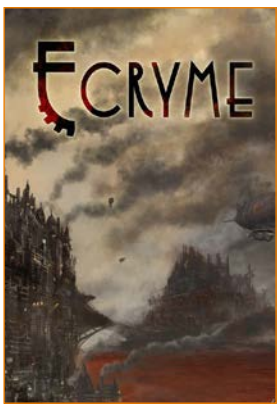
En cette fin d'année 2017, les éditeurs n'auront jamais été aussi prolifiques dans la création de JdR véritablement conçus pour l'initiation des novices. Oui, on parle bien des gens que vous croisez tous les jours dans la rue, au bureau ou à l'école, qui n'ont jamais entendu parler, ou si peu, de ces « jeux d'rôle » (vous vous souvenez ce qui se disait dans le temps ? « non, le but n'est pas de rigoler… enfin, on peut aussi, mais ce n'est pas la question… »), ou pour qui les jeux de rôle sont des jeux sur PC. Bref, plusieurs éditeurs ont franchi le pas et ont essayé de concevoir un véritable outil pour faire découvrir le JdR.

Ainsi, les *éditions Larousse*, bien connues pour leurs dictionnaires mais aussi pour leur collection de livres pratiques, après les *escape books*, proposent au grand public un petit coffret hyper abordable (13 € seulement !) baptisé *Soirée Jeu de Rôle* (cf. notre critique p. 99). Tiré à 12 000 exemplaires, ce jeu a un (unique ?) intérêt : il est présent à un prix modique dans vos supermarchés au côté des autres livres de jeu de l'éditeur et est donc super visible de M. et Mme Toutlemonde.

Du côté des éditeurs traditionnels de JdR, on n'est pas en reste même si la distribution reste plus classique puisque le public ciblé doit passer par les boutiques spécialisées pour y avoir accès. Ainsi, *Le Matagot* vient de sortir sa propre boîte d'initiation, *D-Start* (cf. notre critique p. 80), qui permet à un MJ *a priori* expérimenté de faire découvrir le JdR à des novices. De son côté, la boîte d'initiation de *Chroniques Oubliées : Fantasy*, éditée par *Black Book Éditions* (cf. la critique p. 64), a fait son retour au mois de novembre (sans doute déjà épuisée à l'heure où vos lirez ces lignes, elle va d'ailleurs faire l'objet d'une réimpression à l'identique !). Avec ses règles simples et son joli matériel, elle s'adresse quant à elle à tout le monde, depuis les grands débutants jusqu'aux MJ soucieux de transmettre la flamme. Dans un domaine plus spécifique, *BBE* a également créé une boîte d'initiation pour *Shadowrun* (Cf. critique p. 76) permettant aux rôlistes attirés par cet univers cyberpunk d'en avoir un premier aperçu avec plein de matériel et des règles simplifiées.

LE MATAGOT

Après l'hiver, le printemps



Longue et périlleuse est la route qui mène à *Écryme*. Au regard des délais annoncés par l'imprimeur, les ouvrages devraient être envoyés aux souscripteurs courant mars. Pour se faire pardonner leur retard, l'éditeur et les auteurs livreront finalement la campagne *La balade d'un troubadour* dans un format augmenté. Prévue initialement en 96 pages, elle en fera finalement le double et sera présentée en deux livres.

Vivement le printemps, qu'on découvre tout cela…

BBE & MYTHIC GAMES

Burn the witch !

Alors que la livraison des colis de *Mythic Battles : Pantheon* commençait, *BBE* et *Mythic Games* nous ont refait le coup du JdR adapté du jeu de figurines avec la campagne Kickstarter de *Time of Legends : Joan of Arc*. Après le succès du jeu proposant d'incarner des héros mythiques dans une Grèce antique post-apocalyptique, les deux éditeurs se sont associés pour nous proposer une version *fantasy* de la guerre de Cent Ans. Vous y retrouverez bien entendu des figures de légende telles que Jeanne d'Arc, du Guesclin et Gilles de Rais, mais aussi d'autres plus surprenantes comme Vlad Tepes. En dehors des armées traditionnelles des royaumes de France et d'Angleterre, des envoyés célestes et infernaux sont aussi de la partie, tels l'archange Gabriel et ses anges, ou encore des créatures de pure *fantasy* comme les licornes, les loups-garous, les sorcières ou encore les guerriers fantômes envoyés par Satan. Et je ne parle pas du dragon, dont la figurine est juste… énorme ! Car au bout du compte, il s'agit bien de l'affrontement du Bien et du Mal.

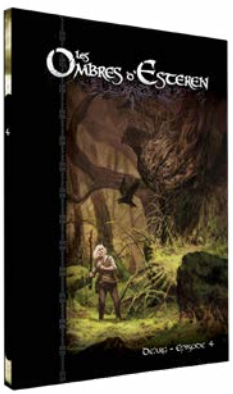
Aussi, cela n'étonnera personne que le jeu de rôle *Joan of Arc* sera motorisé par le SRD 5e (comme *Héros & Dragons*) et concocté par les orfèvres en la matière de la team *Casus*, j'ai nommé Thomas Robert, Julien Dutel et Laurent Bernasconi. La campagne de financement du jeu de figurines est une réussite totale, puisqu'elle a réuni quasiment 10 000 souscripteurs et 2,15 millions d'euros. Comme pour *Mythic Battles*, le JdR était une option et il est difficile à ce stade d'estimer le nombre de jeux souscrits. On peut simplement préciser que pour 60 $, vous pouviez acquérir le JdR, son écran et le livret du MJ, dont le prix de vente public sera par la suite de 85 $.

AGATE

De cape et de crocs

Tandis que le travail sur *Dragons* avance (deux PDF ont été livrés), *Agate JdR* a ouvert ses late pledge pour *7e Mer*, permettant à ceux qui n'ont pas participé à la campagne Ulule de se rattraper. Ils pourront ainsi bénéficier de tarifs avantageux et des bonus débloqués durant la souscription, et même avoir accès aux éditions limitées Pirate et Montaigne. En 2018, l'éditeur compte revenir à la gamme *Vampire : le Requiem* en publiant deux suppléments : *Thousand Years of Night* et *Secrets of the Covenants*. Il est évidemment probable que la communauté de fans du jeu soit sollicitée par l'intermédiaire d'un *crowdfunding*.

Ça bouge aussi du côté d'*Esteren* puisque l'épisode 4 de *Dearg* arrive enfin. Dans le même temps, *Agate JdR* réimprime également l'épisode 1, épuisé depuis environ un an, et le *livre 0 – Prologue* qui pour l'occasion gagne une couverture rigide, une BD de 16 pages signée Emmanuel Roudier et pas mal de choses revues et corrigées, dont des illustrations. Enfin, le gros morceau, c'est l'envoi de *Dearg* volume 1 aux souscripteurs du *crowdfunding* organisé en 2013 pour *Dearg*. Ce volume 1 fait environ 300 pages et rassemble les quatre premiers épisodes de la campagne sortis dans le commerce. Par la suite, pour les remercier de leur patience face à la longue attente, *Agate* enverra également à ses souscripteurs un volume 2 contenant les épisodes 5 et 6, forts d'environ 250 pages, lorsqu'il sera achevé.



Marc Sautriot et Olivier Halnais et SLM

PATHFINDER
CAMPAGNE

LANCEMENT DE LA PRÉCOMMANDE PARTICIPATIVE SUR LA PLATEFORME GAME ON LUNDI 8 JANVIER 2018 À 20H

LE RÉGENT DE JADE

black-book-editions.fr

Publié par Black Book éditions, sous licence Paizo Inc. Pathfinder © 2014, Paizo Inc.
Paizo Inc. and the golem logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder, Pathfinder Chronicles and GameMastery are trademarks of Paizo Inc. All Rights Reserved.

ACTUALITÉ (VO)

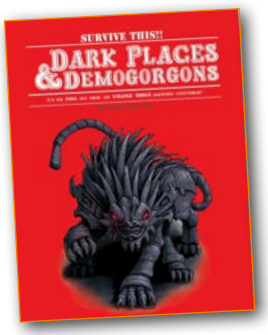
NOUVELLES D'AILLEURS

Ho ho ho ! Joyeux Noël ! Le temps des fêtes est venu et son manteau de neige avec lui. Enfin, ça dépend d'où vous êtes… Évidemment, d'ici que vous ayez ce numéro entre les mains, le temps des fêtes sera reparti. Mais le gentil Père Noël vous aura sûrement laissé de jolis cadeaux. Et si ce n'est pas le cas, voici tout plein de JdR en VO que vous pourrez demander en rattrapage…

Arc Dream Publishing

Il a mis un peu de temps à sortir, mais ça yest, le *Handler's guide* est disponible en PDF depuis cet automne. Il faudra cependant attendre jusqu'au printemps pour pouvoir disposer de la version papier tout en couleurs. Pour mémoire, ce supplément pour *Delta Green : the Roleplaying Game* financé sur Kickstarter raconte l'histoire de l'organisation Delta Green et du monde dans lequel elle s'inscrit. Il donne aussi des indications sur les monstres du mythe ainsi que des règles pour créer de nouvelles menaces. Parmi les points particulièrement intéressants, la section qui détaille Delta Green, ou plus précisément les deux organisations nées d'une scission interne dont les objectifs ne sont pas toujours identiques. En bon « guide du MJ », le bouquin se termine par des conseils pour créer des scénarios, mener des campagnes, des variantes de règles, des PNJ et, enfin, un scénario.

Bloat Games



Dark Places & Demogorgons est une petite souscription passée un peu inaperçue mais qui a réussi à trouver son public. À peine 8 000 $, un peu plus de 250 *pledgers*, cela reste modeste pour un Kickstarter américain. Il faut dire que le sujet de ce jeu est très à la mode ces temps-ci et connaît de la concurrence. On nous propose (encore !) de jouer des enfants ou des adolescents des années 80 confrontés au surnaturel et à l'étrange. Décidément, la série *Stranger Things* fait des émules. Cette fois, il s'agit d'une reprise à la sauce *Do-D* (avec une caractéristique de plus : *Survival*). C'est sûrement pour faire plus *oldy* ! En même temps, *Do-D* était LE jeu de l'époque, c'est logique d'utiliser ses règles.

La bonne idée des paliers à débloquer était de proposer de nouvelles classes de personnage. Grâce à la mobilisation des fans, ils disposeront ainsi d'une bonne quinzaine d'archétypes, mais aussi d'un corpus de règles complet, d'un bestiaire bien fourni, de générateurs de monstres et de méchants avec des synopsis d'aventures pour les mettre en scène. Un topo sur les années 80 est aussi prévu, pour les p'tits jeunots qui n'étaient pas nés à cette glorieuse époque (tiens, je pourrais proposer mes services de consultant !). Une version collector a même été proposée, avec une belle couverture rouge, clin d'œil au Grand Ancien. Un supplément PDF décrivant Jeffersontown, la ville où se déroulent ces étranges choses, a aussi été débloqué. Un bon petit projet bien mené, mine de rien.

Chaosium

L'éditeur historique de *L'Appel de Cthulhu* vient tout juste de sortir un nouveau recueil d'aventures pour ce jeu. Disponible uniquement en PDF pour le moment, *Petersen's abominations* devrait sortir au premier trimestre 2018 et contient cinq scénarios de Sandy Petersen retravaillés avec Mike Mason,

initialement écrits pour être joués en convention. À ce titre, ce sont des *one-shots* plutôt violents (Petersen explique qu'on lui demande régulièrement des scénarios qui permettront aux gens de dire qu'ils ont été « tués par Sandy Petersen » !) livrés avec des PJ prétirés.

Autre sortie pour le Grand Ancien (que ce soit la version classique de *CoC* ou *Pulp Cthulhu*), *Down darker trails*, un nouveau cadre de campagne qui explore le mythe de Cthulhu à l'époque du Far West. Il permet bien entendu de créer des investigateurs cow-boys et autres figures classiques de l'Ouest sauvage, et propose évidemment d'explorer ces contrées à l'époque de Wild Bill Hicock et de Calamity Jane. L'ouvrage décrit deux villes complètes et quatre « mondes perdus », des lieux bien cthulhiens comme on les aime. Le tout ne serait pas complet sans une paire de scénarios prévus pour des personnages débutants. Une idée bien sympathique pour aborder le mythe d'une nouvelle façon.

Comme nous l'annoncions dans notre précédent numéro, *Chaosium* s'est lancé dans la réalisation d'une nouvelle version de la campagne *Les masques de Nyarlathotep*. Le travail de révision et de mise à jour des textes est désormais achevé et l'éditeur prépare la finalisation des ouvrages. Cette nouvelle version se présentera sous la forme de deux livres à couverture rigide et entièrement en couleurs, contrairement aux ouvrages publiés en France. De nouvelles illustrations sont en cours de réalisation, intégrant des cartes réalisées par Olivier Sanfilippo.

Du côté de *RuneQuest*, on n'aura jamais été aussi proche de la sortie de la nouvelle version du jeu ! Grosso modo, le jeu a atteint la phase finale, à savoir la relecture et le maquettage, sachant que l'éditeur a lancé une commande d'illustrations complémentaires. Mais le travail est plutôt avancé sur le livre de base, *RuneQuest : Roleplaying in Glorantha*, le *Gamemaster's pack* et le *Bestiary*. Sachant qu'en amont, *Chaosium* finalise d'abord le *Glorantha Sourcebook*, financé dans le cadre du Kickstarter de *13th Age Glorantha*, ouvrage complètement dépourvu de technique. En tout état de cause, *Chaosium* pense pouvoir livrer les trois livres du nouveau *RuneQuest* d'ici le début de l'été 2018 et prévoit d'en faire son attraction principale pour la prochaine *GenCON*.

Cubicle 7

Nous en parlions déjà dans le *Casus* #23, *Cubicle 7* a annoncé avoir acquis les droits pour publier la quatrième édition de *Warhammer*. L'idée de départ était de faire une mise à jour de la deuxième édition afin de pouvoir sortir le jeu en 2017, mais après réflexion, l'équipe de conception a décidé d'effectuer une vraie remise à plat, ce qui reporte la sortie à l'été 2018. La promesse nous est faite de relancer le jeu en grande pompe. La quatrième édition sera inaugurée par un livre de base et une boîte d'initiation, dont les visuels de couverture donnent déjà le ton : sombre et baroque. On y retrouve le nain à crête orange si emblématique des anciennes éditions. C'est donc un signe de fidélité aux éditions passées. Comptez sur nous pour vous tenir informés de la suite.

En attendant, *C7* s'est lancé dans la réédition en PDF des suppléments de la 1re édition du jeu. Ainsi, début décembre, c'est le livre de base puis le premier volume de la magnifique campagne *L'ennemi intérieur*, le terrible *Shadows over Bögenhafen*, qui ont été mis en vente sur le site DrivethruRPG par l'éditeur britannique. La suite sera publiée en PDF au fil des semaines. C'est une bonne nouvelle pour tous ceux qui ne connaissent pas ce monument du JdR. Mais la nouvelle encore meilleure, c'est que *C7* prévoit d'ores et déjà de publier une version « Director's cut » de la campagne *L'ennemi intérieur* pour fêter ses trente ans, mise à jour pour la 4e édition à venir.

Our American Cousins est le dernier supplément pour *World War Cthulhu : Cold War*. Il présente les différents services de renseignement américains à la manœuvre dans les années 70. L'époque est explosive, tenaillée entre la guerre du Viêt-Nam et l'affrontement des deux blocs. Alors si en plus le mythe s'en mêle, des investigateurs sur mesure seront indispensables pour sauver le monde. Ce *sourcebook* propose de créer des personnages issus de la grande communauté du renseignement, afin de les lâcher dans le grand bain. Vous aurez de quoi remplir la piscine avec moult briefings, missions et autres théâtres d'opérations fournis avec. En revanche, au début du mois, *Cubicle 7* a annoncé, en lien avec *Chaosium,* que sa licence pour *Call of Cthulhu* arrivait à échéance le 31 décembre prochain et ne serait pas renouvelée. L'éditeur laisse aussi entendre que ses différents titres (*World War Cthulhu*, *Cthulhu Britannica* et *The Laundry*) reviendraient par la suite mais avec un autre système, selon toute vraisemblance, probablement à l'image de *Delta Green*.

Une vidéo de trente secondes, cinq lettres de feu sur un fond noir, une *box* de luxe adaptée aux deux jeux de l'éditeur sur les terres de Tolkien : *Moria* verra le jour en 2018 ! Aucune information supplémentaire n'a filtré des profondeurs mais on se prend déjà à rêver d'un sacré supplément explorant ce lieu mythique. En attendant, *The One ring* et *Adventures in Middle-Earth* continuent de tracer leur route.

Pour le premier, *Oaths of Riddermark* nous fait galoper dans les plaines et collines du Rohan. Grâce à *The Laughter of Dragons*, Dale et la Montagne solitaire n'auront plus de secrets pour vous, au travers de six aventures épiques prenant place aux environs d'Erebor et exploitant ainsi pleinement ce supplément déjà sorti. Enfin, comme annoncé dans le *CB* # 23, *Bree* et sa célèbre auberge ouvrent leurs portes et sortent en dur.

Quand à *AiME*, les sorties s'enchaînent aussi à grand train. *Mirkwood Campaign* complète le *Rhovanion Region Guide*, donnant autant de contexte que de règles pour explorer la sombre forêt et ses environs. *The road goes ever on*, qui sort en janvier, est un joli lot de quatre grandes cartes rectoverso (Eriador, Wilderland, Rohan, et Gondor/Mordor) accompagné d'un petit guide pour agrémenter les journées de randonnée au travers des contrées du Milieu (tables de rencontres, système de génération de ruines…).

Terror of the Darklords est une campagne pour *Lone Wolf* qui mènera les seigneurs Kai à lutter contre une menace néfaste et insidieuse visant à détruire le Sommerlund. Au terme de ses cinq aventures, le titre de maître Kai pourrait être la récompense ultime. De quoi motiver vos joueurs pour déjouer traîtres et invasions, avant de finir par déjouer les plans du grand méchant mort.

EN Publishing

A Touch of Class propose sept nouvelles classes de personnages pour *D&D* 5. Maintenant que la v.5 française est sortie, l'intérêt pour les sorties en VO n'en est que plus marqué. Le présent ouvrage nous propose donc de nouvelles possibilités, aussi diverses qu'intéressantes. Ce sont ici des réactualisations de classes déjà connues ou évoquées. Pêle-mêle, on y retrouve l'occultiste, le *cardcaster*, l'alchimiste, le diaboliste, le noble, le *morph* et le *feywalker*. Beaucoup de lanceurs de sorts ou de guerriers doués de pouvoirs psy, qui se conjuguent tous au féminin… C'est du *all inclusive* bien sûr ! Pas du neuf, mais de l'officiel pensé et équilibré pour ceux qui veulent un peu plus de diversité à leurs tables.

Evil Hat

Plein de choses en cours chez l'éditeur au chapeau maléfique : en vrac, le développement de la deuxième édition

d'*Agon* vient de commencer, alors qu'on atteint les phases finales (illustrations, maquette et relecture) de plein de jeux comme *Tachyon squadron*, *Shadow of the century, Fate of Cthulhu* et *Uprising : the dystopian universe RPG*.

Du côté du système *FATE*, nous vous annoncions précédemment la création de la gamme *Toolkit*. Le *Fate Adversary Toolkit*, qui vous permet de créer des PNJ que vos joueurs vont devoir affronter, est désormais disponible. *A priori*, les prochains à sortir devraient être *Fate Accessibility Toolkit* et *Fate Space Toolkit* qui sont en phase d'*editing*.

Fantasy Flight Games

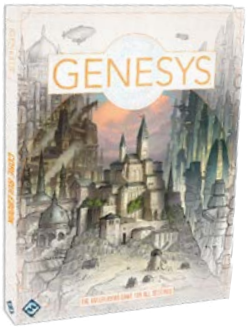
Comme nous l'annoncions dans notre précédent numéro, *Genesys* est désormais disponible. Pour ceux qui auraient raté l'info, rappelons-le, *Genesys*, c'est LE jeu générique de *FFG*, qui a vocation à motoriser des parties dans n'importe quel univers en s'appuyant sur le fameux système de dés narratifs utilisé pour la première fois avec *Warhammer 3* et, plus récemment, une version quelque peu différente sur les gammes *Star Wars*. C'est justement cette dernière version du système qui est utilisée dans *Genesys* ; on retrouvera donc les dés d'aptitude (d8 vert), de maîtrise (d12 jaune), de fortune (d6 bleu), etc.. avec des symboles proches de ceux de *Star Wars*, même s'ils ont été rendus génériques. Le livre de base, outre l'explication du système de dés narratifs, contient tout ce dont vous aurez besoin pour jouer dans cinq types d'univers différents, à savoir le *medfan*, le *steampunk*, les *weird wars*, le contemporain et la SF.

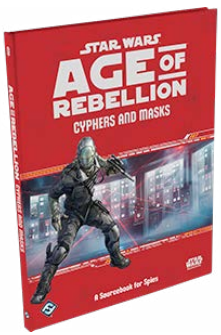
Legacy of Dragonholt est un jeu hybride. Estampillé jeu d'aventures narratif, il n'est pas vraiment un jeu de rôle, mais plus qu'un jeu de plateau, presque un jeu de figurines. Il propose à un groupe de joueurs de vivre des aventures qui s'enchaînent pour former une campagne. L'important n'est pas de gagner ou de perdre, mais de se préparer à accomplir les quêtes qui se présenteront. Ça ressemble quand même vachement au JdR ! Pourtant, personne ne tient la place du meneur de jeu, le système de règles et les livrets d'aventures prennent sa place et s'occupent de tout.

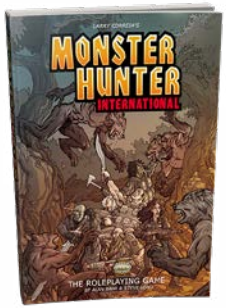
Legacy of Dragonholt est une expérience de jeu et une invitation à l'aventure comme nous n'en avons *a priori*, selon l'éditeur, encore jamais eues. Livrets, cartes, plans, pions... tout est fourni pour lancer un groupe à la découverte de Terrinoth, principale région de Mennera, l'univers de référence de nombreux jeux de plateaux de *FFG*, dont les célèbres *Runebound*, *Descent*, *Runewars* et j'en passe. Les règles de jeu, de création de personnages et des fiches préremplies sont d'ores et déjà disponibles en libre téléchargement sur le site. De quoi vous faire une idée du contenu avant de vous laisser séduire par cette curiosité.

En dehors de ces nouveautés, le dernier trimestre 2017 a été étrangement calme chez *FFG*, qui nous a habitués à un rythme de sorties plus soutenu, en particulier du côté des JdR *Star Wars*. En cette fin d'année, donc, peu de choses à vous signaler, sinon *Cyphers and masks*, qui est le guide de la carrière d'espion pour *Age of Rebellion*. Comme tous les guides, cet ouvrage de 96 pages fournit trois nouvelles spécialisations, trois nouvelles races, des règles et du matériel pour les espions (véhicules, droïdes...), et bien entendu, des conseils et des éléments pour construire une campagne centrée sur ce type de personnage.

Dawn of Rebellion, s'il n'est toujours pas sorti, ne devrait plus tarder. Rappelons qu'il s'agit du premier supplément pour les JdR *Star Wars* qui ne soit pas rattaché spécifiquement à l'une des trois gammes. Mieux, il s'inscrit dans une temporalité différente, à savoir celle de la série *Star Wars : Rebels* et du film *Rogue One*. Pour que les joueurs puissent incarner des personnages dans l'esprit de Jyn Erso, Chirrut Imwe ou →







encore Hondo Ohnaka, qui ne soient ni des militaires rebelles, ni des apprentis de la Force, ni des vauriens, le *sourcebook* propose six nouvelles spécialisations « universelles », parmi lesquelles le clone trooper à la retraite, ainsi que quatre nouvelles races, notamment le wookiee des neiges. Évidemment, le supplément ne contient pas que de la technique : dans ses 144 pages, on retrouvera les classiques rencontres modulables et des informations sur les organisations et personnages de la période concernée. C'est probablement l'un des suppléments les plus intéressants qui nous soit proposé pour les JdR *Star Wars*. J'ai hâte de voir le résultat…

Fasa

Tiens, si on vous reparlait un peu de *1879* ? Pour rappel, *1879* n'est pas la date de naissance de *Casus* (quoique, à un siècle près !) mais un jeu uchronique dans un empire victorien jouxtant un univers parallèle féérique autant que horrifique. Le *Players Companion* est donc annoncé pour bientôt. Comme son nom l'indique, il promet de gâter vos joueurs de nouveaux talents, options, fétiches, focus et que sais-je encore. Un bon guide pour les joueurs en somme, dans la grande tradition de ce type d'ouvrages.

Frog God Games

L'éditeur a organisé un Kickstarter pour la mise à niveau aux règles de *D&D 5* et la publication des fameux *Tomes of horror*, ces imposants compendiums de créatures pour *Pathfinder* et *D&D*. Avec près de 700 créatures ce *Tome of horror* devrait être le premier d'une nouvelle série qui s'étoffera sans doute par la suite. Le premier tome devrait contenir un florilège de créatures piochées parmi les quatre premiers bestiaires mais également un bon lot de nouvelles bébêtes plus vicieuses les unes que les autres. En plus d'enrichir la faune hostile de vos parties de *PF* et *D&D5*, certaines de ces entités seront directement compatibles avec *Starfinder*. Pour aider à la visualisation, la campagne de financement propose de compléter son achat avec des jetons utilisant les visuels des livres à utiliser lors des parties.

Gallant Knight Games

Un autre Kickstarter brillamment financé, avec près de 123 000 $ réunis par plus de 2 000 contributeurs, nous propose l'édition sous *Savage Worlds* de *Monster Hunter International*. L'éditeur, peu connu chez nous, n'en est pourtant pas à son premier JdR, avec déjà *Cold Shadows* et *Tiny Frontiers* au catalogue. Pas sûr que ça vous dise grand-chose… En tout cas, grâce à ce financement, il sortira donc l'été prochain son nouveau titre permettant d'incarner des chasseurs de monstres urbains. Là encore, l'inspiration vient des séries US telles que *Supernatural*, *Shadow Hunters* et toutes celles traitant des vampires, loups-garous et autres engeances surnaturelles. L'ambiance semble cette fois plus sombre, flirtant avec le gothique. Les paliers ont amélioré le livre de base, le faisant notamment passer en couleurs. Ils ont aussi offert un *deck* d'action et deux suppléments qui seront exclusivement en PDF. Le premier se penchera sur les monstres de l'Ouest sauvage et le second nous renverra dans les années 80. Décidément, la nostalgie est à la mode ! C'est presque déprimant ce courant récurrent ; on vieillit plutôt bien pourtant !

Mindjammer press

Plusieurs sorties à signaler pour *Mindjammer*. Tout d'abord le *Mindjammer Player's guide - Adventuring in the new commonality of humankind*, qui est entièrement destiné à l'usage des joueurs. Il reprend en effet le corpus des règles de base, avec bien sûr l'intégralité du système de création de personnages, augmenté de nombreuses nouvelles possibilités et options. Il présente aussi moult personnalisations

VERSION 3.5 *par Syl*

d'historiques et tout autant d'informations sur le monde afin de parfaire leurs connaissances. Un livre à laisser traîner sans risque en permanence sur votre table spatiale.

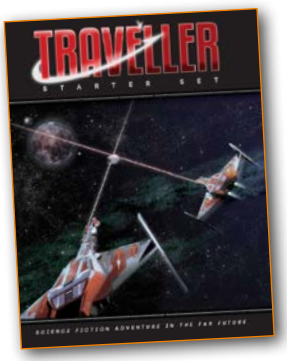
Trois *sourcebooks* sont aussi dans le container d'arrivée. Le *Mindjammer Companion* se focalise sur le sous-secteur Outremer, tout comme *Children of Orion - the Venu Sourcebook* et *The Core Worlds Sourcebook* sont consacrés à leurs secteurs respectifs. On y retrouve de l'historique, de l'astrogéographie, des options de création pour les personnages et bien d'autres informations.

Si vous peinez à vous y retrouver, *Enhanced Commonality Space Schematic*, mise à jour du *New Commonality Schematic*, est un poster de la carte de l'espace commun, reprenant vingt-sept secteurs connus, indiquant l'emplacement des capitales, régions, ports et nombre d'informations indispensables aux pilotes, navigateurs et aux MJ bien sûr.

En attendant la sortie de la 3e vague du Kickstarter *Mindjammer*, qui contenait un nombre invraisemblable d'ouvrages qui arrivent au fur et à mesure de leur réalisation, la grosse actualité de *Mindjammer Press* est la réalisation d'une campagne de financement pour publier la version anglaise de *Capharnaüm*. Pour donner envie aux rôlistes anglais, un *quickstart* est disponible gratuitement en PDF, *The tears of Ampharool*. En plus du livre de base de 400 pages, le Kickstarter proposait de nombreux ouvrages supplémentaires, des *stretch goals*, des bonus « réseaux sociaux »... Le succès est cependant resté très relatif, et si le jeu a bien été financé avec une paire de cartes au format A2, le *Player's guide* de 48 pages et un scénario en PDF, en revanche, l'écran, le bestiaire, plusieurs suppléments en PDF sans parler d'autres ouvrages n'ont malheureusement pas été débloqués, les compteurs s'arrêtant à 429 souscripteurs et un peu plus de 20 000 £ (pour 15 000 £ demandées).

Mindscape Publishing

L'éditeur adapte à *D&D 5* le jeu *Dragon Kings* de Tim Brown, déjà connu pour ses campagnes pour *Dark Sun*. Kithus est un monde mourant extrêmement dangereux, se transformant peu à peu en désert, peuplé de créatures exotiques proches de la faune traditionnelle des JdR. Seuls les héros les plus puissants pourront ralentir ou stopper la déchéance de ce monde où les insectes et les hommes-lézards semblent prêts à s'affronter pour la suprématie dans un monde où la pratique de la magie laisse de profondes cicatrices. Cette nouvelle édition du livre de base reprendra les races, les classes et d'autres éléments de background du monde de Kithus, enrichis en fonction des paliers →



atteints. À noter que ce financement ne proposait pas de version physique des livres, mais la possibilité de les faire imprimer par DriveThruRPG afin de mieux maîtriser les coûts de production.

Modiphiüs

Après les résurrections de titres célèbres du JdR, la nouvelle mode est à l'adaptation de *best-sellers* du XX[e] siècle. Déjà avec *Star Trek*, on flirtait avec le *vintage* ; la tendance de cette fin d'année tourne carrément au rétro ! *Modiphiüs* nous propose d'explorer les contrées martiennes aux côtés de *John Carter*. L'œuvre d'E.R. Burroughs, le papa de Tarzan, se voit ainsi enfin adaptée à notre hobby préféré. Vous pourrez arpenter une version fantasmée de la planète rouge, rebaptisée Barsoom par l'auteur, dans la peau d'un pilote ou d'un scientifique juste avant le début de la Grande Guerre. *Le cycle de Mars* de Burroughs compte pas moins de onze romans dont Carter est l'un des principaux héros, luttant contre les martiens verts pour les beaux yeux d'une martienne rouge. Le système utilisé est le 2D20 LITE, une version simplifiée du système de *Conan*, *Infinity* et *Mutant Chronicles*. Le JdR est complété par un jeu de figurines, dont le *design* des premières pièces est splendide, et un jeu de plateau. Une bien belle nouveauté qui devrait voir le jour en 2018. Vous pouvez déjà postuler pour avoir le plaisir d'être choisi(e) pour intégrer l'équipe de playtesteurs.

Du côté du JdR *Conan*, les sorties papier de la gamme pharaonique (ah non, on dit stygienne chez Howard !) continuent tambour (picte) battant. Le supplément *Conan the thief* nous entraîne dans le monde des voleurs et des assassins (étonnamment !), depuis les ruelles obscures des quartiers les plus malfamés jusqu'aux couloirs pavés de marbre de luxueux palais. L'ouvrage contient une foultitude d'informations, et notamment la description de cités comme Zamora et Shadizar, mais aussi de nouveaux archétypes, talents et autres points techniques. De son côté, *Conan the Mercenary* propose d'explorer la période mercenaire du héros, avec de nouvelles options de personnages, une galerie de PNJ emblématiques et les règles de combat de masse. Du subtil en somme ! Sortent dans le même temps l'écran et le kit du MJ, ainsi qu'une flopée de tuiles pour mettre en scène des combats épiques avec figurines (celles du jeu de plateau par exemple, malins les auteurs !) et, enfin, une magnifique carte stratégique des contrées situées à l'ouest de la mer de Vilayet. La qualité est à la hauteur de la souscription qui fut un énorme succès. Ils ont intérêt à tenir le rythme, la nouvelle gamme compte pas moins de quinze livres !

Code of honour : Zero Point 1942 est une aventure multisessions pour *Achtung ! Cthulhu* qui se déroule en 1942 à Istanbul, cité neutre où tous les espions de la planète se livrent à une guerre discrète. Le supplément contient bien entendu la description d'Istanbul, mais aussi des règles sur l'espionnage et des informations sur les secrets et mystères de la cité. Dans les mois qui viennent, *Modiphiüs* va poursuivre le développement d'*Achtung ! Cthulhu* essentiellement dans deux directions : tout d'abord, la campagne *Forrest of fear*, et ensuite la « campagne vivante » (*Living campaign*) lancée l'été dernier avec *A light on the mountain*, qui propose à ceux qui y participent un nouveau scénario tous les mois, le déroulement des parties étant remontées par les MJ et pris en compte dans l'évolution de la *storyline*.

Mongoose Publishing

Un *starter set* sort pour *Traveller*. Il contient tout ce qu'il faut pour se lancer tranquillement dans l'exploration spatiale du *Trojan Reach* : trois livrets (personnages et combat, mondes et vaisseaux et une campagne, *The fall of Tinath*), une carte de secteur vierge géante, six prétirés au format cartonné et même deux petits D6 blancs. De quoi

déjà bien s'occuper ou s'initier au jeu de SF phare de *Mongoose*.

Paranoïa continue pour sa part à jongler entre le jeune et le vieux. *Yellow Clearance Black Box Blues* est une remise en état d'un supplément de 1986 qui enverra à coup sûr de nouvelles générations de clones au casse-pipe pour servir la gloire de l'Ordinateur. Quelqu'un est contre ? Attention, tout hochement de tête vous en coûtera une, de tête, justement. La boîte contient en plus son lot de nouvelles cartes d'action et d'équipement et trois cartes tactiques, classifiées UV bien sûr.

Implausible Deniability propose quant à lui une mission inédite. Félicitations, citoyen, vous avez été sélectionné pour tester une nouvelle technologie : enquêter sur une anomalie de rendement industriel, identifier et éliminer les traîtres mutants terroristes saboteurs qui se cachent forcément parmi vous, le tout avec le sourire et avant la pause syndicale… Ah ah, vous êtes démasqué, y a pas de syndicat chez l'Ordinateur. Pan ! un clone de moins par personne !

Monte Cook Games

Monte Cook Games sort un *starter set* pour *Numenera*. On y retrouve les habituels livrets simplifiés de règles et d'aventures, des fiches de prétirés, des cartes, des posters et des dés. Pourquoi un tel produit alors que la gamme est déjà étoffée et bien ancrée auprès de son public ? C'est tout simplement une offre d'entrée pour lancer la nouvelle édition. Eh oui, le Kickstarter de *Numenera 2*, une édition répartie en deux ouvrages (*Discovery* et *Destiny*), déjà évoqué dans le *Casus* # 23, s'est déroulé à l'automne et a fait un tabac : 4 185 contributeurs ont amassé près de 850 000 $, une somme énorme à la hauteur du succès du jeu, cinq ans après le Kickstarter de la première édition.

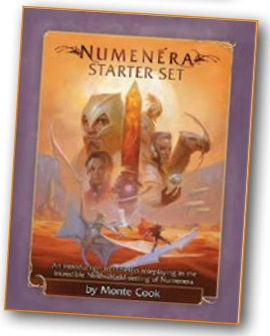
Passons les innombrables paliers débloqués et les différents *pledges*, la version à 280 $ a conquis 1 645 *pledgers*. Les rôlistes sont des ogres, et les démesures induites par les campagnes de financements ne cessent d'enfler. À ce prix-là, les deux livres de base ont bien sûr été augmentés, et ils sont accompagnés de nombreux suppléments (bestiaire, atlas, guide du joueur, aventures…) et d'encore plus nombreux *goodies* (cartes, *decks* de construction d'aventures…). Mais étonnamment, aucune trace d'un écran pour le MJ. Au pays des ogres, il y a forcément des géants. Deux d'entre eux ont ainsi lâchés 5 000 $ chacun pour l'offre ultime, leur ouvrant toutes grandes les portes du Neuvième monde.

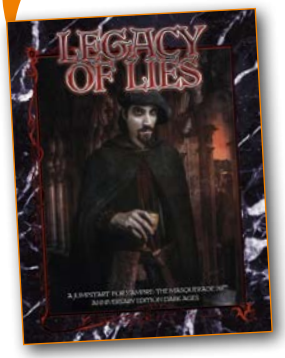
Expanded Worlds est une caisse à outils générique pour le système *Cypher*. Ce supplément fournit de nouvelles règles, options de création et pléthore de matériels, artefacts et créatures pour les différents cadres de la gamme : post-apocalyptique, mythologique, conte, historique, contemporain, conspirationniste et science-fiction.

Au rayon des *crossovers*, *Beyond the Mask : Unmasked for Numenera and The Strange* vous propose d'insuffler une dose d'années 80 super-héroïques dans *Numenera* et *The Strange*. Mais si vous préférez éviter le mélange des genres, vous pouvez vous contenter d'*Unmasked*. Les années 80 sont ici infestées d'horreurs indicibles et gigantesques contre lesquelles se dressent courageusement des héros masqués. Un univers de plus pour *Cypher*, qui est très bien complété par le supplément générique présenté juste avant.

Onyx Path

Suite des nouvelles éditions dans les Chroniques des Ténèbres : cette fois, c'est *Changeling : the Lost* qui profite d'un retour en grâce *via* Kickstarter. Pari réussi bien sûr, avec un livre d'au moins 300 pages qui s'agrémente de nouveaux chapitres au fil des paliers débloqués. Nous restons en terrain connu : la mécanique des v.2 est bien rompue maintenant. Le *pitch* reste le même : en- →





fants, les joueurs ont été kidnappés par l'un des peuples féériques et, une fois adultes, ils se sont échappés avec des pouvoirs tout aussi merveilleux. Cette édition regroupe toutes les informations sur les cours, leurs ennemis et leurs implantations des deux côtés du miroir.

Dans *Casus* # 23, nous vous avions parlé des Dhampirs, des demi-vampires pas encore totalement déchus. *Onyx* persiste et signe avec *Half Damned*, un *sourcebook* destiné à diversifier ces âmes en cours de perdition, y ajoutant goules et revenants. Les deux côtés de l'écran sont proposés, pour créer des PJ ou au contraire des antagonistes pour vos vampires en mal d'adversaires.

Legacy of lies est un *jumpstart* (encore une variante des *starter sets* et autres kits de démarrage) pour *Vampire 20th Anniversary Edition : The Dark Ages*. Pour ceux qui ont frisé la nausée dans le pavé ou qui veulent tester sans devoir attendre six mois avant d'avoir lu, ingurgité et mémorisé le mastiff, ce supplément est idéal. Règles de base, introduction au monde, prétirés et aventure initiatique, tout y est pour se faire plaisir.

Onyx ne délaisse pas ses autres gammes. Après les chiens dans *Pugmire*, les chats sont à l'honneur, y aura pas de jaloux. *Monarchies of Mau* est disponible en préversion, avant une sortie officielle prochainement. Comme pour son prédécesseur, les chats anthropomorphes vivent à une époque médiévale postérieure à l'humanité, explorant les ruines humaines et utilisant leur technologie comme des artefacts. Un mélange des deux gammes doit sûrement pouvoir être envisagé si le système est compatible. Deux décennies après les créatures déchues, c'est au tour des hybrides hommes/animaux d'avoir leur monde de *fantasy*.

Enfin, pour *Exalted 3*, *Arms of the Chosen* met à la disposition des joueurs (mais aussi de leurs adversaires !) la technologie des âges anciens. Utilisez des armes d'une puissance légendaire, enfilez l'armure de héros mythiques et appropriez-vous leur puissance. Réclamez les merveilles de la création : les outils miraculeux des Élus, des automates vivants, des machines volantes, des pierres de foyer et plus encore. De quoi faire de vous des héros, si ce n'est pas déjà le cas.

Paizo

Le *Pathfinder Player Companion : Potions & Poisons* contient tout ce dont un PJ peut avoir besoin pour fabriquer des poisons ou des potions (oui, tout est dans le titre !). Évidemment, l'ouvrage contient plein d'options pour les classes de personnages utilisant couramment les uns ou les autres, comme l'alchimiste, le roublard ou encore l'ensorceleur. Et bien sûr, vous y trouverez également de nombreux élixirs et objets alchimiques (et donc non magiques)

VERSION 3.5 *par Syl*

utilisables par tout type de PJ. *Ultimate Wilderness*, quant à lui, est un supplément consacré aux voyages dans les régions sauvages qui séparent un donjon d'une ville ou d'un autre donjon. Comment gérer les voyages, les ressources nécessaires pour cela, sans parler des lieux traversés ? Vous trouverez les règles et conseils pour ce faire dans cet ouvrage, mais aussi un chapitre complet sur les compagnons animaux.

Du côté de *Starfinder*, tandis que la campagne continue son petit bonhomme de chemin, vous pourrez également peupler vos propres aventures grâce à *Alien Archive*, le bestiaire du jeu, dont tout l'enjeu était de proposer des créatures « de l'espace » et non de reproduire ce que les créatifs de *Paizo* avaient déjà réalisé dans les six *Bestiaire* et le *Pathfinder Campaign Setting : Distant worlds*.

Pinnacle

Après les romans *pulps*, c'est au tour des illustrés américains d'être adaptés en JdR. C'est *Flash Gordon* qui ouvre le bal, héros de l'âge d'or des comics, et ce dès 1934. Le Kickstarter lancé cet automne a été un franc succès, avec plus de 100 000 $ engrangés et un bon millier de fans du héros de l'espace en justaucorps multicolore. La motorisation choisie pour équiper le vaisseau est *Savage Worlds*, système récurrent de l'éditeur. Épique et héroïque à souhait, il est parfaitement adapté au sujet. Les paliers débloqués ajoutent les habituels *goodies* propres à *SaWo*, avec des jetons de poker personnalisés, des cartes, des *marktapages*… Ils ont aussi permis de développer Mongo, la planète où se dérouleront vos aventures (carte du monde, supplément d'aventures…) qui s'ajoutent au *sourcebook* proposé avec le livre de base. Une gamme de figurines au look *vintage* a même été débloquée en option (il y a un vaisseau spatial en carton à plier, aérodynamisé en suppositoire, qui s'ouvre avec des décors dedans !). Si vous rêvez combattre enfin les séides du terrible empereur Ming, lancez-vous sur les traces de Guy l'Éclair, nom sous lequel il était connu chez nous.

Pour *Deadlands*, deux PDF proposent l'adaptation du jeu de cartes *Downtown*, kickstarté en septembre dernier. Le JCC s'inspirait du JdR, au JdR de s'adapter à son tour au JCC. La boucle est bouclée ; ce n'est pas vraiment incestueux, mais ça tourne un peu en rond ! Le livre de règles est gratuit, le guide de conversion (une vingtaine de canailles, reliques et créatures) coûte à peine 6 $. À ce prix-là, ça vaut le coup de s'octroyer un peu de nouveauté.

Riotminds

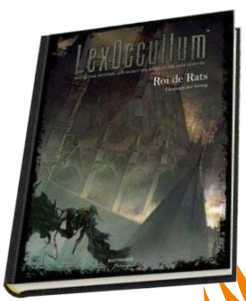
Alors que *Trudvang Chronicles* n'était pas encore arrivé chez ses souscripteurs, l'éditeur suédois était déjà chaud bouillant pour la suite des opérations. Début novembre, il montrait déjà un aperçu d'une page Kickstarter correspondant à un projet à venir (prochainement, à n'en pas douter) : la publication d'un livre décrivant l'univers de *Trudvang* et d'une grosse campagne qui a remporté un énorme succès chez nos amis scandinaves, *Snowsaga*.

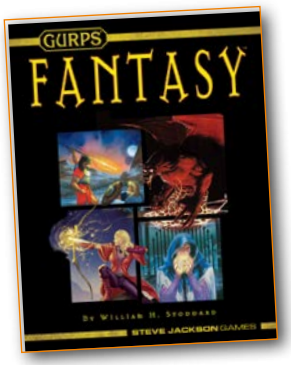
Quant au jeu lui-même, enfin sorti et apporté à ses souscripteurs par le Père Noël (ou était-ce un troll barbu tout de rouge vêtu ?), nous nous ferons un plaisir de vous en parler un peu plus longuement dans notre prochain numéro.

Du côté de *LexOccultum*, les choses avancent bien selon l'éditeur, puisque la campagne *Roi-de-rats* est en plein processus d'*editing* et de bêta test. Clairement, les ouvrages ne seront pas disponibles avant début 2018, mais *Riotminds* promet de dévoiler des illustrations d'Alvaro Topia prochainement, et même des photos du rendu de la maquette avant la fin de l'année.

SixMoreVodka

The Killing Game a fait l'objet de ce que l'éditeur appelle des *DLC* (*downloadable content*). Ces deux suppléments annexes téléchargeables étaient offerts à ceux





qui ont souscrit à l'offre limitée de *TKG*. Pour les autres, *Clans of the Rhône* et *Rising ravens* peuvent être achetés pour la modique somme de 7,99 € chacun. Bon, d'accord, c'est pas donné pour des PDF d'une grosse vingtaine de pages, mais franchement, ils sont plutôt intéressants et complètent très bien *TKG*. Le premier, *Clans of the Rhône*, est un *sourcebook* décrivant quatre clans majeurs apparaissant dans *TKG* (les Touloni, les Sanglier, les Bordenoir et la Résistance), avec la même présentation que dans *Katharsys*. *Rising ravens* est quant à lui un scénario situé après *TKG* et faisant le lien avec le futur supplément *Black Atlantic*. Se déroulant à Bayonne, le supplément décrit notamment cette petite ville et deux PNJ supplémentaires. Bien qu'il s'agisse de PDF, les deux suppléments bénéficient du même traitement graphique sublime que les autres ouvrages.

Pour la suite, l'éditeur berlinois annonce la sortie durant l'hiver 2018 d'un supplément massif dont nous parlions déjà dans notre précédent numéro. *Justitian : the righteous fist* sera constitué de deux livres glissés dans un étui cartonné, comme le livre de base. 400 pages au total décrivent le Protectorat, ses villes et en particulier sa capitale, Justitian, le tout avec force cartographie bien entendu, sans parler de son histoire. En outre, les ouvrages contiendront une galerie de PNJ extensive (plus d'une centaine) et plusieurs scénarios.

Black Atlantic est annoncé par *SMV* pour le printemps 2018. Le supplément décrit Briton et la côte ouest de Franka. Il contient également le final de la suite de scénarios débutée dans *In thy blood* et dévoilera les secrets entourant le disque de Jehammed. Nous découvrirons également les plans d'Argyre, des infos sur son domaine, et enfin l'éclosion du sixième Chakra.

Actuellement en cours de développement, *Modus Operandi* est un supplément de background d'une centaine de pages qui devrait sortir à l'automne 2018. Il révélera les secrets des Chroniqueurs et des Anabaptistes, mais aussi tout ce qui concerne le Recombination Group, le projet Tannhauser et le dernier serveur, sans parler de nombreuses informations sur le monde d'avant l'Eshaton.

Un beau programme. Pour peu, on voudrait déjà être dans un an…

Steve Jackson Games

GURPS Fantasy : Portal realms est un supplément en PDF d'une trentaine de pages consacré à l'utilisation des portails dans nos parties, que ce soit pour se rendre dans une dimension parallèle, dans les rêves, sous la colline… Il apporte des conseils sur les personnages à jouer dans ce type d'aventures et sur les différences de perception de la culture, de la technologie et de la magie dans les mondes ainsi visités. Le supplément est disponible sur le site de *SJG*.

Toy Vault

Que vous soyez fan du film de Rob Reiner ou du roman de William Goldman, vous serez sans doute heureux d'apprendre la mise en chantier du jeu de rôle *Princess Bride*. Écrit par Steffan O'Sullivan, le jeu devrait être financé *via* Kickstarter avant la fin de l'année. Aucune date de sortie n'est avancée pour le moment, *Toy Vault* préférant visiblement assurer différents paliers tels qu'une campagne, une édition luxe et une édition prestige avant de lancer le financement participatif. Pour permettre de simuler au mieux l'aventure fantastique et l'ambiance de *The princess bride*, le jeu devrait être propulsé par le système Fudge, un système léger et favorisant la narration.

Ulisses NA

L'aventure de la version anglaise de *L'Œil Noir* se poursuit à un bon rythme en Amérique avec la réalisation d'un nouveau Kickstarter pour le financement d'*Aventuria Compendium* et d'*Aventuria Armory*, les premiers suppléments proposant des options de personnages supplémentaires et de nouvelles règles

touchant au combat, aux points de destin et à plein d'autres choses. Si le jeu ne déchaîne pas les foules à l'échelle du continent américain, le supplément a tout de même rassemblé 470 souscripteurs et près de 52 000 $, soit dix fois la somme nécessaire pour réaliser le projet. Ainsi, plusieurs bonus et *add-ons* ont été débloqués, parmi lesquels des jeux de carte, des *Herald* (la version anglaise de la *Gazette*), des feuilles de PJ *Deluxe* sous la forme d'un livret contenant un résumé de règles et des tables, un scénario, des pions en carton… Bref, des trucs sympas ! Livraison prévue en mars 2018 (ou mai pour la version *Deluxe* en simili cuir).

Parallèlement, *Ulisses North America* travaille au retour de *Fading Suns* ; le livre des règles est en cours d'écriture, et une gamme de *sourcebooks* est prévue.

Et surtout, du côté de *Torg Eternity*, les livres financés par Kickstarter étant terminés et envoyés à l'impression, l'éditeur allemand passe à la suite avec la préparation d'une nouvelle campagne de financement pour publier *The living land*, le premier *sourcebook* qui fera aussi l'objet d'une aventure, voire d'une campagne.

Ulisses Spiele

Ulisses continue bien évidemment de développer son jeu phare, *L'Œil Noir*, même si on a pu voir encore récemment que d'autres de ses jeux, comme *Hexxen 1733* peuvent cartonner : le Kickstarter pour ce jeu ayant pour univers le XVIIIe siècle allemand dans l'ambiance des contes de fée des frères Grimm, a rassemblé pas moins de 700 souscripteurs et 117 000 €. Les visuels présentés sur la plateforme Game On, les livres, les bonus et les *add-ons* sont superbes et donnent franchement envie de se plonger dedans. En attendant d'en savoir plus, n'hésitez pas à voir ou revoir *Brothers Grimm*, le film de Terry Gilliam avec Matt Damon, Heath Ledger et Monica Bellucci, qui devrait vous en donner un avant-goût.

Pour revenir à *L'Œil Noir*, signalons notamment la sortie du *Bestiarium 2*, avec sa quarantaine de créatures et sa poignée d'animaux plus conventionnels ; de *Aventurische Magie 2*, un supplément de règles qui, comme son nom l'indique, vient compléter le système de magie avec de nouvelles traditions, des sorts, des rituels, mais aussi la description d'académies… ; de *Rabenbund*, un scénario dans lequel un général a adopté le slogan « Al'Anfa first ! » (enfin, l'équivalent dans sa langue…) ; et d'un coffret pour ranger les douze *Vademecum* consacrés aux différents dieux, dont celui d'Aves sorti en octobre, et dans lequel est également ajouté un volume inédit consacré au Sans Nom. Sans parler d'autres suppléments, dont un nouveau scénario dans la série *Heldenwerk* (le 15e) et la compilation des premiers tomes de la série.

Pour l'avenir, *Aventurische Rüstkammer 2*, un supplément plein de matériel pour les PJ, sortira en janvier 2018. Puis ce sera au tour de *Kurs Südmeer*, attendu pour février. On ne sait encore pas grand-chose de ce supplément sinon qu'il s'agit d'aventures dans les mers du Sud. Une veuve à la recherche de son passé, une prêtresse souhaitant aider son hôpital en cherchant des plantes, une capitaine pirate ne trouvant pas de bateau à attaquer, tels sont les ingrédients de base du scénario.

Enfin, *Ulisses* nous a parlé d'un projet en cours qui repose sur la nostalgie : *Havena* va faire son retour ! Apparaissant dès les premiers livres de la gamme, en 1984, elle avait alors fait l'objet d'une boîte. L'éditeur va sortir un nouvel ouvrage de contexte pour cette ville mythique, et pour le côté madeleine de Proust, il sera lui aussi contenu dans une boîte, probablement avec ses plans…

Wizards of the Coast

WotC poursuit son rythme sénatorial pour *D&D* : comme prévu, *Xanathar's guide to everything* est sorti fin novembre. Rien d'autre pour l'instant…

Marc Sauriot, Olivier Halnais et SLM

ÉVÈNEMENT

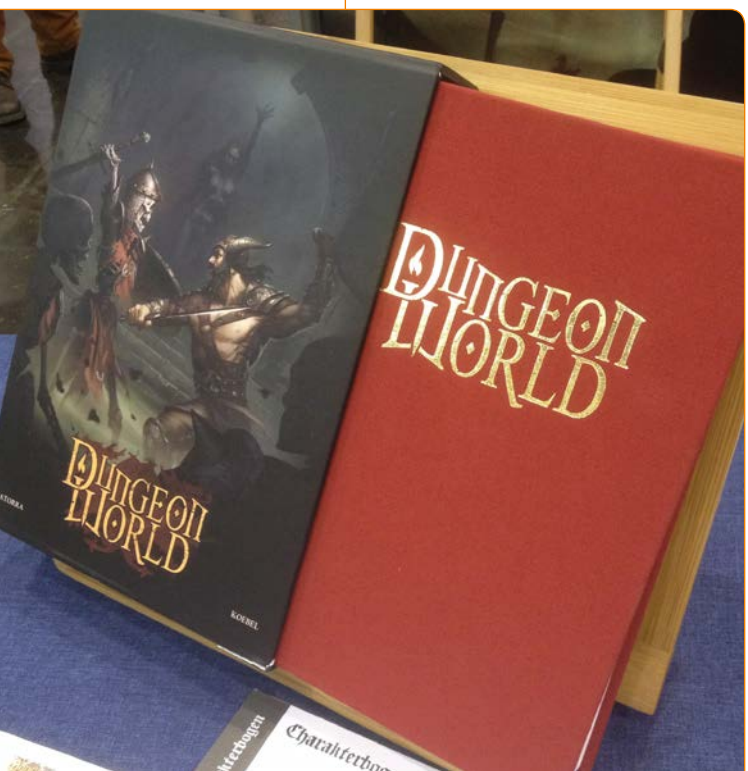
ESSEN 2017

Asmodee au sommet

À côté d'un choix de yaourts rachitique se trouve un rayon saucisses XXL. Pas d'erreur, nous sommes bien en Allemagne ! Le temps de remplir le frigo, direction le plus grand salon du jeu d'Europe : l'Internationale Spieltage *d'Essen !*

Asmodee devant, wargame derrière

C'est donc avec un régime bière-saucisse que nous attaquons ce salon de plus en plus hors norme : 182 000 visiteurs, 6 halls couvrant 72 000 m², 1 100 exposants, 1 200 nouveautés. Et tout devant, *Asmodee*, qui a bien profité du retrait il y a quelques années de *Hasbro.*



Entre sa propre marque et les éditeurs qu'il a rachetés, comme *FFG*, le démon du jeu est partout – et en particulier sur l'espace hautement stratégique situé devant l'entrée.

Mais si les grosses locomotives bénéficient d'une exposition sans précédent, de nombreux petits éditeurs sont aussi présents. Il y en a vraiment pour tous les goûts, du jeu grand public comme *Kingdomino, Spiel Des jahres* cette année, au wargame pur et dur, du jeu abstrait aux thématiques les plus geek, des parties courtes aux plus longues, du jeu en solitaire ou en duo au *party game*.

Héritage rôliste

Une tendance se dégage très nettement cette année, et elle est en lien direct avec le JdR quand elle n'y trouve pas directement ses sources : le *storytelling*, c'est-à-dire le fait de raconter une histoire à travers le jeu.

Il suffit de voir le succès d'*Exit*, *Spiel Des Jahres* dans la catégorie experte, ou encore d'*Unlock*, son homologue français. Ces deux jeux simulent les *escapes rooms*, chaque paquet de cartes correspondant à un scénario.

Dans les jeux dits « legacy », dernière invention en matière de *gameplay* après celle des *deck building*, l'histoire occupe une place encore plus centrale. Ces jeux *évolue*nt en effet d'une partie à l'autre :

stickers à coller sur le plateau de jeu, cartes à usage unique à déchirer…

Pandemic Legacy est l'un des fers de lance de la catégorie et invente aussi au passage le « jeu à suivre ». Sa « *Season 2* » est d'ailleurs LA nouveauté du salon. La maladie a gagné et vous devez maintenant gérer au mieux le ravitaillement des villes. Le concept est toujours le même, mais inversé (il s'agit d'apporter des cubes de ressources dans les villes qui les consomme). Chaque joueur se voie attribuer un rôle et dipose d'une petite fiche de personnage pour tracer ses nouvelles compétences et ses maladies, rôle qui est conservé d'une partie *à* l'autre. JdR, sors de ce corps !

Pour le JdR, c'est la 3e à droite

Le jeu de rôle lui-même n'est pas en reste. Première surprise, les anglais sont étonnamment présents. *Modiphius* est venu avec une partie de son catalogue et deux très grosses nouveautés, *Conan* et *Star Trek Adventures* (dont la traduction est prévue chez *Arkhane Asylum*). Il était aussi possible d'admirer le livre de base d'*Infinity RPG*, mais les stocks étaient hélas réservés aux souscripteurs. Le bouquin, massif, est superbe : nous avons hâte de l'avoir à notre tour en main.

Cubicle 7, éditeur de *L'Anneau Unique* ou encore de *Doctor Who*, a aussi fait le voyage, de même que *Chaosium* et *The Design Mechanism*, venu avec les derniers suppléments *Mythras* en anglais.

Si *FFG* n'est guère venu présenter que du plateau, il était possible d'apercevoir *Genesys*, leur JdR *générique qui ne devrait plus tarder à arriver.*

Mais c'est du côté des « petits » qu'il était possible de mesurer la vitalité du JdR et son importance relative aux autres types de jeux. C'est un vrai plaisir de pouvoir rencontrer de plus petits acteurs et de découvrir leur production. *Lamentations of the Flame Princess* est ainsi venu avec tout son catalogue, dont *Veins of the Earth* dans les nouveautés récentes (critique p. 100).

Burning Games est venu présenter le nouveau livre de base *Faith*. Exit la boîte, place à un format plus classique. Surprise pourtant en l'ouvrant : les règles, souvent massives dans les jeux de SF, sont largement en retrait en comparaison de l'univers et de ses 300 pages (sur les 430 de l'ouvrage). Une masse d'informations qui manquaient cruellement à la précédente édition. Nous aurons l'occasion de vous reparler de ce jeu.

Une petite équipe est même venue d'Italie présenter sa création. *Urban Heroes* est un JdR en anglais entre cyberpunk et super-héros qui *évoque clairement Underground*. Enfin, impossible de ne pas citer la présence des français d'*Esteren !*

Le JdR allemand se porte bien, merci

Au-delà de cette présence internationale, force est de constater que le JdR allemand est particulièrement actif. Les *éditions de Cthulhu* dans la langue de Goethe n'ont par exemple pas à rougir des nôtres.

Ulisses Spiel se taille bien entendu la part du lion. Outre des traductions (*Star Wars* en tête), l'éditeur étale une impressionnante gamme pour *L'Oeil noir*. La qualité des ouvrages et l'équilibre entre univers et campagne rappellent les grandes heures d'*AD&D2*. Nous avons hâte de pouvoir en profiter dans la langue de Didier Guiserix, mais les hommes en noir ont une masse de boulot impressionnante s'ils veulent rattraper leur retard !

De nombreux micro-éditeurs sont aussi venus présenter leur (souvent unique) jeu. *Nackter Stahl* continue de développer *Arcane Codex*, son jeu dark fantasy, et *Frost Zone*, dans la catégorie post-apo/cyberpunk. Citons enfin *No Return*, un autre jeu post-apo, et *Ultima Ratio*, dans la catégorie science-fiction. Aucun de ces jeux n'est cependant disponible dans une autre langue que l'allemand.

Essen, paradis du rôliste ?

Essen est-il pour autant le nouvel eldorado Européen du JdR? Il s'en faut de peu !

Le salon est arrivé à un équilibre très satisfaisant entre grosses machines capables de tirer le marché et petits acteurs assurant dynamisme et renouvellement. Le JdR profite largement de cette situation, comme le montre ce compte-rendu.

Contrairement au plateau, peu de parties de démonstration étaient cependant organisées, et peu d'événementiels en général à l'exception du concert d'*Esteren*. Ce dernier est d'ailleurs le seul *frenchie* à avoir fait le déplacement. Essen est trop loin, et le JdR trop périphérique dans sa stratégie, pour espérer construire un véritable pôle rôliste.

Reste qu'il y a déjà largement de quoi faire, avec une offre variée et cet enthousiasme typique du salon. Ce qui n'est déjà pas si mal !

Slawick Charlier

ÉVÈNEMENT

UTOPIALES 2017

Festival international de SF

Après un coup d'essai « pour prendre la température », Casus Belli était présent cette année au festival international de science-fiction de Nantes, les Utopiales. Un programme intense en tables rondes, rencontres, projections de films et, bien sûr, parties de JdR !

Les Utopiales sont désormais, après dix-huit éditions, une institution dans le paysage de la science-fiction française mais aussi internationale. Présidé par un astrophysicien, le festival réunit chaque année des scientifiques, des auteurs et des artistes pour qui la science-fiction est un moyen de réfléchir sur notre société et notre avenir. Mais c'est aussi l'occasion de passer un moment agréable hors du temps, de voir des films ou de rencontrer des personnalités comme Guy Gavriel Kay ou Lewis Trondheim.

Et le JdR alors ?

Si d'autres noms connus des rôlistes figurent à l'affiche, comme François Marcelat-Froideval, Michael Moorcock (malheureusement empêché au dernier moment), Olivier Vatine ou encore Laurent Genefort, ce n'est pas là le seul attrait du festival du point de vue de notre loisir. La littérature, la BD et le cinéma sont certes les têtes d'affiche et « parlent » davantage au grand public, mais les Utopiales ont également un très beau pôle ludique dans lequel le JdR côtoie les jeux de figurines et de plateau.

Ce pôle est bien sûr l'occasion de proposer aux visiteurs de participer à des démonstrations puis d'acheter les jeux aux boutiques présentes. Il permet aussi à certains éditeurs d'être présents et d'échanger directement avec le public. C'était le cas de *Sans-Détour*, représenté par Samuel Tarapacki depuis plusieurs années, et pour la première fois officiellement, de *Black Book Éditions* et de *Casus Belli*, sur le stand desquels Jems, illustrateur régulier du magazine et de *Chroniques Oubliées* effectuait des dédicaces après avoir participé à la table ronde « illustrer un univers ».

Les Utopiales, c'est effectivement l'occasion de rencontrer des auteurs ou de les écouter discuter de sujets passionnants. Ainsi, cette année encore, Arnaud Cuidet *(Metal Adventures…)* et Sarah Newton *(Mindjammer, Achtung ! Cthulhu)* passaient régulièrement du stand partagé avec *BBE* aux séances de dédicace ou aux plateaux de table ronde pour des sujets aussi intéressants que « L'aventure JdR » (avec F. Froideval et S. Tarapacki, consacrée à l'histoire du JdR), ou encore « Enseigner et transmettre un jeu de rôle » et « Le *gameplay*, mécanismes ludiques » (animées par Sébastien Delfino, et auxquelles participait également Vivien Féasson, entre autres).

Ateliers et concours

Autre interaction sympathique, les ateliers de Manuel Bédouet, d'une part, et d'Eugénie, qui écrit notamment pour *Casus* « Le gymnase des PJ »

Sarah Newton en pleine discussion..

d'autre part. Le premier proposait de créer son jeu en une page, un bel exercice de *game design*. Eugénie, de son côté, proposait de créer un personnage et de l'interpréter en dehors d'une partie, un vrai exercice de *roleplay* se rapprochant des ateliers d'improvisation théâtrale. L'objectif est simplement de pouvoir se projeter dans un personnage, pour voir ce qu'on peut en tirer sans se lancer dans une partie. Un véritable entraînement, dans l'esprit du gymnase de *Casus*, comme n'importe quel sportif allant à son entraînement de tennis ou de basket, sans forcément participer à un match dans la foulée (plus d'infos sur le blog d'Eugénie : ***https://jenesuispasmjmais.wordpress.com/2017/08/31/les-ateliers-7/***). L'atelier a été un authentique succès, avec douze participants, des rôlistes curieux pour l'essentiel, mais aussi une novice complète, qui se sont laissés embarquer avec bienveillance, certains se « lâchant » juste pour le fun, d'autre en profitant pour jouer un personnage qu'ils n'auraient jamais joué au cours d'une partie réelle . Retour très positif donc même si à la fin, une question subsiste : « Et après ? » Ne doutons pas qu'Eugénie va y travailler et peut-être nous faire un retour dans sa rubrique !

Enfin, j'ai eu l'honneur de participer au jury du concours de scénario de JdR du festival, auquel douze participants venus des quatre coins de la France se sont essayés. Même si la qualité était assez variable, certains auteurs étant visiblement déjà des habitués tandis que d'autres osaient se lancer pour la première fois, ce fut une surprise de voir autant de candidatures. Pour l'essentiel, les scénarios étaient écrits pour une version ou une autre de *L'Appel de Cthulhu* (neuf scénarios sur douze) alors que le plus vieux JdR n'était représenté que par un scénario, qui présentait l'intérêt de sortir

Au stand Casus, le fameux CBD du forum Casus...

des sentiers battus donjonnesques et jouait plutôt des codes habituels. Le vainqueur, Tristan Vérot, l'a emporté avec *La main ouverte*, un scénario pour *Delta Green* construit astucieusement, rempli de bonnes idées, et qui pourrait constituer une belle campagne avec un peu de travail complémentaire. Félicitations, Tristan !

Conclusion

Un chouette week-end qui nous a permis de rencontrer des habitués du forum *Casus* (MRick et Grand Ancien qui étaient à nos côtés pour animer des tables, mais aussi des visiteurs comme Sulfateuse), des lecteurs, des artistes et auteurs de JdR en devenir, et même un ancien lecteur de *Casus* devenu auteur de BD, Kris, qui est aussi accessoirement un passeur de flamme avec ses enfants. Rendez-vous l'an prochain !

Marc Sautriot

PLAYER'S HANDBOOK

MANUEL DES JOUEURS - VERSION FRANÇAISE

Le Player's Handbook ® est l'ouvrage de référence pour tout joueur de DUNGEONS & DRAGONS ®. Il contient des règles pour créer et faire évoluer son personnage, définir son historique et ses talents, et gérer l'exploration, les combats, l'équipement, les sorts et plus encore.

Prix : 50€
Disponible

MONSTER MANUAL

MANUEL DES MONSTRES - VERSION FRANÇAISE

Le Monster Manual® vous propose des hordes de créatures, toutes de grands classiques de Dungeons & Dragons®, dont des géants, des flagelleurs mentaux, des dragons et des tyrannœils, un véritable vivier pour les maîtres du donjon désireux de peupler leurs aventures et de défier leurs joueurs.

Prix : 50€
Disponible

DUNGEON MASTER'S GUIDE

GUIDE DU MAÎTRE - VERSION FRANÇAISE

Le Dungeon Master's Guide® est une mine d'inspiration et de conseils pour bâtir un monde, des trucs et astuces pour concevoir des donjons et de grandes aventures, des règles de jeu optionnelles, des centaines d'objets magiques typiques de D&D et bien d'autres outils pour vous aider à devenir un maître du donjon accompli.

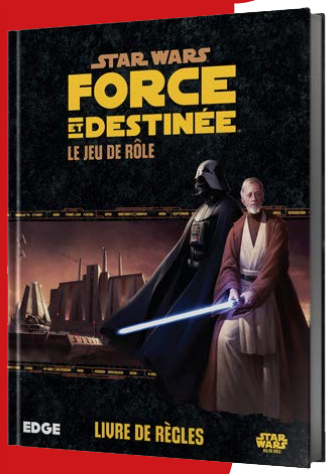
Prix : 50€
Disponible

DUNGEONS & DRAGONS®

ENFIN EN FRANÇAIS !

LA GRANDE AVENTURE VOUS ATTEND !

Licensed By:



LIVRE DE RÈGLES (VF)

STAR WARS – FORCE ET DESTINÉE

Que la Force soit avec vous !

Très attendu par les fans de Star Wars *et en particulier ceux qui rêvent d'incarner un chevalier jedi,* Force et Destinée *est enfin arrivé en version française. Pour se faire pardonner son retard, il est accompagné de son écran et même d'un premier supplément !*

Fiche technique
Éditeur • Edge Entertainment
Matériel • 1 livre format lettre US de 448 pages en couleurs
Prix constaté • 59,95 €

Troisième et dernier jeu prévu par *FFG* pour sa gamme de JdR *Star Wars, Force et Destinée* est centré, comme son titre l'indique, sur les personnages sensibles à la Force. Peu exploité jusqu'ici, ce phénomène indissociable de la célèbre saga n'apparaissait que par le biais de deux personnages « sensibles à la Force », un pour chacun des jeux précédents. À l'inverse, ce nouveau jeu est exclusivement centré sur des personnages dotés de pouvoirs de la Force.

Il y a longtemps...

Comme *L'ère de la Rébellion* précédemment, *Force et Destinée* reprend en grande partie les textes du premier jeu de la gamme, *Aux confins de l'Empire,* au point qu'il est légitime de s'interroger sur la pertinence, du point de vue ludique et du point de vue du MJ et des joueurs, du choix de faire trois jeux. Du point de vue commercial, en revanche... Bref ! Si vous connaissez l'un et/ou l'autre des jeux précédents, vous serez en terrain connu. Cependant, si vous n'étiez pas dans la bonne galaxie lointaine et découvrez les jeux *Star Wars*, commençons par un rapide résumé.

Les trois JdR créés par FFG proposent de jouer dans la fameuse galaxie juste après la bataille non moins fameuse de Yavin. L'Étoile noire vient d'être détruite et les PJ peuvent incarner soit des vauriens aux confins de l'Empire, soit des membres de l'Alliance rebelle qui se battent contre les impériaux, soit, pour ce qui est du nouveau jeu, des individus doués de pouvoirs issus de la Force et devant les cacher. Bien sûr, les trois jeux partagent la même mécanique de jeu, qui s'appuie sur des principes classiques (caractéristiques, compétences, classes de personnages dotées de talents spécifiques) mais se distingue également par l'utilisation de dés particuliers.

Ces dés permettent à la fois de gérer la capacité des personnages à agir, la difficulté des actions qu'ils entreprennent, et certains aléas externes provenant de l'environnement ou de l'action de PJ ou de PNJ. Chaque face comporte non pas des chiffres mais des symboles qui vont, au total, permettre de déterminer la réussite ou l'échec, bien entendu, mais aussi introduire d'autres éléments permettant d'enrichir la narration de la scène. Ainsi, un PJ pourra réussir son tir de blaster et tuer un stormtrooper,

L'écran Force et Destinée

Similaire aux écrans des deux autres jeux *Star Wars*, celui de *F&D* est bien conçu, à la fois rigide à souhait et complet en termes de tables techniques. On pourra juste regretter qu'il n'intègre pas les règles spécifiques concernant la Moralité, en particulier le tableau des pénalités de conflit communes, ainsi que celui sur les tests de peur, qui peuvent se révéler utiles aux MJ qui créent leurs propres scénarios (les scénarios du commerce indiquent ces éléments). Côté joueurs, on retrouve également le défaut des deux autres écrans : le premier volet est intégralement recouvert par le titre du jeu, tandis que la partie centrale met en avant trois personnages certes emblématiques mais qui ne posent pas spécialement l'ambiance.

L'écran est accompagné d'un livret de 30 pages contenant un scénario et deux aides de jeu.

Le scénario est prévu pour faire suite à celui du livre de base dans la mesure où il propose aux PJ possédant désormais peut-être un manche de sabre-laser, d'aller chercher un cristal kyber pour le rendre fonctionnel. La trame est assez simple et est surtout pour le MJ le prétexte pour proposer des situations mettant les « apprentis jedi » à l'épreuve. Très ouvert et proposant plusieurs points d'accroche, il peut parfaitement être joué indépendamment ou avant le scénario du livre de base.

En complément du scénario, le livret contient une aide de jeu de deux pages expliquant comment procéder à la création d'un sabre-laser du point de vue de la mécanique de jeu, complétant en cela les règles du livre de base. L'autre aide de jeu explique en six pages comment intégrer des « chevaliers jedi en puissance » dans le jeu *Star Wars* qui se déroule à une époque où les chevaliers jedi n'existent plus et ont été oubliés. Concrètement, un « chevalier jedi en puissance » a la puissance d'un chevalier jedi et donne la possibilité aux joueurs de faire « comme dans les films ». Pour autant, le MJ et les joueurs devront s'interroger sur ce qu'ils attendent du jeu vis-à-vis des films, car l'univers de ces derniers laisse difficilement sa place à un groupe composé de personnages de ce type.

Fiche technique

Star Wars – Force et Destinée : Le secret de l'abîme
Éditeur • Edge Entertainment
Matériel • 1 écran en quatre volets format lettre US portrait et 1 livret de 30 pages
Prix constaté • 19,95 €

mais en tombant, celui-ci bloquera la fermeture du sas vital par lequel ses camarades vont pouvoir arriver…

« Use the Force, Luke ! »

La Force étant l'élément central de *Force et Destinée* (le contraire eut été étonnant au regard du titre !), elle fait l'objet d'un développement particulier aussi bien du point de vue du background que du système de jeu, les deux étant souvent en interaction. Ainsi, le jeu commence par présenter le type de personnages qui sont proposés aux joueurs : des humains bien sûr, mais aussi de nombreuses races extra-terrestres non encore présentées dans les ouvrages précédents de la gamme et réputées pour leur lien avec la Force (Céréen, Kel-Dor, Mirialan, Nautolan, Togruta, Twi'lek ou encore Zabrak). Ce qui interpelle surtout, ce sont les « carrières » (gardien, consulaire, errant, guerrier, mystique ou sentinelle), →

chacune ayant ses « talents », c'est à dire des capacités particulières.

Ces carrières, à la lecture, font immanquablement penser à un type de chevalier jedi, d'autant plus que parmi leurs talents se trouvent à chaque fois une forme de combat au sabre-laser. Pourtant, le jeu se déroule à une époque où les jedi n'existent plus, et où les enseignements permettant d'acquérir ces talents sont censés avoir disparu. Plus loin, l'ouvrage confirme cependant que les PJ ne sont pas des jedis mais bien des personnages « sensibles » à la Force, ayant appris leurs talents d'une façon ou d'une autre à l'insu de l'Empire. Certains ne savent même pas ce qu'étaient les jedis. Ils ont cependant la possibilité d'apprendre

les différents pouvoirs jedis que l'on voit dans les films (télékinésie, dévier un tir, balancer des éclairs mortels...), présentés, comme les talents, sous forme d'arborescences qui développent les différents aspects et utilisations possibles au fur et à mesure que le PJ gagne en expérience.

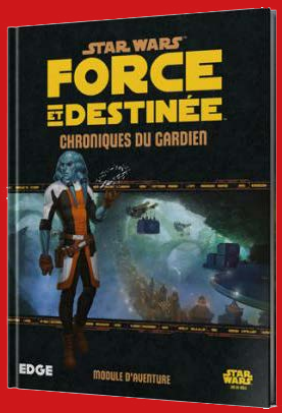
Les pouvoirs de la Force font appel à une mécanique un peu différente de celle des compétences : certains pouvoirs, passifs, ne nécessitent pas de jet et ont un effet qui dépend de la valeur de Force du PJ. D'autres sont actifs, et font lancer un ou plusieurs dé(s) de Force qui génère(nt) des points du côté lumineux et du côté obscur. Le joueur choisi d'utiliser les uns ou les autres, ce qui peut faire pencher la balance. Cet élément est lié à une valeur fondamentale du jeu : la Moralité, qui remplace l'Obligation ou le Devoir des deux autres jeux. Dans *Force et Destinée*, les PJ luttent pour ne pas se laisser entraîner vers le côté obscur. La mécanique est simple et ne repose pas sur le hasard mais sur les choix que fait le joueur pour son PJ, en s'appuyant sur les traits moraux qu'il lui aura attribués. C'est très bien vu !

Enð creðits

Au-delà de la technique pure, la Force, les jedis et les siths font l'objet d'un chapitre qui permet à ceux qui n'ont pas auparavant farfouillé dans les différents ouvrages de l'univers étendu de mieux comprendre de quoi il retourne. L'univers du jeu est également présenté sous l'angle « Force », avec les différentes planètes et secteurs présentant un intérêt particulier, depuis les sources de cristaux kybers jusqu'aux temples jedis en passant par les vergences de la Force (ces endroits tel que Dagobah où l'un des côtés est particulièrement puissant).

L'ouvrage n'est pas en reste sur le matériel : armes et véhicules sont nombreux et, là encore, de façon souvent complé-

Chroniques du gardien



Sorti dans la foulée du livre des règles et de l'écran de *Force et Destinée*, *Chroniques du gardien* est un module d'aventure taillé selon le format désormais habituel de ce type de supplément pour les gammes *Star Wars* de FFG. Il présente cependant une différence notable : si les modules d'aventure proposent habituellement un scénario *one shot* (qui peut éventuellement s'insérer dans une campagne ou être à l'origine d'une campagne), *Chroniques du gardien* se révèle en réalité être une véritable mini-campagne. En effet, loin de proposer les habituels trois actes quasiment prêts à jouer, le module livre non pas un mais deux cadres de campagne dans lesquels les PJ vont pouvoir mener une quête qui pourra faire d'eux des chevaliers jedi en puissance.

Tout commence par la découverte d'un holocron, dont le gardien, un hologramme « intelligent » du chevalier jedi Suljo Warde, va se révéler aux PJ. Comme le gardien va le leur expliquer, l'holocron est incomplet puisque ses trois cristaux kyber sont manquants ; il peut seulement leur indiquer le lieu où Warde se trouvait lorsqu'il a créé l'artefact jedi. Commence alors une longue quête dont le scénario présente les objectifs, les PNJ principaux et les moments clé, de manière toujours aussi didactique mais laissant les joueurs et le MJ se charger du développement. Ce dernier devra au préalable avoir préparé son histoire. Prévu pour un groupe de personnages sensibles à la Force, le scénario s'appuie beaucoup sur le concept de Moralité sur lequel repose *Force et Destinée*, mais donne également des pistes pour pouvoir être joué avec des PJ issus des deux autres jeux de la gamme. Les cas de conscience et la lutte contre le côté obscur, qui sont au centre de l'intrigue, ne prendront cependant tout leur sens que pour des apprentis de la Force. Une bien belle entrée en matière pour *Force et Destinée*.

Fiche technique

Chroniques du gardien
Éditeur • Edge Entertainment
Matériel • 1 livre format lettre US de 96 pages
Prix constaté • 32,95 €

mentaire aux autres ouvrages. Du point de vue de ce qui peut être opposé aux personnages, le MJ dispose de nombreux archétypes de PNJ classés selon leur puissance (sbires, rivaux et némésis), ce qui facilite leur gestion. On pourra regretter le manque de créatures, mais il est vrai qu'il est difficile de constituer un bestiaire galactique. De ce point de vue, il faut se reposer sur les nombreux suppléments de la gamme !

Enfin, le jeu ne serait pas complet sans un petit scénario d'initiation : *Leçons du passé* est plutôt sympathique et permet de lancer des novices à l'aventure. Comme le reste de la gamme, ce scénario a pour point fort son côté didactique. En revanche, les ficelles sont parfois un peu grosses et pas toujours cohérentes. Le symbole en est l'épave d'un croiseur Hammerhead que les PJ doivent retrouver et qui est censé dériver dans l'espace depuis des millénaires. Un Hammerhead ! Vraiment ?

Ces petits soucis ne doivent cependant pas vous freiner. *Force et Destinée* vous promet de nombreuses heures de bonheur, surtout si vous l'utilisez de façon croisée avec les deux autres jeux comme c'est proposé, grâce à une totale compatibilité. Mon conseil étant de jouer plutôt entre la fin de la guerre des clones et la bataille de Yavin, pour vraiment profiter de tout ça en cohérence avec les films (cf. Le bric à brac du Jawa, p.108).

Marc Sautriot

J'aime

✚ Enfin les pouvoirs de la Force !
✚ La Force bien intégrée dans les règles.
✚ La possibilité de *crossover* entre les trois jeux.

J'aime moins

– Trop de jedis à une époque où il n'y en a plus !
– L'éclatement des jedis en carrières trop hermétiques
– Le jeu ne propose pas de jouer à l'âge d'or des jedis.

LIVRE DE BASE (VF)

MYTHIC BATTLES: PANTHEON

Nom de Zeus !

2 600 000 dollars. C'est le montant récolté par Mythic Games *et* Monolith *pour créer le jeu de figurines* Mythic Battles: Pantheon. *Cette superbe réussite a été l'occasion d'une collaboration avec* Black Book Éditions *pour un jeu de rôle antique fantastique d'action et d'aventure.*

Fiche technique (coffret)

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre A4, 200 pages en couleurs, couverture rigide
Prix constaté • 59,90 €

Confié à Romain d'Huissier, voilà donc qu'arrive, en même temps que le jeu de figurines (et pile à l'heure) *Mythic Battles: Pantheon*, le JdR, un jeu héroïque dans lequel les joueurs incarneront des héros, mythiques ou nouveaux, aux prises avec un monde en plein changement.

L'âge de l'espérance

Après que les Grecs ont réussi à repousser Xerxès et ses troupes perses, l'histoire a basculé. Les dieux ont perdu leurs pouvoirs lors d'une guerre terrible : la seconde titanomachie, le retour des titans. Mais l'humanité a aussi subi le contrecoup de cette guerre terrible. Un siècle de chaos a débouché sur un remaniement complet de la géopolitique hellénique. Et surtout, après un siècle de conflits, l'âge de l'espérance pointe le bout de son nez et de nouveaux héros naissent ; les héros des légendes semblent revenir eux aussi.

Mais alors, qu'est-ce que les joueurs vont bien pouvoir incarner ? De nouveaux héros devant faire leurs preuves dans ce nouveau monde, ne demandant qu'à briller et à créer leur légende ? Oui, c'est effectivement une possibilité. Les joueurs peuvent tout à fait décider de créer un héros en devenir, encore inconnu et qui a tout à prouver. Cependant, le jeu permet aussi d'utiliser, au choix de chaque joueur, une autre option.

En effet, les héros du passé sont de retour des enfers. En cet âge de l'espérance, ils reviennent, amoindris, affaiblis, mais prêts à faire la différence et à connaître une nouvelle gloire. Ils ont perdu de leurs capacités lors de leur séjour aux enfers, un peu de leur mémoire… ce qui permet au joueur de lui créer une histoire sur mesure. On le sait, les héros mythologiques grecs connaissent de multiples versions de leurs histoires. Des versions parfois contradictoires même. Sans trahir le héros qu'il désire incarner, le joueur pourra donc piocher à loisir dans toutes ces versions pour se créer un passé sur mesure. Mais ces héros ont aussi déjà leur réputation, et leurs ennemis… ce qui pourrait se révéler problématique.

Créer son héros

Le héros est donc constitué de cinq Traits : la vigueur (la force, la résistance, l'endurance), l'adresse (la vitesse, la souplesse, l'habileté), la sagesse (l'intellect, la connaissance), le discernement (la perception, l'intuition) et la prestance (la beauté mais aussi le charisme). Ces cinq caractéristiques consti-

tuent le squelette technique du personnage. Notées de 1 à 5, elles ne peuvent, à la création du personnage, dépasser le score de 4.

Les Traits sont complétés par dix compétences. Ces domaines assez larges couvrent tout ce que les personnages pourraient vouloir savoir faire, qu'il s'agisse de la maîtrise des arts, de la survie, de l'athlétisme ou encore des sciences ou de la politique. Notées elles aussi sur une échelle allant de 0 à 5, elles peuvent être complétées par des spécialités. Plus libres, il n'existe pas de liste exhaustive de ces dernières même si chaque compétence propose des exemples afin de s'en inspirer.

Une fois ce squelette technique posé (dont découleront certaines données comme la vitalité – les points de vie –, l'initiative, la défense…), il est temps de passer aux choses sérieuses et de choisir les attributs héroïques du personnage, ce qui fera de lui un véritable héros (ou héros en devenir).

Les capacités du héros sont de trois types : l'épithète homérique, l'objet légendaire et la magie. Mais tous les héros ne possèdent pas tous les types de capacités.

L'épithète homérique est une petite phrase qui représente à la fois la réputation du personnage, autant que le domaine dans lequel il brille. On parlera donc « d'Ulysse aux mille ruses », ou « d'Orphée à la voix d'or », par exemple. Quand il semble logique que l'épithète homérique entre en jeu dans une scène, le personnage reçoit alors un bonus non négligeable à ses jets de dé. Il n'existe cependant aucune liste d'épithètes et le joueur est invité à la créer de toutes pièces. Il convient donc de bien faire attention à ce que cette dernière ne soit pas trop générique (au risque de la voir intervenir dans toutes les situations). Il s'agit là d'une manière simple de matérialiser de façon ludique les forces et les particularités d'un héros avec souplesse, tout en s'épargnant une liste de capacités qui aurait pu se révéler plus contraignante et limitative qu'utile.

L'objet légendaire est un objet particulier possédant des capacités merveilleuses. Il peut évidemment s'agir d'une arme, mais pas seulement : vêtements, parures, bijoux, instruments de musique… Tout peut être un objet merveilleux. Encore une fois, le joueur est invité à en déterminer les capacités, telle la ceinture de force d'Hyppolite ou la Toison d'or de Jason… Ou souvenez-vous dans *Le choc des Titans* : la petite chouette mécanique accompagnant le héros. L'objet légendaire, quand il entre en jeu, permet au joueur de lancer deux dés en plus et donc d'avoir davantage de chances de réussir.

Enfin vient la magie. Il en existe quatre formes et aucune d'entre elles ne requiert de liste de sorts. Nous ne sommes pas dans un *Do-D* ici, mais dans une magie mythologique et historique. La magie permet de soigner, de posséder des dons de divination, de maudire ou de créer des décoctions.

Il est à noter que la Défense et l'Initiative sont particulières dans *Mythic Battles : Pantheon*. En effet, elles dépendent de l'approche du personnage du combat, et le joueur choisit le ou les Trait(s) correspondant à la manière dont le personnage approche le combat (et en général son ou ses Trait(s) fort(s)). Tous les personnages sont donc aptes à combattre et à se défendre : on joue des héros !

JdR et JdP : la passerelle

Le JdR utilise le même type de lancer de dés que le jeu de plateau. Mais là où le jeu de plateau se concentre sur les affrontements musclés, le jeu de rôle l'étend à tous les jets.

Le principe est assez simple : un joueur réunit autant de d6 que les scores du Trait et de la compétence appro- →

priés au test et les lance. Le but : obtenir sur un dé un score supérieur ou égal à la difficulté du test et autant de succès que possibles pour une réussite plus éclatante de l'action. La difficulté, elle, s'échelonne entre 5 et 11. 11 ? Sur un d6 ? Oui, et c'est là que la spécificité du système se met en place.

Jeter les dés est un jeu dans le jeu : un instant particulier et un peu technique. Il se base sur quelques principes simples qui demandent, soit un petit effort mental, soit de posséder les dés du jeu de plateau. Ainsi, les d6 du jeu de plateau contiennent 5 faces notées de 1 à 5, et une face vide comptant comme zéro. En utilisant des d6 classiques, il suffit alors de considérer que le 6 est égal à un zéro. Une fois ceci posé, on peut alors jeter les dés.

Une fois les dés jetés, on effectue deux opérations. Tout d'abord, on retire les dés ayant obtenu un zéro (ou un 6, donc, avec des d6 classiques). Ensuite, on écarte un certain nombre de dés. Ce nombre dépend uniquement de la tactique du joueur, car les dés écartés ne sont pas éliminés, et serviront à l'étape suivante. Il est à noter qu'une spécialité sur une compétence permet de faire en sorte d'écarter (et non d'éliminer) un dé ayant obtenu un zéro par niveau de spécialité.

C'est là que les choses se corsent un peu : le but est d'obtenir le score le plus élevé possible, et les dés écartés servent à cela : chaque dé écarté permet d'augmenter de +1 le score d'un dé retenu. On peut utiliser plusieurs dés écartés sur un même dé retenu afin de lui permettre d'arriver à 5, voire plus. Mais... chaque dé retenu ayant un score de 5 (naturellement ou *via* des dés écartés) peut être relancé et son nouveau score ajouté à ce 5 (au risque d'obtenir un 0 et de voir finalement le dé éliminé). On peut alors de nouveau écarter des dés, ou utiliser des dés précédemment écartés mais non attribués sur le dé relancé. Tout ceci dépend de ce que le joueur désire obtenir (un unique succès très haut en valeur ou plusieurs succès afin d'obtenir un « oui et » : une réussite remarquable ou extraordinaire).

Décrit comme cela, de manière un peu aride, le système peut sembler compliqué. Mais une fois le pli pris, il est facile et relativement rapide à mettre en œuvre. D'autant que le livre se pare d'exemples permettant de clarifier tout cela. Au final, les lancers de dé sont fluides mais demandent d'avoir le désir de s'amuser avec le système et non, simplement, de lancer le dé pour voir ce qu'il se passera.

Et le combat alors ?

Le combat est un des piliers du JdR, même s'il est moins présent que dans le jeu de plateau dont il est issu. Faisant honneur à son inspiration, il propose un système simple mais assez tactique. Il se divise en plusieurs phases.

Le joueur commence par effectuer un jet « d'option tactique ». Il s'agit de savoir exactement à quel point le personnage a su comprendre et anticiper les aléas du combat. Il s'agit lors de ce jet d'obtenir le plus de succès possibles car ils permettront de constituer une réserve appelée « réserve tactique » dont on utilisera les points afin d'agir plus vite, de frapper mieux, de se défendre mieux ou de mieux passer les armures adverses. Une réserve basse ou nulle n'est donc pas un handicap mais une réserve bien remplie permettra de prendre l'avantage ou d'assurer des coups décisifs.

La seconde étape consiste à déterminer le rang d'action du personnage. Chaque personnage possède une valeur d'initiative qu'il peut décider soit de garder intacte, soit de fractionner. Il s'agit alors d'effectuer plusieurs actions dans le tour. On choisit les rangs auxquels on agit, mais leur somme doit correspondre au score d'initiative et on ne peut pas agir deux fois au même rang. Donc, un personnage possédant une initiative de 6 pourra agir au rang 6, ou au rang 5 puis 1, ou 4 puis 2, ou même 3, puis 2, puis 1. En gros, plus on désire faire d'actions, plus on agira tard dans le tour, mais plus on veut agir rapidement, moins on pourra en faire. Cependant, le score d'Adresse du personnage correspond au maximum d'actions possibles pendant un tour de jeu.

Une attaque est un test comme un autre, dont la difficulté correspond à la Défense de l'adversaire. Le principe est alors simple : les dégâts correspondent au nombre de succès obtenus sur le jet d'attaque moins la valeur de l'armure adverse. Les armes, elles octroient un bonus qui pourra être réparti sur les dés jetés afin de tenter de s'assurer des succès. Simple et efficace, on se rend vite compte que l'aspect tactique ne se trouve pas tant dans le jet d'attaque que dans la gestion de l'initiative et de sa réserve tactique.

Devenons des légendes !

Il faut l'avouer : à la lecture, l'envie de jouer vient immédiatement. On a envie de se créer un personnage, de se glisser dans la peau d'un héros mythologique ou d'en créer un de toutes pièces, ou de maîtriser des aventures épiques. Le scénario présent en fin d'ouvrage permet de se mettre immédiatement dans le bain et le jeu donne directement un goût de reviens-y.

Il faut cependant avouer que *Mythic Battles : Pantheon* ne conviendra pas à tous les publics. Le lien très fort avec le jeu de figurines et son système de lancer de dé tactique plaira aux amateurs de jeu dans le jeu, qui aiment aller chercher la meilleure manière d'utiliser leurs dés (au-delà même de l'optimisation du personnage, assez peu présente finalement). Ceux qui aiment jeter un dé et obtenir une réponse immédiate à la seule lecture du résultat pourraient donc se sentir frustrés de devoir penser leurs jets de manière tactique.

Un jeu pour les seuls tacticiens, donc ? Non. L'auteur propose aussi, via les épithètes homériques, les objets légendaires et la magie, un système finalement assez libre où la part belle est laissée à la négociation entre joueurs et MJ. Il faut donc aussi que MJ et joueurs soient à l'aise avec ce côté « *freeform* », que l'on retrouve régulièrement dans les productions modernes. Rien de rédhibitoire cependant, car le tout est assez bien implémenté pour que le plaisir de jeu soit au rendez-vous.

Mythic Battles : Pantheon est une excellente surprise. De ces jeux qui réussissent avec brio à mêler l'inspiration de leur modèle d'origine (le jeu de plateau) et à s'en émanciper pour obtenir quelque chose de particulier, avec une personnalité propre et, surtout, d'en étendre habilement les possibilités. Il s'agit cependant d'un jeu qui ne plaira pas à ceux qui cherchent des systèmes remplis de listes de capacités diverses à la technique détaillée. Nul doute qu'ils le trouveront certainement trop léger, trop « libre ». Mais ceux qui apprécient cette liberté seront certainement conquis. Et il faut avouer que si le médiéval fantastique est certainement le genre roi en JdR, il est plus rare de voir des jeux antiques débarquer sur le marché. Qui résisterait au plaisir d'incarner Achille, Héraclès, Ulysse ou les autres héros du passé ? Si l'idée vous fait envie, n'hésitez pas !

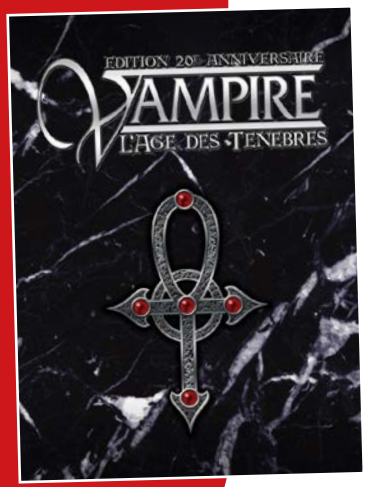
Julien Dutel

J'aime

+ La reprise du système du jeu de plateau.
+ Les épithètes homériques.
+ Les illustrations nombreuses et magnifiques.
+ Les textes inspirants et l'univers à la fois nouveau et familier.

J'aime moins

− Le prix du jeu, qui pourra en rebuter certains.



LIVRE DE BASE (VF)

Vampire – l'Âge des Ténèbres

Les canines médiévales

Arkhane *poursuit avec succès la réédition des jeux du* Monde des Ténèbres (MdT) édition 20e anniversaire. *Après* Loup-Garou *et en attendant* Mage, *il s'offre une petite incartade avec le premier* spin-off *historique du MdT,* Vampire : l'Âge des Ténèbres (V:AdT).

Fiche technique (coffret)

Éditeur • Arkhane Asylum Publishing
Matériel • Livre 464 pages en couleurs à couverture rigide
Prix constaté • 65 €

Un âge sombre

1247. C'est l'âge d'or de la chevalerie et du romantisme gothique. La féodalité ne le sait pas encore, mais elle entame une longue descente qui la mène droit vers la guerre de Cent Ans.

Mais il y a pire. Dans les nuits noires de l'Europe médiévale, des bêtes avides de sang sont tapies…

Les vampires sont à la fois proches de nos légendes et bien différents. Ils ne craignent pas les croix ou l'ail, pas plus qu'ils n'ont besoin de dormir dans un cercueil. Ils ne peuvent en revanche pas vivre le jour. Et ils ont soif, une soif inextinguible de sang. La bête qui sommeille en eux réclame son dû mais n'est jamais rassasiée, plongeant leur hôte dans un cycle infini : soif, chasse, étreinte. Et encore, et encore…

En se plaçant au Moyen Âge, l'Âge des Ténèbres établit sans le dire un parallèle intéressant avec les grandes famines de l'époque, d'autant que les vampires apparaissent bien plus fragiles dans ce contexte que de nos jours.

Un âge mystique

Et il y a les croyances populaires qui prévalent, y compris chez les vampires eux-mêmes !

La légende les fait descendre de Caïn, maudit pour le meurtre d'Abel. Un qui donna trois qui donnèrent treize. Treize petits-enfants qui formèrent les treize clans, à la philosophie et aux pouvoirs propres qui structurent plus que jamais la société caïnite.

Cette dernière est cependant bien différente de celle, moderne, présentée dans *Vampire : La Mascarade.* Les Toréadors, fort d'une époque qui place le romantisme comme point cardinal de toutes les vertus, sont au sommet de leur puissance. Les Brujah sont encore des érudits. Les Tremere, qui manipulent des forces très controversées, viennent seulement de faire leur apparition.

Surtout, le schisme qui scinde les vampires entre Camarilla et Sabbat est encore en devenir. Pour l'heure, les vampires sont unis derrière les mêmes traditions, appliquées avec une extrême rigueur. Il faut dire que dans un monde médiéval qui vit peu la nuit, la vie d'un buveur de sang est extrêmement dangereuse.

Le mysticisme populaire, prompte à faire rendre une justice expéditive et aveugle, ne facilite pas leur non-vie – et la montée en puissance du christianisme va hélas dans ce sens.

Un âge de croyances

Ces croyances constituent un élément central de *V:AdT* et un fort différentiateur avec *La Mascarade*. Les vampires médiévaux ont en effet la particularité d'adopter une relation avec leur bête intérieure en accord avec leurs croyances personnelles héritées de leur vie humaine.

Cette conduite morale est ainsi synthétisée par un score dans une *« voie »*. Chaque voie est une manière de comprendre et vivre son statut de vampire et de cohabiter avec ses pulsions. Les adeptes de la voie de la Bête, par exemple, renient la société, tandis que ceux de la voie des Rois se voient comme des élus destinés à diriger l'humanité.

Chaque voie donne par ailleurs lieu à plusieurs credo, des variations dans leur interprétation ou leur application. Ces credo sont parfois en prise direct avec le monde humain. La voie du Paradis accommode par exemple la situation des caïnites avec la foi en Dieu. Ses credo correspondent aux trois religions monothéistes – une croyance quasiment impensable pour les vampires modernes de La Mascarade !

Loin d'être monolithiques, les voies offrent ainsi une vision assez complète de l'état d'esprit particulier des vampires médiévaux. Il y a bien quelques règles de jeu qui les régissent, mais leur impact concerne bien plus l'univers que les aspects techniques.

Elles constituent de très loin le meilleur chapitre de l'ouvrage, à la fois guide et outil pour les PJ comme pour les PNJ. Vous y trouverez tout ce qu'il faut pour créer et diriger des personnages uniques et crédibles dans un environnement pourtant très différent de nos habitudes.

Un âge de clans

Rappelons, pour ceux qui auraient dormi ces vingt dernières années, que les vampires sont organisés en lignées, appelées clans.

Outre les treize clans « de base », cette édition regroupe aussi l'ensemble des lignées des précédentes éditions. Probablement anecdotiques pour les joueurs, elles permettront au MJ de varier les plaisirs avec des vampires venant d'autres contrées ou qui se sont éloignés de leur clan d'origine. Bon nombre se fondent naturellement sur les légendes qui leur sont locales. Tous les vampires ne croient en effet pas à l'histoire de Caïn ! Mythes nordiques, africains ou encore indiens sont au catalogue.

Dans le contexte médiéval de *V:AdT*, il s'agit cependant plus que d'un simple artifice cosmétique. Ces origines influent en effet sur la manière d'être de chaque lignée, qui peut s'éloigner parfois drastiquement des clans de la future Camarilla.

Chaque clan a par ailleurs des prédispositions pour certains pouvoirs spéciaux, les disciplines. Celles-ci, très variées, sont indispensables à leur survie, surtout à une époque aussi difficile que le Moyen Âge. Elles font des vampires des êtres exceptionnels sur le plan individuel, et hors du commun en tant que groupe.

Elles cristallisent aussi le délicat problème de l'équilibrage, et une part essentielle, si ce n'est centrale, de la mise à jour 20e anniversaire. Cette édition regroupe l'ensemble des disciplines autrefois éparpillées et les met à jour pour un résultat massif – presque 130 pages tout de même.

Un âge de lois

Pour le reste, les joueurs retrouveront avec plaisir les règles du *MdT* 20e anniversaire.

Petit rappel pour ceux du fond. Un personnage dispose de neuf attributs et capacités parmi une trentaine, notés de 1 à 5, plus dans quelques →

Dans l'histoire

Vampire L'Âge des Ténèbres est le premier d'une série de *spin-off* du *Monde des Ténèbres*. Le principe initialement retenu est simple : offrir à chacun des cinq jeux de la gamme un pendant historique situé à une période différente.
Mage part ainsi pour un très convenu XVIe siècle et sa chasse aux sorcières. *Loup-Garou* fait un choix plus surprenant de prime à bord, mais qui semble couler de source une fois assimilé, la conquête de l'Ouest américain. *Wraith*, enfin, choisi la controverse avec la Première Guerre mondiale. *Changelin* n'a lui pas droit à sa période historique en dehors de *Dark Ages* (voir marge suivante).
Vampire connait même une seconde déclinaison historique, avec la période victorienne (difficile de faire moins original pour parler de vampires).

Bonnet blanc et blanc bonnet

Lorsque *Vampire Dark Ages* voit paraitre sa seconde édition, un subtil changement s'est opéré dans son titre, devenu *Dark Ages: Vampire*. Un changement pas si anodin, car il marque en fait un virage dans la gamme. *Dark Ages : Vampire* est désormais le livre de base d'une gamme *Dark Ages* qui traite de l'ensemble des créatures du *Monde des Ténèbres*. Loups-garous, mages, fantômes et faes ont donc leur supplément dédié. Si l'idée est intéressante (la période ayant un fort potentiel pour l'ensemble du *MdT*), le choix d'imposer les vampires dans un livre de base incontournable n'est pas très judicieux, ne serait-ce que pour la confusion qu'il entraîne sur le contenu même de la gamme.

rares cas. Un test consiste à lancer autant de d10 que la somme d'un attribut et d'une capacité. Le chiffre à obtenir sur chaque dé dépend de la difficulté, entre 4 et 8 la plupart du temps.

Plus vous avez de dés égal ou supérieur à la difficulté, plus votre action est réussie. A contrario, les 1 peuvent provoquer des catastrophes. Quelques compléments permettent de gérer les actions en opposition ou le travail d'équipe. Un exemple de jeu, et zou, les règles sont pliées : dix petites pages pour la base, trente de plus pour la complète.

C'est limpide, facile à prendre en main et modulaire. Toutes les autres règles utilisent ces principes sans ajouter de complexité à l'ensemble. L'ouvrage n'est d'ailleurs pas avare et détaille le fonctionnement de nombreuses actions physiques ou mentales. Une place particulière est naturellement réservée à la réserve de sang, le nerf de la guerre, et à la volonté, permettant seule de résister (bien temporairement) à la bête.

Au final, les grincheux pourront toujours regretter que, même mis au propre, le système reste celui d'il y a vingt ans. Mais quand il est aussi fonctionnel, il n'y a aucune raison de faire la fine bouche !

Un âge chrétien

Comme pour les précédentes publications du *MdT, V:AdT* est un imposant ouvrage de presque 500 pages bien épais. Maquette très propre bien illustrée, organisation claire et traduction de qualité : sans surprise, Arkhana Asylum a fait du bon travail pour proposer un ouvrage solide dans notre langue.

Il faut cependant bien resituer les objectifs de cette nouvelle édition.

D'une part, il s'agit de mettre à niveau les règles. Pas de révolution, mais un lissage et un travail d'homogénéisa-

tion plus que bienvenue. D'autre part, recueillir en un seul volume l'ensemble des informations et règles autrefois éparpillées dans une myriade de suppléments.

De ce point de vue, *V:AdT* remplit parfaitement son office. Il rassemble l'ensemble des clans, voies et disciplines de la gamme. Difficile de faire plus complet, mais aussi plus indigeste. C'est très dense, peu hiérarchisé et vous n'en aurez besoin que d'une petite partie à un instant T.

Nous sommes donc dans la droite ligne de *Vampire 20e anniversaire*, celle d'un bouquin avant tout destiné à ceux qui connaissent déjà le jeu, et sans doute pas pour une première approche.

Un autre âge

Et c'est bien là que le bât blesse. Car malgré cette compilation, vous n'y trouverez toujours pas la moindre information pratique pour mettre en scène la masse d'informations qu'il contient par ailleurs.

Comment existent au quotidien les vampires dans un monde qui ne vit absolument pas la nuit ? À quoi ressemble plus généralement la vie médiévale de 1247 ? Les vampires sont-ils limités par la même vision très restreinte du monde des gens de l'époque ?

Les solutions ne manquent pourtant pas, et n'impliquent même pas toutes de faire de grosses entorses à l'histoire.

Plus encore que *La Mascarade*, *V:AdT* n'est au final pas tant un livre de base qu'une compilation aussi exhaustive que possible. Mais pris sous cet angle, il excelle, tout simplement !

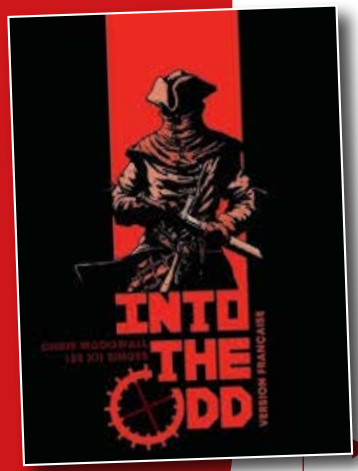
Slawick Charlier

J'aime

+ La reprise du système du jeu de plateau.
+ Une vision complète de la société caïnite médiévale.
+ Chaque élément du système est un bout de l'univers vampirique.

J'aime moins

− Un chapitre famélique sur l'Europe médiévale.
− Et concrètement en jeu, ça donne quoi ?
− Où est la feuille de personnage ?



LIVRE DE BASE (VF)

INTO THE ODD

Veuillez creuser, milord

*L'*OSR (Old School Renaissance) *a décidément le vent en poupe. Et le financement participatif reste un outil indéniablement utile quand il s'agit de sortir des jeux au succès aussi incertain qu'*Into the Odd*...*

Fiche technique (coffret)
Éditeur • Les XII Singes
Matériel • Coffret contenant 3 livres et 5 livrets A5 en couleurs ou noir et blanc et un écran souple
Prix constaté • 99 € le coffret

Fiche technique (*Into the Odd*)
Matériel • Livre A5, 144 pages en couleurs, couverture souple
Prix constaté • 27,50 €

Ne nous leurrons pas, *Into the Odd* n'était pas si connu que cela sous nos latitudes quand le *crowdfunding fut lancé.* Ce petit livret en anglais, à la couverture rouge et noire évoquant une version gothico-industrielle du jeu vidéo *Terraria* ne payait pas de mine. Mais sa simplicité et son efficacité lui a rapidement construit une solide réputation. D'autant que le jeu était soutenu de manière régulière sur le blog de l'auteur via des articles étendant l'expérience ou proposant de nouvelles options de jeu. Et le voilà qui débarquait il y a quelques mois en grande pompe sous l'égide des *XII Singes.* Un *crowdfunding* pour un livret à couverture souple de moins de 50 pages ? Quelle idée...

Into the creativity

Bien évidemment, *Les XII singes* n'en sont pas restés là. Aidés de John Grümph œuvrant à la traduction, *Les XII Singes* ont décidé de s'emparer du jeu et d'en faire une véritable gamme. *Into the Odd* s'est donc étoffé. Le jeu original a été augmenté d'une partie des articles du blog de l'auteur, mais aussi d'un univers plus conséquent, d'un hack et de plusieurs livrets, dont un, *Into the Evil*, exclusif à la campagne *crowdfunding*. D'une mise en page aride comprenant peu de visuels, *Les XII Singes* sont passés à un véritable jeu totalement illustré, comprenant son lot de plans et de mises en scène. En bref, un lifting et une prise de poids conséquente pour une minigamme comprenant désormais plus de 400 pages de matériel. Plus qu'un toilettage, voici donc une véritable frénésie créative appliquée à un petit jeu aux principes si simples qu'ils tiennent sur tout juste quelques pages.

Into the Odd

Bienvenue à Bastion, la cité civilisée, la seule, l'unique. Bastion est une cité rappelant l'Angleterre industrielle du XIX[e] siècle. Une ambiance un peu étrange et sombre qui permet de changer des classiques univers médiévaux fantastiques. Mais ne nous y trompons pas : à part savoir que Bastion est là et que tout s'y trouve, qu'elle est construite au-dessus de souterrains tentaculaires et qu'à l'extérieur on trouve quelques terres à explorer, l'univers s'arrête là. Pas de description géographique à rallonge. Pas de cartes, rien que quelques lignes et votre imagination.

Les PJ sont donc des explorateurs. Ils explorent la ville autant que les souterrains et les extérieurs à la recherche de trésors perdus : les arcanums, des objets possédant des capacités étranges. Et quand ils ne sont pas en exploration, ils doivent naviguer entre les entreprises concurrentes et les

autorités de la ville afin de trouver leur fortune, et surtout de ne pas la perdre. Tout un programme !

Into the character

Le personnage d'*Into the Odd* est défini par trois caractéristiques : la Force, la Dextérité et la Volonté. Quoi d'autre ? Des points de vie, de l'équipement, peut-être une étrangeté (une sorte de petit pouvoir) et… éventuellement une spécialité ou deux si vous utilisez les options mais voilà tout. On crée un personnage en jetant 3d6 pour chaque caractéristique afin d'obtenir un score sur 20, en tirant 1d6 pour savoir combien de points de vie le personnage possède et en obtenant son équipement au hasard. *OSR*, n'est-ce pas ?

Il est donc possible de ne pas avoir de chance aux dés lors de la création et d'obtenir un personnage ayant des caractéristiques d'une moyenne inférieure à 10 et très peu de points de vie, voire un seul. Cependant, tout ceci est contrebalancé par l'obtention du matériel. Ainsi, la dotation en équipement s'effectue sur une table dépendant de la plus haute caractéristique. Le joueur recoupe cela avec son nombre de points de vie et obtient son équipement. Plus la caractéristique la plus haute sera basse, plus il aura de chances de posséder une étrangeté. Plus ses PV de base sont peu nombreux, plus son équipement sera puissant (avec une chance d'avoir une armure afin de se protéger). C'est ainsi que le système s'équilibre. Mais *Into the Odd* est un système de jeu spécialement mortel et il n'est pas rare de perdre son personnage si l'on est trop imprudent.

Into the system

Il existe deux types de jet dans *Into the Odd* : les jets de sauvegarde et les jets d'attaque.

Un jet de sauvegarde consiste à lancer 1d20 et à obtenir un résultat inférieur ou égal à la caractéristique concernée. On utilise les jets de sauvegarde pour gérer toutes les actions (hormis le combat) dont l'issue est incertaine. On utilise donc la Force afin de savoir si le personnage qui endure une longue marche arrive à soulever une grille métallique, réussit à gagner à un bras de fer, etc. La Dextérité est utilisée afin d'éviter de se faire remarquer, d'effectuer des acrobaties ou de se rattraper in extremis au bord d'une corniche. Enfin, la Volonté est utilisé afin de savoir si une créature se cache dans les parages, d'interagir socialement avec des individus ou de résister au stress. Un 1 est toujours une réussite et un 20 toujours un échec.

Le combat est réglé encore plus simplement : on ne jette pas de d20 mais directement le dé de l'arme utilisée (du d4 au d12) et on retranche aux PV de la cible le score obtenu. La seule défense disponible est l'armure, dont le score se retranche aux PV perdus. Dans *Into the Odd*, les points de vie représentent en réalité la capacité du personnage à éviter les coups. Il s'agit d'une jauge d'endurance et elle descend inexorablement du moment que l'on s'engage dans une confrontation violente (ou que l'on est confronté à des accidents).

Il existe cependant une petite astuce : un personnage peut être contraint ou exalté. S'il est contraint (par exemple à cause d'une mauvaise visibilité), son dé de dégâts sera invariablement le d4. S'il est exalté (par exemple en prenant son adversaire par surprise) il lance invariablement un d12.

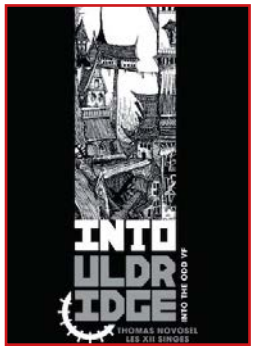
Cependant, une fois arrivé à 0 PV, le personnage ne meurt pas, loin de là. Et c'est à ce moment que les choses deviennent sérieuses. À partir de là, les dégâts sont appliqués à sa Force, laquelle baisse inexorablement. Et alors que sa valeur baisse, ainsi en va-t-il de ses chances de réussir →

OSR, kézako ?

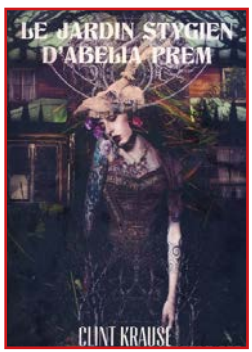
L'*OSR (ou Old School Renaissance)* est une mouvance qui tend à revenir aux fondamentaux des anciens jeux, dont, la plupart du temps, le premier des JdR : *OD&D* (le *D&D* original). Il s'agit souvent de jouer avec des mécanismes assez simples, épurées, ayant pour philosophie le *« ruling, not rules »* où, pour expliciter l'idée, il est préférable de prendre une décision sur le pouce que de créer des règles exhaustives. L'*OSR* s'appuie donc avant tout sur les compétences du joueur, les caractéristiques devenant des outils ne servant qu'à régler ce qui ne paraît pas évident. Du jeu à l'ancienne.

Fiche technique (*Into Our Odd*)

Matériel • Livre A5, 96 pages en couleurs, couverture souple
Prix constaté • 21,90 €



Fiche technique (*Into Uldridge*)
Matériel • Livre A5, 96 pages N&B, couverture souple
Prix constaté • 19,90 €



Fiche technique (*Le jardin Stygien d'Abelia Prem*)
Matériel • Livre A5, 64 pages N&B, couverture souple
Prix constaté • 15 €

ses actions. De plus, chaque fois que des dégâts sont infligés à une caractéristique, le PJ doit effectuer un jet de sauvegarde de Force ou subir une blessure critique et être hors combat jusqu'à ce que l'on le soigne.

Il existe donc deux types de repos. Le repos court dure quelques minutes et permet de regagner tous ses points de vie. Le repos long, lui, dure une semaine entière et c'est le seul moyen de regagner ses points de caractéristiques.

On notera aussi quelques systèmes simples en option (comme les spécialités, sortes de domaines de compétences) ou des règles concernant la création de compagnie ou d'entreprise. Mais tout cela reste léger, et le reste de l'ouvrage contient des listes d'arcanums, des tableaux pour créer aléatoirement des lieux dans les moindres détails et, sur le pouce, quelques règles de prestige ainsi que des conseils divers et variés.

Surtout, l'ouvrage contient une première série de souterrains à explorer, une petite région marécageuse et un lieu afin de se lancer directement.

Into our Odd

Into our Odd est le second ouvrage de cette gamme. Il s'agit en réalité d'un petit exercice de style permettant d'étendre un peu l'univers posé dans le jeu de base. Les auteurs français se sont donc amusés à créer quelques lieux atypiques à faire visiter aux PJ. L'ouvrage commence par décrire légèrement l'univers autour de Bastion en évoquant quelques cités alentours, avant de proposer la description et la cartographie de dix lieux, avec leurs personnalités, leur géographie, ainsi que des accroches scénaristiques. On ne peut cependant s'empêcher d'avoir l'impression que l'on en a un peu trop ou pas assez. La dizaine de lieux décrits sont sympathiques et totalement exploitables, mais on aurait pu attendre un peu plus de descriptions d'univers. Sans demander des dizaines de pages exhaustives de ce type, il faut reconnaître que les quelques lignes dédiées à la région géographique globale laissent un goût d'inachevé et, finalement, demandent au MJ un travail énorme afin de s'approprier tout ça sur le long terme. Les amateurs apprécieront, mais ceux qui aiment qu'on leur donne un peu plus pourraient être surpris.

Into Uldridge

Into Uldridge est complètement différent du reste de la gamme. Ce livre de 96 pages en noir et blanc (là où le reste est en couleurs) propose la description d'une cité étrange, Uldridge. Là, l'ambiance change radicalement. Un certain nombre de modification de règles sont présentées, permettant de complexifier un peu le jeu en proposant un système de classes (guerrier, voleur, prêtre et magicien) ainsi que des capacités spéciales en rapport. Une transformation de l'expérience de jeu pas inintéressante mais qui change un peu le paradigme technique du jeu.

Écrit et illustré par Thomas Novosel, le livre propose d'explorer une cité sombre et étrange, parfois dérangeante, mais toujours surprenante. Elle est servie par des illustrations mettant l'accent sur l'étrange, faisant parfois penser, à certains égards, à *Silent Hill*. Une cité où il ne fait pas bon vivre. Le tout se finit avec un scénario amenant les PJ à Uldridge (tout en proposant quatre prétirés pour commencer plus rapidement à jouer). Il faudra cependant du travail au MJ pour exploiter le lieu et en faire quelque chose : tout cela n'est pas totalement clé en main.

Into the little things

Le *crowdfunding* ayant permis le financement du jeu a vu quelques autres suppléments se débloquer. Ces livrets

de 16 à 32 pages contiennent chacun une thématique précise. *Into your Odd* contient cartes, énigmes et zones de notes afin de construire votre propre campagne tout en utilisant un matériel conséquent et inspirant. *Into the caves* est une suite de quatre scenarios utilisant les cartes verticales présentes sur l'écran proposent une descente exploratoire dont les PJ auront du mal à revenir intacts. *Into the Arcanum* propose une mini-campagne plutôt réussie, et, enfin, *Into the Evil* (exclusif au *crowfunding*) fournit un petit bestiaire de 16 pages pour compléter le tout.

Notons enfin l'existence d'une série de cartes de donjons permettant de créer un donjon vertical aléatoire dans le style de celui présenté sur l'écran (toujours utile pour une exploration sur le pouce), ainsi que d'un dernier module : *Le Jardin sygien d'Abelia Prem*. Ce module propose aux PJ d'explorer une maison et son jardin, ainsi que ses souterrains. Initialement, il n'était pas destiné à *Into the Odd*, son auteur l'ayant joué avec *Lamentations of the Flame Princess*. Mais il s'intègre parfaitement au ton du jeu et a l'avantage d'être présenté avec des caractéristiques pour *Into the Odd*, les jeux *OSR* en général et la 5e édition du plus vieux des JdR. Le module demandera du travail afin de rendre son ambiance baroque et sombre, mais il peut devenir un scénario inoubliable, sorte d'immense maison hantée dont les joueurs apprendront petit à petit l'histoire.

Into the Game ?

Pour peu que l'on apprécie ce genre de jeu minimaliste, *Into the Odd* donne furieusement envie de jouer. On y trouve tellement de matériel utilisable que l'on a de quoi se lancer pour des heures de jeu. L'ambiance particulière de Bastion et l'univers que les auteurs français ont construit autour donnent une saveur particulière aux parties et la mise en illustration particulièrement évocatrice met tout de suite dans le bain.

Cependant, le jeu reste particulièrement mortel et il ne conviendra pas aux groupes appréciant l'action épique et grandiloquente : il s'agit ici de jouer dans un univers où chaque combat doit être réfléchi et où, souvent, la fuite est la meilleure des options. Mais au vu du prix du livre de base (27,50 €), même sans prendre le coffret dans son entier qui représente un budget conséquent (99 euros), le jeu en vaut la peine.

Certains ont franchi le pas en anglais, mais la VF fait un travail remarquable en étendant de manière intelligente et utile le jeu original.

Julien Dutel

J'aime

+ Un système simple.
+ Une tonne d'outils.
+ Une personnalité atypique.

J'aime moins

− *Into Uldridge*, qui, finalement, complexifie un peu tout ça.
− Un jeu demandant quand même pas mal de boulot au MJ (surtout au MJ un peu fainéant).

PORTRAIT DE FAMILLE

Deadlands

Il était une fois dans l'Ouest étrange

Avant de devenir un univers Savage Worlds, Deadlands Reloaded *s'appelait* Deadlands *tout court et s'était imposé comme un classique instantané. Il a pu bénéficier d'une imposante gamme dont il était temps de donner une vue d'ensemble dans* Casus.

Au même format

Toute la gamme ou presque présente un même format assez notable pour en parler. Notons déjà que la quasi-totalité des suppléments est au format 126 pages noir et blanc à couverture souple. Surtout, tous les ouvrages sont découpés de manière immuable en trois parties. La première, *Posse Territory*, est accessible à tous. La seconde, *No Man's Land*, n'est lisible qu'avec l'autorisation du meneur. Il s'agit généralement d'informations accessibles à un certain type de personnage uniquement, selon le supplément. La dernière, *Marshal's Handbook*, n'est destinée qu'au MJ et, outre quelques outils et conseils, contient les secrets de l'univers.

Livre(s) de base

Deadlands 1re édition et The Quick & the Dead

Le livre de base ne propose quasiment pas de background en dehors d'une courte introduction. Ce rôle sera tenu par le premier supplément de la gamme, *The Quick & the Dead*, en réalité une 2nde moitié du livre de base qui ne dit pas son nom.

Mais à l'image d'*AD&D*, l'univers transpire par tous les pores de chaque point de règle. Les archétypes définissent les personnages que l'on peut croiser dans l'Ouest sauvage, les différents systèmes de pouvoirs représentent parfaitement leurs différentes origines (hucksters, prêtres ou Indiens) etun système de peur définit non seulement la nature du fantastique, mais aussi sa place au sein de l'univers.

Pour le reste, nous sommes bien à la croisée des chemins, un pied dans le modernisme, l'autre encore bien dans les années 90. Maquette à la peine, illustrations formidables d'inspiration mais techniquement à la ramasse… *« Sa place est dans un musée », comme dirait l'autre.*

Deadlands 2nde édition : Players's Manual, Marshal's Handbook et Tales o'Terror : 1877

Avec sa seconde édition, *Deadlands* fait avancer sa *timeline* en même temps que son format. Le découpage en deux bouquins est en quelque sorte officialisé et rééquilibré, l'ensemble des éléments, règles ou univers, réservés au MJ et repoussés dans le *Marshal's Handbook*. Les règles sont peu remaniées, et s'il y a quelques rééquilibrages, il subsiste encore de nombreuses aspérités (voir *à ce sujet Hexarcana*)

Pinnacle en profite pour y caser un troisième livre, le supplément *Tales o' Terror : 1877*. Celui-ci décrit tout simplement les événements menant de la 1re

à la 2nde *édition.* Il est donc indispensable pour les anciens joueurs et reste très utile pour les nouveaux qui souhaitent disposer de l'historique récent de l'univers.

Rascals, Varmints & Critters 1 et 2

Ces deux bestiaires pour *Deadlands* constituent le fond du panier de la gamme. Les créatures sont des classiques à peine revisités (loup-garou, will'o'the wisp…) qui ne valent guère le détour. Et la touche fantastique de *Deadlands* ne s'exprime jamais mieux que lorsqu'elle est rare et marquante.

Suppléments d'archétypes

La plupart des archétypes de *Deadlands* ont un supplément qui leur est consacré. Si tous ne sont pas indispensables, ils sont en tout cas utiles, que ce soit pour un PJ ou un PNJ.

Ghost Dancers

Le supplément consacré aux Indiens est l'un des meilleurs de la gamme et l'un des plus utiles. Vous disposerez d'un grand nombre d'informations sur les natifs de l'Ouest sauvage et d'outils techniques pour les mettre en scène. Le sérieux avec lequel le travail a été fait surprend au sein d'une gamme quand même très grand guignolesque. Seul point négatif du bouquin : il est bien trop court.

Hucksters & Hexes

Huckster & Hexes s'attaque, comme son nom l'indique, aux fameux biclassés joueurs de poker/lanceurs de sorts. Il s'évertue surtout à proposer de nouveaux pouvoirs, ce qui ne le rend pas des plus passionnants – mais, *hélas*, nécessaire car le catalogue de sorts du livre de base est assez rachitique. À n'intégrer par conséquent que si vous avez un huckster autour de la table.

Hexarcana

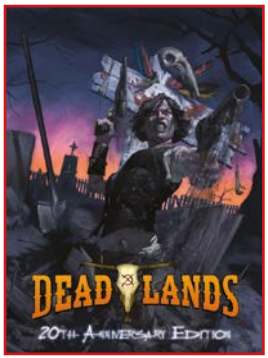
Ce supplément est avant tout un supplément de règles qui remet à plat tous ce qui touche aux lanceurs de sorts de *Deadlands* : hucksters, shaman, shaolin et voodoo. Tout comme *Hucksters & Hexes*, c'est un supplément technique, nécessaire pour arrondir les angles encore bien tranchants de la 2nde édition, mais sinon parfaitement dispensable.

Law Dogs

Law Dogs s'attaque à la justice et aux hommes de loi. En dehors de pointer d'intéressantes différences entre les États du Nord et ceux du Sud, il ne brille hélas guère par son originalité. Il offre néanmoins une première approche du sujet pour les plus novices. Pour les autres, il accumule trop de lieux communs,(en partie en raison du sujet traité, quand même pas très rock'n'roll) pour être indispensable.

Book o' the Dead

Bien avant que *Walking Dead* ne fasse un tabac, il y avait déjà des morts qui se relèvent dans *Deadlands*, les Déterrés. Le mystère qui entoure leur nature exacte, les interprétations multiples qui dépendent de la sensibilité de chaque faction de l'univers et leur dangerosité comme leur intelligence en font un formidable outil narratif pour le MJ.



Deadlands Anniversary Edition

Pour fêter les vingt ans de *Deadlands*, *Pinnacle* a publié en 2017 une édition commémorative. Elle reprend en un seul volume le contenu des deux livres de base de la 2nde édition mis en couleurs. Pour le reste, on ne change rien : même police de caractères tellement années 90, mêmes illustrations tape à l'œil (surtout en couleurs) mais quand même sacrément kitch.
Les amateurs retrouveront les règles d'origine, proches de *Savage Worlds* mais encore largement sous l'influence d'*ADD2* dans leur structure et leur organisation hiératique et hétérogène. À réserver aux collectionneurs et archivistes du JdR donc.

Et pour quelques *spin-off*

Avant sa version *Savage Worlds*, *Deadlands* a connu plusieurs *spin-off*. Côté technique, deux (petites) gammes sont parues, *GURPS Savage Worlds* et *GURPS d20*. Elles disposent de leur propre supplément, transposition vers leur système respectif des suppléments de la gamme originale.

Côté univers, ***Deadlands: Hell on Earth*** s'intéresse au futur de *Deadlands*. Ambiance post-apo punk au programme ! *Hell on Earth* devrait revenir lui aussi sous *Savage Worlds*.

Il y a d'ailleurs largement de quoi faire tourner une campagne, ou en tout cas plusieurs scénarios, autour des Déterrés ; il est même possible d'en faire des PJ ! Loin d'être un supplément strictement technique, ce bouquin, l'un des tous premiers à être paru pour la 1re édition, regorge d'idées pour en faire bon usage.

Fire & Brimstone

Fire & Brimstone est le supplément consacré aux hommes et femmes de foi. Et Dieu sait si les religions sont importantes dans le contexte américain ! Les auteurs ont, *hélas*, un peu perdu de leur piquant, alors que la nature même des pouvoirs des prêtres (chut, c'est un secret !) ne manque pas de sel.

Le thème a parfaitement sa place dans cet univers western, mais est traité de manière bien trop timide.

Les guides géographiques

Si les suppléments de « classe » ne manquent pas, *Pinnacle* n'a pas non plus ménagé sa peine pour décrire le moindre recoin de l'Amérique folle de *Deadlands*.

The Great Maze et ***Lost Angels***

The Great Maze est une boîte consacrée à la Californie, ou plutôt *à* ce qu'il en reste. Un cataclysme a en effet formé un véritable labyrinthe de crevasses d'eau où la navigation est dangereuse à plus d'un titre. C'est aussi l'occasion de parler enfin des populations asiatiques d'Amérique.

The Great Maze représente bien l'Ouest le plus extrême et les formidables richesses qu'il recèle, la roche fantôme en particulier *: leur nombre* n'a d'égal que le nombre de moyens d'y mourir. *É*tant donné le niveau *hardcore* de la zone, ce supplément, par ailleurs très bon, risque plus d'être l'aboutissement de votre campagne que son démarrage.

Lost Angels est de son côté consacré à la plus importante ville du Grand Labyrinthe. Plus classique dans son contenu, pour ne pas dire un peu trop convenu, et probablement trop dangereux pour le commun des PJ, ce n'est certainement pas le plus indispensable de la gamme.

City o' Gloom

Cette boîte vous propose de visiter le fief des mormons et de la technologie à base de roche fantôme, Salt Lake City. Le résultat est particulièrement dense et ne manque pas d'idées et de matériel. Il faut dire qu'il y a de quoi faire dans la ville du célèbre Dr Hellstrom *!*

City o' Gloom est sans aucun doute le plus réussi des guides géographiques de la gamme. Salt Lake City est cependant un lieu très particulier en raison de l'omniprésence des inventions les plus folles. Un MJ consciencieux n'y enverra ses joueurs que s'il souhaite mettre l'accent sur cet aspect de l'univers de *Deadlands*.

River o' Blood

Cette nouvelle boîte s'intéresse *à la frontière* symbolique entre l'Est et l'Ouest, le Mississipi ! Son principal

livret couvre les *É*tats qui bordent le fleuve. Particularité, il aborde la guerre civile américaine dans la région, peu évoquée directement dans le reste de la gamme.

South o' the Border

Comme son nom l'indique, ce supplément vous propose de passer de l'autre côté de la frontière, au Mexique. Une idée pas si incongrue : rappelons que jusqu'à la guerre du Mexique dans les années 1840, prélude à la guerre de Sécession, les *É*tats du sud-ouest, de la Californie au Texas, *étaient mexicains.*

Back East: The North et ***Back East: The South***

Ces deux suppléments sont une curiosité puisqu'ils proposent de quitter l'Ouest pour les *É*tats plus civilisés de la côte Est. S'ils ne sont pas mauvais en soi, leur intérêt est de fait discutable.

C'est qu'il y a déjà beaucoup à faire de l'autre côté du continent ! *À* moins de faire démarrer une grande campagne dans ce coin de l'Amérique et emmener progressivement les PJ vers l'Ouest, auquel cas il faudra faire fi des intrigues de haut niveau présent*ées* dans ces pages.

Citons encore : ***The Great Weird North***, sur le Canada, ***Boomtowns !***, une collection de plusieurs villes, ***Doomtown or Bust***, sur la ville où se déroule le JCC *Deadlands*,

Les suppléments de factions

Quelques suppléments détaillent des factions spécifiques de l'univers, utilisables selon les cas comme némésis ou alliés, voire comme faction d'appartenance des PJ.

The Collegium est un groupe de savants philanthropes opposés au Dr Hellstrom. ***The Black Circle : Unholy Alliance*** décrit une conspiration de grands vilains, ***Lone Stars : the Texas Rangers*** est consacré aux… Texas Rangers. ***The Agency: Men in Black Dusters*** est une organisation qui lutte contre le vampirisme et la lycanthropie.

Les scénarios

Si la gamme *Deadlands* est riche, elle a cependant un point faible, les scénarios, peu nombreux et souvent très moyens.

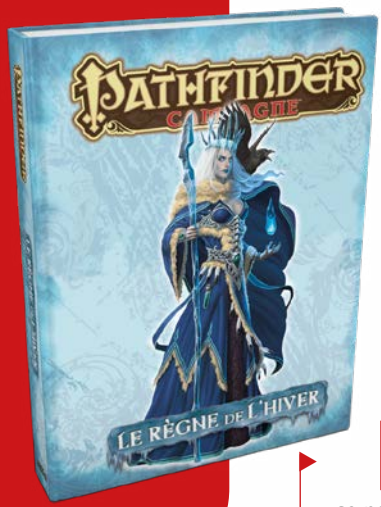
Les ***Dime Novels*** sont des livrets format A5 comprenant une nouvelle et quelques éléments techniques pour en faire un scénario. Une dizaine sont parus, dont un curieux *crossover* avec *Werewolf the Wild West*. Le résultat n'est globalement pas exceptionnel, même si un MJ prêt à retrousser ses manches arrivera toujours à en faire quelque chose.

Devil's Tower est la seule campagne d'envergure de la gamme. Elle a été publiée en trois parties : ***The Road to Hell***, ***Heart o' Darkness*** et ***Fortress o' Fear*** (cette dernière au format boîte). Elle donnera l'occasion aux PJ de traverser notamment Salt Lake City et Lost Angels.

Slawick Charlier

Et en VF ?

Deadlands n'a pas eu beaucoup de chance en France, avec une gamme réduite en comparaison de la VO. Curiosité, c'est le pourtant très intellectuel Multisim qui assura la traduction de ce jeu pourtant très rock'n'roll. Sont ainsi sortis le livre de base 1re édition, *The Quick & The Dead* et l'écran. Côté suppléments, *Rascals, Vermints & Critters, Ghost Dancers, Hucksters & Hexes, Book o' the Dead, Law Dogs, Fire & Brimstone* et *Smith & Robards*. Les deux boîtes *The Great Maze* et *City o' Gloom* ont été publiées au format livre.
Enfin, trois scénarios parus séparément en VO ont été regroupés sous le titre Aller Simple pour l'Enfer.
Arkana Press, éditeur de la v.2 de *Casus Belli*, a aussi proposé une création française avec le scénario *Hundred Miles & Years*. Les PJ revivent constamment la même journée et doivent en profiter pour démêler un gros sac de nœuds dans la bourgade de Hundred Miles. Une excellente aventure, mais particulièrement complexe à mettre en œuvre.



PATHFINDER | CAMPAGNE (VF)

LE RÈGNE DE L'HIVER

Libérée, délivrée !

Paizo *est un éditeur à la productivité et à la créativité incroyables. Après avoir exploré les poncifs les plus classiques de l'*heroic fantasy, *le voilà qui nous livre une campagne toute en originalité. Attention, « massive spoilers inside » !*

Fiche technique
Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre 552 pages couleur, A4, couverture rigide
Prix constaté • 74,90 €

Dans la catégorie des campagnes *Pathfinder* originales, *le Règne de l'Hiver* se pose là. Elle entre dans la ligne des campagnes de Paizo qui cherchent avant tout à surprendre les joueurs autant que les personnages. Et une chose est certaine : les joueurs vont aller de surprise en surprise.

Bienvenue au Taldor

Tout commence de manière classique. Dans leur petit village, au cœur de l'été, les PJ se retrouvent confrontés à un événement étrange dans la forêt d'à côté : l'arrivée incroyablement précoce d'un hiver glacial. Évidemment, les personnages seront envoyés explorer la zone touchée par ce blizzard hivernal. Ils découvriront alors la terrible vérité : une reine sorcière lointaine issue des contrées du nord a décidé d'étendre son influence sur tout Golarion et a envoyé ses sbires afin d'ensevelir le monde sous un manteau glacé et de régner sur lui pour l'éternité. Cela s'annonce mal, n'est-ce pas ?

C'était cependant sans compter sur l'ennemie jurée de cette reine terrible : sa propre mère, la mythique Baba Yaga. Neutralisée par sa fille, prisonnière d'un monde étranger, cette dernière avait prévu un plan et, d'une manière ou d'une autre, les PJ en feront partie. Alors que la campagne démarre dans la contrée du Taldor, les PJ s'en éloigneront rapidement pour rejoindre l'Irrisen, la contrée dirigée depuis plus d'un millénaire par les filles de Baba Yaga, avant de se rendre plus loin encore…

Alliés d'une ennemie

Mis face à une situation clairement désespérée, les PJ se retrouvent donc dans l'obligation de partir à la recherche d'un être maléfique afin de stopper net les plans d'un autre être tout aussi maléfique. Dans un sens ou dans l'autre, ils vont devoir faire des choix qui les amèneront à collaborer avec des créatures qu'ils combattraient en temps normal. Mais ne nous y trompons pas : si les PJ sont là pour sauverle monde, ils ne sont pas forcés d'agir comme des chevaliers blancs. Bien au contraire…

Ainsi, la campagne regorge de moments où les personnages seront amenés à choisir sciemment leur méthode et leurs alliés. Rien ne les oblige à toujours choisir le camp des « gentils » pour arriver à leurs fins: toutes les solutions sont viables et il n'existe pas à proprement parler de « bonne manière » de faire les choses. Très intéressant.

Tardis sur pattes de poulet

Rapidement, les PJ vont se retrouver aux commandes d'un artefact incroyablement puissant : la hutte de Baba Yaga, capable de voyager entre

les mondes. À partir de cet instant, la campagne va alors prendre son essor : suivant la piste de la vieille sorcière, ils vont passer de monde en monde afin de récupérer toutes les clés nécessaires pour la rejoindre. Mais plus encore, ils devront explorer la hutte elle-même. Plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur, ils découvriront qu'elle renferme un véritable petit monde rempli de créatures étranges et dangereuses.

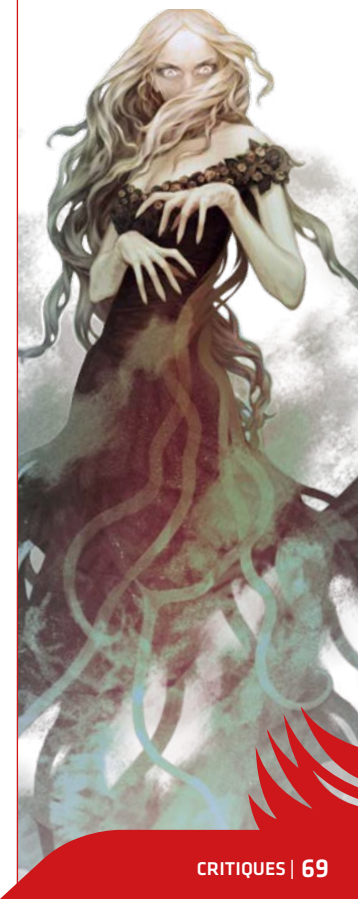
Baba Yaga n'était pas une sorcière prenant les choses à la légère, et la hutte elle-même travaillera contre les PJ. Ils devront donc résoudre ses mystères afin de pouvoir en sortir et récupérer les clés qui activeront la hutte jusqu'à sa prochaine destination, le tout sans y laisser la vie.

Ces phases de jeu ne sont pas anecdotiques. Elles composent des moments importants et durent plus de quelques scènes. Et elles portent en elles, à la fois les clés de la suite de l'aventure, des indices indispensables afin de se débrouiller ensuite au dehors, mais aussi celles concernant l'intrigue globale et la réalité de la révolte de la fille de Baba Yaga. Et malgré ses ambitions démesurées mettant en danger le monde de Golarion dans son intégralité, le destin que Baba Yaga lui réserve justifie à lui-seul sa révolte. De beaux moments en perspective !

Une contrée, une ambiance

Bien que la thématique hivernale soit omniprésente, chaque scénario propose une ambiance particulière, renforçant à coup sûr le dépaysement. Qu'il s'agisse du petit village de l'Irrisen dans lequel les personnages débarqueront au milieu du premier scénario, de sa capitale, de la Iobarie ou ailleurs, chaque lieu propose une expérience différente.

Ainsi, vous pourrez leur proposer de combattre de terribles centaures et d'affronter un géant maudit afin de récupérer la clé du voyage des PJ. Puis les envoyer prendre part, sur une planète lointaine, à une véritable guerre entre deux peuples issus des dragons lors d'un siège aussi brutal que mortel. Il est d'ailleurs intéressant de noter que le passage sur la planète draconique est accompagné d'un petit système de points de victoire permettant aux →



PJ de jouer le siège de manière dynamique, enchaînant les scènes tout en pouvant les jouer en prenant parti pour l'un ou l'autre des camps.

Enfin, leurs voyages les emmèneront jusqu'à la terre de naissance de Baba Yaga : la Russie, dans notre monde, au début du XX^{e} siècle. Si si ! Ils devront y affronter rien de moins que le terrible Raspoutine. Un voyage fort dépaysant qui leur permettra de se confronter à la crème de la technologie terrestre de l'époque (saupoudrée d'un peu de magie, n'exagérons rien). C'est d'ailleurs certainement le passage qui pouvait sembler le plus intéressant, mais dont le développement est le plus décevant. Joué tel quel, il ne s'agit, ni plus ni moins, que d'un assaut en règle sur un camp russe, sans vraiment d'autres rebondissements. Quel dommage, alors que le contexte aurait permis un véritable choc des civilisations entre les PJ et les PNJ russes présents (d'autant que l'on se fend de nous parler d'un petit village proche). Il faudra clairement du travail afin d'en faire le moment mémorable qu'il mérite d'être, l'un des climax les plus importants de la campagne.

Et le reste ?

Comme toujours, ces six tomes compilés en un ouvrage massif contiennent leur lot d'à-côtés. Entre les petits compendiums géographiques détaillant un peu mieux les lieux traversés par les PJ, les articles de fond comme l'histoire de Baba Yaga ou l'écologie des loups arctiques, il y en a pour tous les goûts. Tout cela est évidemment complété par un bestiaire plus que conséquent regroupant un certain nombre de créatures supplémentaires.

Comme toujours, une nouvelle en six parties (Le journal de l'éclaireur) trouve sa place dans l'ouvrage. Pas forcément passionnant mais tout de même porteur d'ambiance et d'informations, chacun y trouvera, ou pas, un intérêt.

Un chapitre entier, bien plus important, est dédié à la continuation de la campagne. Diverses options y sont abordées. Les PJ peuvent devenir les hérauts de Baba Yaga, une PJ pouvant même devenir reine pour les cent années à venir. ils pourront également obtenir leur propre hutte et voyager à travers les mondes, rejoindre l'un de ceux qu'ils ont traversé et s'y établir, combattre ou rejoindre les rois de Linnorn, les voisins revanchards de l'Irrisen… Mais pourquoi ne pas aussi tenter de mettre fin à l'hiver éternel qui balaie l'Irrisen une fois pour toute ? Toutes les clés sont données afin de permettre au MJ de continuer sa campagne et de créer ses propres scénarios. À ce niveau-là, le livre d'univers sorti en même temps que la campagne *Irrisen, pays de l'hiver éternel* permet de prolonger l'expérience aussi loin qu'on le souhaite.

Passerons-nous l'hiver ?

Alors qu'à l'époque de la sortie américaine de la campagne les productions *Pathfinder* semblaient s'essouffler un peu, *le Règne de l'Hiver* sonnait réel-

Irrisen, pays de l'hiver éternel

La sortie de la campagne a été accompagnée d'un petit livre d'univers décrivant l'Irrisen, la contrée accueillant une partie des aventures de cette campagne. Les participants du *crowdfunding* ayant permis le financement de la campagne l'ont reçu gratuitement, mais ceux qui n'y ont pas participé devront l'acquérir moyennant quelques deniers supplémentaires. Cependant, ces deniers ne seront pas dépensés en vain pour tous ceux qui désirent continuer l'expérience après la campagne.

Avouons-le, dans le cadre même de la campagne, le supplément est dispensable. Mais si l'on désire prolonger l'expérience des PJ en Irrisen, il devient une ressource précieuse. Outre une description région par région de la contrée, on y trouve surtout un nombre certain d'accroches scénaristiques et d'inspirations exploitant des lieux particuliers de l'Irrisen et permettant de se lancer à l'aventure immédiatement, surtout quand on aime écrire ses propres aventures.

Le tout est accompagné d'un petit bestiaire supplémentaire tout à fait dans le ton permettant, notamment, d'obtenir les caractéristiques des dirigeantes de l'Irrisen et de certains des envoyés les plus puissants de Baba Yaga. De quoi étendre l'expérience encore et encore.

D'ailleurs, même sans utiliser la campagne, vous pourriez être tentés de vous servir du contenu de ce livre qui, en 64 pages, présente un contexte à la fois classique et original permettant de jouer un panel important d'aventures variées dans une ambiance arctique, oppressante et un peu totalitaire sur les bords.

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre 64 pages couleur, A4, Couverture dure
Prix constaté • 25 €

lement comme un renouveau. Intéressante, pleine de rebondissements, dépaysante jusque dans son concept même, c'est certainement à mon sens l'une des meilleures campagnes *Pathfinder* disponibles sur le marché.

Évidemment, comme toutes les campagnes *Pathfinder*, elle contient son lot de donjons plus ou moins étendus. Mais tous peuvent être adaptés, résumés, et proposent tout le matériel (et les PNJ) nécessaires pour ne pas en faire de simples couloirs à explorer, mais aussi des vecteurs d'histoire et d'intrigue. Un MJ appréciant de s'approprier les campagnes et de les servir à sa propre sauce aura tout ce qu'il lui faut pour ne pas trop se casser la tête.

Le voyage entre les mondes, les explorations de la hutte, tout cela donne un relief épique à la campagne. Malheureusement, comme souvent, certains chapitres demandent un peu plus de travail que d'autres pour atteindre leur plein potentiel. Ainsi, l'un des chapitres les plus attendus (le passage en Russie) implique des modifications à prévoir pour ne pas se résumer au simple assaut d'un site isolé. Mais ce point faible ne doit pas faire oublier toutes les forces de la campagne qui promet des moments de jeu tout bonnement épiques, tout en restant toujours cohérente.

En bref, si vous appréciez les campagnes *Pathfinder* et que vous cherchez quelque chose d'un peu différent et totalement dépaysant, n'hésitez pas. *Le Règne de l'Hiver* fait partie de ces campagnes qui resteront mémorables à votre table, pour peu que vos joueurs ne pouffent pas à l'idée de commander une hutte pourvue de pattes de poulet géantes.

Julien Dutel

J'aime :
+ Chaque scénario est un dépaysement.
+ Les passages dans la hutte de Baba Yaga.
+ Du grand spectacle aux enjeux prometteurs.

J'aime moins :
− Le scénario russe.
− Déjà épuisé, dès sa sortie.

CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY | BOÎTE DE BASE (VF)

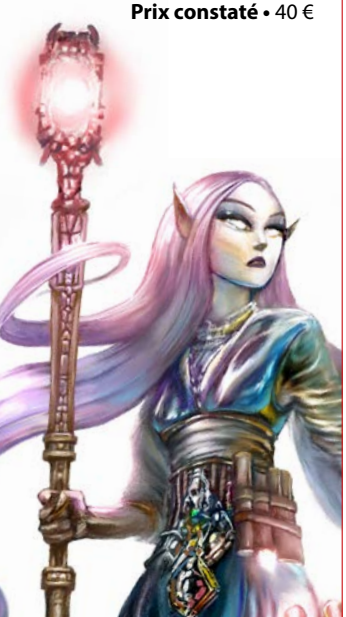
Initiation au jeu d'aventures

Les hommes en noir font du prosélytisme

Les JdR d'initiation ont décidément le vent en poupe. Après D-Start, la Soirée jeu de rôle *de Larousse et l'initiation à* Shadowrun, *toutes critiquées dans ce numéro, la boîte d'initiation de* Chroniques Oubliées Fantasy (COF) *signe enfin son grand retour.*

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Boîte comprenant : 1 bloc de feuilles de personnages ; 1 set de dés ; 5 personnages prétirés ; Des stand-ups avec leur support ; 2 plans A4 en couleurs ; 1 surface lavable à sec ; un écran ; un livret de 64 pages en couleurs.
Prix constaté • 40 €



Grand retour ? Eh oui ! Il faut en effet rappeler que c'est par une boîte d'initiation que *COF* a débuté en 2009. Il était alors prévu que la gamme se développe avec une « bible », un livre de règles aussi épais que complet, similaire à celui de *Pathfinder.* Après plusieurs années d'attente, c'est finalement dans *Casus Belli* que se développe le jeu, processus dont naîtra un bouquin plus simple et accessible devenu aujourd'hui le « livre de base » (*Casus Belli HS1*). Depuis, la gamme *fantasy* s'est étoffée avec la campagne *Anathazerïn*, un *Recueil de mini-aventures*, une souscription livrée en PDF (le *Compagnon* et deux nouvelles campagnes), les déclinaisons *CO Contemporain* et *CO Space Op*... Enfin, *Black Book* décide de relancer un produit d'appel. D'appel à l'aventure bien sûr !

Une épée bien lustrée...

Inutile de dire que la qualité et l'attrait du matériel sont des facteurs prépondérants dans ce type de produit. Il suffit de voir la boîte, en carton fort et superbement illustrée (quelle que soit la version retenue, puisqu'il y en a deux), pour être rassuré.

À l'intérieur se trouvent un écran, un set de dés, un bloc de feuilles de personnage vierges en couleurs et quelques prétirés, eux aussi en couleurs. S'il n'y a pas de figurine, histoire de maintenir un prix raisonnable, elles sont remplacées par des stand-ups solides et joliment illustrés.

La boîte contient aussi deux plans et une grande surface de jeu lavable à sec représentant un château, qui serviront pour l'aventure dont nous parlons plus bas. La surface lavable a également une face vierge.

Un livret de 64 pages en couleurs, dos carré, bien imprimé et riche sur le plan graphique complète l'ensemble. Aucun doute, c'est du matériel première classe qui ne donne qu'une seule envie, se plonger dans l'aventure !

... un livre de sorts bien rempli...

COF Initiation est parfaitement compatible avec son grand frère, dont il reprend l'ensemble des bases. Pour mémoire, il s'agit d'un dérivé du *d20 OGL 3.5* qui rationalise le point noir de *D&D3*, les dons.

Un personnage est donc défini par six caractéristiques, dont la valeur est associée à un malus ou bonus (de -4 à +5). Un

test se fait simplement en ajoutant ce bonus à 1d20, le résultat devant dépasser la difficulté. Dans le cas d'un combat, cette dernière est tout simplement la valeur de défense de l'adversaire.

Outre la race, qui influe de manière légère sur les caractéristiques, un PJ est avant tout défini par sa classe. Chaque classe dispose de plusieurs voies dans lesquelles le PJ peut progresser, chaque niveau de progression octroyant une capacité. Mouvements de combat, sorts ou talent du voleur pour le crochetage sont couverts par ces capacités.

C'est l'énorme apport de *COF* par rapport à *Do-D3*. Il n'est plus nécessaire de choisir dans des listes interminables et ouvertes de dons, pas plus qu'il n'est possible de mélanger n'importe quelles capacités entre elles. C'est non seulement plus cohérent, mais techniquement bien plus solide – *Black Book* a montré plus d'une fois son savoir-faire sur le sujet, *COF* ne fait pas exception.

Cette version d'initiation propose cinq races, cinq classes, trois voies par classe, quatre niveaux de capacités par voie. Il y a donc largement de quoi faire, et si la présentation est conçue avec un objectif didactique, ce n'est certainement pas une version au rabais qui est proposée ici.

… les clés du donjon…

De l'ancienne boîte d'initiation, cette nouvelle version reprend l'aventure *Les Disparus de Clairval*. Tout débute dans le petit village de Clairval où les PJ sont missionnés pour enquêter sur une étrange disparition. Tous les enfants semblent en effet s'être volatilisés ! La première partie est une petite enquête absolument pas linéaire mais très bien guidée qui met en scène une jolie galerie de PNJ. Le village pourra ensuite constituer une base arrière à l'aventure, laquelle monte progressivement en puissance jusqu'au « grand final » qui permettra de la rendre mémorable.

Cette histoire trace par ailleurs le chemin vers la version complète de *COF*, puisque le scénario contenu dans le livre de base de ce dernier en est une suite directe.

Cerise sur le gâteau, un second court scénario est aussi proposé. Il met en scène Lisal, une jeune fille qui a développé un lien empathique avec une licorne. Cette aventure peut s'insérer au sein des *Disparus de Clairval* et est aussi en lien avec *l'Auberge noyée* (scénario dispo dans le *Recueil de mini-aventures* ou gratuitement sur le site *BBE*). Elle apporte une petite touche poétique qui montre que l'on peut faire des choses bien différente même avec le méd-fan le plus classique.

Un bestiaire court mais dense propose une vingtaine de créatures pour compléter le tout.

… parés à l'aventure !

Mais au final, cette boîte permet-elle vraiment de s'auto-initier ? Elle s'en approche en tout cas autant que possible. Les explications sur le JdR qui ouvrent le livret ont l'intelligence d'utiliser des outils plus modernes pour remplir cette fonction (BD, liens vers des vidéos). Pas de grands discours, du simple et efficace : un mot d'ordre qui s'applique à l'ensemble de cette boîte.

Voilà qui donne terriblement envie de l'utiliser… même pour les vieux routards que nous sommes ! Ne cherchez plus le cadeau de Noël des enfants, vous l'avez trouvé !

Slawick Charlier

J'aime :

+ La qualité du matériel.
+ La simplicité d'accès.
+ Le scénario.

J'aime moins :

– L'écran de jeu, un peu léger et dont l'illustration est moins réussie que le reste. Oui, bon, je sais, mais j'aimerais bien vous y voir, vous, à essayer de trouver ne serait-ce qu'un petit moins à cette boîte !

LIVRE DE BASE ET SUPPLÉMENT DE CONTEXTE (VF)

Freak's Squeel Le Jeu d'aventures

L'école des héros

Des aventures à vous couper le squeele !

Vous ne connaissez pas ? Il s'agit de l'adaptation JdR de l'univers très riche et décalé de la BD de Florent Maudoux. Bienvenue à l'école des héros.

Étrange université

Difficile de parler de l'adaptation rôlistique d'une BD sans parler d'abord de celle-ci, alors n'y allons pas par quatre chemins, de quoi parle cette BD ?

Freak's Squeele est une bande dessinée franco-belge dessinée et scénarisée par Florent Maudoux et publiée aux éditions *Ankama* depuis 2008. Cette série s'est conclue avec le tome 7 en 2015. L'univers de la série s'est étendu avec plusieurs *spin-offs* racontant les origines de différents personnages. À ce jour ce sont 16 volumes qui composent cet univers, toutes séries confondues. L'histoire de *Freak's Squeele* est donc celle de trois étudiants : Ombre de loup, Chance D'Estaing et Xiong Mao, qui intègrent la FEAH (Faculté d'études académiques des héros), une école de super-héros.

My hero academia

Vous l'aurez donc deviné chers lecteurs : vous devrez jouer des étudiants apprentis héros en attente de passer un diplôme autorisant la pratique d'activités héroïques. Le jeu est prévu pour être joué en campagne, retraçant le parcours scolaire des étudiants et donc, par extension, des personnages. Une campagne durera donc trois ans, le cadre de jeu ne prévoyant actuellement pas de jouer au-delà de cette durée. Mais l'univers est suffisamment développé pour permettre une évolution future de la gamme.

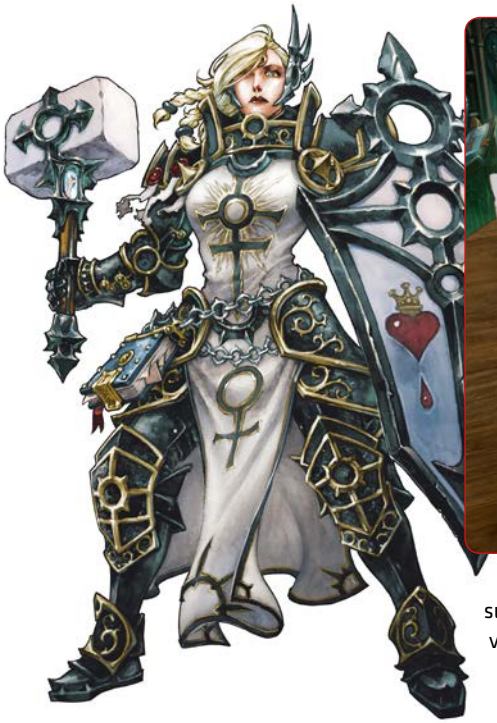
Fournitures scolaires

Le matériel répond au standard de qualité habituel des éditions *Ankama,* c'est-à-dire plutôt haut niveau. Pour son lancement sont disponibles : un livre de base de 200 pages avec couverture rigide, un écran bas trois volets et un livret de campagne également à couverture rigide d'une soixantaine de pages. Le tout intégralement en couleurs et illustré par l'auteur de la BD lui-même, certaines illustrations ayant été réalisées spécialement pour le jeu. Et comme les choses sont bien faites, le tout est complètement raccord avec le design de la BD.

La mise en page est plutôt aérée et de nombreux encarts font office de focus sur certains points de règles ou anecdotes de l'univers. Le découpage en chapitres est plutôt classique avec : une présentation du monde, des personnages et des structures, et pour finir un scénario en trois parties permettant de se lancer dans le vif du sujet. Il faut également souligner qu'un mini-scénario faisant office de création alternative de personnage est proposé au tout début du livre.

Le *Squeele ?*

Freak's Squeele est un jeu narrativiste. Les équipes de 2D Sans Faces



ont élaboré un système de jeu, baptisé « moteur deux temps », où le maître de jeu et les joueurs se disputent la résolution d'une scène en misant des actions et des éléments qui entreront dans la narration du résultat de la scène. Ces éléments peuvent être aussi bien des composants de background, de compétences ou bien des bonus obtenus (sous forme de badges) dans une partie précédente.

Celui du maître ou des joueurs qui remporte la main aura alors la responsabilité de raconter la résolution de la scène et de répartir les dommages entre les différents protagonistes. Ce système oblige à une prise de risque de la part des joueurs pour pouvoir résoudre les diverses situations affrontées. La particularité, c'est que la résolution se fait en équipe, ce qui empêche d'office tout individualisme.

C.A.S.H.

Quand on parle d'activités super-héroïques, on parle également de super-pouvoirs, et c'est là qu'intervient le Certificat d'Aptitude Supra Humaine, un document officiel qui va décrire le super-pouvoir du héros en définissant sa nature et trois « clés » permettant de délimiter le pouvoir. Ces clés sont les réponses à des questions qui délimitent l'utilisation du pouvoir ; elles serviront également à pointer les forces et faiblesses des pouvoirs, offrant par la même occasion un moyen de limiter le grosbillisme, tout en laissant une marge de manœuvre à l'imagination.

Bulletin scolaire

Pour les fans de la série, *Freaks'Squeele le jeu d'aventure* sera un bon complément, permettant d'approfondir un univers déjà bien touffu, mais il ne devrait pas rebuter les amateurs d'aventures où l'humour et la bravoure priment sur le sérieux. L'univers déjanté de Florent Maudoux subit ici une conversion parfaitement justifiée et adaptée à un large public et devrait satisfaire un grand nombre de joueurs.

S.L.M.

Fiche technique

Éditeur • Ankama
Matériel • livre de base, écran, supplément de campagne
Prix constaté • 34,90 €
Écran et livret 14,90 €

J'aime :

✚ Une adaptation fidèle à l'univers.
✚ La qualité de l'édition.

J'aime moins :

– Un système de règles un peu brouillon.

SHADOWRUN | BOÎTE DE BASE (VF)

SHADOWRUN – BOÎTE D'INITIATION

Bootstrap façon Münchhausen

Technologie et magie. Étrange association ? Et pourtant… une rapide recherche matricielle sur le sujet vous révélera en quoi ce titre est valide.

Fiche technique
Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Boîte (souple)
Prix constaté • 39,90 €

Shadowrun, kezako ?
Vraiment ? *Shadowrun* c'est notre futur proche, sombre et violent, façon cyberpunk, mais qui s'est éveillé à la magie, le sixième monde engendrant mutations et phénomènes paranormaux : elfes, nains et orques sont de retour… les dragons aussi. Et bien pire encore.

Shadowrun - est-il vraiment nécessaire de présenter le jeu ? - a la réputation d'être un JdR complexe, même s'il est important de rappeler que cette complexité tient davantage à la profondeur de l'univers et aux multiples options ouvertes entre magie et technologie qu'aux règles elles-mêmes. Un système que l'on qualifiera tout de même de robuste et simulationniste. Cette boîte d'initiation est donc une belle initiative pour découvrir cet univers passionnant. Voyons si elle remplit son objectif.

Harɔware check

Commençons par le matériel : c'est globalement excellent à l'exception de la boîte de rangement. Un peu plus épaisse que le contenu qu'elle abrite, elle est en carton souple. Écrasement en règle garanti si vous avez le malheur de la ranger sous une pile de livres ou même un peu trop serrée dans votre bibliothèque. Son ouverture par le haut ne rend pas non plus le rangement des dés et autres pions des plus pratiques. Maintenant, une vraie boîte, ça se paye et pour le prix, *BBE* a choisi de proposer plutôt un contenu pléthorique. D'abord, cinq fiches de personnages prétirés de quatre pages chacune, vraiment très complètes : profil technique bien entendu, mais aussi background ultra détaillé et profil psychologique. C'est superbe et parfait pour une immersion immédiate dans l'ambiance du sixième monde. À travers ces cinq runners iconiques (shaman, decker, rigger, samouraï des rues et face), les joueurs sont invités à explorer toutes les facettes du jeu. Ce qui ne sera pas sans conséquence sur le nombre de règles développées par la suite.

Ensuite, de nombreux plans, dont une carte A2* de l'Amérique du Nord en 2075 (pas inutile pour comprendre la géopolitique du jeu) et tous les lieux utiles aux scénarios en version MJ et PJ au format A3*. Vous trouverez ensuite une grande surface de jeu pour feutre effaçable à sec. Là où le bât blesse, c'est qu'il vous faudra la scotcher sur la table si vous ne voulez pas que les plis récalcitrants de l'objet envoient la cinquantaine de pions fournis, au demeurant forts sympathiques, valdinguer en tous sens. Vous l'aurez compris, on aurait bien échangé notre baril de surface effaçable contre un baril de vraie boîte.

On poursuit la liste avec un bel écran de jeu quatre volets (A4*) représentant Seattle *by night* côté joueur et au verso toutes les tables qui permettront au MJ de gérer le quotidien remuant d'un runner… Les rappels de règles fournis sont tout à fait judicieux et vous faciliteront la tâche en jeu. On a failli oublier les douze d6, indispensables pour jouer à *Shadowrun*. Enfin vient le morceau principal, trois livrets (24, 32 et 88 pages) qui découpent intelligemment les différents aspects du jeu.

Software check

Le plus mince présente l'univers en détail, petit mais costaud : écrit petit et dense. Les informations données sont amplement suffisantes pour s'immerger pleinement dans le sixième monde, il faudra même y accéder progressivement pour ne pas noyer le néophyte. Mais c'est tout l'avantage d'un livret séparé, on pourra le confier aux joueurs à tour de rôle pour qu'ils le lisent à tête reposée.

Le suivant présente le cœur du système : les règles d'initiation. Ce n'est pas un mince exploit d'avoir réussi à présenter toutes les règles de *Shadowrun* en 32 pages, matrice, véhicules et magie inclus. Si le périmètre de chaque thème est fortement réduit par rapport au jeu complet, les règles sont globalement (à quelques rares exceptions) les mêmes. Et de fait, c'est peut-être sur cet aspect que certains pourraient avoir des regrets, selon ce qu'ils attendent d'une boîte d'initiation. Si le but est d'initier au JdR, et en particulier pour un MJ débutant, ne cachons pas que la marche est haute, très haute. En revanche, si au moins le MJ est déjà un joueur confirmé, alors le contrat sera rempli. Mais… dans ce dernier cas, on pourrait alors regretter qu'il n'y ait aucune règle de création de personnage, seulement des prétirés. D'autant plus que les règles de progression sont quant à elles aussi assez limitées. À ce sujet, comme il n'y a pas de place pour modifier le profil technique sur les fiches des personnages prétirés, il vous faudra rapidement télécharger des fiches de personnage vierges sur le site de Black Book Éditions.

Enfin, le dernier livret, le plus épais, est vraiment la bonne surprise de l'ensemble. Après des conseils aux MJ pour mener une partie, vous y trouverez pas moins de six scénarios, puis la description détaillée de six lieux emblématiques (plans à l'appui) accompagnés d'idées d'aventure et, enfin, une longue présentation de PNJ, alliés et ennemis.

Un livret avec un très fort potentiel sur la durée qui nous fait d'autant plus regretter l'impasse sur la création des personnages. Un contenu toutefois de si bonne facture qu'il reste un bon complément au livre de base des règles complètes de *Shadowrun* si vous en faites l'acquisition ensuite.

Shutdown

Au final, cette boîte est donc une excellente porte d'entrée dans le système matriciel de *Shadowrun*, dotée d'un matériel complet et de grande qualité. Avec tout de même un bémol. Faire tenir un jeu d'une si grande richesse en si peu de pages était un pari difficile, aussi a-t-il fallu faire des choix. Cette boîte est à considérer comme un système de démarrage, une étape qui devrait assez rapidement vous donner envie de vous procurer le jeu complet pour accéder à toute la richesse de sa magie et de sa technologie et vous permettre de créer vos propres personnages. Cependant, l'offre reste aussi très pertinente si vous êtes du genre à aimer changer régulièrement de jeu et si vous avez simplement envie d'une parenthèse enchantée (!) dans le sixième monde. Toutefois, après y avoir gouté vous pourriez bien changer d'avis. Méfiez-vous, on ne traite pas impunément avec un dragon…

Laurent « Kegron » Bernasconi

*** Pas vraiment A4**

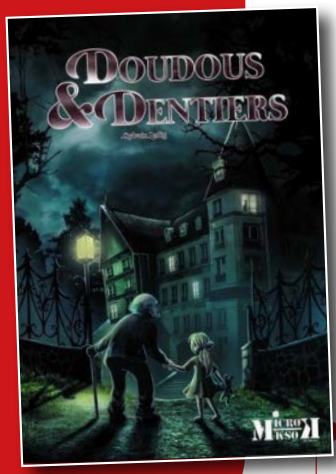
La boîte et tout le contenu ne sont pas vraiment au format A4 mais 21,2 x 27,5. Ceci est valable aussi pour l'écran quatre volets et pour tous les plans. Lorsque le format A3 est mentionné, il s'agit en fait de deux pages de ce format. Et ainsi de suite.

J'aime :

+ Un point d'accès sécurisé pour *Shadowrun*.
+ Un gros livret de scénarios et d'aides de jeu.
+ Plans et prétirés de belle qualité.

J'aime moins :

− Une boîte souple.
− Une surface de jeu pliée.
− Pas de création de PJ.



DOUDOUS & DENTIERS | LIVRE DE BASE (VF)

DOUDOUS & DENTIERS

L'horreur en déambulateur

Le nouveau jeu de JdR Éditions *change radicalement des thèmes abordés par ses précédentes publications. La maison hantée, un classique ? Certes, mais ici, la maison en question est établissement d'accueil pour… enfants et personnes âgées !*

Fiche technique
Éditeur • JdR Éditions
Matériel • Livre A4 de 92 pages couleurs sous couverture souple
Prix constaté • 27 €

Pour parler de *Doudous & Dentiers* (*D&D*, ça ne s'invente pas), il faut commencer par sa couverture. Et quelle couverture ! Pas tant pour ses qualités techniques et esthétiques que pour l'ambiance qu'elle pose et son pouvoir d'évocation.

Toute la proposition ludique de *D&D* y est parfaitement résumée. Proposition pour le moins originale : les joueurs incarnent des pensionnaires d'un étrange institut qui accueille à la fois jeunes enfants et troisième âge en difficulté sociale et/ou psychologique. L'endroit est idéal pour se ressourcer, profiter de l'harmonie et du pont entre les générations, tout en bénéficiant d'une équipe médicale de pointe.

Vraiment ?

Qu'est-ce que c'est que tous ces bruits qui surviennent la nuit tombée alors ? Qui fait donc craquer le plancher du vieux manoir et donne l'impression que ce dernier est vivant et respire ?

Car hélas pour ses pensionnaires, les lieux sont très prisés des Ombres, des agents de l'Obscurité qui se nourrissent des sentiments humains – et quoi de plus nourrissant que la peur ?

Enfants et anciens peuvent percevoir les Ombres. L'innocence des premiers et la sagesse des seconds leur donnent des armes précieuses pour lutter contre elles. Quant à savoir si ce sera suffisant…

Un peu de math niveau CP

Doudous & Dentiers utilise un système maison basé sur des valeurs distribuées autour de 0. Les cinq caractéristiques vont ainsi de -2 à +2. Les tests consistent à jeter deux d6, un positif et un négatif, pour un résultat allant de -5 à +5. Vous l'aurez facilement déduit, il suffit d'additionner jet de dés, caractéristique et éventuels facteurs externes et espérer obtenir un total supérieur à 0. C'est assez simple, même si on peut regretter que le résultat ne se lise pas plus directement.

Les domaines et activités, qui représentent une occupation professionnelle ou un champ de compétences particulier, octroient un bonus supplémentaire.

À noter qu'Enfants et Anciens ont une feuille de PJ différente. En dehors de quelques écarts dans leurs capacités spéciales sur lesquelles nous reviendront, il s'agit surtout de modifications cosmétiques, comme le nom des caractéristiques. L'idée est aussi simple que formidable pour l'ambiance !

Doudous magiques et cannes +2

Si le système est jusqu'ici assez classique, c'est parce que c'est du côté des pouvoirs que *D&D* impose sa patte.

Chaque génération dispose de trois sources de pouvoirs différentes. Le doudou permet par exemple aux enfants d'ignorer un état préjudiciable. Ou encore, l'avatar, sorte de moi fantasmé, permet à un ancien de bénéficier d'un talent hors norme – en devenant par exemple aussi charmeur et séduisant qu'il s'imagine.

Ces capacités sont une nécessité pour espérer lutter contre les Ombres qui rôdent dans l'établissement. Leur usage permet par ailleurs de progresser. Une progression à double tranchant, car certaines capacités se perdent avec l'expérience. Au stade ultime, le PJ est devenu imperméable aux ténèbres et devient un non jouable. Un enfant est devenu ado, un vieux est oublié de tous…

Fantômes au placard et monstres sous le lit

Avec 92 pages au compteur, *Doudous & Dentiers* doit aller à l'essentiel. Ce qu'il fait particulièrement bien sur la partie univers, resserrée autour de l'établissement et du village à proximité. Les descriptions sont synthétiques mais complètes et pragmatiques. Tout est fourni pour faire vivre ce petit monde, avec notamment un casting de PNJ convaincants.

Pas de gros mystère non plus à l'horizon sur les horreurs. Même si le MJ dispose de quelques informations supplémentaires par rapport aux joueurs, ce n'est pas l'objet du jeu.

Le MJ dispose en outre d'un petit bestiaire. Celui-ci revisite des créatures mythologiques classiques. Les ombres prennent en effet les formes qui peuplent notre imaginaire. Un peu plus d'originalité dans leur traitement n'aurait néanmoins pas fait de mal.

Petite souris et monstres de foire

D&D comporte deux scénarios. Le premier, très court, tourne autour d'un excellent petit twist sur la Petite souris – parce que bon, en vrai, elle est quand même flippante la Petite souris non ? Il constitue une introduction correcte, quoique linéaire, mais manque un peu de matière pour être parfaitement exploitable – la seule tentative dans ce sens, une scène sans lien avec l'aventure, s'avère très artificielle.

Le second scénario se déroule alors que la fête foraine annuelle revient enfin égayer un peu le quotidien des pensionnaires, jeunes et vieux. Son intrigue est plus convenue, pour ne pas dire plus prévisible, mais revoir un classique par les yeux des générations les plus jeunes et les plus âgées est loin d'être dénué d'intérêt.

Le scénario est supposément un bac à sable, mais fournit hélas bien peu d'outils au MJ qui devra fournir un travail conséquent pour rendre le tout exploitable.

Prothèse de hanche et pacemaker

Mais ce n'est pas pourtant le point le plus négatif de *Doudous & Dentiers*. Car trois fois hélas, tous ses aspects positifs sont quelque peu gâchés par les finitions. La maquette, avec ses immenses marges inutiles, est plus que perfectible ; de nombreuses petites erreurs dénotent d'un certain manque de relecture ; quelques points de règles inutilement alambiqués auraient mérités un coup de polissage.

Qu'importe : l'originalité du jeu, son ambiance forte et unique et la cohérence du traitement valent vraiment le détour malgré ces quelques défauts.

Slawick Charlier

J'aime :
+ La couverture.
+ L'ambiance originale et décalée.
+ Un jeu complet en 92 pages.

J'aime moins :
– Les finitions, de la relecture à la maquette.
– Le second scénario pour lequel il manque tout le développement.

BOÎTE DE BASE (VF)

D-START

Multivers en boîte

*Création de Fabien Fernandez (*Islendigar, Nécropolice, *etc.) – artiste multitâche, à la fois auteur de jeu, illustrateur et romancier –,* D-Start *est une généreuse boîte pleine à craquer de matériel permettant d'initier au jeu de rôle.*

Fiche technique
Éditeur • Matagot
Matériel • Boîte contenant 1 écran de jeu et 50 prétirés en couleurs, 1 livret de règles noir & blanc, 10 livrets d'aventure noir et blanc, 10 fiches d'aide de jeu et 45 dés
Prix constaté • 35 €

Après des années de vaches maigres, il semble qu'un mouvement de fond remette l'initiation au cœur des préoccupations du milieu rôliste – et de nombreux produits vont dans ce sens. On pense notamment aux kits d'initiation de *Star Wars*, à la boîte des *Chroniques oubliées*, à *Soirée Jeux de Rôle* édité par rien moins que Larousse, au projet de Sans-Détour d'offrir un jeu d'initiation centré sur *L'Appel de Cthulhu*, etc. Et on ne peut que se réjouir de disposer de tant de matériel afin de faire découvrir notre loisir à notre entourage !

S'inscrivant dans cette dynamique, les Éditions du Matagot proposent donc *D-Start*. Mais en quoi cette boîte se différencie-t-elle des autres produits du même genre ?

Un panel d'univers à visiter !

D-Start ne propose pas un background précis mais fait plutôt le pari d'ouvrir les portes de nombreux mondes imaginaires – pour la plupart inspirés d'œuvres connues, afin de favoriser une appropriation et une immersion rapide. *Star Wars, Harry Potter, Le Mythe de Cthulhu, Les Trois Mousquetaires, Hunger Games*, le cinéma de kung-fu, le genre super-héros… sont quelques exemples des settings que pourront visiter les joueurs au fil de dix aventures prêtes à l'emploi. L'avantage ici est que le meneur de jeu n'a pas à perdre de temps à expliquer un univers avec ses règles et ses codes : les œuvres utilisées comme base d'inspiration sont connues de tous et les joueurs – même débutants, donc – n'auront aucun mal à comprendre où ils mettent les pieds.

Les scénarios proposés sont conçus pour se jouer en une à deux heure(s), ce qui est parfait pour ne pas effaroucher ceux que la durée prolongée d'une partie de jeu de rôle effraie. De plus, il s'agit d'un format idéal pour jouer en salon ou convention et toucher un public « de passage ». Revers de la médaille : ces aventures semblent assez simples et linéaires, mais il faut garder en tête qu'elles ne s'adressent pas aux vieux briscards mais offrent un aperçu de notre loisir à de parfaits débutants – un voyage court mais intense dans l'imaginaire est donc largement suffisant pour cela !

Pour chaque scénario, cinq prétirés sont proposés – chacun disposant de sa fiche illustrée en couleurs. Quant au meneur de jeu, il dispose d'un écran récapitulant toutes les règles et montrant une fresque pot-pourri des divers mondes à visiter côté joueurs. Du matériel en couleurs et solide, particulièrement indiqué dans un tel produit d'appel – encore un bon point.

Dés rouges et blancs

Présenté dans un livret spécifique, le système de *D-Start* reste simple mais

Auto-initiation ?
Pas vraiment, en fait.
D-Start ne propose pas les outils permettant d'aller plus loin dans l'appropriation du jeu de rôle. Ainsi, le loisir n'est que peu expliqué et il n'y a aucun conseil particulier pour créer ses propres scénarios ou faire progresser les personnages. Un parfait débutant ne sera donc pas forcément en mesure de devenir un véritable rôliste grâce à cette boîte.
Il est ainsi évident que ce produit s'adresse à un meneur de jeu déjà expérimenté et désireux de transmettre la flamme. *D-Start* est au sens propre un jeu d'initiation : permettant d'initier autrui. Par contre, il ne permet pas de s'auto-initier et de faire seul ses premiers pas dans le vaste monde du jeu de rôle…

introduit un principe assez amusant (bien que risquant de déséquilibrer la partie). De plus, les dés ne sont pas de simples D6 mais ils proposent leurs propres résultats sur les faces (sous forme de points ou de faces blanches).

Chaque personnage possède deux caractéristiques (Physique et Mental), une paire d'avantages et un défaut, du matériel et vogue la galère ! Nul besoin de plus ici. Une action se résout en lançant autant de dés que la caractéristique qui s'applique – chaque point sur les faces affichées étant un succès (la difficulté pouvant imposer un certain nombre de ces réussites pour accomplir l'action). Les avantages rajoutent un succès tandis que les défauts en retirent un – quand ils s'appliquent. Simple et surtout directement lisible pour des novices peu désireux de se lancer dans de savants calculs.

Le petit plus, ce sont les dés rouges. Chaque joueur en obtient un par blessure de son personnage et un de plus pour chaque demi-heure de jeu passée (simulant le stress et l'urgence). Ces méta-dés proposent trois faces offrant deux succès et trois faces annulant deux succès ! Ils insufflent ainsi une incertitude accrue dans les jets, ce qui peut s'avérer amusant mais risque de déstabiliser les fans de statistiques précises… En tout cas, rebondissements assurés avec des actions tournant au triomphe complet ou au fiasco total ! De quoi animer la table de jeu et offrir de belles émotions aux nouveaux joueurs (et n'est-ce pas là le cœur de notre loisir ?).

Une boîte carrée

D-Start prend le pari de faire découvrir le jeu de rôle et non pas un jeu de rôle en faisant voyager les joueurs d'univers en univers sans en proposer un spécifique. Le matériel abondant est de qualité (les scénarios disposent de plans et d'illustrations nombreuses, les dés sont fournis) et s'avère très séduisant sans en faire trop (pour ne pas tromper sur la nature du loisir). L'écran et les prétirés sont en couleurs ; en revanche, les livrets sont en noir et blanc. De plus, le prix tout à fait modique ne peut qu'attirer le chaland.

En somme, *D-Start* a tout du cadeau de Noël idéal pour plonger vos enfants, neveux/nièces, frères/sœurs, cousins/cousines dans le jeu de rôle, pour peu que vous soyez prêts à les guider à travers ses univers imaginaires et infinis.

Romain d'Huissier

J'aime :
+ Beaucoup de matériel pour pas cher.
+ Des univers variés et d'inspiration connue.
+ Un chouette produit d'initiation au jeu de rôle en général.

J'aime moins :
– Les règles un peu aléatoires.

UNIVERS GÉNÉRIQUE (VF)

Tahala – La cité des aigles

Une charmante petite Laelith

Le Grand Cataclysme - tremblement de terre, éruption, raz de marée - a balayé l'archipel il y a maintenant un siècle. Il ne reste aujourd'hui qu'une seule île sur laquelle les autochtones un temps exilés ont reconstruit une cité étonnante qui mérite le détour.

Fiche technique
Éditeur • De Architectura
Matériel • 1 livre de 236 pages en couleurs à couverture rigide
Prix constaté • 49 €

Quelques mois après la livraison sans accroc de leur premier ouvrage, *Artbook, volume 1* (critiqué dans *CB #23*), Guillaume Tavernier, l'illustrateur, revient avec son compère Laurent B. avec un second ouvrage, financé sur la plate-forme *Game On* en septembre 2017 (plus de 430 souscripteurs). La livraison des livres devrait arriver au plus tard en janvier, mais ici, à *Casus*, on a eu des infos privilégiées et on les partage avec vous.

Le label Casus

Guillaume Tavernier, le porteur du projet, a monté sa propre structure d'édition mais c'est l'un des collaborateurs privilégiés de la rédaction, notamment pour la rubrique *Bâtisses & Artifices*. Géraud G., qui a signé le scénario que vous trouverez dans *Tahala* est également l'un des piliers de la rédaction, option vieille liche, et il officie lui aussi très souvent sur les *Bo-A*. Les deux hommes ont également signé *Bâtisses clef* en main pour *Héros & Dragons*, un recueil de vingt fiches de matériel prêt à jouer autour d'un lieu et d'un PNJ. Bref, pour ne rien vous cacher, à *Casus*, on aime évidemment le travail de l'équipe derrière ce livre et ce n'est pas *Tahala* qui nous a fait changer d'avis.

Pour en finir avec la petite histoire, il faut savoir que la cité des aigles est née justement suite à un *Bo-A Casus*. Si vous trouvez que le Palais d'Al-Âmat présenté dans le *Casus #17* ressemble au Palais du quartier de l'Esplanade de Tahala, page 45, c'est tout à fait normal ! Il s'agit du même ! Suite à ce plan, Guillaume Tavernier avait en effet « numérisé » le bâtiment, puis commencé à imaginer son environnement direct. Il a commencé à tirer sur le fil dépassant de la pelote et ne s'est arrêté qu'après avoir tricoté toute l'île, son histoire et la ville dans son ensemble, proposant le tout sur son Tipee. Vous savez tout.

Et sinon, concrètement ?

Tahala est un livre cartonné de 236 pages tout en couleurs richement illustré (ah, la couv' d'Aurore Folny !) qui décrit une ville. Les souscripteurs ont décroché en bonus une superbe carte et cinq fiches de lieu. Au départ du projet, Laelith, la ville mythique du JdR français était clairement dans l'esprit de Guillaume Tavernier, qui ne savait alors rien du projet de *reboot* de *BBE*. Mais sa ville au bord de l'eau, construite sur un fort dénivelé baigné

des rayons d'un soleil brûlant affiche une filiation évidente avec sa grande sœur. La ressemblance s'arrête à l'aspect visuel. En effet, Laurent B., qui signe les textes, ne connaissait pas Laelith et propose une histoire bien différente.

Après une présentation générale, l'intérêt majeur de l'ouvrage est de se balader dans chacun des quartiers où le focus est mis sur certains PNJ et bâtiments pour lesquels l'illustrateur livre encore une fois des plans magnifiques, prêts à jouer, à explorer, particulièrement évocateurs car réalistes. Mention spéciale pour la bâtisse du « glaceur » et la carrière abandonnée du scénario. Oui, car en plus de la description de la ville, la fin de l'ouvrage offre un scénario qui fait bien vivre les spécificités de la ville et des amorces de synopsis classés par quartiers.

Conclusion

Tahala est une belle réussite, utile à tous les MJ qui mettent en scène du *medfan*. Le parti pris générique fait qu'il faut un peu bosser pour la partie technique.

Tête Brûlée

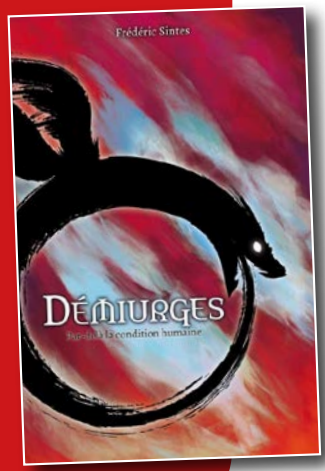
J'aime :

✚ Les illustrations, l'ambiance.

✚ Du matériel orienté vers le jeu.

J'aime moins :

– Générique, donc un peu de travail avant de jouer.



DÉMIURGES | LIVRE DE BASE (VF)

DÉMIURGES

Full Metal X-Men

Jeu de rôle auto-produit, Démiurges *est l'œuvre de Frédéric Sintes – l'un des piliers de la scène indépendante française. L'œuvre opère d'ailleurs une synthèse étonnante entre* mainstream *et narrativisme.*

Fiche technique
Éditeur • Limbic System (à commander sur lulu.com)
Matériel • Livre à couverture souple de 232 pages
Prix constaté • 30 €

Notre monde, peu ou prou. Des jeunes gens dotés de pouvoirs – les Démiurges – disposent du potentiel de le changer. Mais encore faut-il que le monde se laisse faire… ou que les Démiurges parviennent à se mettre d'accord entre eux sur la nouvelle direction à lui donner. Car le conflit – face à la société, mais aussi interne ou intime – est réellement le moteur de ce jeu de rôle.

Métamutants !

L'univers se revendique de nombreuses sources d'inspiration, parmi lesquelles des mangas comme *Full Metal Alchemist*. Pourtant, en lisant les quelques données concernant le background, la saveur des X-Men saute aux papilles : les Démiurges découvrent leurs dons à l'adolescence, une organisation-école cherche à les recruter pour leur apprendre à utiliser leurs pouvoirs, un parti politique plutôt radical souhaite les ficher (en vue d'une extermination ultérieure ?), il y a des Démiurges qui souhaitent cohabiter avec l'humanité tandis que d'autres se considèrent comme une race supérieure et briguent le pouvoir absolu…

Si vous êtes familiers des aventures des mutants du professeur Xavier, la lecture de *Démiurges* ne manquera pas de vous rappeler certains souvenirs. Alors s'agit-il pour autant d'un jeu de super-héros ? Oui mais pas que… Car l'important dans *Démiurges*, ce sont surtout les choix que les personnages vont opérer. Et ces choix auront un impact autant sur eux que sur leur environnement, direct et éloigné. À eux ensuite d'en assumer les conséquences, bonnes comme mauvaises. Trancher des dilemmes et vivre avec les retombées engendrées : voilà ce qui constitue le cœur de *Démiurges*.

Jeter les ðés, assumer le résultat

Tout le système soutient d'ailleurs cette proposition ludique. Un Démiurge se crée assez simplement : quatre attributs à déterminer, des traits libres ainsi que des pouvoirs. Mais surtout, il faut définir les liens qui unissent les protagonistes entre eux (PJ mais aussi PNJ) car ils seront le moteur de la narration une fois modélisés sous forme de carte relationnelle. Les médiums (dons spéciaux des Démiurges) appartiennent à trois familles : alchimie (maîtrise de la matière), arithmancie (maîtrise de l'énergie) et psychométrie (maîtrise de l'esprit).

On ne jette les dés qu'en cas de confrontation (pas seulement physique : une négociation tendue, un interrogatoire serré, un drame émotionnel…), auquel cas on additionne attributs, traits et médiums pour obtenir une main à lancer. Des dés supplémentaires s'obtiennent en sacrifiant quelque chose (une relation, un souvenir, une partie du corps…). Là encore, le thème du choix est prégnant. On compte les valeurs identiques obtenues (par exemple, cinq dés affichant 3) et le plus grand nombre remporte la confrontation et gagne l'enjeu déterminé. Mais des retombées (blessures, pertes, modification de trait…) peuvent affecter tant le vainqueur que le vaincu, selon la valeur des dés retenus (trois dés affichant 5 perdent la confrontation face aux cinq dés affichant 3 mais ils permettent d'infliger des retombées).

Il y a donc toute une stratégie à mettre en place en fonction de la confrontation et de son enjeu. Veut-on la remporter à tout prix au point de sacrifier quelque chose ou subir des retombées ? Est-on prêt à perdre si cela permet d'affecter tout de même l'adversaire ? Des choix à faire donc… Ce système à la fois simple mais riche possède une réelle saveur et mérite d'être utilisé tant il peut faire naître divers rebondissements scénaristiques.

Très pro

Du point de vue du matériel, Frédéric Sintes a accompli un beau travail. Le livre est très bien mis en page, aidant le lecteur à se repérer dans les chapitres et à assimiler aisément les règles. Ainsi, de nombreuses icones orientent l'œil et permettent de naviguer entre les sections en comprenant en un coup d'œil certains mécanismes.

Et si les illustrations de *Démiurges* ne sont guère nombreuses, elles sont toutes de très belle qualité et offrent une réelle cohérence graphique.

Un univers esquissé

Hélas, *Démiurges* ne développe que trop peu son monde. Si à première vue il paraît semblable au nôtre, divers détails démentent cette impression. Ainsi, la religion dominante n'est pas l'un des trois monothéismes mais une création originale. De même, certains lieux majeurs décrits n'ont pas d'équivalents dans notre réalité. On peut imputer tout cela à l'existence des Démiurges dans cet univers, mais du coup il aurait été intéressant d'en savoir plus. La façon dont la société considère ces êtres n'est qu'effleurée par exemple – tout juste leurs relations avec l'armée, la pègre, la police, etc. Les grosses organisations comme l'Agora ou la Salamandre sont à peine esquissées alors qu'il y avait matière. Sans doute sommes-nous dans la volonté narrativiste de laisser la table définir le monde tel qu'il lui convient mais les pistes lancées sont si intrigantes qu'on en voudrait plus…

Le meilleur des deux mondes

Démiurges est à bien des égards un jeu de rôle classique : un MJ prépare des scénarios (présentés ici sous forme de canevas, un modèle qui en facilite la création – encore une chouette idée), des joueurs incarnent des personnages hors du commun, etc. Mais le système s'imbrique totalement avec le sous-texte du jeu : la notion de choix et de sacrifice, ce que l'on est prêt à mettre en jeu pour faire progresser sa cause. Ce faisant, on obtient une synthèse idéale de deux façons de jouer, prouvant ainsi qu'elles n'ont rien d'antinomiques mais gagnent plutôt à fusionner leurs qualités.

Démiurges est donc une œuvre qui mérite l'attention : jeu manga, jeu de super-héros, jeu dramatique, jeu classique, jeu narratif, le curieux y trouvera diverses facettes qui, loin de s'amoindrir les unes les autres, s'enrichissent mutuellement.

Romain d'Huissier

J'aime :
+ Un pitch accrocheur, entre manga et *comics*.
+ Des règles bien pensées, en accord avec le thème.
+ La mise en page.

J'aime moins :
− L'univers non-développé.
− Trop peu d'information sur l'univers.

SHADOWRUN I SUPPLÉMENT DE MATÉRIEL (VF)

CHROME FLESH

De chair et d'acier

Parce que dans les ombres, être le meilleur ne suffit pas, voici le catalogue pour rester encore et toujours le meilleur.

Fiche technique
Éditeur • Black Book Éditions
Matériel • Livre à couverture rigide, 240 pages en couleurs
Prix constaté • 45 €
(PDF 19,90€)

Pour assurer une mission dans le sixième monde, la différence entre runners ne se fait pas que sur leurs compétences. Les augmentations deviennent souvent un avantage non négligeable. Quoi de neuf sur les étals ?

Quoi de neuf docteur ?

Chrome Flesh est un peu plus qu'un simple supplément de matériel comme ont pu l'être les *Chrome* de ce bon vieux *Cyberpunk*. En dehors de proposer simplement un catalogue exhaustif des augmentations, dispositifs médicaux et autres substances permettant de transcender sa méta-humanité, le supplément offre un vrai tour d'horizon de tout ce qui est relatif à la santé, aussi bien physique que mentale. Ainsi, nous avons droit à une présentation des dispositifs médicaux, que ce soit les docs des rues, la firme DocWagon ou ses concurrents mais aussi une description des diverses cliniques corporatistes existantes.

Pretty Woman

Si *Chrome Flesh* n'est pas un catalogue à proprement parler, la structure de la gamme prend une saveur particulière puisque nous avons l'impression d'une virée shopping entre amis. En effet, entre bio et *cyberware*, nano et génethèque, chacun des PNJ iconiques du jeu donne son avis, argumentant en dévoilant les points positifs ou négatifs de chaque type d'augmentations, le tout dans une ambiance plutôt bon enfant. Cette façon de présenter les choses rend l'ensemble très agréable à lire même pour un non-habitué de cette cinquième édition.

C'est pris en charge par la mutuelle ?

Divisé en plusieurs parties distinctes, chaque segment du présent supplément nous fournit des informations historiques et contextuelles sur les augmentations du chapitre.

Ainsi sont abordés les soins physiques et mentaux, complétés par une liste de nouveaux traits et modules chronologiques permettant d'étoffer la création de personnages : le cyberware et les secrets qui en font toujours une valeur sûre malgré un coté vintage très prononcé ; le bioware et un petit guide des différents fournisseurs ; les manipulations génétiques et la si controversée nanotechnologie ; un large choix de liquides, substances et puces diverses offrant un coup de boost et plus encore selon les besoins. Et pour finir une liste des technologies possiblement en développement.

SFC

Attention Spoiler !!!

Ceux qui découvrent la gamme se demandent sans doute ce qui se cache derrière l'acronyme SFC. Véritable fil rouge de cette cinquième édition, il s'agit du syndrome de fragmentation cognitive, un virus numérique d'un nouveau genre

qui se répand comme une traînée de poudre parmi les augmentés du sixième monde. Les malades touchés par cette pandémie subissent comme symptôme principal une « réécriture » totale ou partielle de leur personnalité*.

Au cœur du premier chapitre, la SFC pose de nombreuses questions qui ne trouvent pas de réponses franches dans ces pages. Il en va de même concernant les rumeurs sur ses origines, les soins possibles ou les personnes concernées. La maladie aurait déjà touché de nombreuses personnalités, qu'il s'agisse de corporatistes, de politiques, des ombres ou du tridéo augmentant la paranoïa ambiante déjà bien installée. Mais plusieurs pistes sérieuses sont lancées, ne laissant pas forcément présager une éclaircie dans l'avenir proche.

Fin Spoiler

Votre mise à jour est disponible

La trame scénaristique de cette cinquième édition rendait nécessaire de mettre à niveau les connaissances des divers matériels disponibles et les degrés de confiance qui devraient être associés à chacun d'entre eux. C'est là le principal travail de ce supplément et il le fait bien. Sa mise en page et son découpage permettent une lecture au coup par coup, même si l'ordre choisi offre une progression logique et rend les enjeux plus facilement compréhensibles. Les acheteurs compulsifs se contenteront de scruter les tableaux récapitulatifs en fin d'ouvrage pour dépenser un maximum de créditubes.

Si vis pacem

Ce supplément ne fait pas partie des ouvrages incontournables, et pourtant *Chrome Flesh* offre un certain regard sur la SFC et ses conséquences dans les ombres. Les révélations sur cette dernière sont à réserver absolument au maître de jeu, ce qui rend le supplément difficilement consultable pour un joueur. Les nouvelles options de personnalisation et d'augmentation sont toujours bienvenues dans ce sixième monde en pleine crise.

Avec ce supplément, les joueurs pourront mettre toutes les chances de leur côté pour accomplir des runs sans accroc (rires).

S.L.M.

* voir le supplément *Âmes volées*.

J'aime :
+ Le tableau récapitulatif.
+ L'ambiance.

J'aime moins :
– Des infos parfois disparates.

LIVRE (VF)

JOUER DES PARTIES DE JEU DE RÔLE

Partir à l'entraînement

« Tu vois, y'a le bon rôliste et le mauvais rôliste. Le bon rôliste il voit un d20, il le lance. Le mauvais rôliste, bon… il voit un d20… bon… il le lance… mais c'est un mauvais rôliste. »

Fiche technique
Éditeur • Lapin Marteau
Matériel • Livre A5, 368 pages noir et blanc, couverture rigide
Prix constaté • 35 €

La collection « Sortir de l'auberge » s'étoffe de son second ouvrage. Si le premier, *Mener des parties de jeu de rôle* s'avérait être un exercice assez classique, s'adressant aux meneurs de jeu, le présent ouvrage change un peu la donne et propose cette fois-ci de s'adresser aux joueurs. Aux joueurs ?

Entraîner son jeu

Les lecteurs assidus de *Casus Belli* n'auront pas manqué de remarquer la présence régulière d'articles de conseils adressés aux joueurs. On trouve des rubriques comme celle du « Gymnase des PJ » qui propose des techniques afin d'améliorer son jeu. Améliorer ! Quel gros mot nous diront certains… Et pourtant, pas tant que cela.

Améliorer son jeu, et l'ouvrage nous le rappelle tout du long, n'a pas de valeur qualitative externe. Il ne s'agit pas (forcément) d'aller vers la performance à en faire se pâmer les autres joueurs. Il ne s'agit pas d'impliquer une compétitivité basée sur la « valeur » que la manière de jouer pourrait avoir, ni de jouer à des concours de celui qui aura la plus longue (… fiche de personnage, mais à quoi pensiez-vous ?).

Jouer des parties de jeu de rôle est donc un ouvrage théorique comme il n'en existe pas tant que cela dans notre loisir, d'autant plus pour les joueurs. En dix-sept articles, écrit ou co-écrits par onze auteurs et cinq autrices, l'ouvrage balaie large. Il commence par s'attarder un peu sur le concept de « bon joueur », un vrai beau marronnier de forum, afin de remettre en perspective le concept. Puis il s'échine, dans une première série d'articles, à poser les bases de ce qu'est le jeu de rôle côté joueur : comment créer le personnage qui nous convient ? Comment le développer au fil du jeu ? Comment l'interpréter ? Et même si l'on est un rôliste chevronné, avec des années d'expérience derrière soi et bien des dragons vaincus ou des grands anciens repoussés, il n'est pas désagréable de revenir aux fondamentaux en parcourant ces articles riches d'idées.

La seconde partie, comme un miroir de la structure de *Mener des parties de jeu de rôle* propose de s'attaquer aux techniques avancées : une manière d'approfondir son expérience via des articles plus ciblés. On aborde ici le fait de donner plus de corps aux dialogues et aux relations entre PJ, créer du jeu, donner à jouer aux autres, comment jouer en fonction de ses attentes vis-à-vis du personnage et de notre relation avec icelui, et enfin comment aborder un univers de jeu complexe et complet en tant que joueur. Chaque article se termine par quelques pages qui synthétisent ce dernier, tout en proposant des pistes concrètes et claires afin d'aller plus loin et de s'approprier ces techniques de jeu.

Reste enfin la troisième partie, qui propose au joueur des idées et des pistes afin de varier les plaisirs (d'où le titre d'icelle : « Varier les plaisirs ») et de se surprendre, autant soi que les autres.

Varier les plaisirs ?

Ce n'est pas un vain mot. Même si l'on connaît tous l'histoire de ce groupe de rôlistes qui s'amusent (bien légitimement) de la même manière, avec le même jeu et même peut-être les mêmes personnages depuis quarante ans, il faut bien avouer que, pour le commun des mortels, la répétitivité des schémas de jeu peut finir, au bout d'un temps, par rimer avec ennui. Et force est de constater que la scène rôliste, autant anglophone que francophone, foisonne depuis quelques années de jeux tentant à la fois de varier les expériences *via* des mécaniques différentes, et de changer les dynamiques de jeu à la table. C'est là que la théorie rôliste trouve, non pas sa raison d'être, mais son terrain d'expérimentation. Terrain qui permet ensuite à chacun de décider si oui ou non ces mécaniques (ou les idées de jeu) qu'elles véhiculent sont intéressantes pour sa table et son propre plaisir, mais aussi aux autres auteurs de s'en inspirer pour finalement en implémenter des parties dans des jeux plus « grand public ».

Sans aller jusque-là, on sent cependant, à la lecture, la forte influence qu'ont eue certains jeux désormais bien connus, comme *Apocalypse World* par exemple. C'est certainement, pour les rôliste plus aguerris, la partie la plus intéressante. Elle s'attarde sur des sujets épineux, comme jouer un incapable, ou au contraire jouer un génie que l'on n'est pas. Mais l'essence même de cette partie est d'apprendre à se laisser surprendre par le jeu, par les autres, par le personnage. En gros, de développer un cran au-dessus tout ce qui a été vu au cours des deux parties précédentes.

« Moi j'aime pas schtroumpher la théorie »

Nous avons tous un rapport différent avec la théorie en jeu de rôle. Cependant, *Jouer des parties de jeu de rôles* n'a pas vocation à être une sorte de bible inattaquable. Au contraire : il s'agit de proposer. Proposer des techniques, proposer des points de vue, inspirer ou non le lecteur. Il est assez clair à la lecture qu'aucun auteur ne nous assène des vérités : ils ouvrent des pistes, des voies, afin que chacun, chaque joueur, puisse piocher ce qui lui plaît, ce qui lui parle. Et c'est clairement l'une des forces de cet ouvrage. Parce qu'à aucun moment on ne se sent « pris en otages » d'un « bien jouer ». En réalité, le livre invite avant tout à se questionner sur sa propre pratique et à tenter d'apporter toutes les pierres nécessaires à notre propre plaisir de joueur, tout en n'oubliant jamais que le jeu de rôle est un jeu collectif.

La seconde force de l'ouvrage réside dans la grande diversité de ses auteurs. On y trouve des personnes en tous genres, depuis Géraud G. jusqu'à Coralie David, en passant par Olivier Caïra, Sandy Julien, Romain d'Huissier, Cédric Ferrand, Le Grümph, et tant d'autres. Cette diversité permet d'offrir du grain à moudre à un large panel de profils de joueurs. Tout n'intéressera pas tout le monde. Certains articles seront acquis pour les uns et nouveaux pour les autres. Pour autant, l'ouvrage est un véritable manuel de « comment jouer ». Le jeu de rôle, ce ne sont pas que des jeux et des livres qui les contiennent. C'est aussi une pratique qui se transmet un peu au hasard, en jouant. Cette pratique, qui fait que n'importe quel rôliste peut poser ses fesses à la très grande majorité des tables et ne pas se demander comment l'on fait pour jouer (mais juste réapprendre des mécaniques nouvelles), est le ciment de notre loisir. Jérôme « Brand » Larré et Coralie David, les éditeurs de cet ouvrage, l'ont parfaitement compris.

Julien Dutel

J'aime :

+ Un ouvrage qui reprend les bases et parle aux néophytes.
+ un ouvrage qui aborde des sujets pour vétérans.
+ la diversité des plumes, des points de vue, et des propositions.
+ les fiches de synthèse en fin d'articles, une vraie bonne idée pour les "techniques avancées".

J'aime moins :

- qu'il n'y ait pas plus d'ouvrage de ce calibre destiné aux joueurs !

DEGENESIS | SCÉNARIO ET SUPPLÉMENT DE CONTEXTE (VO)

THE KILLING GAME

Toulon brûle-t-elle ?

Hamza le néolybien avait amené la prospérité à Toulon et trouvé un équilibre politique avec la population locale. Et pourtant, rien ne va plus dans le sud de la Franka !

Alors qu'*En ton sang* vient de sortir chez *Edge*, le second supplément pour *Degenesis* est arrivé cet été chez *SixMoreVodka*, en VO et en anglais. Bâti sur le même modèle, *The killing game* est à la fois un scénario et un supplément de contexte, cette partie étant particulièrement développée. Un beau bébé, tant sur le fond que sur la forme !

Fiche technique

Éditeur • SixMoreVodka
Matériel • 1 livre format A4 à couverture rigide de 208 pages en couleurs
Prix constaté • 39 € (19,90 € le PDF seul, 54,90 € le livre + le PDF, 79,90 € l'édition limitée à 100 exemplaires, dédicacée et incluant deux suppléments téléchargeables et un ex-libris)

J'aime :

✚ Un scénario qui fait évoluer la *storyline*.
✚ Des illustrations magnifiques.
✚ *Clans of the Rhône*, qui décrit quatre nouveaux clans locaux, et *Rising ravens*, une aventure complémentaire à TKG.

J'aime moins :

– L'écriture très narrative du scénario.

Bienvenue à Toulon !

Récemment, Marko Djurdjevic, l'auteur principal du jeu, a annoncé la couleur : nous allons petit à petit découvrir le monde de *Degenesis* par le biais de suppléments comme *En ton sang*, qui proposent de visiter une région via un scénario. *The killing game* nous emmène dans le sud de la Franka, qui fait l'objet d'une description plutôt détaillée, occupant une bonne moitié des 200 pages de l'ouvrage. L'intrigue est centrée sur Toulon, la ville la plus importante et la plus influente de la région depuis qu'elle est tombée entre les mains d'un néolybien, Hamza, qui a su établir un pacte de non-agression avec les phéromanciens, tout en laissant la gestion de la ville au clan Touloni. Cependant, la politique locale repose également sur des relations avec les autres grandes villes, Montpellier, Perpignan et Toulouse, et avec plusieurs factions, en particulier les Helvétiques voisins, qui protègent le chemin de la Forteresse alpine, et les clans locaux, en particulier la Résistance de Toulouse. Sauf que… les cultes qui n'ont pas su s'implanter dans la région sont maintenant jaloux et n'ont pas l'intention d'en rester là…

Fais tout péter !

Comme les bouquins précédents de la gamme, *The killing game* est superbe, que ce soit du point de vue visuel ou du point de vue des textes. La région est très bien décrite, avec ses lieux principaux, ses factions, ses enjeux, son historique… De nombreux PNJ sont décrits en une page chacun. Et tout ça au service d'un « simple » scénario de 100 pages ? Non, bien entendu. En tout cas, ce serait une erreur de s'en tenir à ça. Car le scénario, bien qu'il soit très détaillé et constitue un déluge d'action infernal, se déroule « juste » sur trois jours, et la plupart des PNJ n'y apparaissent que pour une scène. Comme suggéré dans les textes, les MJ sont invités à faire du scénario le début ou la fin d'une campagne à développer par ailleurs. En tout cas, il y a de quoi faire. Signalons simplement la « marque de fabrique » de SMV, à savoir un scénario très scripté et narré, qui ne conviendra pas à tous les MJ.

Marc Sautriot

PUGMIRE | LIVRE DE BASE (VO)

PUGMIRE

Méò-fan à quatre pates

« Soyez un bon chien. Protégez votre foyer. Soyez loyal envers ceux qui le sont. »

– Sœur Picassa Collie, citant le Code de l'Homme

L'Homme pour Maître

Pugmire se présente comme un jeu médiéval-fantastique post-apocalyptique. Les humains ont disparu il y a bien longtemps pour une raison indéterminée. Certains animaux ont évolué et reconstruit une civilisation de zéro. Car en dehors de quelques artefacts au fonctionnement si mystérieux qu'il est assimilé à de la magie, les humains n'ont laissé aucune trace sur Terre.

Pugmire est le royaume des chiens. Ce dernier s'est bâti autour de la croyance profonde que les Hommes sont les anciens dieux de la Terre et du code moral qui l'entoure, le « Code of Man ». Mais les difficultés sont nombreuses. Pugmire, ce sont des dissensions internes et des luttes de pouvoir aux relations crispées par des années d'incompréhension mutuelle avec les chats des Monarchies de Mau. Le monde, inexploré dans sa grande majorité, est aussi vaste que dangereux.

Derrière ces bonnes intentions, la première approche est décevante. Certes, le livre de base est très beau, particulièrement les formidables illustrations animalières. Mais le classicisme est patent et l'impression d'un *Do-D* avec des chiens inévitable.

Le Maître òe l'Homme

Mais brique par brique, *Pugmire* impose tranquillement et fermement sa patte. Entre un terrain de jeu restreint autour de la ville-royaume de Pugmire et le mystère qui entoure la disparition de l'homme, les PJ sont écrasés de toutes parts par l'inconnu. Il ne s'agit pas d'un jeu à intrigues pour autant, mais de remettre les PJ dans la position naïve d'enfants ayant encore tout à découvrir.

Dommage que la magie, vancienne, ne reflète pas mieux la thématique post-apo. *Pugmire* a en effet fait le choix d'utiliser le système de *Do-D5*. Épuré au maximum et rhabillé aux couleurs de Pugmire, il se révèle sinon tout à fait efficace. Races (de chiens) et occupations en guise de classes offrent une image cohérente de l'univers qu'il représente.

Cerise sur le gâteau, l'ouvrage, déjà bien dense, propose un scénario d'introduction… qui se révèle extrêmement faible. L'intrigue, acceptable, est déployée sur une série de scènes dirigistes aux connexions artificielles. Rien d'irrattrapable, d'autant qu'il s'agit du seul vrai point faible de ce jeu.

Frais, bien pensé, Pugmire a tout pour vous offrir, si ce n'est une campagne soutenue, du moins quelques soirées dépaysantes, en attendant la suite de la gamme. Un JdR indépendant situé cette fois dans les Monarchies de Mau et qui permettra d'incarner des chats, est d'ores et déjà au planning.

Slawick Charlier

Fiche technique

Éditeur • Onyx Path
Matériel • Livre de 256 pages couleurs couverture rigide et écran
Prix constaté • 49,99 $

J'aime :

✚ Un livre de base très complet.
✚ L'univers de jeu, qui perd en ampleur ce qu'il gagne en cohérence et en praticité.
✚ Les règles de *D&D5*, simples à prendre en main et adaptées au sujet…

J'aime moins :

– … sauf pour la magie.
– Le scénario d'introduction, même s'il a le mérite d'exister.

LIBRETÉ | LIVRE DE BASE (VF)

LIBRETÉ

Sa majesté des mouches

Les enfants qui se perdent un soir de pluie finissent par quitter le monde des adultes. S'ils survivent aux sirènes de l'averse qui les traquent, ils pourront trouver refuge dans la forteresse de Libreté.

***Libreté* vous projette dans un univers sombre, onirique, post-apocalyptique, balayé par une pluie sans fin, où les adultes ont disparu et où seuls subsistent de jeunes enfants (moins de 15 ans). Ces enfants, dont les joueurs font partie, tentent de s'organiser pour survivre aux sirènes, monstres fantasmatiques nés du déluge. Pour cela, ils ont construit une cité : Libreté.**

Bâtir sa Libreté

Et cette Libreté est différente pour chaque table de jeu. En effet, il revient au meneur de jeu, l'Aversaire, et aux joueurs de créer leur propre Libreté. À l'aide d'un questionnaire, simple mais bien fichu, le groupe va déterminer sur les restes de quelle construction d'adultes se dresse la forteresse, les origines de sa fondation, les factions qui la composent, qui la dirige, ses ressources et ses manques… Cette co-construction entre l'Aversaire et les joueurs permet de faire jaillir toute sorte d'idées, de sortir le meneur du rôle traditionnel de décideur et d'impliquer les joueurs directement dans leur Libreté.

Retrouver l'enfant qui est en soi

Les joueurs incarnent donc des enfants. Huit archétypes, au sens psychologique, sont à leur disposition : le chef, la victime, la brute, la princesse, le bizarre, la maman, le solitaire et le p'tit bout. Ces archétypes sont également construits comme un questionnaire qui permet de définir son enfant. Enfin, chacun d'entre eux dispose d'enfantillages spécifiques (les actions que peut accomplir le personnage) et de moyens d'acquérir de la bile noire.

Le voir souffrir

Bien que *Libreté* soit motorisé par l'Apocalypse, il apporte toutefois son lot de modifications. La plus importante d'entre elles étant la bile noire.

À chaque fois qu'un enfant vit une situation de stress, un mal-être, son joueur peut décider de piocher jusqu'à trois jetons de bile noire. Cette bile peut être misée lors des actions du personnage. Bien que cela accroisse ses chances de succès, cela risque également de provoquer une réussite « excessive » dont les conséquences peuvent s'avérer aussi dramatiques qu'un échec.

Garder trop de bile noire en soi conduit irrémédiablement à Craquer (ne plus maîtriser ses actions) et mène tout droit vers la Pourriture (laisser grandir le monstre, pardon, la sirène, qui est en soi).

Et mourir sous la pluie

Vous l'aurez compris, tout finira mal pour les enfants. Peu importe ce qu'ils tenteront, les petits tracas quotidiens d'une société d'enfants incapables de réguler leurs pulsions ou les sirènes de l'averse finiront par avoir raison d'eux. La chute de Libreté est inexorable, et ce dès la première page du livre. Pourtant bien des mystères attendent les enfants assez braves pour s'aventurer dans les terres humides.

Romano Garnier

Fiche technique

Éditeur • Sycko
Matériel • 1 livre de 200 pages, format A5 noir et blanc
Prix constaté • 25 €

J'aime :

+ La co-construction de Libreté.
+ Les archétypes.
+ La qualité de l'écriture.

J'aime moins :

− Pas beaucoup d'illustrations.
− Trop sombre et désespéré pour certains.

Gouter à *Libreté*

Il existe un kit de découverte pour *Libreté* intitulé *La Foreteresse des Nuées*. Règles simplifiées, personnages prétirés et scénario d'introduction, le tout pour 5 €. Idéal pour se faire une idée.

STAR WARS – L'ÈRE DE LA RÉBELLION | SUPPLÉMENT (VF)

Alliés de circonstance

À époque désespérée…

Alliés de Circonstance *est le nouveau supplément de carrière pour* L'Ère de la Rébellion*, le jeu Star Wars permettant de jouer dans la veine classique de la trilogie : Alliance contre Empire.*

Sous-titré *Le Manuel des Diplomates*, il permet ainsi d'incarner des avocats, journalistes ou agitateurs au sein de la Rébellion. Des rôles forcément moins populaires que ceux de soldats ou de pilotes, mais qui n'en sont pas moins intéressants.

Classique

Le supplément adopte le plan classique de ses prédécesseurs.

Après une nouvelle d'ambiance et une introduction visant à préciser le rôle du livre, la première partie propose de nouvelles options de création. On trouve ainsi parmi les races inédites les manipulateurs Némoïdiens (fameux pour leur implication dans la Guerre des Clones, à la tête de la Fédération du Commerce), les Caamasi et les Gossams. Puis des spécialisations de Diplomate permettent aux joueurs d'incarner un avocat (spécialiste du droit permettant de concevoir des contrats d'alliance solides), un analyste (sorte de reporter capable de déterrer les secrets les mieux enfouis) ou un propagandiste (chargé de soulever les populations contre l'Empire, grâce à des campagnes de dénigrement) : des profils amenant une dimension politique plus marquée au jeu, apportant de la variété à une campagne.

La deuxième partie fournit du matériel adapté aux diplomates – avec d'excellentes idées qui changent de l'habitude. Ainsi, au lieu des armes et armures, on a droit à des vêtements et accessoires de luxe permettant d'impressionner ses interlocuteurs. De même, une certaine emphase est mise sur les droïdes de protocole, indispensables aux ambassadeurs ayant à négocier avec des races étrangères. Quant aux vaisseaux, la part belle est faite aux yachts et barges de luxe où réunir politiciens et nobles dans le respect de leur statut.

Enfin, la troisième partie est un fourre-tout mêlant conseils pour impliquer des diplomates dans une campagne (toujours utile même si parfois verbeux), des règles pour épicer les rencontres sociales (pratiques !) et un système pour gérer une base rebelle en tant qu'intendant – le gros point fort de ce supplément, qui met les personnages en situation de responsabilité. Des synopsis de scénarios et de campagnes permettent à un MJ bricoleur d'étoffer tout cela, mais on regrette toujours l'absence d'une véritable aventure prête à jouer.

Mais utile

Dans la droite ligne des suppléments de carrières produits par *FFG, Alliés de Circonstance* permet aux sagas de *L'Ère de la Rébellion* d'acquérir une dimension plus politique et d'y inclure des personnages inspirés de Mon Mothma ou Bail Organa. C'est là son originalité, qui mérite le détour si le MJ souhaite faire des alliances et négociations des temps forts de sa campagne.

Romain d'Huissier

Fiche technique

Éditeur • FFG France
Matériel • Livre de 96 pages
Prix constaté • 32,95 €

J'aime :

✚ Carré et efficace, comme toujours avec cette gamme.
✚ Beau livre.
✚ La gestion des bases rebelles.

J'aime moins :

– Du verbiage inutile.
– Des synopsis mais pas de scénario.

STAR WARS – AUX CONFINS DE L'EMPIRE | MODULE D'AVENTURE (VF)

Le masque de la reine pirate

À l'abordage !

Quand une bande de pirates entre en conflit avec un syndicat du crime, il vaut mieux ne pas s'en mêler. Sauf que c'est exactement ce qu'on va demander aux PJ !!!

Fiche technique
Éditeur • Edge Entertainment
Matériel • 1 livre format lettre US de 96 pages en couleurs à couverture rigide
Prix constaté • 32,95 €

J'aime :
✚ La possibilité pour les PJ de choisir leur camp.
✚ Tous pourris !
✚ Enquête pour novice.s

J'aime moins :
– Pas assez de marges de manœuvre pour les joueurs aguerris.

Aux confins de l'Empire **propose de jouer des personnages, colons, chasseurs de primes ou encore explorateurs qui tentent de survivre dans les zones les plus reculées de la galaxie.** ***Le masque de la reine pirate*** **est un scénario qui explore l'un des aspects les plus extrêmes de ce jeu, puisqu'il propose aux PJ de fricoter avec des criminels.**

Chasseurs de primes

Dans ce module d'aventure, les joueurs devront incarner un groupe de chasseurs de primes (que ce soit la carrière retenue pour leurs personnages ou non) qui accepte de travailler pour un cartel mafieux, le consortium de Zann. En conflit avec une bande de pirates, ce dernier veut la tête de son chef, la fameuse reine pirate. Le problème, c'est que personne ne sait qui elle est ni où elle se trouve !

Spoiler : joueurs, zappez la suite pour ne pas gâcher votre plaisir !

Who's who ?

Construit comme les autres modules d'aventure, *Le masque de la reine pirate* est composé de trois épisodes : le premier permet aux PJ de faire leurs preuves auprès du consortium de Zann et de mettre en place l'intrigue, le deuxième de mener l'enquête et de porter un coup *a priori* fatal aux pirates, et le troisième constitue la vraie scène finale dans laquelle les PJ pourront faire un choix décisif pour leur avenir.

Ce scénario est plutôt linéaire, et si la présentation de départ laisse entendre que les PJ vont devoir mener une enquête plutôt ardue, il n'en est rien. L'essentiel des éléments leur est présenté sur un plateau par leur contact dans le consortium, et ils n'ont plus guère qu'à se rendre où on leur dit de se rendre et à explorer les deux ou trois pistes qui leur sont indiquées. Des joueurs chevronnés ne manqueront pas de se demander pourquoi le consortium ne finalise pas lui-même la traque de la reine pirate.

Cependant, pour des joueurs moins aguerris, le scénario propose une enquête sympathique, pas trop compliquée mais comportant tout de même son lot de choix à effectuer, ponctués d'interactions et de scènes d'action, l'intérêt résidant en particulier dans la structure mystérieuse du commandement des pirates : une capitaine dont personne (ou presque !) ne connaît le visage. D'autant plus que si les PJ sont censés travailler pour Zann, ils peuvent en cours de route se prendre de sympathie pour les pirates et se retourner contre leur employeur *in fine*…

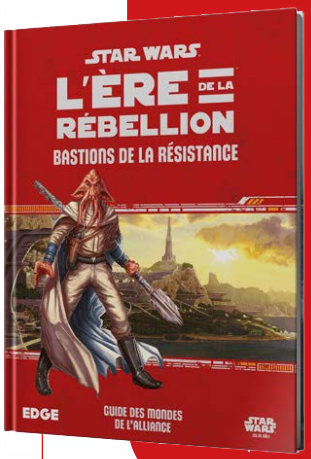
Marc Sautriot

STAR WARS – L'ÈRE DE LA RÉBELLION | SUPPLÉMENT DE CONTEXTE (VF)

Bastions de la Résistance

Guide des mondes de l'Alliance

Poursuivie par l'Empire mais soutenue par quelques systèmes indépendants, la Rébellion s'enfuit à travers la galaxie, cherchant des mondes où établir des bases secrètes.



Bastions de la Résistance est le supplément de contexte pour _L'Ère de la Rébellion_ consacré à ces planètes où les rebelles peuvent trouver du soutien ou des cachettes. Comme tous les suppléments de contexte, il apporte son lot de races extraterrestres et de matériels divers et variés, ainsi que des inspis scénarios.

La guerre des mondes

Si la flotte rebelle est ce qui permet à la Rébellion d'être une menace constante pour l'Empire grâce à sa mobilité, elle doit s'appuyer sur de nombreuses planètes, qu'il s'agisse d'alliés qui peuvent lui apporter du soutien matériel et humain ou de lieux isolés où le gros des troupes peut être stationné. Comme son titre l'indique, *Bastions de la Résistance* est le guide des mondes de l'Alliance et, à ce titre, il leur consacre les deux tiers de ses pages. On y trouve en particulier sept planètes (dont Chandrila, Mon Cala et Yavin 4), le champ d'astéroïdes de Roche et un vaisseau, qui font l'objet d'une présentation générale ainsi que d'une description des lieux majeurs et des créatures qui y vivent.

Si cette section est riche et intéressante, il est frustrant de constater qu'elle est plus développée que celle consacrée aux bases secrètes, qui sont probablement plus utiles au MJ pour un usage immédiat. C'est là probablement la partie la plus intéressante du supplément, avec outre la présentation des lieux, une explication du contexte, de la situation actuelle et surtout des développements possibles vis-à-vis de l'Empire. Dommage que seules quatre bases aient été développées, et de façon trop sommaire par rapport aux planètes alliées.

Il est à noter que ce supplément reprend du matériel préalablement écrit pour le JdR *Star Wars* de *West End Games* (Tierfon et Roche), dont les plans de Tierfon était plus complets même si moins jolis.

Du matos pour joueurs et pour MJ

Bastions consacre un chapitre complet aux joueurs, à qui il propose trois nouvelles races (les Polis Massan, les Quarren et les Verpine), ainsi que de nouvelles armes, armures, matériels et véhicules issus des mondes présentés. Plein de choses totalement dispensables mais que le MJ appréciera pour personnaliser ses parties.

Le dernier chapitre n'est pas le moins intéressant puisqu'il présente quatre rencontres modulables tout à fait sympathiques à intégrer dans vos campagnes ou à jouer pour un court *one shot*.

En conclusion : un supplément utile, même s'il aurait pu être meilleur.

Marc Sautriot

Fiche technique

Éditeur • Edge Entertainment
Matériel • 1 livre format lettre US de 144 pages en couleurs à couverture rigide
Prix constaté • 42,95 €

J'aime :

✚ La base Echo, pour rejouer l'épisode V.
✚ Les rencontres modulables.
✚ La description des mondes rebelles, avec leur bestiaire.

J'aime moins :

– La place réservée aux bases rebelles trop faible par rapport aux mondes.
– Encore et toujours le manque de représentations des bestioles et véhicules.

LIVRE DE BASE (VF)

Coureurs d'Orages

Old school moderne

Coureurs d'Orages *est un jeu de la mouvance* old school renaissance *: ces ouvrages qui souhaitent renouer avec le feeling des premiers jeux de rôle. Produit par un spécialiste du genre, il reprend la base du Système d20 et en épure tout le gras inutile.*

Présenté sous la forme d'un court livret, sobrement mis en page et illustré, *Coureurs d'Orages* propose donc des règles qui vont à l'essentiel afin de jouer des aventures comme au bon vieux temps de Donj' premier du nom – quand les capacités des joueurs primaient sur celles de leurs personnages.

Fiche technique

Éditeur • Chibi – disponible sur lulu.com
Matériel • Livre de 62 pages
Prix constaté • 12 € (imprimé)/6,50 € (PDF)

J'aime :

+ Un livre pratique au format agréable.
+ Un système longuement mûri.
+ Un background de départ.

J'aime moins :

– Rien à redire si on aime le genre.

Un système affûté

Coureurs d'Orages offre l'opportunité d'incarner des héros à l'ancienne, dans une optique plus *Sword & Sorcery* qu'*heroic fantasy* : ainsi, si la magie est présente, il n'existe pas réellement de lanceurs de sorts classiques. Un personnage se crée en choisissant son niveau de départ (de 1 à 6, pas plus), dont va dépendre le nombre de points de vie, de dés d'héroïsme et de dons à sélectionner. Deux Aspects sont choisis : des qualificatifs un peu *freeform* recouvrant métier, classe, race, etc. Par exemple : Nain des Montagnes du Nord ou Chasseur de géants. Enfin, l'équipement permet d'ajouter la touche finale à cet aventurier prêt à partir au combat.

Le système reste très simple à prendre en main : le joueur lance 1d20 + le niveau du personnage et doit surpasser une difficulté (16 en général). Le meneur de jeu n'a quant à lui jamais à jeter les dés : même en combat, la défense ou l'attaque d'un PNJ est modélisée sous la forme d'une difficulté. Grâce aux dons, à l'avantage/désavantage (on lance 2d20 et on garde le meilleur/le pire) et à l'utilisation de dés d'héroïsme, cette base s'enrichit et permet de produire des scènes dynamiques mettant en valeur l'imagination des joueurs (de leurs idées et descriptions dépendent les avantages/désavantages et les Aspects jouent également). L'initiative favorise la rapidité des affrontements (les personnages agissent avant ou après leurs adversaires en fonction d'un seul jet).

Un petit univers de départ

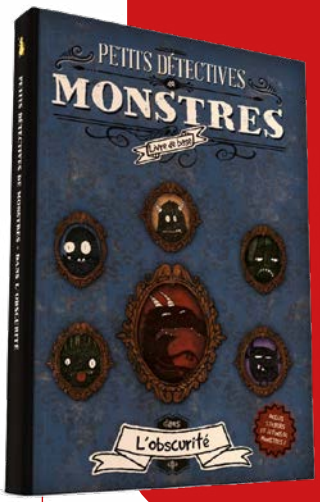
Le background n'est pas oublié. Un bac à sable présente une région aisément intégrable à divers univers *medfan* (le Val des Corbeaux), avec diverses pistes à explorer. De même, un bestiaire et un catalogue d'objets magiques font naître des idées de scénarios et proposent de quoi motiver les personnages. Grâce à ces éléments, le meneur de jeu peut lancer rapidement une aventure, d'autant que près d'une vingtaine de prétirés sont fournis.

Coureurs d'Orages est donc un jeu agréable et complet, qui possède sa propre identité dans le vivier des ouvrages OSR. Pratique et peu onéreux, on ne peut que le recommander chaudement – d'autant que son élégante simplicité en fait un système de jeu d'initiation idéal.

Romain d'Huissier

LIVRE DE BASE (VF)

PETITS DÉTECTIVES DE MONSTRES



Monster Hunter

« Il n'y a rien de plus toxique, de plus dangereux qu'un enfant humain ! Un simple contact et vous êtes mort ! »

– Waternoose

Traduite par *La Loutre Rôliste*, cette production ibérique débarque en France pour permettre aux parents d'initier en douceur à notre loisir favori nos chères petites têtes blondes. *Petits Détectives de Monstres* est un jeu de rôle horrifico-rigolo permettant l'initiation d'enfants à partir de trois ans.

Jeu ɔrôle

Les enfants n'ont pas besoin des adultes pour faire du jeu de rôle, c'est instinctif pour eux. Il suffit de les regarder jouer avec leurs jouets et peluches pour en prendre conscience. Leur imaginaire se charge de créer et développer un univers qui n'obéit qu'à leurs envies. Mais le jeu de rôle est un loisir collectif et il faut bien définir un cadre commun à tous pour le pratiquer ensemble. C'est ce que propose *Petits Détectives de Monstres* : un cadre simple et ludique, celui, familier, du quotidien, en général l'intérieur d'une maison, auquel on ajoute une dose de fantastique.

Tu veux jouer avec moi ?

Les joueurs sont les détectives d'une agence mystérieuse dont le but est de calmer, capturer ou aider les monstres qui hantent nos maisons. Le schéma et les règles du jeu sont simples et rapides à prendre en main. Les joueurs reçoivent une mission et doivent chercher les indices permettant d'identifier l'auteur des nuisances. Les actions sont résolues en jetant 3d6, le résultat gardé correspondant à la difficulté de l'action (le plus grand pour une action simple, etc...). Pour défaire le monstre incriminé, les joueurs devront battre sa valeur de peur et l'envoyer vers l'entrepôt de l'agence.

Little Fears

Hors du seul cadre ludique, c'est un outil de communication que nous offre l'auteur. Professeur, conseiller d'orientation et papa, celui-ci a bien compris que le jeu de rôle est un moyen d'échanger avec les enfants et d'orienter leur imaginaire pour les rassurer et leur donner des armes afin d'affronter par eux-mêmes certaines peurs irrationnelles propres à l'enfance. Chaque monstre proposé par le livre s'appuie sur le quotidien : ainsi les chaussettes perdues et autre bruits étranges trouvent tous une origine identifiable et affrontable. De quoi allier l'utile et l'agréable en restant à l'écoute de nos enfants.

S.L.M.

Fiche technique

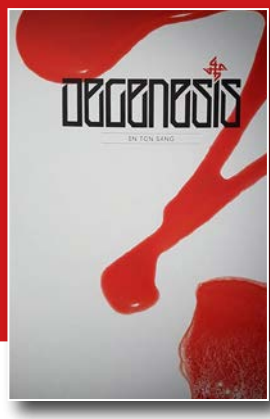
Éditeur • La Loutre Rôliste
Matériel • Livre à couverture rigide, 90 pages en couleurs, une planche de stickers, une planche de jetons
Prix constaté • 32,90 €

J'aime :

✚ Le propos qui va au-delà du jeu de rôle.
✚ Le vernis sélectif de la couverture.
✚ Le livre-jeu .

J'aime moins :

– Une présentation globale un peu fouillis.



DEGENESIS | SUPPLEMENT (VF)

En ton sang

Sur un air de Metallica

Lucatore est une petite ville anabaptiste de première importance coincée entre la Borca et Hellvetica. Son cloître est le lieu de production des huiles élyséennes. Mais son plus haut dignitaire, Altaïr, est mort, victime d'une lâche agression. Un acte qui ne sera pas sans répercussions sur la région…

La première moitié de l'ouvrage expose le contexte. Il est aussi riche que passionnant et plus pragmatique que le livre de base, même si le texte reste très littéraire et les motivations de certains PNJ trop transparentes.

Le scénario, qui occupe la seconde partie, permet d'exploiter le contexte de multiples manières. Attention toutefois, les auteurs ont choisi de le présenter sous la forme d'un récit très linéaire qui semble laisser peu de place aux PJ. En pratique il n'en est rien, et cette présentation peut avoir ses avantages, mais mieux vaut être prévenu.

Slawick Charlier

Éditeur • Edge Entertainment
Matériel • Livre 104 pages couleurs à couverture rigide
Prix constaté • 29 €

LIVRE (VF)

L'histoire de D&D

À la recherche de Dédé

C'est toujours un plaisir de voir un ouvrage enrichir l'exégèse rôlistique, surtout en français. Fabrice Sarelli, fondateur d'Hexagonal, revient sur l'histoire de *D&D* qu'il a connue de l'intérieur.

Les premiers chapitres, passionnants, remettent en perspective des fondements de notre loisir, en particulier la création du rôle d'arbitre, paradigme crucial sur lequel notre loisir s'est construit.

Le premier des JdR n'a pas eu une vie linéaire mais faite de multiples embranchements qui se séparent et se rejoignent. Sarelli nous offre enfin une vision claire de cette pelote de laine, avec en prime des informations sur les VF de ces éditions.

Le sujet est tellement intéressant qu'on aurait bien aimé en savoir plus. Le livre reste hélas assez léger, surtout à partir de D&D3. Un ouvrage intéressant mais réservé à ceux qui souhaitent une première approche de l'histoire de *Dungeons & Dragons*.

SC

Éditeur • Oh My Game
Auteur • Fabrice Sarelli
Matériel • Livre 15 x 21cm de 140 pages couleurs
Prix constaté • 14 €

DODÉCAÈDRE | CAMPAGNE (VF)

Vêtue de flammes

La main de la Reine

D'abord prévue pour *Royaume de Légendes*, *Vêtue de flammes (VdF)* est devenue la première campagne pour l'excellent univers de N. Dessaux, le Dodécaèdre. *VdF* se veut *low fantasy*, avec une magie absente et simplement quelques kobolds, donc adaptable à tout système, même donjonnesque. Mais *VdF* reste résolument une campagne d'intrigues dans la pure tradition historique (les luttes de pouvoir chères à nos élites royales), différentes factions cherchant à placer leurs pions dans la ville de Corrona. Malgré ce thème, *VdF* est rythmée. La campagne débute d'ailleurs en jetant les PJ, membres de la milice, au sein d'une violente bataille (ou plutôt d'un carnage, l'auteur soulignant ici l'horreur de la guerre). C'est une des particularités de VdF. Formée de plusieurs actes espacés dans le temps, les PJ vaquent à leurs occupations entre les épisodes et débutent ces derniers *in media res*. *VdF* donne aussi des éléments de background intéressants. Alors comme c'est gratuit, foncez !

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Lulu.com
Matériel • eBook de 63 pages
Prix constaté • Gratuit

LIBRETÉ | CADRE DE JEU (VF)

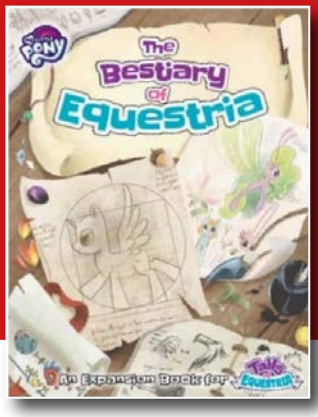
Les Fleurs du Mall

Forteresse post-apo (mais pas en Lego)

Libreté vous propose de co-construire avec vos joueurs votre forteresse. Bien qu'incroyablement riche et gratifiante, la tâche n'en demeure pas moins ardue. *Les Fleurs du Mall* vous offre donc une Libreté clef en main (à noter qu'il s'agit de celle esquissée dans le kit de découverte du jeu). Répondant au même questionnaire que celui du livre de base, cette dernière est construite sur les restes d'un ancien centre commercial. Origine, organisation, gouvernement, factions, nombreux PNJ pour chacune d'entre elles, tout y est. Des pistes de scénario, les fameuses nuées, sont également proposées à partir des éléments fournis. L'ensemble de ces informations sont connues par les enfants, les joueurs sont donc invités à se procurer ou à lire ce supplément pour s'approprier au mieux leur Libreté. Que vous cherchiez un cadre de jeu prêt à l'emploi ou que vous souhaitiez lire un exemple concret de création de forteresse, *Les Fleurs du Mall* remplit très bien sa fonction.

Romano

Éditeur • Sycko
Matériel • Livre A5 noir et blanc de 48 p.
Prix constaté • 10 €



MY LITTLE PONEY TRAIL OF EQUESTRIA | SUPPLÉMENT (VO)

Bestiary of Equestria

Farandole au pays des poneys

Un bestiaire *Mon Petit Poney* ? Bien plus que ça en réalité ! La première partie offre son lot de créatures en tous genres, simples antagonistes ou grands méchants en puissance, mais aussi créatures amicales. C'est une farandole haute en couleur d'inventions bigarrées inhabituelles pour les rôlistes que nous sommes, mais ô combien fun : insecte-gorille, vers à livres ou encore ce Discord complétement psychédélique. S'ensuit dans la deuxième partie un catalogue des habitants d'Equestria. Les fiches ne s'accompagnent pas toujours d'un texte de contexte, ce qui la rend moins intéressante. La dernière partie rend jouables d'autres espèces que les poneys, de quoi apporter de la variété autour de la table. N'oublions pas de citer l'humour, toujours présent et parfois étonnamment déjanté. Un JdR pour enfants qui cite *Fear & Loath in Las Vegas*, ça se respecte !

Slawick Charlier

Éditeur • River Horse Publishing
Matériel • Livre de 204 pages en couleurs et couverture rigide
Prix constaté • 29,99 $

BOÎTE DE BASE (VF)

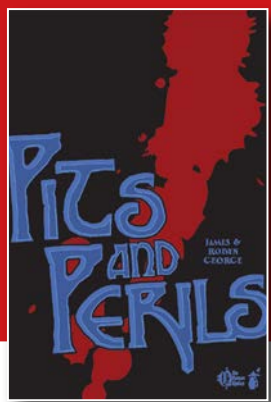
Soirée Jeu de Rôle

En tête de gondole

Le JdR en boîte fait son retour dans les grandes enseignes grâce à *Larousse* et sa boîte d'initiation à moins de 13 € ! Dans la dynamique de renouveau rôliste, le jeu cible clairement cette fois le nucléus familial. La boîte se veut explicative et présente rapidement ce qu'est le JdR et comment il se joue, ceci de manière assez réussie. Les règles sont simples : 1D10 + bonus de caractéristiques/objets pour dépasser un seuil. On regrette quelques explications qui se contredisent, ce qui pourrait rebuter les débutants. Sont proposés deux scénarios classiques : une mini-enquête dans les années 20 qui demandera un grand sens de l'impro au MJ, et un *medfan* où les PJ doivent découvrir le secret d'un joueur fort chanceux. Au final, même si *Casus Belli* salue l'effort, d'autres boîtes d'initiation transforment beaucoup mieux l'essai, comme *D-Start* ou *COF*. Mais à ce prix..?

Géraud « myvyrrian » G.

Éditeur • Larousse
Matériel • Boîte cartonnée contenant 3 livrets A5 (24 p chacun), un écran A5, 1D10, 2 cartes de plans recto verso et 40 fiches A6 d'aides de jeu
Prix constaté • 12,90 €



LIVRE DE BASE (VF)

PITS & PERILS

Simplissime et exhaustif

Dans la mouvance rétro-clone, donc à la fois inspiré d'un Grand Ancien (ici *D&D*), mais utilisant des règles modernes, Le Grümph nous fait cadeaux (ou presque vu le rapport prix/contenu dans le cas du PDF) de P&P, soit *Pits and Perils*. Un jeu à la fois minimaliste et ultra complet. Des preuves ? Voici le profil technique d'un personnage : Barbare niv. 1, 10 PV, Force, Rage. Hache à deux mains (+1 DM), pas d'armure (10 pas). Et ça suffit ! Complet ? Plus de 250 objets magiques décrits, 53 sorts, des familiers, des suivants, la création d'objets magiques, un bestiaire de pas moins de 172 créatures, des pièges, la météo, etc., etc. Tous les aspects du jeu sont abordés, de quoi jouer pendant quelques années. Si toutefois vous ne changez pas trop souvent de personnage, et alors seulement dans ce cas, le nombre de classes réellement différentes pourrait montrer ses limites.

Laurent « Kegron » Bernasconi

Éditeur • Chibi – Olde House Rules
Matériel • Livre de 192 p.
Prix constaté • PDF 7 €, couverture souple 15 €, rigide 24 €

LOTFP | SUPPLÉMENT (VO)

VEINS OF THE EARTH

Dans les profondeurs de la Terre

LotFP poursuit son chemin de traverse où les poncifs du PMT sont tordus, déformés, dévoyés. *Veins of the Earth* n'est d'ailleurs pas vraiment un donj'. À l'image d'Ultima Underworld, inspiration évidente de l'auteur, ses habitants forment un écosystème riche, cohérent et autonome. Au programme, bestiaire, encyclopédie de cultures, règles spécifiques mettant l'accent sur les dangers physiques et psychologiques d'un monde plongé dans le noir, système de génération d'un complexe souterrain… Le parti-pris graphique, aussi réussi qu'extrême, participe au charme de l'ensemble, même s'il ne sera pas facile à retranscrire en partie. La quantité de matériel, à utiliser par petits bouts ou dans son ensemble, le nombre d'idées originales qui remplissent la moindre page compensent largement un prix inévitablement élevé pour un produit de niche.

Slawick Charlier

Éditeur • Lamentations of the Flame Princess
Matériel • Livre petit format de 368 pages couleurs à couverture rigide
Prix constaté • 80 $

GUIDE DE VOYAGE DE L'AVENTURIER DES MONDES IMAGINAIRES (VF)

STAR MARX

Luke au pays des space-soviets

Nouvel arrivant dans le paysage éditorial, les Éditions Leha frappent forts dès leurs premières parutions. Spécialisées dans la littérature de l'imaginaire (la saga malazéen des glorieux défunts serait annoncée à leur catalogue), elles lancent une gamme hybride : des guides touristiques dédiés aux univers de JdR. Ce premier ouvrage nous propose une visite guidée de l'Union des républiques sidérales, socialistes et soviétiques. Il reprend les codes des *Star Wars/Trek* en les parodiant allègrement à la sauce bolchévique. Visitez la ville planétaire Stalingrad-2 à bord de ses tramways étoilés. Rencontrez les extraterrestres de la galaxie des tsars ouares ou d'ailleurs, devenus de parfaits kamarades de l'Union. Osez explorer la Border Zone, terrible repaire de traîtres et de libertaires. Le ton parodique et second degré est omniprésent, parfois à l'excès. Il complète parfaitement le JdR éponyme, lui apportant du contenu, rien que du contenu.

Olivier Halnais

Éditeur • Éditions Léha
Auteur • Maximilien et La Moitié
Prix constaté • 23 €

Les Mythes de Lovecraft

LA CRÉATURE INFERNALE LÉGENDAIRE RESSORT DES PROFONDEURS

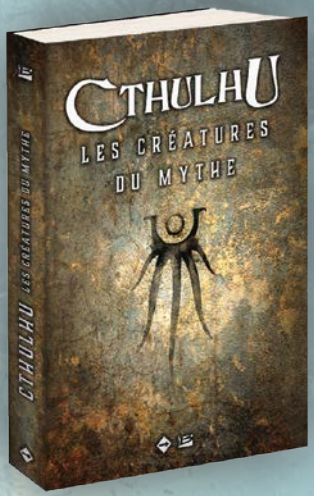
Necronomicon

Après presque un siècle de spéculations sur son existence, des découvertes effroyables ne laissent plus de place au doute : le *Necronomicon* existe !

Si vous vous en sentez capables, venez découvrir cet indispensable ouvrage emblématique du mythe.

L'Appel de Cthulhu

Fasciné par cet univers, **François Baranger**, illustrateur internationalement reconnu comme *concept-artist* pour le cinéma et le jeu vidéo, a décidé de mettre en images ce terrifiant récit de **H.P. Lovecraft**.



Cthulhu : Les Créatures du Mythe

Cthulhu, Azathot, Nyarlathotep, Yog-Sothoth et bien d'autres aberrations fondatrices du Mythe sont présentées, avec descriptions détaillées et illustrations couleur.

Face à de telles abominations, méfiez-vous, car votre équilibre mental risque d'être profondément ébranlé…

Illustrations : François Baranger

Disponible dès maintenant en librairie !

BragelonneFR www.bragelonne.fr Bragelonne

INTERVIEW | WARGAME

Marc Couyon-Réty

La chute de la Bretagne romaine

La série COIN *s'est imposée ces dernières années en faisant partie des jeux qui redéfinissent la frontière traditionnelle entre wargames et jeux de plateau. Rencontré au détour d'une convention de pousseurs de pions et de cubes en bois à Montréal, Marc est l'auteur du dernier* COIN *en date (voir notre critique dans ce numéro).* Casus, *qui était à la grande époque également un magazine de wargame, ne pouvait pas passer à côté de l'occasion de s'entretenir avec le premier concepteur français édité par* GMT *et de mettre au passage un coup de projo sur cette gamme.*

***Casus Belli* : Salut Marc. Peux-tu te présenter en quelques phrases ?**

Marc Gouyon-Rety : Bonjour. Tout d'abord, c'est un grand plaisir de répondre aux questions du magazine qui a accompagné ma jeunesse… Pour ma part, j'ai 46 ans, je suis marié et père de deux enfants. Je vis à Montréal depuis bientôt trois ans, où je dirige une petite société d'ingénierie. Passionné d'histoire – je dis souvent que je suis un historien raté – je suis un wargameur depuis l'âge de dix ans. Mon premier jeu était *Iliad, d'International Team*, avec une forte prédilection pour l'Antiquité.

***CB :* Qu'est ce qui t'a amené à concevoir des jeux, et à pousser l'effort jusqu'à l'édition ?**

MG : Comme beaucoup de joueurs, j'ai depuis presque toujours « amélioré » des jeux auxquels je jouais avec des règles maison, et rêvé de créer les jeux que les éditeurs ne nous proposaient pas. Mon premier essai sérieux fut tenté à partir de 1993 quand j'étais un membre actif du club de jeu de mon école d'ingénieurs (et de la FFJDS). J'ai développé une version survitaminée du jeu *Les Diadoques* de Jean-Marc Zaninetti (paru d'ailleurs en encart dans *Casus*). Le jeu ne connut qu'une seule partie, par correspondance, qui est cependant restée légendaire…

Suite à ce premier essai, j'ai longtemps travaillé sur des concepts pour un jeu prenant toujours pour cadre cette période des Diadoques qui me fascine, mais sans jamais dépasser le stade des notes. Puis, avec la place croissante prise par la vie familiale, professionnelle, les expatriations, mes velléités créatrices se sont mises en sommeil… Et ce, jusqu'en 2013, où j'ai eu une espèce d'épiphanie !

Un soir, alors que je rangeais le jeu *Twilight Struggle* après avoir initié un ami, je me faisais une fois de plus la réflexion que c'était un jeu remarquable, mais qu'il était dommage qu'il modélise une période qui, sans jeu de mots, me laissait si froid… Ah, si seulement un tel jeu existait sur une période qui me soit chère, telle, par exemple la fin de l'époque hellénistique. Mais, pour une raison que j'ignore, après avoir dormi là-dessus, au petit matin j'avais la tête pleine d'idées que je m'empressais de coucher sur le papier. Mais, à la différence de mes précédents concepts, j'ai dans la foulée commencé à réaliser ces idées sur mon ordinateur : carte, pions, cartes-événements, puis construit un premier prototype complet

COIN's digest

COIN (pour *COunter INsurrection*) est un système créé par Volko Ruhnke. Le premier jeu de la série (*Andean Abyss*, sur les troubles en Colombie pendant les années 90) paraît en 2012. Suivent en trois ans *Cuba Libre*, *A distant plain*, et *Fire in the Lake*, qui déclinent le système sur d'autres conflits asymétriques modernes. Le système s'exporte ensuite à d'autres périodes : la guerre civile américaine avec *Liberty or Death* (le premier titre où Volko Ruhnke n'est pas crédité comme concepteur), la révolte gauloise contre César avec *The Falling Sky*, et désormais *Pendragon* : the *Fall of Roman Britain*, dont Marc est le concepteur. Sans oublier *Colonial Twilight*, le premier prévu pour deux joueurs, sur la guerre d'Algérie.

et jouable de ce qui allait devenir *Hubris*… Très vite, j'ai pris beaucoup de plaisir à jouer au jeu et à le développer, car il n'y a rien de tel qu'un prototype pour motiver et aider les idées à prendre forme. Assez rapidement, j'y fis jouer quelques amis et, devant leur *feedback* très positif, je me suis pris à imaginer que le jeu pourrait peut-être intéresser un éditeur, et en premier lieu *GMT Games*. Comme je vivais alors en Californie près de San Francisco, je me rendis donc en octobre 2013 au *GMT Fall Weekend* avec mon prototype sous le bras. La suite appartient à l'histoire…

***CB :* Qu'est-ce qui t'attire dans la période dépeinte dans *Pendragon : The Fall of Roman Britain* ?**

MG : D'abord, de manière générale, je suis fasciné par les périodes charnières de l'Histoire, celles qui ont vu un bouleversement ayant des répercussions au fil des siècles ; la conquête de la Bretagne romano-bretonne par les Anglo-Saxons en fait bien évidemment partie. Si cette période est pleine de zones d'ombre et d'interrogations historiques, cela ne fait que renforcer mon intérêt ; là encore, cette période, connue comme « les Âges sombres », largement du fait du peu de sources historiques, coche la case. Il se trouve en plus que j'ai une affinité particulière pour ce sujet car je suis issu d'une très vieille famille bretonne de Domnonée, et donc cette histoire est, dans une certaine mesure, celle de ma famille.

***CB :* La période se mêle souvent avec l'un des mythes les plus importants de l'Occident, celui de la table ronde et du roi Arthur. Est-ce que la rareté et la confusion de certaines sources ont été un obstacle ? Comment est-ce que le jeu gère cette dualité histoire/légende ?**

MG : Il ne fait aucun doute dans mon esprit que la légende arthurienne a ses racines dans les événements qui se déroulèrent dans l'île de Bretagne à cette époque. Je n'ai guère d'intérêt pour la forme tardive donnée par Chrestien de Troyes et autres auteurs du « roman breton », si ce n'est comme indices de la prégnance de la légende dans l'imaginaire de la région. Par contre, je suis tout à fait passionné par la poursuite de la réalité historique derrière Arthur, dont je ne doute pas qu'il fût un personnage historique majeur de ces Âges sombres, quoique certainement fort différent du personnage dépeint par les chansons de geste médiévales.

Pour ce qui est de la rareté des sources et des nombreux débats entourant leur interprétation, il existe en fait une masse énorme d'ouvrages historiques sur le sujet en anglais, et sur bien des aspects le souci était plus les contradictions que les ignorances. En fait, on dispose d'assez peu de faits précis et datés de manière certaine, mais par contre on dispose de bases d'interprétation tirées de l'archéologie, des études concernant la période tout entière au-delà de la Bretagne… qui sont assez importantes. À noter que le système *COIN* est particulièrement bien adapté pour ce genre d'interprétations contradictoires par son principe d'évènements duaux offrant deux interprétations divergentes en option. Bien entendu, j'ai également fait un certain nombre de choix dans toute la masse, écartant aussi bien les anciennes interprétations de l'époque victorienne (se résumant à une invasion) que certaines thèses « négationnistes » modernes qui, au contraire, nient qu'il y ait eu le moindre conflit !

Pour ce qui est de la place de la légende dans le jeu, *Pendragon* se veut un jeu résolument historique, donc nulle armure de plaques ou quête du Saint-Graal dans le jeu ! Par contre, j'assume pleinement avoir puisé largement dans les mythes quand ils paraissent se référer à une réalité plausible du V^{e} ou VI^{e} siècle. Au-delà du titre même du jeu (qui se réfère d'ailleurs à un titre militaire historiquement utilisé par les anciens Bretons et Gallois), on trouvera donc des événements nommés *Arthur, Uther, Isle of Avalon* ou même *Myrddin* (Merlin) recouvrant des thèmes →

> « Comme beaucoup de joueurs, j'ai depuis presque toujours « amélioré » des jeux auxquels je jouais avec des règles maison, et rêvé de créer les jeux que les éditeurs ne nous proposaient pas. »

historiquement avérés et qui résonnent avec les personnages et éléments historiques.

***CB :* Pour les rôlistes que nous sommes, cette période fait forcément penser à un vieux titre, le *King Arthur Pendragon* de Greg Stafford. On me souffle à l'oreille que tu aurais quelque-part un exemplaire du jeu. Est-ce que tu rôles encore de temps en temps ? Quels ont été (ou sont encore) tes jeux de référence ?**

MG : Il est certain que nous avons pensé à ce jeu quand j'ai proposé ce titre pour mon jeu. Gene Billingsley (patron de *GMT Games)* était d'ailleurs opposé à ce titre pendant longtemps par crainte de confusion ! Mais comme nous n'arrivions vraiment pas à trouver un meilleur titre, nous avons fini par le convaincre que le risque était minime.

J'ai effectivement possédé ce jeu, ainsi que nombre de ses suppléments, même si je doute que ce soit encore le cas, à moins que ce ne soit enfoui au fond d'un carton chez mes parents… Bien que le jeu s'inscrive clairement dans la tradition légendaire, j'appréciais beaucoup qu'en même temps il se positionne à la bonne époque, celle de la chute de la Bretagne romano-celtique.

Quand à mes activités de rôliste, j'ai beaucoup joué pendant mon adolescence et jusqu'à la fin de mes études, mais plus du tout depuis… J'ai surtout joué et masterisé des jeux tels que *JRTM/ Rolemaster (*pour laquelle j'ai développé toute une région du sud de la Terre du Milieu pour une série de campagnes) et *James Bond 007,* et dans une moindre mesure, *Stormbringer, Star Wars, Paranoïa, L'Appel de Cthulhu, AD&D…*

***CB :* Revenons à *Pendragon : The Fall of Roman Britain*. Qu'est ce qui t'a fait opter pour le système *COIN* ?**

MG : Je suis venu au système *COIN* un peu par hasard et assez tardivement. En octobre 2013 lors de ce fameux premier weekend *GMT* à Hanford. Jusque-là, les thèmes abordés (Colombie et Cuba) et les petits cubes de couleur dispersés sur toute la carte m'avaient plutôt rebuté. Mais le thème de l'Afghanistan de *A Distant Plain* m'attirait et, après une première partie, j'étais accroché. J'ai eu par la suite l'occasion de participer à une partie test de *Fire in the Lake*, et cela m'a ouvert les yeux sur la nature profonde du système, qui est de modéliser des conflits asymétriques, au-delà de la *« COunter-INsurgency »* qui lui a donné son nom.

Dans le même temps, je réfléchissais depuis longtemps à un jeu sur les Âges sombres britanniques, sans arriver à trouver le bon angle. Quelque temps après cette partie de *FitL*, j'ai lu un livre *(Arthur and the Fall of Roman Britain – A narrative history for fifth century Britain, par Edwin Pace)* qui m'a fait « tilt », avec sa description de Bretons divisés entre élites traditionnelles et élites militaires, faisant alliance avec des Foederati germaniques pour combattre leurs ennemis extérieurs (Irlandais, Pictes, autres Germains) et intérieurs. Quand j'ai rapproché cette thèse d'autres ouvrages décrivant la Bretagne post-romaine comme un État en déliquescence, ou démontrant les continuités entre entités territoriales préromaines, romano-bretonnes et post-romaines, y compris bien souvent nommément saxonnes ou angles, j'ai compris qu'en me limitant au début des Âges sombres (la chute de la Bretagne romaine), le système *COIN* serait parfait.

***CB :* Qu'est ce qui d'après toi fait que la série *COIN* a autant de succès et est devenue aujourd'hui une référence ?**

MG : Comme souvent, c'est une combinaison de choses plutôt qu'une unique raison je pense. Tout d'abord, les jeux de la série sont excellents, avec des mécanismes assez accessibles mais des simulations tout sauf simplistes, une expérience de jeu prenante à quatre joueurs (deux pour *Colonial Twilight)* et une forte rejouabilité. On parle souvent de la nécessité de trouver des jeux qui fassent le pont entre les jeux de plateau et les

> « À noter que le système *COIN* est particulièrement bien adapté pour ce genre d'interprétations contradictoires par son principe d'évènements duaux… »

wargames, et la série *COIN* est souvent donnée en exemple pour cela ; il est vrai que sa structure élégante et son utilisation de pièces de bois plutôt que de pions va dans ce sens et favorise certainement l'accès aux joueurs de plateau, mais il ne fait aucun doute qu'il s'agit de vraies simulations historiques très fouillées.

Ensuite, il s'agit d'une série partageant un système de base suffisamment stable pour permettre un passage aisé d'un jeu à l'autre, sans avoir à réinvestir une tonne d'effort à apprendre un nouveau set de règles, mais avec une identité et un *gameplay* propre à chaque jeu. L'un des traits de génie de Volko à mon sens a été d'associer nombre de concepteurs à la série, très expérimentés et renommés comme Mark Herman ou Brian Train, ou novices comme Harold Buchanan ou moi-même.

***CB :* Si tu devais donner un conseil aux concepteurs en herbe qui nous lisent, et qui souhaiteraient voir leur jeu édité ?**

MG : faites un proto et jouez avec ! Il est aujourd'hui très facile de créer carte, pions, cartes-événements, livret de règles. Cette étape est absolument cruciale. On passe dans le concret. Même si on joue d'abord en solitaire pour faire rouler le système et le débugger, le jeu prend dès lors une réalité, un vécu. Dans un second temps, il faut, là encore sans traîner, faire jouer d'autres personnes au jeu, afin de le confronter à d'autres cerveaux, approches et visions. Il est facile de construire des châteaux de sable imprenables dans son esprit, mais rien ne vaut le « test acide » de vrais joueurs (soi-même y compris) pour éprouver la viabilité des mécaniques et l'intérêt ludique. Si on est capable, ça vaut le coup de rendre le prototype beau, parce que, d'abord cela donne envie d'y jouer, et ensuite cela contribue au buzz.

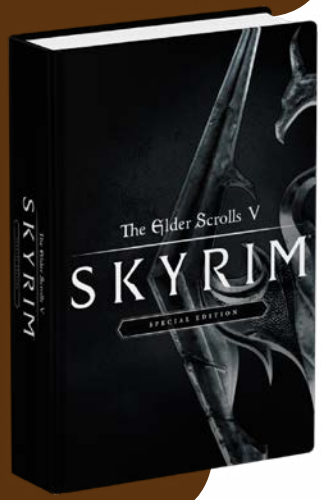
***CB :* D'autres projets en gestation ?**

MG : J'ai plein d'idées en tête, incluant de possibles *COIN* sur la guerre de Cent Ans ou les rivalités coloniales (et indiennes) en Amérique du Nord entre 1600 et 1800, voire peut-être les invasions Viking en Angleterre, la suite de *Pendragon* couvrant les luttes entre royaumes celtiques et anglo-saxons (pas un *COIN* a priori), sans parler de mon vieux rêve de faire ma version des guerres de Diadoques au niveau opérationnel, mais rien de précis pour le moment. Mes priorités sont le développement de *Hubris 2.0*, et l'après-vente à venir pour *Pendragon*…

Quoi qu'il en soit j'espère avoir pu répondre à tes interrogations, suis impatient de connaître les impressions du public sur *Pendragon* et de présenter *Hubris 2.0* aux testeurs dans les meilleurs délais !

Propos recueillis par Thomas Robert

> « …là où les précédents jeux de la série couvrent une période de quelques années, *Pendragon* couvre plus d'un siècle ! »



JEU VIDEO (PC,PS4, XBOX ONE, SWITCH)

Jouer dans l'univers de Skyrim

Bordeciel sans écran

Le JdR a largement contribué à l'histoire du jeu vidéo. Casus Belli *vous propose de rééquilibrer la balance en piochant chez nos voisins vidéo-ludiques, en commençant par le plus connu d'entre eux :* Skyrim *!*

Fiche technique

La Librairie Skyrim, 3 tomes
Éditeur • Hors Collection
Matériel • Livre de 232 pages couverture rigide
Prix constaté • 25 € par volume. *Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition: Prima Collector's Guide*
Éditeur • Prima Games
Matériel • Livre de 120 pages couverture rigide ou souple
Prix constaté • 20 € (couverture souple), 30 € (couverture rigide)
The Elder Scrolls V: Skyrim: Original Game Soundtrack
Éditeur • Bethesda
Matériel • 53 pistes mp3
Prix constaté • 12 €, disponible aussi sur Spotify

Quel meilleur choix en effet dans le domaine du jeu vidéo que *Skyrim* ? Le dernier-né de la saga *Elder Scrolls* doit tout au JdR. Son succès phénoménal en fait un terrain de jeu que beaucoup apprécieront de retrouver autour d'une table entre amis. Si aucune adaptation officielle n'a pointé le bout de son nez, plusieurs ouvrages vous permettront d'y développer une campagne.

Les livres univers

Pour faire vivre son univers, la série des *Elder Scrolls* a depuis utilisé une très belle astuce de *gameplay in media res*. Dans le jeu, il est possible de trouver de nombreux livres qui présentent l'histoire de Tamriel sous diverses formes (guide touristique, récits mythologiques…). Skyrim ne déroge pas à la règle et les collectionneurs peuvent se constituer une véritable bibliothèque virtuelle.

Avant tout destinés aux joueurs fans de l'univers, Bethesda a regroupé ces textes dans trois ouvrages (des vrais, cette fois !) illustrés et d'une très bonne qualité de production.

Leur utilité est double. D'une part, ils fournissent des informations sur Bordeciel pour permettre à un MJ d'y écrire ses aventures. D'autre part, comme il s'agit de livres supposés écrits dans l'univers de jeu, ils peuvent être partagés avec les PJ au fil de leurs propres découvertes, comme textes d'ambiance.

Cet avantage est aussi un inconvénient : il ne s'agit pas d'une encyclopédie pratique et encore moins ludique. Vaguement regroupés par thématiques que le sommaire laisse à peine entendre, ils nécessitent d'être réindexés pour être plus facilement exploitables.

Histoires et Personnages porte assez mal son nom car il aborde aussi l'univers sous l'angle géographique – essentiellement la province de Bordeciel, mais quelques textes sont aussi consacrés à Morrowind.

Peuples et Créatures regroupe de son côté tout ce qui touche aux différents peuples et cultures de Bordeciel (Nordiques, Pirates, Nains ou encore des espèces plus originales comme les Falmers), aux créatures, mais aussi à la guerre (fabrication d'armes, tactiques…) et aux factions politiques.

Magie et Culte, enfin, regroupe les textes ayant trait à la magie, à la religion et aux mythes de Tamriel. Moins directement exploitable, il se révèle en revanche précieux pour dresser une toile de fond mythologique à votre campagne.

Enfin, en VO uniquement, deux ouvrages au même format, *Tales of Tamriel* : The Land et *Tales of Tamriel* :

The Lore, sont aussi sortis, cette fois sur The Elder Scrolls Online et couvrant donc Tamriel dans son ensemble.

Le guide stratégique

Comme pour nombre de jeux AAA, *Skyrim* a bénéficié d'un guide stratégique. La dernière édition (en VO uniquement) couvre toutes les extensions du jeu. Premier constat, son prix, une trentaine d'euros pour plus de 1 000 pages en couleurs, défie toute concurrence. La version à couverture rigide est fortement conseillée car elle s'accompagne d'une reliure à même de supporter cette importante pagination, ainsi que d'une carte de Bordeciel.

Une partie de l'ouvrage n'est évidemment pas utilisable directement, mais constitue une excellente source sur de nombreux sujets : archétypes, bestiaire, équipement… D'autres sections se révèlent *a contrario* de précieux outils.

L'atlas détaille par exemple sur 400 pages les plans de nombreuses villes, châteaux ou encore temples, avec des descriptions textuelles de quasiment chaque pièce. Même les lieux mineurs de Skyrim profitent de ce type de description, qu'il s'agisse d'une chapelle, d'un camp, d'une grotte…

Le guide des quêtes (la section la plus importante de l'ouvrage avec 500 pages) ne peut, lui, guère servir que de source d'inspiration pour le développement d'un véritable scénario de JdR sur table. En revanche, il contient la description d'une très vaste quantité de PNJ réutilisables quasiment en l'état.

Difficile de faire l'impasse sur cet ouvrage donc, dès lors que vous êtes prêt à retrousser un peu vos manches pour identifier et sortir les éléments les plus adaptés à vos besoins.

Mise en musique

Si vous avez l'habitude de jouer en musique, ne faites pas l'impasse sur la formidable BO de *Skyrim*. La musique

orchestrale est souvent épique, parfois intimiste et toujours homogène. Elle dépeint avec beaucoup de force une atmosphère finalement assez sombre. De par son origine, elle est aussi parfaitement adaptée au JdR.

Cerise sur le gâteau, elle comprend une piste de musiques et sons d'ambiance évoquant différents lieux. Dommage que cette partie ne soit livrée qu'en une seule piste de 43 minutes.

Et côté règles ?

Cette petite sélection vous donne du grain à moudre côté univers. Mais quel système utiliser avec tout ça ? Les options ne manquent pas, selon votre courage et le temps que vous avez à y consacrer.

Une rapide recherche vous permettra d'identifier plusieurs adaptations amateures.

Côté jeux pro, *D6-D5* ou l'un de ses dérivés comme *H6-D* conviennent tout à fait, tout comme *D6-D3* ou un rejeton d20. Il est même possible, avec un peu de travail, d'adapter le nom des différentes composantes du jeu (classes, talents, compétences…) pour les faire coller à Skyrim. Le guide stratégique se révèle à cet effet un outil précieux.

Mais pourquoi ne pas tout simplement utiliser le système de *Dragon Age* ? Après tout, il s'agit d'une autre adaptation d'un jeu vidéo à l'esprit proche des *Elder Scrolls*, et qui va de plus très prochainement bénéficier d'une VF.

Slawick Charlier

Elder Scrolls pour les nuls

Si *Skyrim* est désormais l'épisode le plus connu de la série, il n'est qu'un épisode d'une saga plus vaste âgée de plus de vingt ans, *Elder Scrolls*. Elle invente presque à elle seule le principe du monde ouvert que le joueur est libre d'explorer à sa guide. Pour s'affranchir de la génération procédurale des débuts, Bethesda fait le choix dès le 2e épisode de n'aborder à chaque volet qu'une seule région du vaste continent de Tamriel : Haute-Roche et Lenclume pour *Daggerfall*, Morrowind pour le 3e épisode du même nom, Cyrodiil pour *Oblivion* et enfin Bordeciel (*Skyrim* en V.O.) pour l'épisode V.
La série principale est complétée de quelques *spin-off*, dont une version MMORPG qui permet d'explorer l'intégralité de Tamriel au fur et à mesure où les extensions sortent.
Si l'héritage que doivent les jeux vidéo au JdR vous intéresse, on vous recommande chaudement le passionnant ouvrage *L'Histoire du RPG*, éditions *Pix'n'Love*, 2014

Et ils sont où mes *art books* ?

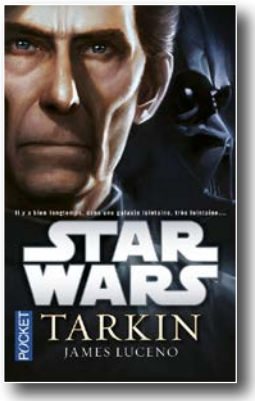
Nous aurions bien aimé compléter cette sélection par un *art book*, un bon outil pour plonger les PJ dans l'ambiance. Hélas, le seul publié à ce jour sur Skyrim n'a été diffusé qu'avec l'édition collector du jeu à sa sortie, et ne se trouve plus que d'occasion à des prix indécents.

LE BRIC-À-BRAC DU JAWA

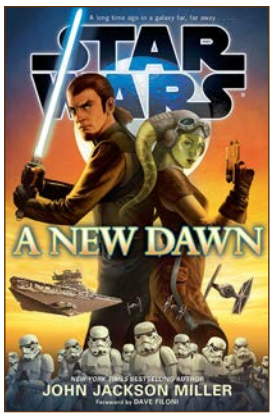
L'aube de la Rébellion

Histoires d'insoumis

Alors que l'univers Star Wars *s'est développé au fil de nombreux romans, BD, documentaires, jeux vidéo et autres,* FFG *a étonnamment choisi pour ses JdR la période qui suit immédiatement la bataille de Yavin. Il y aurait pourtant d'autres périodes au moins aussi intéressantes à exploiter…*



Fiche technique
Titre • *Star Wars : Tarkin*
Éditeur • Pocket
Auteurs • James Luceno
Prix constaté • 8,50 €



Fiche technique
Titre • *Star Wars : A new dawn (VO)*
Éditeur • Del Rey
Auteurs • John Jackson Miller
Prix constaté • environ 9 €

S'il peut être exaltant de jouer entre les épisodes IV et VI, il s'agit cependant d'une période courte qu'une campagne aura vite fait de couvrir. Pour « jouer les prolongations » et enrichir la saga, pourquoi ne pas se situer dans les mois et années qui suivent l'avènement de l'Empire ? Vous avez là une période de vingt ans qui ne demande qu'à être exploitée. À l'heure où le supplément *Dawn of Rebellion* est en précommande chez *FFG*, voici deux romans qui pourront également vous donner des idées…

Tarkin

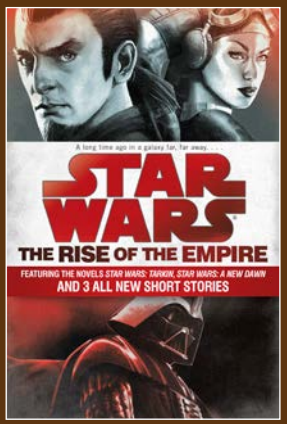
On ne présente plus le grand moff Wilhuff Tarkin, célébrissime destructeur de la planète Alderaan (désolé, j'ai toujours préféré la VO à la VF, je vous laisse faire la traduction…) et auteur de la doctrine Tarkin (que vous trouverez exposée notamment dans *Les carnets de l'Empire*, éditions Larousse). Et pourtant, la plupart d'entre nous ne le connaissent finalement pas vraiment, en dehors des méfaits que l'on peut voir dans le tout premier film de la saga. Vous pourrez donc le découvrir en profondeur dans le roman de James Luceno portant son nom. L'intrigue principale de *Tarkin* se déroule cinq ans après la proclamation de l'Empire, alors que l'Étoile noire est déjà en construction dans le plus grand secret sous le contrôle du redouté moff.

Dans la Bordure extérieure, la base secrète Sentinelle est attaquée par un mystérieux navire rappelant ceux de l'ancienne armée séparatiste et contenant les tristement célèbres chasseurs droïdes Vautour. Tarkin parvient à déjouer l'attaque mais est convoqué à Coruscant où la situation est évoquée devant l'Empereur en présence de Vador, de gradés du BSI et des services de renseignements de la Marine impériale. Débute alors une investigation confiée conjointement à Tarkin et Vador qui les mènera sur la piste de rebelles fidèles aux valeurs de la République.

Parallèlement à l'enquête, le roman expose la jeunesse de Tarkin par le biais de flash-backs qui permettent de mieux comprendre cet homme redoutable mais droit qui va émerger du panier de crabe que sont les courtisans de l'Empereur. *Tarkin* montre également comment les mouvements d'opposition à Palpatine sont apparus et pourra, à ce titre, faire l'objet d'une adaptation ou servir d'inspiration pour une aventure se déroulant à l'aube de la Rébellion.

The Rise of the Empire

Nous conseillons vivement à nos lecteurs anglophiles intéressés par *Tarkin* et *A new dawn* de se procurer *The Rise of the Empire*, un ouvrage édité par Del Rey qui regroupe ces deux romans. En effet, outre son prix intéressant (environ 12 euros sur amazon.fr), cette compilation a aussi le mérite d'intégrer trois nouvelles en rapport avec les deux romans. Dans *Mercy mission*, de Melissa Scott, on retrouve Hera Syndulla dans l'une de ses premières missions, qui se déroule avant l'intrigue de *Tarkin*, et dans laquelle elle révèle ses talents exceptionnels de pilote. *Bottleneck*, de James Jackson Miller, fait suite à *Tarkin*. Le grand moff y est chargé d'enquêter sur des problèmes de production des armures de stormtroopers. Il se voit imposer la présence du comte Vidian, qu'il n'a pas en haute estime. À noter l'apparition de Rae Sloane, qui gagne les faveurs de Vidian et le commandement d'un vaisseau à ses côtés. Enfin, *The Levers of Power*, de Jason Fry, se déroule beaucoup plus tard : dans la nouvelle, l'amiral Rae Sloane dirige le destroyer *Vigilance* au cœur de la bataille d'Endor…



A new ɔawn

Autre roman se déroulant à la même période et illustrant à la fois la vie sous l'Empire et la façon dont divers mouvements rebelles sont apparus, *A new dawn*, non encore traduit en français, met en avant deux personnages qui seront plus tard deux des héros de la série animée *Rebels* : Kanan Jarrus et Hera Syndulla. Au-delà de l'intrigue, qui repose sur les luttes de pouvoir au sein de l'Empire, et du fait que c'est dans ce roman qu'apparaît pour la première fois Rae Sloane, la future grand amiral de la trilogie *Star Wars Aftermath* (*Riposte* en VF), ce roman présente au moins deux intérêts pour les MJ des JdR *Star Wars*.

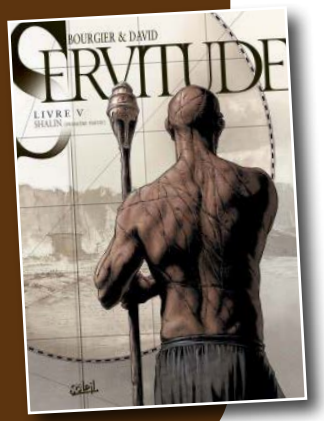
Tout d'abord, il montre la façon dont un personnage sensible à la Force (ici, l'ancien padawan Kanan Jarrus) doit cacher ses pouvoirs pour survivre au sein de l'Empire, tout en étant régulièrement tenté de les utiliser. Ensuite, il raconte comment un groupe de personnages aux intérêts *a priori* divergents (l'idéaliste Hera, le survivant et individualiste Kanan et l'agent de renseignements Zaluna Myder) peuvent se retrouver opposés à l'Empire et constituer un petit groupe de rebelles. Ainsi, c'est dans *A new dawn* que naît le groupe qui s'illustrera dans la série animée *Rebels*.

Le roman est par ailleurs assez chouette, et son intrigue se prête très bien à une adaptation pour devenir la première aventure d'un groupe de personnages de *Aux confins de l'Empire*, même si ça se passe environ quinze ans avant Yavin. Sur Cynda, le comte Vidian vient prendre en main l'exploitation des mines de thorilide, un cristal essentiel aux boucliers déflecteurs des navires que la Marine impériale déploie de manière croissante. Devenu l'un des favoris de l'Empereur, Vidian est menacé par son second qui veut devenir calife à la place du calife. Aussi, il doit impérativement livrer une quantité phénoménale de thorilide pour maintenir sa position, et est pour cela prêt à détruire Cynda. C'est sans compter sur des grains de sable tels que Kanan, qui est pilote de navette de transport pour une compagnie minière, ou encore la twi'lek Hera Syndulla, qui le traque pour mettre un terme à ses agissements, et ainsi porter un coup important à l'Empire…

Marc Sautriot

Correctif

Dans notre numéro 23, nous écrivions dans la critique du roman *Star Wars* : *Sombre apprenti* : « […] un récit qui devait initialement faire l'objet d'épisodes d'une saison 6 de la série animée *Clone Wars* qui n'a finalement pas été réalisée. » En réalité, ce sont les épisodes en question qui n'ont pas été réalisés, la saison 6 existant bel et bien, même si raccourcie par rapport aux cinq premières et indisponible en France. Vous la trouverez cependant aisément en DVD et Blu-Ray en import allemand ou américain *via* des sites internet.



BD

SERVITUDE LIVRE 5

Servitude le JdR, c'est pour quand ?

Le cinquième tome (première partie) de la grande saga médiéval low fantasy *d'Éric Bourgier et Fabrice David vient de sortir aux* éditions Soleil. *On approche du dénouement de l'intrigue et une envie toujours plus grande de créer un perso et de jouer dans cet univers s'empare de nous.*

Fiche technique
Servitude, livre V, *Shalin*, première partie
Éditeur • Soleil
Matériel • BD 56 pages
Prix constaté • 14,95 € par volume

Les auteurs prennent la peine de s'excuser à la fin de ce tome 5. Depuis la sortie du livre I, en mai 2006, il est prévu et annoncé que la série devait se boucler en cinq livres. Il est vrai que onze ans, c'est long pour les gens de l'instantané que nous sommes devenus. Mais au final, l'écriture va ainsi. Il est difficile de savoir exactement où va nous mener une histoire et où les lecteurs accro à la série peuvent se rassurer. Je pense que ce sont eux qui devraient remercier les auteurs. Six livres plutôt que cinq, c'est un livre de plaisir supplémentaire.

Tellement beau

Pour ceux qui ne connaîtraient pas la série et qui aiment le beau dessin, jetez au moins un coup d'œil. Le travail d'Éric Bourgier prend du temps, il ne travaille pratiquement que sur cette série à plein temps, mais le résultat est là. Couleurs directes, cohérence graphique de la gamme en sépia, il s'agit d'un artisanat à l'ancienne, moulé à la louche où l'ordinateur n'intervient pas. Au-delà même des qualités de dessin et de colorisation du dessinateur, le temps investi dans la planche saute aux yeux et participe pleinement à l'immersion du lecteur. À ce sujet, il existe un tirage de tête pour les quatre premiers livres, regroupés par deux, à l'échelle réelle des planches dessinées soit 42,5 cm x 30 cm, un bouquin énorme. C'est très cher mais pour les fans, la plongée dans le dessin de Bourgier en vaut la peine.

Un univers

La BD ne se limite pas à un *artbook*. Le dessin sert à décrire un univers profond et cohérent. Si vous avez lu l'interview d'Éric Bourgier publiée dans *Casus Belli* # 3, vous le savez, mais pour les autres, cela vaut le coup de le rappeler : Servitude est l'univers de jeu de rôle d'Éric et Fabrice depuis leurs années de lycée. Quinze ans de jeu, de campagne ! L'écriture de tout un monde soutient le récit que les auteurs ont choisi de livrer pour la BD. Le sommet enneigé de la face immergée de l'iceberg !

Pour résumer sommairement les principes de l'univers : les Puissances ont existé. Géants, dragons, anges et sans doute d'autres. Existent-elles encore ? Leur héritage est en tout cas bien présent aujourd'hui dans le monde des hommes. Soit par ce qu'elles ont laissé derrière elles comme patrimoine concret, soit par la façon dont elles se sont mêlées aux hommes. La hiérarchie sociale du royaume des Fils de la terre par exemple correspond directement au lien généalogique avec les lignées mêlées au sang des géants.

Mais au final, les cadeaux des Puissances étaient-ils empoisonnés ? Quel

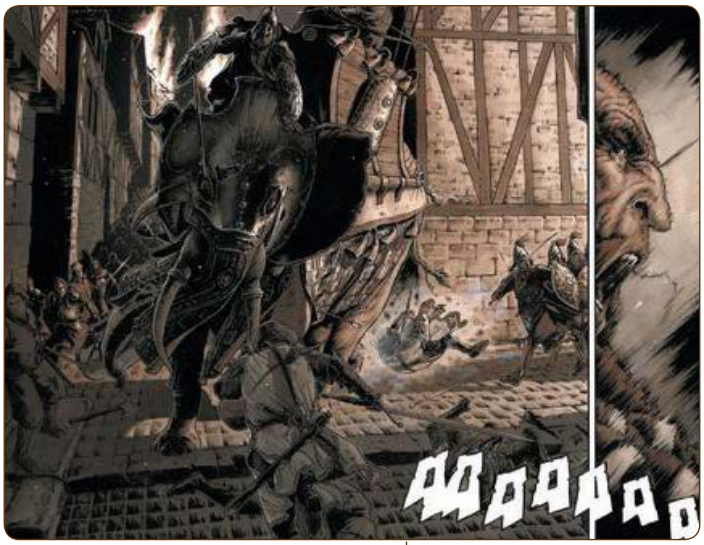
est le prix à payer pour ce lien avec des Êtres supérieurs ? L'histoire du récit proposé par la BD est justement celle de l'émancipation des hommes vis-à-vis de cet ordre établi.

Shalin

Et ce livre 5 alors ? Tout le monde converge vers Shalin, la cité du désert. La tentative d'utopie que mène le peuple Riddrack, qui s'est toujours tenu à distance des Puissances, est menacée par l'arrivée massive de forces qu'ils ont toujours tenté d'éviter : la grande bataille d'Al Astan qui a lancé les Fils de la terre sur le chemin de la fuite, chemin qui passe par Shalin. Les Drekkars, qui accompagnent l'Hégémon Sekal d'Aegor et les esclaves Riddrak libérés, avancent eux aussi vers la cité du désert. Derrière ces deux factions, tout ceux qui les poursuivent et veulent en finir une bonne fois pour toutes. Cela fait du monde, et du beau monde, même. Évidemment, le navire iccrin sur lequel F'lar et Kiriel ont trouvé refuge, arrive tant bien que mal sur zone. La négociation commence, laissant rapidement place au siège. Les destins s'entrechoquent et il faudra attendre le livre VI pour avoir toutes les réponses.

Inspiration

Revenons au JdR. Déjà visuellement et dans l'ambiance mortelle qui se dégage de cette aventure dans le désert, ce tome donne envie de faire jouer dans un environnement similaire. Les personnages secondaires constituent également des idées de PNJ directement exploitables. N'importe quel MJ qui mène une grande campagne dans un univers médiéval avec une dimension politique peut trouver une grande inspiration dans la façon dont toutes les arches narratives sont disséminées ici ou là, les différents personnages se retrouvant ici dans un même lieu avec un enjeu dramatique. C'est simple, mais ça fonctionne du tonnerre.



Même chose, à hauteur de scénario : la scène de l'expédition nocturne en petit comité de spécialistes qualifiés pour saboter les citernes de l'armée qui assiège la ville peut constituer un clé en main parfait. La mission qui unit des individus différents. Et les vilains coups dans le dos qui reviennent en force à la fin quand l'objectif et rempli. Il ne faut pas être grand clerc pour s'imaginer que les auteurs ont joué ce passage autour d'une table avec des dés aux formes bizarres.

Éric Bourgier et Fabrice David sont toujours des rôlistes. Ils ne jouent plus dans Servitude depuis des années maintenant. Pour Éric, qui passe ses journées à dessiner ce monde, on comprend que le moment des parties venues, il ait envie d'autre chose. Mais le récit de la BD – et c'est une de ses forces – est si mystérieux, tellement chargé de sous-entendus et d'ellipses qu'on soupçonne que l'univers est capable de porter bien d'autres histoires. Il est bientôt temps de savoir si les deux compères n'ont pas envie de boucler la boucle et de proposer ce qui était au départ le format initial de Servitude : un jeu de rôle.

Tête Brûlée

COIN DES COMICS

Green Lantern

Super héros intersidéral

Fondateur de l'âge d'argent des comics aux côtés de Flash, Green Lantern est un héros majeur de DC. Et le run de Geoff Johns fait assurément partie des meilleurs de ce personnage !

Milieu des années 1990 : sa ville natale rasée au cours du cross over La Mort de Superman, Hal Jordan devient fou et endosse l'identité d'un super-vilain qui détruit le Corps des Green Lanterns avant de se sacrifier pour rallumer le soleil durant la saga Extinction.

Malgré cette tardive rédemption et la fusion d'Hal Jordan avec le Spectre, ce héros disparaît des parutions *DC Comics* durant presque une décennie – alors qu'il en était un pilier depuis quarante ans ! Désireux de relancer le titre moribond, Geoff Johns décide de rendre l'anneau de pouvoir à son détenteur légitime au cours de la mini-série *Green Lantern Rebirth*.

Shérif de l'espace

Un Green Lantern est un policier spatial chargé de maintenir l'ordre dans l'univers. Pour cela, il dispose d'une arme singulière : un anneau canalisant la puissance de la volonté en une lumière verte capable de prendre toutes les formes imaginées par son porteur. Hal Jordan est le premier Green Lantern humain, et rapidement il devient l'un des champions du Corps – malgré sa propension à questionner l'autorité des Gardiens de l'Univers, les entités immanentes ayant fondé l'organisation.

Son retour permet une refondation du Corps et le début d'un âge d'or pour le versant cosmique de l'univers *DC*, Geoff Johns étant bien décidé à pousser le concept jusqu'à ses dernières limites. C'est ainsi qu'il ramène la Némésis du héros : son ancien mentor Sinestro, désormais maître de la lumière jaune de la peur. Puis il développe l'intégralité du spectre lumineux au travers de plusieurs arcs brillants, introduisant des concepts comme les entités patronnant les émotions.

Spectre lumineux

Il existe ainsi sept lumières différentes dans l'univers, chacune alimentée par une émotion particulière et cristallisée par une entité. Si l'on connaissait déjà le vert de la volonté, le jaune de la peur et le violet de l'amour (à travers les Star Sapphire), Geoff Johns nous présente toutes les autres (le rouge de la rage, le bleu de l'espoir…) et met en scène divers affrontements entre les Corps qui en dépendent : *La Guerre de Sinestro*, *La Guerre de la Lumière*, etc.

Tout cela culmine en un évènement majeur : *Blackest Night*, durant lequel la Mort tente de ramener l'univers au néant originel. Il faudra une alliance de toutes les couleurs du spectre émotionnel (qui se fondent alors dans le blanc de la vie) pour vaincre cet antagoniste majeur – au cours d'une saga épique mêlant *space opera* et horreur.

Geoff Johns, maître d'œuvre chez *DC Comics*

Au cours de sa prolifique carrière, Geoff Johns toucha à de nombreux personnages *DC* au cours de *runs* souvent salués par la critique et le public : Superman, Flash, Aquaman… et Green Lantern, donc. Reprenant ce héros bien malmené depuis dix ans et dont la série se mourrait à petit feu, Geoff Johns lui inflige un électrochoc et en fait la meilleure vente de *DC Comics* durant la seconde moitié des années 2000 – grâce à des sagas ambitieuses qui revigorent le pan cosmique de l'univers *DC*. Pour se faire, Geoff Johns est assisté par de brillants dessinateurs comme Ethan Van Sciver et Ivan Reis. Leur trait précis et épique permet aux récits cosmiques de Green Lantern de prendre toute leur ampleur – une démesure qui séduit le lectorat et remet le courageux Hal Jordan sur le devant de la scène.

La série *Green Lantern* est éditée en France par *Urban Comics*.

Inspiration

Green Lantern fournit une inspiration clé en main pour le pendant cosmique de divers univers de super-héros. On pense en premier lieu à *DC Universe* (le Chevalier d'Émeraude faisant partie de cette écurie), mais même dans *Marvel Heroic Roleplaying Game* on trouve des policiers de l'espace : le Nova Corps. Quant à *Hexagon Universe*, il possède deux suppléments dédiés aux entités cosmiques et aux empires galactiques, qui gagneraient à intégrer une organisation inspirée du Corps des Green Lanterns.

Amateur de *comics*, George Lucas puisa une part de son inspiration dans cet univers d'encre et de papier lorsqu'il conçut *Star Wars*. Ainsi, la relation Vador/Luke viendrait de ses lectures des *New Gods* de Jack Kirby et du rapport entretenu par Orion avec son père Darkseid. Quant au Corps des Green Lanterns, jugez par vous-mêmes : une organisation de garants de la paix galactique, recrutés pour leur capacité à sublimer leur volonté, respectant un code et qui se battent au moyen d'une arme lumineuse qu'ils sont les seuls à pouvoir manier. Cela ne vous rappelle rien ? Il paraît évident que l'Ordre jedi a un peu louché du côté du flic spatial de *DC*…

De ce fait, un jeu comme *Force & Destinée* peut s'inspirer du *run* de Geoff Johns sur le personnage : on y trouve notamment le Corps de Sinestro, opposé aux Green Lanterns et dont l'arme principale est la peur… Mais on verra aussi les Red Lanterns, dont les anneaux sont alimentés par la rage : deux organisations qui rappellent les Sith. Un évènement comme *Blackest Night* (qui fait intervenir les Black Lanterns, hérauts de la mort de l'univers) peut aisément fournir matière à une campagne mettant en scène un antagoniste si puissant et nihiliste que les Jedi et les adeptes du côté obscur seront obligés de s'allier pour le vaincre. Quant à *La Guerre de la Lumière*, il est possible d'en tirer une saga dans laquelle différents types d'utilisateurs de la Force (Jedi, Sœurs de la Nuit, Sith, Gardiens des Whills…) s'affronteraient tant sur un plan physique que philosophique.

Romain d'Huissier

Le serment du Corps des Green Lanterns

En plein jour ou dans la nuit noire,
Nul mal n'échappe à mon regard.
Que ceux qui devant le mal se prosternent
Craignent la lumière des Green Lanterns !

In brightest day, in Darkest Night,
No evil shall escape my sight.
Let those who worship evil's might
Beware my power… Green Lantern's light !

Adaptations

Green Lantern a fait l'objet de trois adaptations animées de qualité. En premier lieu, le film vidéo *First Flight* narre les origines d'Hal Jordan et son premier combat contre Sinestro. Puis *Les Chevaliers de l'Émeraude* offre un récit anthologique mettant en scène les aventures de plusieurs Green Lanterns (dont Mogo, la planète vivante). *Green Lantern* – la série animée ne compte qu'une saison scindée en deux arcs et présente les Red Lanterns mais aussi l'Anti-Monitor et les Traqueurs.
À oublier par contre : le film avec Ryan Reynolds dans le rôle-titre, qui ne fait qu'effleurer la richesse de la saga et s'avère particulièrement pauvre sur le plan visuel. Un ratage tel que *Warner DC* n'osa même pas inclure Green Lantern dans sa continuité cinématographique actuelle…

ESCAPE GAME (VF)

SOIRÉE ESCAPE GAME

Sortir de chez soi

Vous n'avez pas le temps ni l'argent nécessaire pour sortir faire un escape game entres amis ? Les éditions Larousse ont peut être la solution pour vous.

Fiche technique
Éditeur • Larousse
Auteurs • Allison Ford, Sandra Lebrun, Loïc Audrain
Matériel • Des livrets, des enveloppes, de nombreuses fiches « Énigmes » (quantité variable en fonction de la boîte choisie)
Prix constaté • 12,90 €

J'aime :
✚ Idéal pour faire le ménage chez soi.
✚ Bonne rejouabilité.
✚ Le prix.

J'aime moins :
– L'un des joueurs est isolé.
– Types d'énigmes répétitives (en cas de rejouabilité).

Les escapes games sont à la mode et de nombreux jeux de société ont vu le jour, cherchant à adapter le concept avec plus ou moins de succès. Les éditions Larousse sont également de la partie avec des boîtes « soirée escape game », mais que valent-elles vraiment ?

Privé de sortie

Nul besoin de rappeler ce que sont les escapes games, ces attractions qui permettent, le temps d'une heure, de mettre à rude épreuve vos méninges et celles de vos amis pour sortir d'une pièce close. Un escape game propose souvent des énigmes ardues et une mise en scène élaborée permettant une immersion et un dépaysement garantis. Alors, lorsque Larousse propose de retrouver ces sensations au sein d'une petite boîte qui ne paye pas de mine, on peut avoir un doute légitime sur la qualité de l'expérience proposée.

Votre mission, Jim

La préparation d'une partie est rapide. Après un peu de découpage, le joueur qui est désigné maître de jeu va sélectionner plusieurs énigmes parmi celles proposées, les mettre dans des enveloppes. Puis, pendant que les autres joueurs sont hors de la pièce où se déroulera la partie, le maître de jeu va dissimuler les enveloppes de manière sournoise. Le MJ va ensuite s'isoler dans une pièce voisine et la partie commence. Pendant une heure, les joueurs vont devoir trouver les enveloppes et résoudre les énigmes qu'elles contiennent tout en les faisant valider par le MJ et ce, sans aucune aide extérieure.

The game

Avec actuellement quatre boîtes proposant des expériences très différentes, c'est une réussite pour Larousse. Que ce soit un scénario espionnage, spatial ou encore une confrontation entre deux équipes et même une exploitation de la franchise Lapins Crétins, le fun, l'originalité et le plaisir sont présents dans ces petites boîtes. Alors, si vous avez une heure à passer et que vous souhaitez découvrir les moindres cachettes de votre domicile, foncez. Et honnêtement, pour le prix proposé aucune raison de bouder son plaisir.

S.L.M.

JEU DE PLATEAU (VO)

Pendragon

La chute de la Bretagne romaine

Le système COIN est désormais une référence en la matière. Il est ici adapté à un contexte très particulier, celui des invasions barbares et de la déliquescence de l'Empire romain dans l'île de Bretagne.

Un système souple…

Pendragon : The *Fall of Roman Britain* est le huitième opus dans la série COIN (pour *COunter INsurgency*). Après avoir acquis ses lettres de noblesse sur des conflits modernes, du Vietnam à l'Afghanistan, la série s'enrichit à présent sur des périodes plus anciennes. Dans *Pendragon*, la base du système reste inchangée avec un système d'événements et de priorité, qui pousse à chaque tour les joueurs à choisir entre une action extrêmement avantageuse pour eux au prix d'une action complète d'un adversaire, et une action plus limitée mais forçant souvent l'adversaire à la temporisation.

Autre caractéristique du système : chaque faction n'a accès qu'à certaines actions spécifiques, différentes de celles des adversaires. Dans *Pendragon*, le *Dux* est la force de défense militaire par excellence, capable de réagir efficacement aux invasions par son aptitude à intercepter les assaillants, tandis que les *Civitates*, même s'ils peuvent combattre, accordent plus d'importance au commerce et à la société civile. De leurs côtés, *Saxons* et *Scotti* passent leur temps en raids et pillages des riches terres bretonnes. Toutefois, là où les *Scotti* visent principalement un gain à court terme, les *Saxons* cherchent à s'implanter durablement sur l'île (en étant parfois invités par les Bretons eux-mêmes).

… adapté en profondeur

Par rapport aux autres jeux de la série, les changements se situent surtout au niveau de la piste Imperium, qui mesure l'influence romaine dans l'île. Là où de nombreux COIN modélisent des conflits de quelques années, *Pendragon* s'attaque en effet à l'ensemble de la transition entre Bretagne romaine et territoire indépendant (et conquis), soit des événements qui s'étalent sur près de deux siècles. Pour refléter cela, les règles évoluent donc selon la situation, notamment pour le *Dux* et les *Civitates*. Alliés naturels lorsque l'influence romaine est forte, ils peuvent devenir de redoutables ennemis une fois le territoire fragmenté. Ce côté fluide de la situation (et des conditions de victoire) ajoute d'ailleurs une complexité qui rend les premières parties parfois frustrantes pour un joueur inexpérimenté.

Amateur passionné de cette période de l'histoire européenne, je ne pouvais pas passer à côté de *Pendragon*. Bien m'en a pris, il m'a permis de découvrir un système simple à assimiler, complexe à maîtriser, et qui s'adapte visiblement non seulement aux simulations de contre-insurrection, mais aussi à d'autres conflits asymétriques, longtemps ignorés par de nombreux auteurs de wargames.

Thomas Robert

Fiche technique

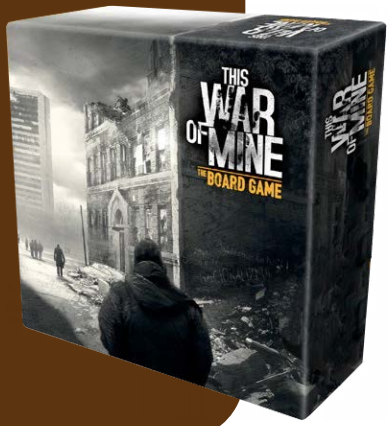
Éditeur • GMT
Matériel • Plateau, cubes en bois et marqueurs, cartes d'événements, règles, aides de jeu pour les factions, scénarios, dés.
Joueurs • 1 à 4 (jeu à 4 fortement conseillé)
Prix constaté •95 $ (80 €)
Durée constatée • 3 à 5 heures pour la campagne

J'aime :

✚ La période choisie.
✚ La forte asymétrie.
✚ La dynamique entre factions.

J'aime moins :

– Les conditions de victoire variables parfois difficiles à « lire ».



JEU DE PLATEAU (VF)

THIS WAR OF MINE

Attention, OVNI ludique

Je ne connaissais le jeu vidéo que de nom et j'ai découvert le jeu de plateau à la dernière GenCon. Une vraie claque. Âmes sensibles s'abstenir.

Fiche technique

Éditeur • Awaken Realms/ Edge (hiver 2017)
Matériel • Plateau, nombreux jetons et cartes, figurines plastiques, *Livre des scripts*, règles, scénarios, dés.
Joueurs • 1 à 6
Prix constaté • 70 €
Durée constatée • 2 à 4 heures

J'aime :

✚ L'ambiance et le thème mature.
✚ La mécanique d'exploration.
✚ Les petites « tranches de vie » du *Livre des scripts*.
✚ Un jeu jouable à l'ouverture de la boîte.

J'aime moins :

– La jouabilité à 4-6.
– Les *snipers*.

Un exemple de didactisme

Dès l'ouverture de la boîte, on sent bien que *This War of Mine* n'est pas tout à fait un jeu comme les autres. Déjà, un jeu jouable en solo ou avec cinq comparses, ce n'est pas courant. Ensuite, l'aspect sombre et sobre est omniprésent. Enfin, à peine le journal (qui fait office de livre des règles) ouvert, et on est immédiatement plongé dans cette ville assiégée, cette maison isolée où se retrouve une poignée d'individus attirés là par les vicissitudes d'un long siège. Et le défi va être de les faire survivre.

Tout au long de la partie, la survie passe par une gestion intelligente des ressources : l'eau, la nourriture et les matériaux de base, bien entendu. Mais aussi la fatigue des habitants, la lutte contre le froid, la faim ou la maladie. Sans même compter les soldats ennemis ou les pillards. De jour, les survivants s'activent souvent dans la maison afin d'en faire un abri digne de ce nom, ou bien se reposent de leurs activités nocturnes. Car c'est la nuit qu'il est plus sûr d'explorer les environs, à l'abri des tireurs embusqués.

« C'était pas ma guerre ! »

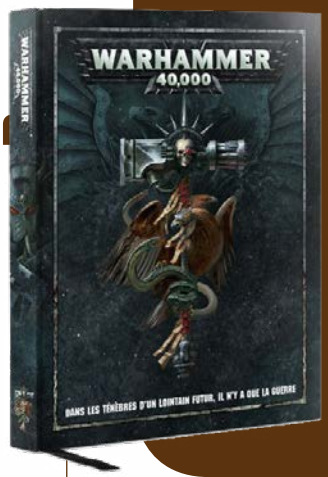
Même si les mécaniques de gestion de ressources et d'exploration – à base de cartes aléatoires d'événements qui défilent plus ou moins rapidement selon qu'on choisit la prudence ou pas – sont intéressantes, l'originalité et le sel du jeu viennent en grande partie du *Book of scripts*. Cet épais livret contient de nombreux paragraphes numérotés auxquels renvoient parfois les événements. Les adeptes des livres dont vous êtes le héros ou des jeux scriptés, tel *Tales of Arabian Nights*, seront en terrain connu. *This War of Mine* ajoute toutefois une dimension supplémentaire, avec des paragraphes spécifiques à chaque personnage. Au fil des parties, on découvre donc les petites histoires de chacun, souvent poignantes, parfois sordides, toujours réalistes. Ne vous attendez pas ici à jouer des Rambo ou des tueurs ; vous serez plutôt garagiste ou directrice d'école. Et vos chances, armes à la main, sont pour ainsi dire inexistantes.

Ce jeu est une expérience. Depuis sa découverte, j'ai passé de longues heures sur le jeu vidéo, qui vaut aussi le détour. Même si je ne suis pas convaincu par la rejouabilité de l'ensemble, même si mon gêne rôliste aurait apprécié une plus grande immersion par une équation du type 1 personnage = 1 joueur, et même si je déconseille d'y jouer à plus de deux ou trois, je pense qu'il fait partie des jeux auxquels il faut avoir joué au moins une fois.

Thomas Robert

WARHAMMER 40K | LIVRE DE BASE VF

WARHAMMER 40,000 8E ÉDITION



La révolution prend forme

Réformer Warhammer *était devenu une absolu nécessité pour* Games Workshop*, en quête d'un renouvellement de sa base. Après* Warhammer Battle*, c'est donc au tour de son pendant futuriste de passer à la casserole. Avec un avantage certain, celui de profiter de l'expérience de son ainé.*

Ce n'est pas une question de taille…

Sur la forme, *40K* fait machine arrière (1) pour revenir à un livre de règles de base sur lequel s'appuie la gamme. Sa pagination est cependant bien plus raisonnable que les précédentes éditions, tout en conservant les qualités formelles propres aux productions de *Games Workshop* – c'est-à- dire impeccables.

Premier constat, quoique pas vraiment une surprise, les règles ont été remaniées pour plus de simplicité d'accès. Les bases se concentrent sur huit pages seulement. Les règles spécifiques ont été déplacées vers les fiches de figurine, les tableaux croisés remplacés par une lecture directe… Autant de simplifications bienvenues qui impactent peu la profondeur et l'identité du jeu tout en le rendant plus accessible ; comme quoi, il reste encore des *game designers* talentueux chez *Games Workshop*. Reste que beaucoup d'éléments, dont la difficile question de l'équilibrage, reposent encore plus aujourd'hui qu'hier sur les codex : à surveiller donc.

Le vrai virage vient de la section modélisme, réduite à sa plus simple expression au profit d'un chapitre univers nettement plus étendu. Un choix logique, background et aspects ludiques étant indispensables pour établir un lien avec les autres médias – le jeu vidéo en particulier, au contraire du modélisme.

… mais c'est quand même moi qui ai la plus grosse !

Games Workshop a sorti la machine de guerre pour promouvoir cette sortie. Trois boîtes de démarrage de tailles variables pour découvrir le jeu comme vous le souhaitez, six codex en six mois dont la pagination revue à la hausse profite là encore au background…

Alors oui, *Warhammer 40K* ressemble toujours à un rêve humide d'adolescent. Mais quand le style est plus que jamais là, pourquoi refuser une madeleine de Proust aussi appétissante ?

Slawick Charlier

Fiche technique

Éditeur • Games Workshop
Matériel • Livre de base
Prix constaté • 45 €

J'aime :

✚ Les nouvelles règles, plus accessibles sans perdre en profondeur.
✚ Un ouvrage toujours plus beau.
✚ La très large section univers.

J'aime moins :

– Toujours un système alterné à l'ancienne.
– Des codex dans tous les sens, souvent même pour une seule faction.

(1) Les règles de Warhammer Age of Sigmar, qui remplace Battle, tiennent sur quatre pages diffusées gratuitement.

Édition spéciale

Pour fêter le 30e anniversaire de *W40K*, *Games Workshop* a réédité la 1re version du jeu, intitulée *Rogue Trader* - une belle occasion de voir l'évolution du jeu. *Rogue Trader* est en effet bien moins travaillé que les dernières éditions, mais ce côté justement moins lissé, comme cet univers qui se dévoile par touches au beau milieu des règles, participe pour beaucoup à un certain charme.

JEU DE PLATEAU (VF)

LES MONTAGNES HALLUCINÉES

La montagne ça vous gagne

Entre deux parties de L'Appel de Cthulhu, *il est parfois nécessaire de changer d'atmosphère, et quoi de mieux qu'une expédition en montagne entre amis ?*

Fiche technique

Éditeur • Iello
Matériel • 6 jetons « Leadership », 1 sablier, 1 plateau de jeu, 5 plateaux de personnages, 60 folies, 36 tuiles, 1 dé malus, 11 jetons, 74 cartes, une figurine avion
Prix constaté • 36 €

J'aime :

✚ Des parties rapides
✚ Le soin apporté au matériel

J'aime moins :

– Une difficulté élevée
– Certaines folies trop restrictives

Retranscrire l'ambiance des écrits de Lovecraft dans un autre format n'est pas toujours évident, d'autant plus lorsqu'il s'agit d'un jeu de plateau.

La montagne, ça vous gagne

Ici le but est simple: parvenir à gravir puis fuir la montagne en ayant accumulé plus de reliques que de blessures. Pour pouvoir progresser de case en case, les joueurs doivent atteindre ensemble certains objectifs en défaussant des cartes équipement dans les quantités nécessaires pour réaliser le défi. En cas d'échec, les joueurs sont sanctionnés par des blessures et des folies. En cas de réussite, les joueurs gagnent des bonus ou des reliques, mais également des folies ou des entraves car, c'est bien connu le savoir chez Lovecraft est toujours source de folie.

J'ai huit secondes pour vous dire…

Vous l'aurez compris, la communication est l'un des éléments le plus important, mais seule une phase de jeu permet de communiquer autour des cartes « Équipement ». C'est également la seule phase minutée du jeu et pendant laquelle se jouent les folies. Vous avez donc trente secondes pour faire comprendre à vos camarades de quelles cartes vous disposez tout en étant handicapé par une folie aussi étrange qu'être assis par terre ou de devoir parler sans utiliser de verbe… autant dire que le challenge est ardu.

Inspection de matériel

Les fans de Lovecraft apprécieront le travail effectué par l'éditeur pour nous mettre dans l'ambiance. La boîte de jeu est magnifique, avec des symboles ésotériques en vernis sélectif, et vu la qualité du matériel celui-ci devrait supporter l'usure de nombreuses parties sans aucun problème. Cerise sur la montagne, un effort a été fait au niveau du sablier fourni qui, pour une fois, arbore un support en bois d'une belle couleur bleu glacier.

S.L.M.

DÉS

LE TÉLÉ-ACHAT DU RÔLISTE

On commence par les dés, what else ?

Approchez et découvrez du matériel exceptionnel pour en mettre plein la vue à vos petits camarades et optimiser vos performances lors de vos parties.

Dans cette première boutique, vous allez découvrir une sélection de dés vraiment originaux. En effet, quoi de plus emblématique pour un rôliste qu'un set de dés capable de définir et affirmer sa personnalité au premier coup d'œil ?

L'écolo

Les sets de dés *Thoplanete* séduiront les plus sensibles à l'environnement des joueurs. En kit et à monter soi-même sans besoin de colle, ces dés sont fabriqués de façon éthique et responsable. Le bois recyclé (MDF) est issu de forêts écogérées et les vernis et peintures sont siglés « Écolabel ».Cerise sur le gâteau, tout est 100 % made in France. Légers et résistants, ils feront de vous le meilleur des druides.

www.thoplanete.com/

✚ les faces des dés sont personnalisables.
➖ parfois en rupture de stock.

Le bestial

Financés sur la plateforme Kickstarter, les *monster dices* portent bien leur nom. Ces dés en métal sculptés arborent en effet chacun un monstre mythique allant du classique lézard de feu à l'infernal démon. Leurs formes et leurs poids les destinent plus à rouler qu'à être lancés. Métal oblige, leur poids oscille entre 85 et 180 grammes : ils plairont donc à ceux qui ont besoin de sensations fortes.

app.crowdox.com/projects/thejacks/monster-dice-the-exquisite-collection-metal-crafts

✚ très lisible
➖ un équilibrage pas tout à fait parfait.

Le piquant

Imprimé en 3D et disponible dans une grande variété de couleurs et de matières, le *Thorn Dice set* du designer *Ceramic Wombat* rappelle un entrelacs d'épines du plus bel effet. Pour nous rassurer, le créateur assure que malgré les pointes présentes, ces dés ne grifferont pas les tables de jeux. Originaux et ne manquant pas de piquant, ces dés offriront un petit côté démoniaque à vos parties.

www.shapeways.com/shops/madebywombat

✚ un design unique.
➖ le coût.

S.L.M.

JEU DE PLATEAU AVEC FIGURINES (VF)

La Légende du Diable d'airain

Conan le JdP en mode « campagne héroïque » et son artbook

Les poils dressés sur la nuque, Conan brandit sa hache, sachant que cette fois-ci tout ne se résoudra pas en un seul combat et que la quête sera longue et palpitante !

Fiche technique

Éditeur • Monolith Éditions
Auteurs • F. Henry
Illustrateurs • A. Smith, G. Clarenko
Matériel • Livre à couverture rigide de 96 pages en couleurs et 15 cartes
Prix constaté • 20 € lors des futurs Kickstarter pour *Conan* le JdP

J'aime :

✚ Le système de règles « campagne héroïque » avec évolution des héros !
✚ La qualité luxueuse du livre avec son papier épais glacé.
✚ La qualité des illustrations, en pleine page.

J'aime moins :

– Le choix imposé des héros aux joueurs (mais qui le respecte ?).
– La rapidité d'évolution des héros par rapport à l'Overlord*.
– L'exclusivité de sa vente par Kickstarter lors de futurs suppléments pour *Conan* (le prochain en 2019 !).

* qui peut être atténuée : ***https://the-overlord.com/index.php/files/file/66-variantes-de-nurthor***

Marre des *one shot* ! Vous voulez insuffler une dimension épique à vos scénarios et voir progresser vos héros ? Ou vous cherchez l'inspiration pour peindre les figurines de vos héros et de leurs ennemis ? Alors ce supplément est fait pour vous !

Héros hyboriens, en route pour l'aventure !

Les cinquante-cinq premières pages présentent la campagne et ses règles pour jouer des scénarios les uns à la suite des autres et racontant une histoire qui dépendra des victoires ou défaites des héros, tout en les faisant évoluer ! Cette quête fera vivre une belle épopée à Conan et ses trois compagnons qui parcourront les six plateaux de jeu à la poursuite d'une légende ancestrale. Un système simple et efficace de points d'expérience permet l'achat (et donc le passage de niveaux) des héros qui gagnent des compétences supplémentaires. L'équipement récupéré dans un scénario est conservé pour les suivants si le joueur le souhaite. Quant à l'Overlord, il peut acheter des gemmes bleues qui lui donnent des bonus et dont il dispose pour les scénarios à venir. Ces ajouts à la mécanique du jeu la laissent toujours aussi intuitive, fluide et plaisante à jouer.

Guide de peinture

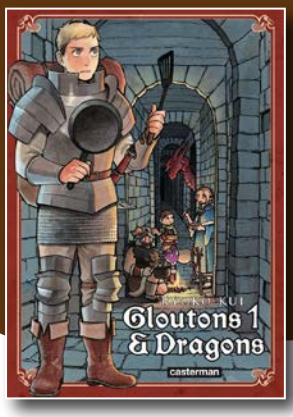
Les trente-six pages suivantes montrent les illustrations du jeu, de ses figurines, des couvertures des boîtes et autres livrets. Ces réalisations magnifiques d'artistes de talent, listées en marge, vous inspireront pour peindre avec finesse les figurines et leur donner un aspect très fidèle aux modèles. Ces très belles œuvres d'art peuvent aussi être soigneusement découpées et installées dans des cadres pour devenir des tableaux. Mais leur impression en recto verso causera des choix cornéliens…

Utile ou dispensable ce luxueux ouvrage ?

Cette campagne pleine de péripéties sera rejouée plusieurs fois car les succès et les échecs des héros changent l'histoire, bâtie sur huit scénarios parmi les dix-neuf proposés. Elle inspirera aussi dix-neuf belles aventures à tout MJ de *Ba&B* !

La beauté de ce livre, la qualité d'impression exceptionnelle de ses sublimes images, est un trésor qui à chaque page vous plonge dans les contrées de l'âge hyborien ! C'est donc un ouvrage précieux à posséder dans toute bibliothèque respectable en souvenir des quêtes inoubliables jouées entre amis !

Nurthor



MANGA (VF)

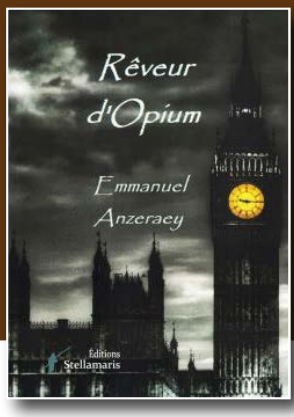
Gloutons et Dragons

Gastronomic fantasy

Chaque aventurier sera d'accord pour dire que la place laissée à la nourriture dans les explorations de donjons est faible voire nulle. Hors auberge, seule la traditionnelle « ration » prévaut. Pourquoi ne pas profiter de ce que la nature met à notre disposition ? Alors embarquez avec Laïos et ses compagnons pour une aventure pleine de gourmandises au tréfonds d'un dangereux mais savoureux donjon. Tel un Bear Grills doublé d'un Cyril Lignac, découvrez avec lui comment assaisonner une plante mangeuse d'hommes ou bien si le terrifiant et mortel Basilic a bien goût de poulet. Le graphisme soigné de l'auteur permet de se prêter facilement au jeu de ces apprentis gastronomes qui ne gâcheront plus la viande de gobelins ou d'orques occis en chemin. Nous saliverons alors avec eux sur de sublimes recettes dignes des plus grandes tables. On regrettera seulement que les ingrédients soient fictifs, ne nous laissant pas le loisir de réaliser les recettes pour nos amis, à l' occasion d'une soirée jeu de rôle par exemple.

S.L.M.

Éditeur • Casterman/Sakka
Auteur • Ryoko Kui
Prix constaté • 8,45 €



ROMAN (VF)

Rêveur d'opium

London occulte

Après avoir exploré le méd-fan et le cyberpunk, Emmanuel Anzeraey se lance dans l'occulte avec *Rêveur d'opium*. Se déroulant dans le Londres des années 1890, le roman joue avec les thèmes classiques des romans fantastiques se déroulant à l'époque victorienne, entre occultisme, automates, vaisseaux fantômes, loups-garous et bien entendu, cultes cthulhiens.

S'il s'appuie sur ces thèmes, l'auteur ne se contente pas d'écrire un clone ou un mégamix des succès de la littérature fantastique, mais crée sa propre version de cet univers victorien que le lecteur va découvrir en même temps que le protagoniste principal. Ce dernier essaie de comprendre s'il a des visions cauchemardesques ou s'il est la cause de phénomènes surnaturels qui ont réellement lieu, tels cet automate braqueur de banque qui ressemble à celui qu'il a conçu ou le vaisseau-fantôme sur la Tamise. Une bonne inspiration pour jouer différemment à *Cthulhu 1890*.

Marc Sautriot

Éditeur • Éditions Stellamaris
Auteur • Emmanuel Anzeraey
Prix constaté • 23 €

ROMAN (VF)

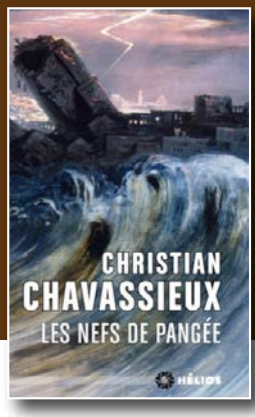
Qui a peur de la mort ?

Désert et mauvais œil

Dans une Afrique post-apocalyptique, Onyesonwu est une Ewu, une enfant à la peau et aux cheveux couleur de sable. C'est le type physique qu'arborent ceux issus d'un métissage forcé entre les deux ethnies locales, en guerre depuis que les Okekes, qui étaient les esclaves des Nurus, se sont révoltés. Se découvrant des pouvoirs, Onyesonwu va tenter d'apprendre à les maîtriser pour aller au-delà de sa douloureuse origine. Un roman-monde très puissant qui, avec de petites touches de science-fiction et l'utilisation des légendes africaines, crée un univers extrêmement riche. Une adaptation en série par HBO serait déjà en projet. Si vous manquiez d'inspiration pour la région africanisante de votre monde, vous pouvez être sûr de trouver la matière qu'il vous faut ici, sinon jetez-vous quand même sur ce roman qui apporte un vent de fraîcheur salutaire au genre.

Laurent « soulclone » Fidelle

Éditeur • ActuSF
Auteur • Nnedi Okorafor
Prix constaté • 16 €



ROMAN (VF)

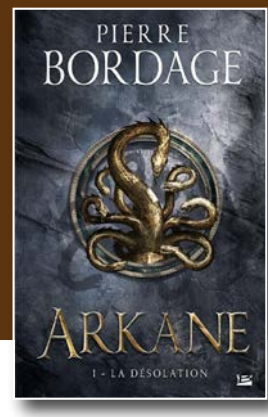
Les nefs de Pangée

Le dernier continent

Un futur tellement lointain que les continents se sont agglomérés pour former une nouvelle Pangée. Y vit une civilisation étrange rappelant l'Antiquité. Ces humanoïdes quelque peu différents de nous, vivent au rythme des « grandes chasses ». Une fois par génération, ils envoient sur l'océan unique une armada de nefs immenses pour chasser l'Odalim, un monstre mythique. La dernière grande chasse revient les mains vides, les vingt-cinq prochaines années s'annoncent maudites. Les romans nous racontent cette période où le monde ancien va faire place à un nouveau. Véritable chef-d'œuvre de la science-fiction française actuelle qui, par certains côtés, rappelle *La Horde du contrevent*. *Les nefs de Pangée* est non seulement conseillé à tous les amateurs de science-fantasy mais aussi aux maîtres du jeu de *Numenéra* en quête d'inspiration.

Laurent « soulclone » Fidelle

Éditeur • Mnémos
Auteur • Christian Chavassieux
Prix constaté • 11,90 €



ROMAN (VF)

Arkane

Tome 1 - La Désolation

Pierre Bordage, le plus célèbre auteur de science-fiction français actuel, s'essaie pour la première fois à la fantasy. Dans *La Désolation* (premier tome d'une trilogie), il nous raconte avec brio l'histoire de l'immense cité labyrinthique d'Arkane dirigée par sept puissantes familles et qui n'est pas sans rappeler Laelith ou Lankhmar. La maison Drac est éliminée lors d'un complot ourdi par les autres familles. Oziel, seule survivante de la maison, en plus de la menace qui pèse sur elle va se retrouver face à d'anciennes forces oubliées qui se réveillent dans les tréfonds de la ville. Elle croisera le chemin de Renn, un apprenti enchanteur de pierre, et de Orik, un guerrier venu des terres sauvages pour tenter de prévenir la cité d'une menace extérieure. Un excellent roman de fantasy qui pourra servir d'inspiration pour toutes vos aventures urbaines.

LF

Éditeur • Bragelonne
Auteur • Pierre Bordage
Prix constaté • 25 €

FIGURINES - CONAN LE JDP (VF)

Livre de set

Par Crom, des aventures !

Présent dans le dernier mini-Kickstarter de *Conan*, livré en avance en novembre, ce livre a eu un succès fou puisque *Monolith* a dû en réimprimer une seconde vague pour livrer en février ses 6 000 souscripteurs. Un grand format avec une couverture rigide et du papier épais et glacé donnent un très aspect à cet ouvrage. Il contient vingt scénarios originaux de la *Monolith* Team pour 2 à 5 joueurs, dont certains aux mécaniques exquises et le tout pour des heures d'aventures hyboréennes–scénarios dont la plupart sont disponibles sur le site de l'éditeur. Une seconde partie met en avant différents protagonistes du jeu, avec de superbes illustrations et photos des figurines parfaitement peintes, accompagnées de courts textes extraits de l'œuvre de R.E. Howard. L'ensemble fournit un supplément indispensable, riche en aventures et en background de l'âge hyboréen pour tout amateur de *Sword & Sorcery*.

Nurthor

Éditeur • Monolith Éditions
Matériel • Livre de 96 pages en couleurs à couverture rigide
Prix constaté • 20 € lors des futurs Kickstarter pour *Conan* le JdP

BD (VF)

Mycroft Holmes et le guide...

Au service secret de Sa Majesté

Si je vous parle de meilleur détective du monde, vous me répondez forcement Holmes. C'est une bonne réponse, mais si vous pensiez a Sherlock, c'est là que vous faites erreur. Nous allons parler de l'autre Holmes, Mycroft, et de la façon dont il va être recruté au service de la reine Victoria pour sauver le monde. Tel un Bond victorien, Mycroft tombe les filles comme les mystères avec une facilité déconcertante, usant et abusant de son charme et de son sens de la déduction pour parvenir à ses fins. Au final, c'est un album fun, à mi-chemin entre *Les Mystères de l'Ouest* et *La Ligue des gentlemen extraordinaires* qui ne demandera que peu d'adaptation pour se transformer en scénario d'enquête steampunk laissant une belle place à l'action. On notera au passage la présence de l'ancienne star du basket-ball Kareem Abdul-Jabbar en tant que coscénariste, un poste auquel on ne l'attendait pas.

S.L.M.

Éditeur • Hachette Comics
Auteur • Kareem Abdul-Jabbar, Raymond Obstfeld et Joshua Cassara
Prix constaté • 15 ,95 €

COMICS (VF)

Rat Queens T01 et T02

Girls Power

De tous les groupes de mercenaires chargés de protéger la ville de Palissade, ce sont sans doute les Rat Queens qui sen sortent le mieux pour faire le maximum de dégâts. En effet, ces quatre filles dans le vent nont pas leurs pareils pour résoudre les missions les plus simples en semant un chaos monstrueux. La finesse et la discrétion ne font visiblement pas partie de leur arsenal. Les personnages sont plutôt caricaturaux dans une première approche, et il faudra attendre le tome 2 pour découvrir un background plus profond et loin des clichés, chacune renfermant des blessures inconnues des autres malgré une indéfectible amitié. Si Rat Queens napporte rien de nouveau, la série reste plaisante et agréable à lire pour tout rôliste qui se respecte. Elle pourra facilement servir dinspiration à un personnage féminin dans un monde médiéval fantastique.

S.L.M.

Éditeur • Urban Comics
Dessinateurs • Upchurch Roc
Scénariste • J. Wiebe Kurtis
Prix constaté • 15 €

BD (VF)

Chronosquad

Bloch agent spatio-temporel

Cette série, qui mêle science-fiction, polar et humour, a prend fin au bout d'un an et quatre volumes. Ce projet, plus ambitieux qu'il n'y paraît, nous fait découvrir les déboires d'une patrouille envoyée régler les problèmes liés au tourisme temporel, le loisir préféré des plus riches, dans un futur proche. Une vraie réussite que cette série qui commence plutôt sur un ton comique avec un héros particulièrement maladroit tombant amoureux de toutes les filles qu'il rencontre avant de rapidement verser dans une intrigue complexe avec une histoire de complot à travers le temps. Avec la sortie prochaine d'une nouvelle édition de *Mega* et l'arrivée en français de *The Strange*, *Chronosquad* est une très bonne inspi pour des jeux ayant pour thème le voyage temporel ou dimensionnel.

LF

Éditeur • Delcourt
Auteurs • Giorgio Albertini (scénario), Grégory Panaccione (dessin)
Prix constaté • 25,50 € par volume

UN SCÉNARIO POUR HÉROS & DRAGONS CHRONIQUES OUBLIÉES CASUS BELLI

UN SCÉNARIO OFFICIEL AVANT LAELITH

AUX PORTES DE LAELITH

Le plateau incliné de la Cité sainte est en vue. Vous distinguez la silhouette des bâtiments au loin, tout en rêvant de ses splendeurs. Il vous faut maintenant gravir les falaises de Vorn lentement, perdu au milieu de la file ininterrompue qui suit l'étroit lacet jusqu'au sommet…

En quelques mots…

Les personnages vont se retrouver bloqués aux portes de Laelith par une épidémie foudroyante de peste des égouts. Sur le camp de la Longue Patience, la situation empire alors qu'un autre péril surgit : des meurtres manifestement démoniaques ont lieu, ajoutant l'horreur à l'effroi. Les PJ seront donc amenés à participer à la survie du camp et à l'enquête sur les meurtres. Ces deux événements se révéleront liés par une même origine : le réveil d'un démon inférieur cherchant à ouvrir un portail vers les Abysses pour son puissant maître.

Fiche technique

TYPE • Action/Mystère/Enquête
PJ • Niveau 4
MJ •Expérimenté
Joueurs • Tout niveau

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

Ce scénario est conçu comme une péripétie marquant l'entrée en ville des joueurs. L'intrigue est simple mais la gestion du groupe par le MJ dans le camp de la Longue patience, aux portes de Laelith, pourrait s'avérer délicate. Le MJ doit toujours garder à l'esprit qu'une certaine tension règne. Si votre groupe y est prêt, vous pouvez facilement accentuer l'aspect inquiétant de la propagation de la maladie par une description plus détaillée des symptômes et des effets sur la population pris au piège.

Ce scénario fait référence à des éléments décrits dans le livre à paraître « *Laelith, la cité mystique* » mais ces derniers ne sont pas toujours détaillés s'ils n'ont pas de rapport direct avec l'intrigue. Cependant, il est conseillé de les évoquer pour que les PJ s'imprègnent de l'ambiance de la ville. Si les joueurs s'intéressent à l'un de ces points en particulier, entretenez le mystère, bottez en touche et temporisez : il vous faudra patienter encore un peu pour pénétrer tous les mystères de la Cité quatre fois sainte…

Synopsis

Il y a bien longtemps, à la naissance du faubourg des malvenus (voir plus loin), Garsh' Urbzaz, un démon inférieur, fut emmuré dans une ancienne nécropole après avoir été démasqué. L'enveloppe corporelle qu'il possédait alors a péri au terme de quelques décennies mais son esprit prisonnier ruminait sa vengeance. L'occasion lui fut offerte de manière inattendue lorsque trois jeunes gens le libérèrent sans le savoir. Sheben, Reza et Palio, du faubourg des malvenus, s'étaient en effet aventurés dans la nécropole troglodyte lorsque le sol se déroba sous leur pied, découvrant une autre cavité.

Garsh' s'empressa de posséder le plus faible, Palio, et tua d'un coup le plus fort, Sheben. Reza ne fut pas témoin du meurtre mais elle vit tout de suite que Palio n'était plus lui-même. Ils s'échappèrent du tombeau et Palio fit promettre à Reza de garder le silence. Bien qu'elle soupçonnait quelque chose, Reza comprit qu'elle ne pouvait échapper à celui qu'était devenu son ami. Effrayée, elle se soumit à sa volonté. Ensemble, ils quittèrent le faubourg et se dirigèrent vers le camp de la Longue Patience où Palio commença des prêches plein de ferveur.

Garsh'/Palio a plusieurs objectifs. Le démon veut d'abord semer la mort par vengeance de son empri-

Arrivée en haut de la falaise de Vorn

sonnement. C'est pourquoi, avant de quitter le faubourg, il a répandu la peste. Pendant sa captivité, il a élevé une nuée de rats contaminés avec lesquels il entretient un lien particulier. Il est depuis constamment entouré par des rongeurs qui lui permettent de répandre la maladie à sa guise.

Il compte de plus utiliser les pouvoirs de nécromancie d'un artefact qu'il entend assembler au cours d'un rituel macabre: la Main d'Abaddon. Ce rituel nécessite des meurtres sacrificiels qui ne passeront pas inaperçus…

Ensuite, il espère toujours ouvrir un portail pour son maître, un démon glabrezu. Il profite de l'épidémie pour recruter assez de fidèles et créer sa propre secte pour arriver à ses fins.

Et les PJ ?

Le moins que l'on puisse dire, c'est que les personnages n'arrivent pas au meilleur moment aux portes de la Cité sainte. L'épidémie se déclare et des meurtres sont perpétrés en série. Ce sera donc pour eux l'occasion de faire preuve de leur talent :

- En tentant de survivre dans l'enfer du camp.
- En participant au maintien de l'ordre ou à la gestion de la maladie. →

Le camp de la Longue Patience

- En démasquant enfin Garsh' Urbzaz et en éliminant définitivement le démon inférieur (au mieux) ou en le faisant fuir (au pire).
- En découvrant l'origine du mal et en éradiquant le démon glabrezu de la nécropole.

Le camp de la Longue Patience

Lisez ou paraphrasez ce qui suit à vos joueurs :

Au sommet de la falaise de Vorn se dresse une large esplanade au bord du plateau où se presse la foule des pèlerins et des marchands. Pour y accéder, vous avez franchi un seuil aux dalles usées par le piétinement des milliers de gens qui vous ont précédé, sous le regard de pierre de deux immenses statues représentant des lions ailés. Les sculptures sont récentes et provoquent à la fois la crainte et le respect chez tous les voyageurs. Ces derniers, harassés par l'ascension, se dispersent un peu tout en se dirigeant lentement vers un groupement rectangulaire de tentes qui barre l'horizon.

À première vue, les rangées de tentes multicolores alignées dans un ordre strict augurent le meilleur. Mais cette impression s'estompe rapidement. Des détritus jonchent les allées encombrées, la toile de plusieurs tentes est déchirée, le dispensaire semble dérisoire face à la souffrance des hommes, des femmes et des enfants qui s'y pressent. »

Tout est normal quand les PJ arrivent sur le camp. La maladie ne s'est pas encore déclarée. Laissez-les se familiariser avec les lieux et faire connaissance avec d'autres pèlerins.

Chacun s'organise pour passer au mieux la nuit qui s'annonce.

La vie dans le camp

Au bout du camp de fortune, on aperçoit les portes de l'Ivresse enchanteresse (6), passage obligé pour toute personne désirant voir de ses propres yeux les merveilles légendaires de la cité du lac d'Altalith. Au-delà des murailles, la forte pente du plateau permet aux voyageurs d'observer une grande partie de la ville qui s'écoule jusqu'aux rives bleues du lac. Dômes majestueux, coupoles colorées : toute la majesté de la ville se révèle aux pèlerins. Le camp de la Longue Patience, appelé aussi camp Hache sévère, abrite temporairement les nouveaux arrivants. Malgré le ballet incessant, un certain ordre y règne.

Organisation du camp

1. L'entrée dans le camp, au sommet de la falaise de Vorn, est marquée par deux statues imposantes récemment installées et figurant des lions ailés, nouveau symbole du pouvoir royal-divin.

   Sous leurs regards impressionnants se croisent les voyageurs impatients qui arrivent et les visages mornes de ceux qui quittent la cité. La foule est dense et la présence des grands ookhabs ne facilite pas la circulation. Des gardes veillent au calme tandis que se regroupent les convois en vue des formalités à venir. Un groupe de régisseurs diligentés par l'administration de la ville guide les plus perdus et explique le fonctionnement du camp.

2. Ce premier ensemble de tentes est dédié à l'accueil des migrants. Des représentants des quatre temples officient dans un dispensaire et prodiguent les premiers soins aux nombreux écorchés qui se présentent : les blessures aux pieds sont les plus fréquentes mais les pathologies sont si variées que tous les étudiants en médecine font un stage plus ou moins long ici dans les premières années de leur formation.

   C'est ici aussi qu'on aiguille les représentants des différentes races vers leur secteur réservé.

3. Les ookhabs sont dirigés par leurs guides fredonnants vers ce groupe de tentes. En plus des étables, on y trouve des entrepôts temporaires pour les marchands ainsi que le siège de commandement du camp. Tous les matins, le rahel en charge de la sécurité du camp ainsi que les quatre plus éminents membres du clergé de la cité présents sur le camp se réunissent autour du **Sévère prévôt.** Ce dernier joue un rôle particulier depuis la création de la fonction, après la réorganisation du camp par le nain Hache Sévère, premier prévôt du camp. La fonction est aujourd'hui nommée ainsi en hommage à lui. Nommé par le Roi-Dieu, choisi parmi le →

Ce que les PJ savent de Laelith

Un titre d'accès est distribué à chacun des nouveaux arrivants aux postes de garde au pied des falaises : un coquillage violet pour le pèlerin, orange pour le marchand, vert pour les autres. Il faut ensuite être examiné attentivement au Lazaret, l'hôpital de la ville, avant d'être autorisé à entrer. La grande Cité compte des centaines de milliers d'habitants ; le Roi-Dieu actuel se nomme Nin Ier, il est le souverain de la ville depuis un an ; toutes les religions sont acceptées à Laelith. Elles sont réunies autour de quatre temples élémentaires ; nous sommes le 7 du mois de Cuivrechamps (juillet), en l'an 1017, selon le calendrier de la ville ; les quartiers de la ville sont appelés terrasses à cause de l'inclinaison du plateau et ses rues sont des échelles pour la même raison ; l'administration est très tatillonne et les taxes sont innombrables ; la ville offre mille plaisirs, notamment au bord du lac, même s'il s'agit du quartier le plus malfamé ; les savants du monde entier se rendent dans la grande université de la ville ou à l'académie de magie construite juste à l'extérieur des murailles.

clergé ou la garde, il agit comme un intendant local et ses pouvoirs sur le camp sont importants. Un droit de péage a été instauré sur les montures et permet au prévôt d'entretenir les équipements du camp. Le Sévère Prévôt peut commander au rahel et faire justice. Ces dernières prérogatives sont cependant tempérées par le bailliage des quatre temples. Légalement, le prévôt ne peut imposer une décision aux assesseurs présents sur le camp. Le prévôt doit donc constamment trouver un compromis en cas de litige. Cette limite explique aussi pourquoi, en dehors de la gestion quotidienne du camp, peu de chantiers d'ampleur sont menés. Et pourquoi le camp présente un état de délabrement parfois indigne.

Jilo Barnel

Jilo Barnel

Cette femme occupe le poste de **Sévère Prévôt** depuis six mois maintenant. Son expérience est reconnue par tous : à maintenant quarante ans et après une carrière toute entière dévouée à la ville au sein de l'Oiseau de feu, l'un des quatre temples de la ville dédié aux cultes du feu, elle a l'impression d'avoir enfin trouvé sa place ici. Elle sait se faire obéir et chacune de ses décisions est guidée par la haute idée qu'elle se fait de sa fonction. Justice et loyauté sont ses maîtres mots.

Quatre assesseurs l'accompagnent dans sa tâche : **Galien Tror** (intendance), soixante-dix ans, son collègue de l'Oiseau de feu, est un homme plein de gentillesse mais peu compétent ; **Felimen Astur** (admissions), du temple du Nuage, est une jeune prêtresse un peu naïve et rapidement débordée ; **Gulbard Iliom** (dispensaire) est une rivière (titre que l'on donne aux prêtres ordinaires du temple dédié à l'eau) du Poisson d'argent qui démontrera l'étendue de son courage en se réfugiant dans la forteresse au prétexte de surveiller la quarantaine dès que l'épidémie sera déclarée ; l'austère **Ahmùl Tienn** (accueil des Non-Humains), du temple du Crâne, se révélera quant à lui taciturne mais efficace.

4. Le camp lui-même occupe un vaste espace au pied des murailles. Sous la menace des balistes de la forteresse du Lazaret (9), c'est un véritable champ de tentes aux toiles déchirées cotoyant des cabanes précaires faites d'un assemblage de bois et de tissus. Des détritus jonchent le sol des allées malgré les nettoyages réguliers organisés par le Sévère Prévôt. La population, nombreuse et en constant mouvement, empêche que les changements imposés par l'administration s'installent de façon durable.

L'atmosphère est souvent conviviale cependant. Autour d'un feu, des gens aux origines diverses se retrouvent et chantent ; ils échangent des nouvelles et de la nourriture. Le camp est un avant-goût de la ville cosmopolite qu'est Laelith. On y entend des langues exotiques et des chants étranges qui se mêlent aux parfums enivrants de lointains pays.

5. Ce groupe de tentes est destiné aux Non-Humains. La discrimination que subissent ces gens semble les rapprocher, quelles que soient leurs origines. Les Humains sont autorisés à venir dans ce secteur, mais l'inverse n'est pas vrai. La gestion ferme de l'assesseur Tienn le rend souvent antipathique aux yeux des nouveaux venus. Celui-ci est cependant très attaché à son rôle et fait tout pour que l'arrivée de ces migrants soit

Jilo Barnel et ses assesseurs

H&D

Voir l'Ecclésiastique *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 333

COF

Prêtre 5
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +0
INT +1 **SAG** +2* **CHA** +0
DEF 15 (chemise de mailles)
PV 24 I**nit** 11
Masse d'arme +4 **DM** 1d6+1
Deux voies de prêtre rang 3
Une voie de prêtre rang 2

acceptée et se déroule dans les meilleures conditions possibles.

6. La porte de l'Ivresse enchanteresse est très bien gardée et fermée la nuit.

7. Le faubourg des malvenus est un ensemble hétéroclite de constructions, entre bidonville et village, où se sont réunis les refoulés de la Cité sainte ou ceux qui voulaient quitter « *son atmosphère religieuse étouffante* ». La population du faubourg est bigarrée et haute en couleur : artistes marginaux, opposants politiques au Roi-Dieu et monothéistes sectaires s'y côtoient. Le camp fonctionne autour de clans (aux contours plus ou moins nets) dans un mode proche de l'autogestion. Si quelques chefs se distinguent par leur charisme, les décisions les plus importantes sont prises par toute la communauté au sein d'une assemblée hebdomadaire, « *la Veillée* ». Les individus qui mettent en danger l'équilibre du faubourg en sont bannis.

Lorsqu'il s'agit d'une question de sécurité, les membres de la communauté sont à l'écoute de **Celiase Germial**. Cette ancienne garde de la cité fréquenta un temps le Contrôle de l'orthodoxie, la police secrète de la ville, avant de se retirer pour une raison mystérieuse dans ce faubourg. Elle a gardé néanmoins quelques contacts au sein de l'administration de la ville et dialogue régulièrement avec le Sévère Prévôt depuis que Jilo Barnel en assure la fonction.

8. Le camp des demi-orcs. Les membres de cette race rejetée par beaucoup se sont regroupés ici à l'extérieur de la ville. Ils s'entraident et mènent une vie rude. Leur présence sur le camp lui-même est visible. Ils y viennent pour commercer le fruit de leurs chasses ou de leurs rapines. Si leurs relations avec la garde sont parfois tendues, le Sévère Prévôt Barnel et l'assesseur Tienn s'accordent sur le fait qu'ils ont tous leur utilité, particulièrement quand il s'agit de calmer quelques nouveaux arrivants sauvages (demi-orcs mais aussi demi-ogres, minotaures…) ou de chasser les monstres solitaires qui s'approchent de la ville.

9. La forteresse du Lazaret est dirigée par le rahel (commandant) **Ahmild Esfar**. Militaire ambitieux, soucieux de conserver toutes ses chances pour sa carrière à venir, il respecte les consignes avec zèle et sans état d'âme. Pour le convaincre d'agir, il faudra lui montrer que cela est dans l'intérêt de sa mission première : protéger la ville. Lorsque ses hommes se déploient sur le camp, ils sont soumis à l'autorité du Sévère Prévôt. →

La maladie en termes techniques

Si jouez à *Héros & Dragons*, voir *Créatures & oppositions* page 379
Si vous jouez à *COF*, il s'agit de l'équivalent d'un poison affaiblissant (page 76) dont l'effet ne s'estompe qu'une fois le test (quotidien) de CON réussi. En cas de second échec au test, le malade est ralenti (les effets des états se cumulent). Au troisième échec, il est immobilisé. Chaque échec s'accompagne d'une perte d'1d6 PV que le malade ne peut récupérer qu'une fois guéri. Au quatrième échec, c'est la mort. Réussir un jet de CON permet de redescendre d'un niveau. Si la victime n'est plus soumise à un état préjudiciable, elle est guérie définitivement.

Garsh'

Profil technique
Garsh' est un démon du cercle inférieur qui possède le corps du jeune Palio.
Si vous jouez à *H&D*, lire *Créatures & Oppositions*, page 45, la description du démon de cercle inférieur puis page 46 l'encadré sur « *Les possédés* ».
Si vous jouez à *COF*, utilisez la capacité de possession du fantôme, page 249 sauf que, dans le cas de Garsh', celle-ci est illimitée dans le temps.

Le profil technique de Palio/Garsh' est :
Si vous jouez à *H&D*, utilisez celui du roturier (*Créatures & oppositions* page 338), en modifiant la Force à 19 et le Charisme à 18 (règle décrite dans l'encadré sur « *Les possédés* »).
Si vous jouez à *COF*, utilisez celui du passant, page 278), là aussi en modifiant la Force à 19 et le Charisme à 18.

À *H&D*, un sort de *bannissement* ou de *souhait* est nécessaire pour le détruire définitivement. À *COF*, cela correspond au rang 3 de la Voie de la Spiritualité, p. 55. Sans quoi le démon tentera sinon de réinvestir un autre corps (Jet de sauvegarde Sagesse DD15). S'il échoue, il est renvoyé dans les Abysses. S'il réussit, il poursuivra sans relâche sa quête.
Garsh', quelle que soit l'enveloppe corporelle qu'il possède, est constamment entouré d'1d6 rats contaminés. Ceux-ci font peu de dégât (1 pv en cas de morsure) mais ils peuvent transmettre la maladie. Ils constituent également un excellent indice pour démasquer le démon inférieur…

Ambition :
Garsh' est un démon inférieur au service du Prince de la Mort, Abaddon. Incorporel, il prend possession des êtres faibles pour servir ses ambitions. Il profite de l'avancée de la maladie pour accroître son influence en endoctrinant des voyageurs troublés par l'épidémie. Il leur promet la fin de leurs souffrances et une apparition divine, rien de moins !
Son petit groupe est difficilement repérable les premiers jours, mais plus le rituel avance, plus les fidèles seront nombreux, prêchant ostensiblement. Après le troisième meurtre ou sacrifice, Garsh' ne quitte plus la nécropole.
Ce sont ses sbires qui cherchent les nouvelles victimes. De plus, les sectateurs ont une autre mission : voler des cadavres qui serviront aux rituels du démon. Ces derniers sont entreposés dans une des salles de la nécropole.

Objet : la Main d'Abaddon
L'objectif principal de Garsh' reste d'ouvrir un portail pour son maître autrement plus puissant que lui : un glabrezu (voir plus loin). Il prépare donc le rituel de la Main d'Abaddon, qui vise à reconstituer une main à six doigts, une opération qui nécessite à six sacrifices. Le rituel permet également à Garsh' de lancer des sorts de nécromancie. Chaque doigt permet d'accéder à un sort ou à une voie supplémentaire, de niveau supérieur puis, à la fin du rituel, d'ouvrir un portail vers les Abysses.

H&D
La Main contient 7 charges. Pour 1 charge, vous lancez la version niveau 3 du sort. Vous pouvez augmenter de un le niveau de l'emplacement du sort pour chaque charge que vous dépensez. Cette dépense est donc obligatoire si vous lancez un sort de niveau 4 (2 charges minimum), niveau 5 (3 charges minimum) ou niveau 6 (4 charges minimum) . La Main récupère 1d6+1 charges dépensées chaque jour à l'aube. Lancez un d20 si vous dépensez la dernière charge. La Main et détruite et tombe en poussière sur un résultat de 1.

Niveau 1	Simulacre de vie
Niveau 2	Rayon affaiblissant
Niveau 3	Animation des morts
Niveau 4	Flétrissement
Niveau 5	Relever les morts
Niveau 6	Création de mort-vivant

COF
Chaque sacrifice offre une capacité de plus au porteur de la Main. Les capacités connaissent les mêmes limites que celles décrites dans les règles en ce qui concerne leur fréquence. Quand le rang d'une voie est nécessaire pour déterminer la puissance de la capacité, il faut tenir compte du nombre de sacrifices (avec un rang maximum de 5).

1 sacrifice	Siphon des âmes, voie de la mort rang 1 (p52)
2 sacrifices	Malédiction, voie du démon rang 1 (p52)
3 sacrifices	Animation des morts ; voie de l'outre-tombe rang 2 (p52)
4 sacrifices	Putréfaction, voie de l'outre-tombe rang 3 (p53)
5 sacrifices	Rappel à la vie, voie des soins rang 5 (p55)
6 sacrifices	Armée des morts, voie de l'outre-tombe rang 5 (p 53)

Garsh' est donc de plus en plus puissant. Après le troisième sacrifice, il se met à animer des squelettes dans la nécropole. Cela affole Reza, qui s'apprêtera à le trahir. Elle sera alors retenue prisonnière par Garsh'. Il laisse ensuite ses fidèles lui ramener les deux sacrifiés suivants. Reza sera la sixième victime si les PJ n'interviennent pas.

Combat
Garsh envoie d'abord ses sbires. Il utilise aussi les morts-vivant qu'il peut animer si la Main d'Abaddon est suffisamment puissante. Chaque jour depuis le premier meurtre, les sectateurs rapportent 1d4 cadavres. Garsh les animera tous (avec ceux déjà présent dans la nécropole) pour qu'ils lui servent de bouclier. Il ne contrôlera que les créatures proches de lui.

10. La nécropole dans laquelle Garsh' a été emprisonné puis libéré récemment. C'est la qu'il procède chaque soir au rituel de la Main d'Abaddon (voir plus loin).

La peste !

Le lendemain matin, une rumeur se propage : les portes de Laelith seraient closes. On dit en effet qu'un cas de peste des égouts particulièrement foudroyante (les premiers symptômes apparaissent dans les six heures qui suivent l'infection) a été diagnostiqué. Pour éviter la contamination dans les murs de la cité, les quatre temples ont ensemble décidé la fermeture du Lazaret jusqu'à nouvel ordre. Une enquête sanitaire doit être rapidement diligentée et les cas suspects mis à l'isolement.

Ordre a été donné au pied de la falaise de stopper les montées, ce qui contribue à faire diminuer le flux des arrivées. Pendant ce temps, l'armée se déploie pour créer un cordon sanitaire près de la porte de l'Ivresse enchanteresse.

La réaction ɔes autorités

Au matin du 8 de Cuivrechamps, une délégation du Lazaret part à la rencontre de Jilo Barnel, le Sévère Prévôt. Il s'agit de décider des mesures à prendre. La dirigeante du camp est ainsi mise au pied du mur : elle devra gérer seule le camp tandis qu'une police sanitaire patrouillera dans le camp afin d'identifier et d'isoler les cas suspects. Pour ce faire, un hospice temporaire est aménagé dans le couloir devant la porte de l'Ivresse enchanteresse. Protégé par un cordon sanitaire strict, ce lieu échappe au contrôle du Sévère Prévôt.

Des prêtres des quatre temples, reconnaissables à leurs robes (bleue pour le Poisson d'Argent, rouge pour l'Oiseau de Feu, blanche pour le →

Nuage, noire pour le Crâne), encadrés par une milice fortement armée, continueront donc d'arpenter l'esplanade à la recherche d'individus infectés. Le moindre doute se soldera par une extraction forcée. Ce que deviennent ces pauvres hères, nul ne le saura… sauf si un personnage se fait embarquer ! Il pourra alors s'apercevoir que contre toute attente, leur traitement est très respectueux.

Parler avec un prêtre nécessitera tact et diplomatie. D'autres religieux semblent moins bien considérés. Ils examinent les animaux du camp. Ces « *chaux* » (ainsi nomme-t-on les soigneurs des animaux à Laelith) seront plus abordables. L'un d'eux, **Hirophal Dieg**, aura repéré des morsures de rats sur les victimes. L'étude de plusieurs cadavres de rongeurs l'amènera à penser que la maladie est entretenue de manière artificielle : de nouveaux cas apparaissent en effet avec des morsures alors que les rats infectés auraient du succomber depuis longtemps à la maladie. Mais le peu de considération que portent les prêtres aux dires de ce chal lui interdisent toute publicité.

Jilo Barnel fera face de son côté à de nombreux défis, dont le plus immédiat sera le maintien de l'ordre. Privée de la garde, elle cherchera à construire une milice à laquelle les PJ peuvent évidemment se joindre (voir plus loin pour les événements qui pourraient amener les PJ à s'impliquer). Les questions d'intendance, de ravitaillement et de santé occuperont par ailleurs largement son temps. Peu de prêtres resteront avec elle, préférant la quarantaine et les soins prodigués derrière les remparts aux risques d'exposition à la maladie. La magie est réservée à l'éventualité d'une propagation dans la ville. Les autorités refusent de dépenser leurs ressources en soins de peur de se retrouver impuissantes si la maladie se déclare à Laelith même. Des soins magiques sont prodigués, mais seulement le soir, et ils sont réservés au cas les plus extrêmes.

Ailleurs

Les demi-orcs organiseront aussi de leur côté une surveillance accrue des échanges avec le camp. Ceux-ci sont peu nombreux ordinairement, les demi-orcs ayant mauvaise réputation. Une rumeur s'interrogera même sur l'origine de la maladie : pour beaucoup, il ne fait aucun doute que les sauvages en sont à l'origine. Les récits de leurs rituels cannibales finiront de convaincre les plus sceptiques.

Aucun échange non plus avec le faubourg des malvenus. Cela n'a rien d'étonnant, car s'y rendre c'est prendre le risque que les portes de la ville se ferment à vous : les malvenus sont très surveillés et la garde est vigilante à ce qu'aucun d'entre eux ne franchisse les remparts sans leur aval (plus ou moins avoué). Si les PJ s'y rendent néanmoins, aucun obstacle ne les arrêtera.

Ce que peuvent faire les PJ

Faire face à la maladie et aider le Sévère Prévôt

Voici différents événements qui pourraient occuper les PJ et leur permettre de se faire remarquer par le Sévère Prévôt.

1. Un guide d'ookhab meurt, victime de la peste. Le ruminant redevient subitement sauvage et fonce à travers le camp, écrasant tout sur son passage. Évidemment, il se dirige tout droit vers les PJ… À la suite de cet incident, tous les ookhabs sont solidement attachés.

Chronologie de l'épidémie

Mois de Cuivrechamps

Le 6 Palio et Reza quittent le faubourg pour s'installer dans le camp de la Longue Patience.

Début de l'épidémie dans le faubourg.

Le 7 Arrivée des PJ au camp en fin d'après-midi.

Le 8 La porte de l'Ivresse enchanteresse ne s'ouvre pas. La garde, les porteurs et les prêtres ne sortent pas.

Premier cas de peste déclarée sur le camp. Gulbard Iliom fuit le camp et abandonne le dispensaire.

Le 9 Les cas se multiplient. Jilo Barnel fait appel aux bonnes volontés pour encadrer le camp.

Le 10 Découverte par les PJ du premier corps mutilé. Le ciel se couvre de nuages sombres. Un orage sans pluie gronde de manière inquiétante. Certains pèlerins croient que la fin du monde approche.

Le 11 Deuxième corps mutilé. Le faubourg des malvenus appelle à l'aide le Sévère Prévot.

Le 12 Un tiers de la population du camp est atteint. Le taux de mortalité est de 25 %. On compte déjà 200 victimes.

Découverte du troisième corps mutilé.

Le 13 Garsh' reste dans la nécropole et garde Reza prisonnière. Quatrième corps mutilé (le cousin de Sheben).

Les incidents liés à l'épidémie sont de plus en plus graves : Jilo Barnel demande à la garde de la forteresse d'intervenir. Refus des autorités.

Le 14 On a dressé des bûchers au Sud du camp. Une odeur de mort flotte dans l'air jour et nuit. Découverte du cinquième corps mutilé. Les mesures d'isolement portent leurs fruits : le nombre de nouveaux infectés diminue.

Le 15 Découverte du sixième corps (Reza). Si les PJ n'ont pas repéré Garsh' et que le rituel est complet, le démon sort la nuit suivante et massacre une centaine d'occupants du camp.

Le 16 Alors que la fête du Roi-Dieu bat son plein, le souverain apparaît en haut des remparts devant le camp entouré de deux lions ailés. Une aura lumineuse émane de Nin Ier. L'épidémie prend fin et, s'il est encore en vie, le démon disparaît (renvoyé dans les abysses ou simplement repoussé ? À vous de voir…).

Le 17 En début d'après-midi, les portes de Laelith s'ouvrent à nouveau, aucun nouveau cas n'ayant été détecté. La Gazette titre sur le miracle accompli par le Roi-Dieu.

2. Une bande de quatre personnes (pour *H&D*, utiliser le profil du bandit, *Créatures & oppositions* p. 330, pour COF, celui du gredin, p. 278) s'attaque à une famille de pèlerins pour lui voler ses quelques affaires.
3. Une foule en colère s'est réunie et se dirige vers le dispensaire en réclamant des soins immédiats. La jeune Felimen Astur, qui a repris la gestion du dispensaire depuis le départ de Gulbard Iliom, a bien du mal à contrôler la foule qui pourrait tout saccager.
4. Une rumeur enfle sur le camp. Le Roi-Dieu serait bien décidé à laisser mourir tous les habitants du camp. D'ailleurs, les balistes de la forteresse sont pointées vers les tentes (c'est vrai, mais c'est toujours le cas). Tous ceux qui symbolisent le pouvoir sont la cible de jets de pierre. Il faut calmer une manifestation improvisée au pied des remparts et convaincre le rahel de la forteresse de ne pas tirer.
5. Alors que les PJ traversent le camp, ils entendent les →

Ookhab

H&D
Bête de taille TG, Neutre
Classe d'armure 13 (Armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12+55)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19(+4)	9(-1)	20(+5)	4(-3)	10(+0)	5(-3)

Compétences Perception +3
Sauvegardes. Force +7, Constitution +8
Résistances aux dégâts contondants
Sens Perception passive 13
Dangerosité 5 (1 800 PX)
Rage. Un ookhab blessé, ou dont le guide vient d'être tué ou rendu *Inconscient*, entre en rage. Il bénéficie d'un avantage aux tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force, il ajoute un bonus de +2 aux dégâts de toutes ses attaques et il acquiert aussi la résistance aux dégâts tranchants et perforants. Cet état dure une minute (ou prend fin si l'ookhab est mis inconscient). L'ookhab ne peut rentrer de nouveau en rage qu'après un repos court.
Renversement. Quand l'ookhab réussit une attaque de **Ruade** sur sa cible, cette dernière doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 15 afin de ne pas être renversé. Si elle échoue, elle se retrouve à terre. Si l'Ookhab a pu charger sur 9 mètres ou plus, la cible est affublée d'un Désavantage sur son jet de sauvegarde
Attaques multiples. L'ookhab peut effectuer deux attaques au corps à corps : une attaque d'Encornement et une attaque de **Ruade**. Si la cible se retrouve à terre à la suite de l'attaque de **Ruade**, l'ookhab peut effectuer gratuitement une attaque de Piétinement avec l'Avantage contre sa cible *à terre*.
Actions
Encornement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d12+4) dégâts perforants.
Ruade. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d12+4) dégâts contondants.
Piétinement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 22 (4d8+4) dégâts contondants.

COF
NC 5, taille énorme
FOR +7 **DEX** +2* **CON** +7
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2
DEF 16 **PV** 60 **Init** 14
Cornes et ruade +8 **DM** 2d6+7
Voie du cogneur rang 2
Rage : La capacité enrager (voie du cogneur) de l'ookhab est aussi déclenchée si le guide de l'animal est réduit à 0 PV ou sombre dans l'inconscience.

pleurs d'un enfant. Le petit garçon est seul à côté de sa mère, prostrée. Elle est silencieuse et incapable de réagir.

6. Un homme est reclus dans une cabane de fortune en bois. Il refuse que quiconque approche et menace de son arbalète la foule. Un homme a déjà été blessé. Il faut le ramener à la raison.
7. Une rixe éclate entre deux hommes pour un prétexte futile. L'un des deux, suite à un coup, se met à cracher du sang. Un mouvement de panique s'empare des gens alentours. Plusieurs personnes se font piétiner.
8. Un petit groupe tente de franchir le cordon sanitaire pour fuir le camp. Il est repéré par la garde qui n'a aucune hésitation et tire plusieurs volées d'arbalète.
9. Les demi-orcs qui habitent à proximité du camp entrent en contact avec leurs congénères : ils sont prêts à ravitailler le camp contre le passage d'une de leur shaman qui dédiera tout son temps aux Non-Humains. Les assesseurs Tienn et Tror s'opposent à ce propos, le premier soutenant l'initiative. Tror acceptera finalement contre la surveillance stricte de la guérisseuse (un rôle qui peut être confié aux PJ).
10. Un homme sème le trouble en prophétisant la fin du monde. Il clame des psaumes apocalyptiques tout en assurant que le salut est possible si chacun accepte son destin. Bientôt une procession se forme vers la falaise pour un « *sacrifice collectif* ».

Visiter le faubourg des malvenus

Les PJ peuvent avoir de bonnes raisons de se rendre dans le faubourg. Ils pourront constater que la situa-

tion est pire encore que sur le camp de la Longue Patience. Des cadavres jonchent les rues ou sont enterrés à la hâte. Les gens restent cloîtrés et refusent d'ouvrir aux étrangers. Mais le nombre de victimes ne cesse de croître. Après une Veillée extraordinaire, une délégation est envoyée le 11 de Cuivrechamps à la rencontre de Jilo Barnel. Elle demandera assistance contre un accès à ses sources d'eau et à ses réserves de nourriture.

En interrogeant les habitants, les PJ peuvent comprendre que la maladie s'est d'abord déclarée ici. En posant les bonnes questions (à propos de Reza ou de Palio si les PJ les ont remarqués, ou tout simplement en cherchant à savoir ce qui ce qui s'est passé de particulier les jours précédents l'épidémie), ils feront la connaissance de la vieille Astrilge Gherm. Entre deux sanglots, elle expliquera que son fils Sheben a disparu et que ses deux compagnons ont quitté le faubourg sans se retourner. Sheben lui a parlé de la nécropole et elle connaît approximativement sa localisation (un jet de sagesse (survie) DD 15 sera nécessaire pour trouver l'entrée). Le 12 au matin, elle enverra son neveu sur le camp (il sera la quatrième victime).

Mener l'enquête sur les meurtres

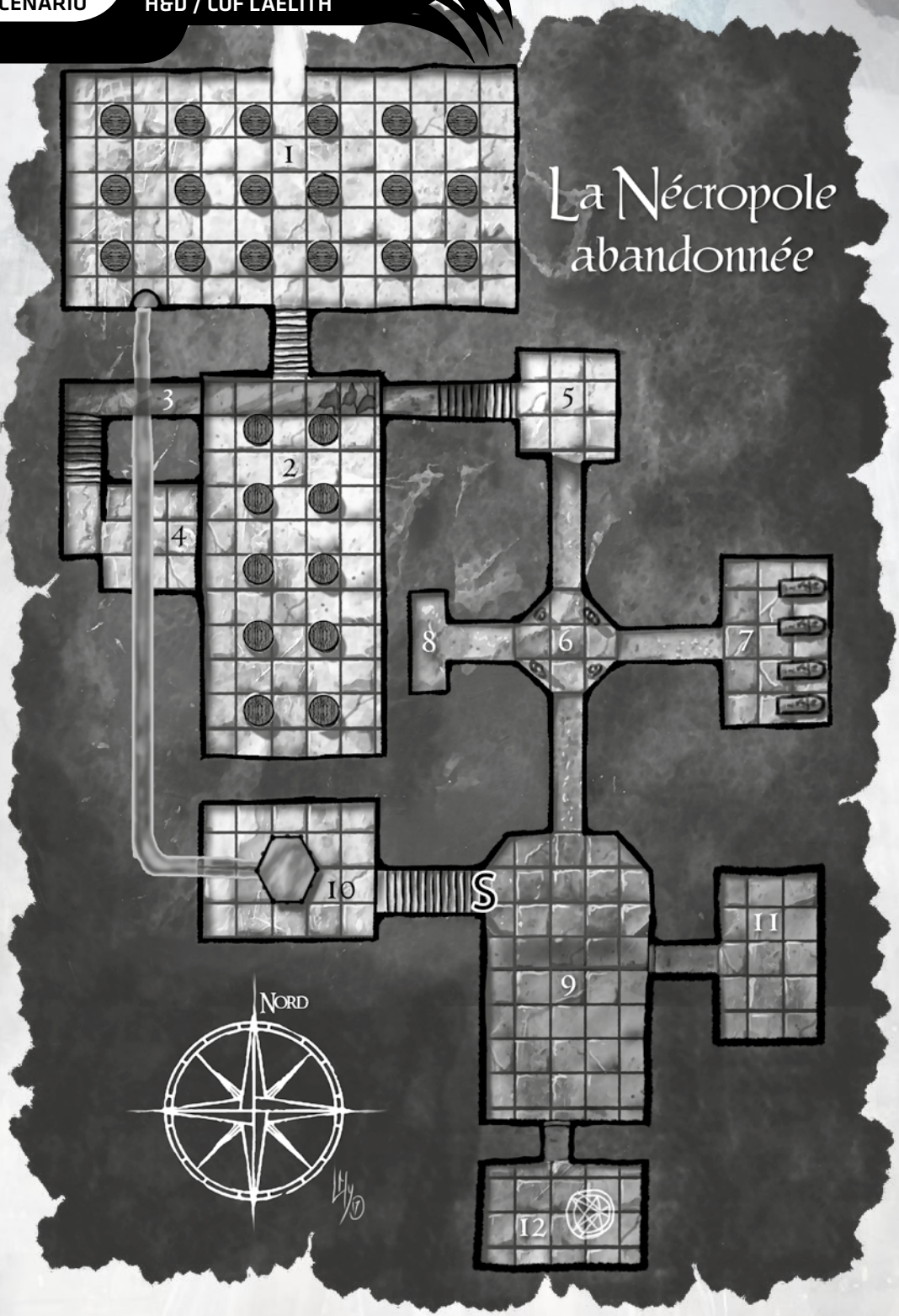
Au matin du 10 de Cuivrechamps, les PJ sont réveillés par des cris. Rapidement, ils découvrent la première victime de Garsh'. Il s'agit d'une femme qui dormait à proximité de la tente de nos héros. Elle est morte en silence, la gorge tranchée. Son bras gauche est mutilé : l'assassin lui a coupé la main et il ne reste aucune trace du membre manquant. Si les personnages n'ont pas intégré la nouvelle milice du camp, une patrouille sera alertée et viendra constater le décès. Elle pensera à un règlement de compte sordide et ne poussera pas plus en avant son enquête, sans en référer à sa hiérarchie.

Le meurtre parait pourtant inhabituel : en plus de l'amputation, le corps de la femme a été placé en position fœtale. Un œil averti (Intelligence (investigation) DD 15) relèvera plusieurs signes tracés à la hâte dans la poussière au sol. Un expert (Intelligence (arcane ou religion) DD 20) reconnaîtra des lettres de l'alphabet infernal en partie effacée. Si les PJ en font la remarque à la milice, celle-ci estimera qu'il s'agit de l'œuvre d'un désaxé. Il faudra être persuasif (Charisme (persuasion ou intimidation) DD 10) pour qu'un assesseur ou le Sévère Prévôt en soit informé. L'enquête peut alors échoir officiellement aux PJ. Ce cadavre n'offre cependant pas d'autre indice.

Les jours suivants, les autres cadavres présenteront la même mise en scène et une mutilation identique, ce qui alertera automatiquement un des assesseurs. Si les victimes semblent choisies au hasard, chaque meurtre apportera un indice supplémentaire :

Le 11, le texte en infernal permettra de lire le nom d'Abaddon, Prince-démon de la Mort.

Le 12, des témoins permettront d'identifier un des agresseurs : Grelio Trefast, enregistré comme pèlerin, comme en témoigne son coquillage violet, complètement fanatisé. Il tiendra un discours incompréhensible, promettant la mort à tous ceux qui l'interrogent. Il sera fier de son adoration pour Abaddon et ne craindra pas de mourir. Un personnage patient l'entendra répéter plusieurs fois un nom : Nyarl Apotiet. →


La Nécropole abandonnée
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
S
Nord

Le 13, la victime sera originaire du faubourg des malvenus. Il est arrivé le matin même et cherchait Palio et Reza (il s'agit d'un cousin de Sheben envoyé par Astrilge Gherm).

Le 14, Une agression sera interrompue par des témoins (les PJ ?). Une course poursuite s'engagera. Suivre les agresseurs avec discrétion permettra de découvrir la nécropole. Un autre meurtre aura lieu dans le camp des Non-Humains, provoquant la colère de ces derniers.

Le 15, Reza sera sacrifiée. Son corps sera abandonné entre les deux statues de lions ailés.

Galien Tror a de bonnes connaissances sur le culte d'Abaddon et pourra apporter des informations complémentaires voire reconnaître le rituel de la Main d'Abaddon à

partir de la seconde victime, prédisant ainsi les meurtres à venir.

Reza

Elle ignore au début de l'aventure que Palio est à l'origine des meurtres. Le discours que tient son ami la trouble mais elle est encore trop perturbée par les événements récents pour réagir. Elle ne pourra cependant s'empêcher de rôder à proximité des scènes de crime, ce qui laissera l'occasion aux PJ de la remarquer (Sagesse (perspicacité) DD 12). Mais elle ne parlera pas de tout cela avant le 12. L'arrestation de Grelio Trefast mettra fin à ses doutes. Elle tentera alors de parler aux responsables de l'enquête. Si ce ne sont pas les PJ, elle n'obtiendra que de l'indifférence. En retournant vers Palio, elle verra les morts animés et sera faite prisonnière.

Si les personnages s'aperçoivent de sa disparition, un enfant affirmera qu'elle s'est éloignée du camp en direction du Sud. Un jet de sagesse (survie) DD 15 réussi permettra de trouver l'entrée de la nécropole.

Explorer la nécropole

Plusieurs événements peuvent conduire à la découverte de la nécropole. Elle est occupée de manière très différentes au début et à la fin de l'aventure : à partir du 12, Garsh' prend définitivement ses quartiers et anime les morts. À partir du 15, si le rituel est complet, Garsh' utilisera aussi le sort de *création de morts-vivants*. Presque invisible de l'extérieur (Sagesse (perception ou survie) DD15), le sanctuaire s'ouvre sur une grande salle à colonnade.

1. La Grande salle aux colonnes. Une fontaine alimente en eau la salle. Le mur du fond est couvert de bas-reliefs sur le thème du voyage et de la mort (représentée comme l'ultime périple). La nécropole servait aussi aux embaumeurs de l'époque. La salle est occupée par quatre hommes fidèles de Garsh'.
2. La seconde salle aux colonnes : c'est ici qu'une brèche s'est ouverte dans le sol (à gauche de l'entrée). Elle permet d'accéder à un couloir rempli d'eau. Quelques rats se cachent ici et, s'ils n'occasionnent aucun dégât (même s'ils sont dérangés), il est possible qu'un PJ inattentif se fasse mordre, or il existe une chance sur deux que le rat soit porteur de la maladie. Avec l'épidémie en cours, cela devrait inquiéter les personnages. Un passage a été obstrué sur le mur sud. Il y est gravé en langue ancienne un avertissement laconique : « *ne libérez pas la terreur qui se terre. Nyarl Apotiet* »
3. Un rat surnage et sort de la mare sombre mise au jour suite aux travaux, attestant que ce conduit mène bien quelque part. →

Reza

Fidèle de Garsh'

H&D

Fanatique de secte, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 334.

COF

Voir le surineur, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 279
Leur octroyer en plus la *Voie de la magie de combat* rang 1

Néanmoins, le couloir est entièrement inondé. Il faut réussir à nager sous l'eau (Force (athlétisme) DD 15) dans l'obscurité pour atteindre une cavité d'air (les pièces 4 et 5).

4. Cette salle est traversée par une rigole pleine d'une eau claire (elle ne possède aucune propriété magique). Gravé dans le sol, un plan sommaire et usé par le temps décrit le complexe. On distingue nettement ici les traces d'une ancienne porte murée depuis des années (elle mène en 2). Un parchemin de *façonnage de la pierre* a résisté parmi les décombres. Un levier brisé sort du sol. Une fois réparé (grâce à un jet de Dextérité ; il est possible d'utiliser des outils de voleurs ou de bricoleur) la paroi abattue en 9 se relève.

5. Les proches priaient ici. La salle est aujourd'hui vide et couverte de débris divers parmi lesquels se cache une nuée de rats (au premier point de vie perdu, il existe un risque d'infection).

6. Quatre statues représentent les défunts (trois hommes et une femme) qui ont trouvé là leur dernier repos. C'est une famille de nobles marchands (reconnaissables à leurs attributs : le chariot, le boulier, le bateau) qui fit construire la nécropole. Quatre diablotins commencent à harceler les personnages à partir d'ici.

7. Les quatre sarcophages sont réunis dans cette pièce. Quelques richesses (bijou, vase, statuette) ont été déposées (pour une valeur de 300 po environ).Un cadavre plus récent gît à terre : celui de Sheben. Dès que Garsh' en aura le pouvoir (à partir du 12), il animera des zombis. Plus tard (à partir du 15), il créera des momies.

8. C'est une petite chapelle dédiée aux dieux du voyage et du commerce. On y trouve différentes statuettes les représentant. Certaines ont de la valeur (historique, religieuse ou en fonction de leur composition). On peut aussi y trouver une potion de soin.

H&D
Anneau de nage, voir *Cadre de campagne*, p. 141.

COF
L'anneau supprime le malus du à l'armure aux tests de DEX lorsqu'il s'agit de manœuvrer dans l'eau..

9. Cette salle contient une dizaine d'alcôves dans lesquelles reposent les fidèles serviteurs de la famille noble. Le passage vers la pièce 10 est muré. En effet, un piège s'est déclenché avant même que Garsh' y soit emmuré, tuant un pilleur solitaire. Son squelette est visible, à demi écrasé par la pierre monumentale qui obstrue aujourd'hui le couloir. On peut trouver sur lui un anneau magique.

C'est ici que Garsh' a installé son campement. Il s'y enferme à compter du 12. Dans un coin de la pièce, une femme est solidement attachée : il s'agit de Reza. Elle est bien traitée, en vue de son sacrifice qui clôturera le rituel de la Main d'Abaddon. Si Garsh' sent que la défaite approche, il se réfugie en 12 après avoir ouvert la porte qui mène en 11 et libéré les zombis infectés.

Dès que Garsh' en aura le pouvoir (à partir du 12), il animera les squelettes.

10. Un escalier monte vers la salle du bain. Une fresque de bas-reliefs sculptés relate les étapes

Nuée de rats

H&D
Nuée de rats, *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 312.

COF
Nuée, *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 265.

Diablotins

H&D
Voir *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 66.

COF
Voir *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 99

Momie

H&D
Voir *Héros & Dragons, Créatures &oppositions*, page 226.

COF
Voir *Chroniques Oubliées Fantasy* page 264.

Zombi

Voir *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 290.

COF
Voir *Chroniques Oubliées Fantasy*, page 277.

Squelette

H&D
Voir *Héros & Dragons, Créatures & oppositions*, page 264

COF
Voir *Chroniques Oubliées Fantasy,* page 272.

de la momification des défunts qui constitue leur « *dernier voyage* ». Le centre de la salle est occupé par un large bassin en pierre. Parmi les vestiges se trouve un pot de *baume revigorant* contenant 3 doses.

H&D
Voir, *Cadre de campagne*, page 152.

COF
Le baume agit comme Guérison, rang 3 de la Voie des soins, page 55).

11. Cette pièce est fermée assez solidement par une porte en bois. Garsh' entrepose ici les cadavres que ses fidèles récupèrent et il les transforme en mort-vivant dès qu'il en a le pouvoir. Le 13, 4d4 zombis sont animés. Ajoutez 1d4 supplémentaire par jour au-delà de cette date. Ces zombis sont tous d'anciens malades et sont donc infectés. Réussir un jet de sauvegarde Constitution DD 11 (un jet pour chaque zombi qui a blessé le PJ) est nécessaire pour ne pas être contaminé.

12. Cette salle a été nettoyée pour y accomplir le rituel de la Main d'Abaddon. À chaque sacrifice, le portail vers les abysses s'ouvre un peu plus, laissant un pouvoir démoniaque en surgir.

1. Le seuil est ouvert mais le démon ne peut encore sortir du cercle d'invocation tracé au sol. Il ne possède aucun pouvoir magique et ses PV sont divisés par trois.
2. Le démon peut circuler dans la pièce mais ne peut en sortir.
3. Ses points de vie sont aux 2/3 du maximum.
4. Il peut sortir de la pièce mais ne peut pas encore quitter la nécropole.
5. Ses points de vie sont au maximum.
6. Il recouvre ses pouvoirs magiques et peut quitter la nécropole.

Le Glabrezu est un démon particulièrement puissant. Il pourrait bien malmener vos héros s'il atteint le dernier stade. Aussi vous pouvez décider que, comme pour les diables, prononcer son nom (Nyarl Apotiet) procure un avantage. Les PJ peuvent aussi être soutenus par des PNJ (Jilo Barnel, Celiase Germial ou Ahmùl Tienn). Enfin, en ultime recours, vous avez l'intervention du Roi-Dieu le 16 qui nettoie tout.

Épilogue

L'épidémie prend fin, quelles que soient les actions des PJ. Ils peuvent seulement accélérer son extinction. Dans tous les cas, elle ne s'arrête pas brutalement. Tuer le glabrezu empêche toute nouvelle propagation. L'intervention du Roi-Dieu peut aussi être décisive.

La notoriété des PJ peut grandir s'ils affrontent avec succès toutes les épreuves et éliminent les démons et leur secte. Le Sévère Prévôt peut, si elle estime que les PJ le méritent, user de son influence pour faciliter l'intégration des personnages dans la Sainte cité. Selon leurs actions, les PJ pourraient aussi avoir tissé un ensemble de relations de confiance qui pourraient s'avérer précieuses pour la suite de leurs aventures.

Thomas Le Goareguer
Illustrations et plans : *Laurent Miny*

Glabrezu

H&D
Voir *Héros & Dragons*, *Créatures & oppositions*, page 52.

COF
NC 10
FOR +9* **DEX** +2 **CON** +9
INT +4 **SAG** +2 **CHA** +5
DEF 20 **PV** 110 **Init** 14
Pinces/ griffes/ morsure (x2) +13
DM 3d6+9
Voie du colosse rang 2
Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10/ armes saintes)
Voie de l'outre-tombe rang 2
Voie de la sombre magie rang 2

UN SCÉNARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU — CASUS BELLI

Les sables d'Arlit

Troisième partie : Arlit 2008 – pour quelques dividendes de plus…

Ce scénario conviendra à des joueurs entreprenants, à des personnages prétirés et à un Gardien des arcanes qui devra savoir les encourager à poursuivre leur mission. Il s'agit du troisième et dernier volet d'une série de trois scénarios (le premier a été publié dans CB *#22, le second dans* CB *#23) qui partagent le même cadre (la région d'Arlit au Niger) à différentes époques (1904, 1947 et 2008).Avec quelques aménagements, ce scénario trouvera sa place dans une campagne de* Delta Green*.*

En quelques mots…

Les investigateurs se rendent pour des raisons variées dans les zones d'exploitation d'uranium de la multinationale Plutonia au Niger. Après avoir échappé à un attentat de l'armée et rejoint la guérilla, les investigateurs s'introduisent dans l'usine de traitement, où ils découvrent un complot mi-go visant à contaminer le combustible nucléaire exporté ; de quoi créer des catastrophes et ouvrir des portails dimensionnels

Fiche technique

TYPE • Survie/action
PJ • Tous niveaux
MJ • Expérimenté
Joueurs • Actifs

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

Mise en place

Contexte « historique »

Il y a des milliers d'années, les Mi-Go bâtirent une immense base souterraine dans le massif de l'Aïr au milieu du Sahara ; ils y construisirent une centrale à énergie nucléaire très avancée.

En 1947, Hadj Oumar (voir le scénario de CB #22) recontacte les Mi-Go et en accueille dans les hangars de sa mine d'uranium à Arlit.

Les Mi-Go copient l'esprit du chef Oumar dans un clone, implanté dans la matrice de leur prisonnière Muriel Aspern. Ainsi Oumar naquit à nouveau sous le nom de Denis Aspern… Soixante ans plus tard, Denis Aspern devient PDG de Plutonia, multinationale spécialisée dans l'extraction d'uranium, sa transformation et sa commercialisation. Plutonia emploie des milliers de salariés et a des parts chez des exploitants de centrales nucléaires. Sa filiale nigérienne possède des mines d'uranium et des usines de traitement. Et c'est ainsi qu'Oumar revint au pays, avec un nouveau plan.

La région d'Arlit vers 2008

Le nord du Niger est occupé par le Sahara et le très ancien massif de l'Aïr. Vers Arlit, ce sont des étendues de sable et de pierraille, et des montagnes érodées à l'est. C'est l'ancien territoire des Touaregs, éleveurs nomades, peu représentés au gouvernement, appauvris par la fermeture des frontières, leur sédentarisation forcée et les sécheresses.

Des multinationales exploitent les ressources minérales, spoliant les terres pastorales ; le gouvernement nigérien se contente d'engranger sa part des dividendes, sans redistribuer aux locaux. Depuis les années 1990, les turbulentes tribus touarègues et toubous se rebellent. En 2007, le Mouvement nigérien pour la droiture (MND) demande l'autonomie régionale et des emplois dans les mines. La répression qui suit pousse le MND à la lutte armée et à la clandestinité. Devant le peu de progrès de la « cause », l'islamisme radical s'étend.

La région d'Arlit contient :

- **la ville minière d'Arlit**, fondée en 1969 ;
- **deux mines d'uranium**, dont la plus grande mine d'uranium souterraine au monde, à Akouta depuis 1974. Effectif : 1 500 personnes. Elles appartiennent

Un début de mission qui commence bien mal...

conjointement à Plutonia, un fond souverain minier du Niger et, depuis peu, à des compagnies d'électricité asiatiques, qui produisent ainsi de l'uranium pour leurs centrales ;

- Plutonia possède **l'usine de traitement** d'uranium de la Société minière de l'Aïr (S.M.A,ouverte en 1971). On y traite le minerai pour obtenir 2 500 tonnes d'uranate de soude (le *Yellowcake*, qui contient environ 75 % d'uranium) par an. Elle est dirigée par le sinistre professeur Grigoriev.

La France, qui a investi dans des activités économiquesclés, soutient l'État nigérien. Voir Wikipédia pour l'histoire contemporaine du Niger, ses coups d'État et ses retours à la démocratie.

Le plan ɔiaboɭique ɔ'Aspern/Oumar

Les Mi-Go ont fait d'Aspern un prêtreastrologue de Daoloth, dieu extérieur avec des pouvoirs sur la matière, l'espace et le temps. Aspern a chargé Grigoriev d'invoquer quotidiennement Daoloth dans l'usine de traitement d'uranium d'Arlit. La divinité transdimensionnelle enrichit le combustible vite et gratuitement : les ventes mondiales de l'uranium nigérien – moins cher – augmentent ; la rumeur court que Plutonia a découvert un nouveau procédé d'enrichissement ; les actions s'envolent.

Le processus truffe toutefois l'uranium, au niveau subatomique, de daolothium. Cet élément consubstantiel au dieu – sa transpiration, en quelque sorte – permet d'ouvrir des passages entre les dimensions... →

Secret du Pr. Grigoriev

Le professeur Grigoriev a toujours cherché des moyens peu orthodoxes pour améliorer le rendement des réactions nucléaires. En 1986, ses expériences de savant fou firent fondre le réacteur n° 4 de la centrale de Tchernobyl. On perd la trace du Russe, mais on retrouve Grigoriev en 2008 chez Plutonia ; il est maintenant directeur d'exploitation de l'usine de traitement d'uranium à Arlit, où il reprend sans doute ses essais !

Secret des soucoupes françaises

Une légende militaire raconte que l'armée française aurait découvert des soucoupes volantes et des extraterrestres dans le Sahara. Des recherches dans des archives « Secret Défense » oubliées rapportent que deux groupes d'enquêteurs de l'armée furent envoyés à Arlit en 1947 : tous les membres du premier groupe furent tués, sauf la géologue Muriel Aspern. Le second groupe aurait combattu des « petits gris » dans les mines du tyran local Hadj Oumar. Les militaires auraient mis la main sur des technologies dont l'étude aurait permis l'essor français des années 1950-1970 dans les domaines nucléaire, aérospatial et médical.

Les investigateurs

Vous pouvez utiliser ou modifier les archétypes pré-tirés en marge ou créer vous-mêmes des investigateurs autour des secrets ci-dessus, pourvu qu'ils se trouvent des raisons d'aller à Arlit.

Gilda Benichou, femme occultiste, 42 ans

Connaît le **secret des ruines extraterrestres**

Gilda trompe son ennui de documentaliste célibataire avec sa passion pour l'occulte. Avec l'aide de complotistes américains, elle a monté une cellule française contre les envahisseurs : « le triangle d'émeraude ». *Via* des forums sur Internet, elle a rassemblé des personnes intéressées par Arlit, et engagé une hackeuse.

Citation « Si nous ne le faisons pas, personne ne le fera et ce sera une catastrophe. »

APP 60 CON 60 DEX 60 FOR 50 TAI 50 ÉDU 70 INT 80 POU 70 CHA 60

Valeurs dérivées Impact 0 Carrure 0 Points de vie 11 Santé mentale 70

Compétences Administration 65 % (33/13), Bibliothèque 75 % (38/15), Courir 50 % (25/10), Occultisme 85 % (43/17), Déguisement 35 % (18/7), Écouter 60 % (30/12), Falsification 50 % (25/10), Internet 30 % (15/6), Mythe de Cthulhu 4 %, TOC 50 % (25/10)

Armes Attaques par round : 1 Compétence : combat à distance 50 % (25/10) combat (bagarre) 40 % (20/8). Poings, 1D3. Pistolet, 1D8

Marianne Kao-Trung, hackeuse mercenaire, 25 ans

Petit femme effacée d'origine cambodgienne, Marianne fait des missions ponctuelles pour une SSII au ministère de l'Industrie. Elle est en fait une espionne du 10e bureau (l'espionnage scientifique et économique) du ministère de la Sécurité d'État de la Chine populaire. Sa mission : rapporter le nouveau procédé de Plutonia. Ayant eu vent des préparations de Gilda, Marianne a proposé ses services à l'occultiste.

Citation « Pas de problèmes, non pas de problèmes, mais on ne m'a pas payée pour ça... »

APP 50 CON 60 DEX 55 FOR 45 TAI 40 ÉDU 85 INT 85 POU 65 CHA 70

Valeurs dérivées Impact 0 Carrure 0 Points de vie 10 Santé mentale 65

Compétences Anglais 70 % (35/14), Contrefaçon 40 % (20/8), Discrétion 40 % (20/8), Informatique 90 % (45/18), Électronique 75 % (38/15), Serrurerie 40 % (20/8) TOC 40 % (20/8)

Armes Attaques par round : 1 Compétence : combat à distance 40 % (20/8) combat (bagarre) 50% (25/10). Poings, 1D3. Pistolet 1D8,

Commandant (de réserve) Guillaume Bertrand, 55 ans

Connaît le **secret des soucoupes françaises**.

Ancien pilote d'hélicoptère de l'armée de terre, Guillaume est un ufologue et conspirationniste convaincu. Il est aussi cardiaque ; l'effort physique l'essouffle ; trop insister et c'est la crise (test de Constitution +40 %, malus de -5% cumulatif par jour d'activité « intense » et jet de SAN).

Citation « Vous devriez parler moins... et vous informer plus. »

APP 60 CON 50 DEX 65 FOR 60 TAI 60 ÉDU 70 INT 60 POU 50 CHA 40

Valeurs dérivées Impact 0 Carrure 0 Points de vie 11 Santé mentale 50

Compétences Administration 55 % (28/11), Anglais 60 % (30/12), Courir 60 % (30/12), Écouter 60 % (30/12), Aéronautique 60 % (30/12), Piloter hélico 75 % (38/15), Météorologie 55 % (28/11), Ufologie 30 % (15/6) TOC 50 % (25/10)

Armes Attaques par round 1 Compétence : combat à distance 65 % (33/13) combat rapproché 70 % (35/14). Mains nues, 1D3+1. Pistolet-mitrailleur, 1D10. Couteau, 1D6

Pavel Stolizninski, atomiste anti-nucléaire, 48 ans

Pavel a quitté l'Ukraine après Tchernobyl, puis retrouvé du travail chez EDF comme expert en sécurité, mais il n'y sert que de caution, ses rapports sont enterrés. Il a découvert dernièrement des fluctuations d'énergie inouïes dans de l'uranium enrichi en provenance des mines nigériennes de Plutonia.
Citation : « Les lobbies nucléaires nous cachent tout ! »
APP 40 CON 50 DEX 60 FOR 55 TAI 50 ÉDU 85 INT 70 POU 45 CHA 40
Valeurs dérivées Impact 0 Carrure 0 Points de vie 10 Santé mentale 45
Compétences Langue maternelle (russe) 85 % (42/17) Français 60 % (30/12), Bibliothèque 60 % (30/12), Biologie/Protection de l'environnement 30 % (15/6), Physique/chimie (nucléaire) 70 % (35/14), Procédés industrialo-nucléaires/Radioprotection/Normes HSE 90 % (45/18)
Connait **le secret du Pr Grigoriev**
Armes Attaques par round : 1 Compétence : combat à distance 40 % (20/8) combat rapproché (aïkido) 60 % (30/14). Aïkido, 1D3
Equipement remarquable : compteur Geiger miniature.

Zika Ba, blogueur droit-de-l'hommiste, 26 ans

Connaît **la pollution à Arlit**
Sa famille ayant fui le coup d'état de 1974, Zika dénonce sur son blog à longueur de kilo-octets la corruption du gouvernement du Niger. Il a contacté *via* Internet des sympathisants du MND à Niamey qui connaissent des gens qui peuvent lui décrocher une interview avec les chefs touaregs rebelles de l'Aïr. Il pourra apporter des preuves !
Citation « Bien sûr, j'ai un contact de confiance ici. J'ai son adresse e-mail quelque part… »
APP 80 CON 60 DEX 70 FOR 60 TAI 65 ÉDU 75 INT 60 POU 60 CHA 65
Valeurs dérivées Impact 1D4 Carrure 1 Points de vie 12 Santé mentale 60
Compétences dialectes peuls 50 % (25/10), Baratin 65 % (33/13), Informatique (réseaux sociaux) 70 % (35/14), Droit 30 % (15/6), Écriture/vidéos YouTube 70 % (35/14), Histoire, géographie et politique du Niger 70 % (35/14)
Armes Attaques par round : 1 Compétence : combat à distance 30 % (15/6) combat rapproché (bagarre) 60 % (30/12).

L'uranium frelaté alimente des réacteurs de centrales nucléaires, de centres de recherches, de chaudières de sous-marins et de porte-avions – et se retrouve aussi dans des charges de missiles. Lorsque les étoiles seront alignées, le daolothium explosera en répandant des retombées radioactives, ouvrant des portails dimensionnels que des entités monstrueuses utiliseront pour engloutir la Terre. Alors, sur les ruines de la civilisation humaine, Oumar et Grigoriev danseront pour les dieux anciens.

Introduction du Gardien des arcanes

L'ambiance de cet épisode alterne trois registres : action échevelée, poursuite réaliste et fusillade, façon Jason Bourne, à Niamey ; suivie d'une phase de négociation avec les rebelles touaregs, et d'une phase d'infiltration – à la James Bond - dans la mine et l'usine de Plutonia, et la rencontre avec un Grand Ancien et ses adorateurs/exploiteurs.

Le Gardien des arcanes devra orienter les joueurs, car il existe une possibilité que les personnages refusent l'aventure en fuyant par exemple dans un autre pays. Normalement, l'esprit de vengeance envers le général Kouamé devrait suffire...

Introductiondes joueurs *in media res*

Les investigateurs sont assis dans une salle de réunion autour →

Secret des ruines extraterrestres

En 1904, le capitaine Duchemin recueillit dans ses carnets les dernières paroles d'un aventurier au Niger. Selon ce récit, un jeune « seigneur » local – Hadj Oumar – avait découvert des ruines extraterrestres au lieu-dit Arlit ; son marabout ouvrit un passage vers la planète des « Mi-Go » ; mais des Français qui passaient par là empêchèrent l'invasion, et la base s'effondra.
Les descriptions évoquent des technologies nucléaires et des symptômes d'irradiation, inconnus en 1904. C'est très excitant …
Note : si les personnages de la première partie des *Sables d'Arlit* ont relaté leurs aventures, remplacer les informations ci-dessus par les leurs.

La pollution à Arlit

Les ONG qui ont pu s'infiltrer dans la région rapportent que l'exploitation d'uranium nuit à la santé des populations. Le procédé industriel par lavage à l'acide pollue les nappes phréatiques. Le vent emmène des poussières radioactives hors des déblais. Les gens récupèrent des morceaux d'acier radioactifs sur les décharges de matériel des sites d'exploitation et les transforment en mobiliers et couverts… Enfin, les médecins des sociétés minières dissimulent les maladies aux mineurs et à leurs familles.

d'une longue table. Leur placement (important !) est le même que celui des joueurs eux-mêmes autour de la table de jeu. Derrière chaque investigateur se tiennent deux soldats en uniforme de l'armée nigérienne, pistolets pointés sur eux. Un général lance une vidéoconférence.

Les investigateurs reconnaissent Denis Aspern, le président-directeur général de Plutonia, la multinationalefleuron de l'industrie nucléaire française. Beau métis charismatique au crâne rasé et à la barbe noire bien taillée, il ne paraît pas ses 60 ans. Aspern se trouve dans son bureau de la tour Plutonia à La Défense. D'un sourire carnassier, il s'adresse aux PJ :

« Chers amis, bonjour. Je vous remercie d'avoir bien voulu accepter… l'invitation du général Kouamé à cette… réunion. Je sais que vous vous êtes ici… de force, mais nous avons des informations très… contrariantes à votre sujet. Vous êtes venus vous attaquer aux intérêts de Plutonia, du gouvernement nigérien, et de nos… alliés. Nous ne pouvons supporter que vous mettiez en péril nos projets d'envergure… cosmique. Comprenez qu'ils nécessitent quelques… sacrifices. Ceci dit, je vous propose de collaborer avec moi plutôt que… d'entrer en conflit. Qu'en pensez-vous ? »

Si un ou plusieurs investigateurs font mine d'accepter, Aspern reprend : *« Parfait, veuillez prendre la machette que vous présente le général et auriez-vous l'obligeance de… décapiter vos concitoyens ? »* Cette farce cruelle fait bien rire Aspern et les militaires.

En cas de refus, Aspern ne semble pas surpris : *« Comme c'est dommage. Je vais devoir me passer de vos… compétences, car j'en ai assez des Français qui sortent de nulle part pour tout ruiner ! Lorsque vous sortirez de cette caserne, des terroristes d'Al-Qaïda au Maghreb islamique (mieux connu sous l'acronyme AQMI) vous prendront en chasse, vous exécuteront en décapitant vos corps de…" croisés mécréants ". Je vous conseille de prendre… vos jambes à votre cou et de courir à votre ambassade. Excusez-moi mais j'ai une entrevue avec le président Sarkozy. Général, ces… terroristes sont à vous. »*

Les soldats saisissent les investigateurs et menottent chaque bras des PJ aux bras de leurs voisins, dans l'ordre de placement à table, créant une chaîne ouverte où seuls les personnages des joueurs des deux côtés du Gardien ont un bras libre. Le général s'esclaffe : *« Vous êtes venus ensemble, vous mourrez ensemble ! »*

La porte de la salle est ouverte ; les soldats se déshabillent pour revêtir des djellabas. Leurs corps arborent des scarifications rituelles et d'étranges tatouages morbides luisants (SAN 0/1). D'autres braquent leurs armes sur les investigateurs et poussent des cris de « Allahou akbar » peu convaincants. Kouamé entame une incantation dans une langue inconnue puis fait circuler un bol aux motifs impies. Les yeux des « chasseurs » se révulsent et ils entrent en transe.

Les PJ prendront probablement la tangente… Ils dévalent un escalier, traversent la cour vide d'une caserne, puis courent vers la barrière. Ils déboulent dans une avenue de Niamey bordée de palmiers, la capitale du Niger. Des hurlements déments retentissent derrière eux.

Flash-back : trois mois plus tôt

Les investigateurs sont assis dans une salle de réunion assez moderne, autour d'une longue table. Le place-

Denis Aspern, la bio :

Il y a abondance d'articles sur « l'enfance malheureuse et la *success-story* de cet homme exceptionnel ». Né le 2 avril 1948 à Paris XIII[e] de père africain inconnu. Sa mère, Muriel Aspern, meurt en couches ; Denis est élevé par ses grands-parents maternels. Moqué par ses camarades à cause de ses origines métissées, il se réfugie dans les études. Élève brillant, entré boursier à l'École des mines, il en sort major. Ingénieur atomiste, il entre en 1973 au CEA et est envoyé au Niger, où il met en place l'extraction d'uranium. Grâce à son intelligence, son charisme, ses talents d'organisation, il monte depuis trente ans dans les sociétés françaises du nucléaire. L'État faisant fusionner entre elles ces sociétés, il devient le PDG de Plutonia à sa création en 2001.

ment des investigateurs est le même que celui des joueurs eux-mêmes … mais ils se trouvent dans un hôtel près de la gare de Lyon à Paris, trois mois avant la première scène. Gilda Benichou vient de proposer d'échanger leurs préoccupations sur Plutonia et Arlit, ainsi que d'aller enquêter sur place, car pour elle tout est lié.

C'est l'occasion pour les joueurs d'interpréter leurs personnages, de partager en *roleplay* leurs informations et leurs secrets.

Les joueurs voudront élaborer des plans et détailler les préparatifs de l'expédition. Interrompez-les : les investigateurs ont été repérés, sur Internet ou autrement, et tous leurs plans sont à l'eau. En partie de test, c'est justement l'échec d'une tentative de piratage des serveurs de Plutonia par la hackeuse qui a donné l'alerte !

En cas de questions sur Aspern, donnez les informations officielles.

Partie 1 : à Niamey

Flash-forward

Dimanche 22 juin 2008, 6 h du matin. L'avion de Royal Air Maroc se pose à l'aéroport international Diori Hamani de Niamey. L'harmattan souffle un air sec. Les douaniers canalisent les investigateurs vers des militaires qui les fouillent sans donner d'explication et confisquent leurs effets – mais le mini compteur Geiger leur échappe. Assis dans des Humvee, encadrés par des militaires, les PJ voient défiler Niamey. Métropole « tranquille » d'un million d'habitants, la ville s'est développée en longueur, entrecoupée de terrains vagues aux terres poussiéreuses ocre et parsemés de détritus. La caserne se trouve à la limite des vieux quartiers du centre. On fait s'asseoir les PJ dans une salle de réunion…

Reprise de la poursuite

- **Les transports** disponibles sont : taxi, voiture, bus, moto ou scooter – les plus rapides et les plus dangereux (jets de Conduite et de Chance à chaque voyage avec -10 %). La circulation est dense, anarchique et bouchée en centre-ville.
- **En tant que Blancs** et « touristes », les PJ sont sans cesse sollicités par les vendeurs et mendiants, parfois collants, qui tirent les bras ou les vêtements.
- **Les habitants** de Niamey sont accueillants et serviables. Ils pourront prendre les investigateurs dans leur véhicule, leur donner des indications ou les inviter à manger, voire les cacher momentanément si les investigateurs sont persuasifs.
- **Menottes** : les PJ sont menottés les uns aux autres, ce qui rend toute action compliquée ; par exemple impossible de rentrer dans n'importe quel ordre dans une voiture, ni de fermer les portières… Il est possible de faire briser les chaînes chez des forgerons traditionnels sur le marché de la vieille ville – toutes les rues y mènent – ou dans des petits ateliers, garages… de la périphérie.
- **Poursuivants** : les « terroristes » sont divisés en quatre équipes de quatre hommes, armés de machettes et de kalachnikov, embarqués dans des *pick-up* 4x4 de marque japonaise. Les hommes de Kouamé ont posé des puces GPS sur chaque investigateur, ce qui fait qu'ils mettent 1d6+3 minutes à retrouver les fugitifs.
- **Les deux premières fois** que les « terroristes » rattrapent leurs proies, ils ne font que les blesser ou les épouvanter, pour faire →

durer la chasse. Si les joueurs n'ont pas pensé eux-mêmes à chercher des mouchards sur leurs PJ, faites faire des jets d'Idée à chaque « retrouvailles ».

- **Des soldats complices** sont en embuscade près des ambassades de France et des États-Unis, à la gare routière et évidemment à l'aéroport. Ils tireront pour repousser les PJ et expliqueront qu'ils les ont pris pour des kamikazes.

Quelques évènements

- Un orage de mousson s'abat avec violence sur la ville, séparant les investigateurs de leurs poursuivants.
- Les investigateurs fendent la foule au Grand marché de Niamey. Mouvements de foules et piétinements en cas de fusillade.
- Interception par une patrouille de police ; les policiers ne cherchent que des bakchichs et inventent des délits. Plus les PJ paraissent suspects, plus le montant du bakchich augmente !
- Une poursuite en véhicules débouche sur le pont Kennedy qui est en travaux ; le trafic ne s'écoule plus que sur une voie au milieu du pont. Jet de Conduite pour éviter d'écraser des ouvriers et/ou se retrouver dans le fleuve.

Fin de la poursuite

Dés que les investigateurs se débarrassent de leurs traceurs où sèment leurs poursuivants, Kouamé diffuse leur signalement et photos de passeport à la télévision et à la radio. Les PJ sont présentés comme « terroristes, armés et dangereux ». Les investigateurs à background militaire sont « mercenaires », les Nigériens sont « rebelles », les autres sont « otages » ou « convertis à l'islam radical » . Toutes les forces de police et militaires ont ordre de les abattre à vue ; ambassades et consulats sont fermés, les postes-frontières vers les pays proches de Niamey (Nigéria, Bénin, Burkina, Mali) sont en état d'alerte, et les Niaméens sont nettement moins amicaux.

Les investigateurs devraient conclure que leur seule chance consiste à joindre leurs contacts, qui les feront passer en Algérie, d'autant plus facilement que les rebelles se financent par le trafic de clandestins vers l'Europe. Si les joueurs ont d'autres plans, le Gardien fera contacter les investigateurs par des opposants au régime, Touaregs ou islamistes, qui leur porteront assistance – avec des quiproquos pour les derniers !

À moins que vous ne souhaitiez étendre l'aventure sur deux trois séances, survolez les détails jusqu'à l'arrivée dans l'Aïr. Leurs vêtements sont changés. Les blessés sont soignés par un Touareg étudiant en médecine avec des médicaments périmés. Les PJ sont transportés dans divers camions bâchés avec des jerrycans d'eau et des vivres. Le voyage est un périple qui prend deux jours sur des pistes poussiéreuses, avec de nombreux détours pour éviter les barrages.

Partie 2 : ðans l'Aïr

Les montagnes de l'Aïr sont parcourues de dédales de grottes où s'abrite le MND ; celle où les PJ sont menés se situe près d'un puits et des ruines d'une école.

- **Le commandant Abdelkrim** dirige environ 60 combattants rebelles. Ce grand et noble Touareg (37 ans), vice-président du MND, est un ex-capitaine, déserteur des forces armées nigériennes. Comme la plupart des rebelles, il

est peu perméable à l'islamisme d'AQMI, mais il a marié sa sœur (très laide) à son capitaine Abou Mokhtar.

- **Abou Mokhtar, dit** « L'Afghan ». Un petit homme coriace de 41 ans. Originaire du sud de l'Algérie, où la contrebande de cigarettes lui a valu le surnom de « Peter Stuyvesant », il est revenu borgne d'Afghanistan, puis il a combattu dans les rangs du GIA. Il a amené avec lui 30 djihadistes qui se sont intégrés aux tribus du désert.

La compagnie peut rassembler épisodiquement 200 hommes armés de kalach', transportés par groupes de six en *pick-up*, avec un canon anti-aérien et de rares lance-roquettes.

Outre le trafic de migrants, les rebelles se financent par le trafic de drogues, d'armes, de cigarettes et de voitures volées. Les djihadistes ne participent pas – c'est un interdit religieux – mais ils « taxent » fortement les trafics.

Les investigateurs surprennent les ragots des combattants :

- depuis quelques semaines, **les sentinelles en poste la nuit** sont retrouvées brisées comme si elles étaient tombées d'une grande hauteur (Aspern a demandé aux Mi-Go de « diminuer » la menace grandissante des rebelles). Les rebelles ont peur ; ils ne sortent la nuit qu'avec répugnance ; il y a des désertions ;
- eux-mêmes et les habitants d'Arlit et des alentours font **d'étranges** rêves (chutes dans des vortex, morts, créatures indicibles).

Le commandant Abdelkrim

Les chefs reçoivent les investigateurs autour du thé de l'hospitalité :

- **l'exposé d'Abdelkrim** est régionaliste : il parle des combats du MND, des massacres par les forces gouvernementales. Côté pollution, il dispose de photographies, de vidéos, de témoignages attestant la naissance d'enfants et de bêtes nés difformes. →

Il souhaiterait qu'un scandale éclate suite à la dénonciation de ces exactions à la communauté internationale, mais il doute qu'il soit suivi d'effets : le monde se fiche des Touaregs et la France est actionnaire de Plutonia !

- **Abou Moktar** tient un discours haineux envers les PJ, « apostats, mécréants, croisés », qu'il affirme être des espions. Il veut les prendre en otages et demander une rançon d'un million de dollars par tête, ce qui permettrait d'acheter des missiles antiaériens portatifs et des lunettes de vision nocturne.

Les chefs sont peu sensibles aux motifs humanitaires, mais écoutent les arguments du type « enquête sur des phénomènes occultes ». Ils confient ainsi que :

- **les agents envoyés « observer l'usine de traitement »** ont disparu (en fait ils préparaient le kidnapping d'employés de Plutonia, et les Mi-Go les ont repérés) ;
- **dans une mine souterraine** de la S.M.A, on a découvert une galerie plus ancienne. La direction a expliqué que c'était un reliquat d'une ancienne mine de 1948, et en a interdit l'accès. Mais des petits curieux en sont revenus terrorisés, racontant avoir vu des monstres !

En partie de test, les PJ se sont prêtés au tournage de vidéos de rançon larmoyantes et à l'écriture d'appels à l'aide déchirants, du moment qu'on les laisse enquêter et se venger de Plutonia !

Et si les investigateurs n'arrivent pas à convaincre les rebelles de les laisser libres ?

Ou si vous voulez rallonger le scénario, les forces spéciales de Kouamé attaquent le camp! L'armée engage des chars, des camions, deux hélicoptères ; 16 rebelles sont tués. Les investigateurs devraient profiter du chaos pour se libérer, ou liquider Abou Moktar, et fuir avec des Touaregs qui n'ont plus qu'à les aider. Les soldats de Kouamé ont l'ordre de tuer et décapiter les investigateurs, pour faire porter le chapeau aux « islamo-terroristes touaregs ».

Partie 3 : les complexes d'Arlit

Les investigateurs doivent s'introduire dans la mine aux évènements étranges ou dans l'usine d'Arlit, mieux protégée.

La mine de la S.M.A.

L'extraction est organisée en 3 x 8 : 1 200 mineurs et autres personnels se croisent aux puits qui donnent accès à la mine souterraine.

La clôture est mal entretenue. Deux postes de gardes (1) avec chacun 3 gardes filtrent les accès. Les contrôles sont légers et les gardes corruptibles.

Les bâtiments (2) contiennent des vestiaires, réfectoires, stocks de matériels, locaux administratifs, infirmerie, etc. Ils entourent une esplanade (3) où viennent se parquer les camions qui transportent le minerai et les bus ou voitures des employés. Plus loin (4), il y a le puits de mine, l'extracteur et le tapisroulant de triage qui pousse tout ce qui n'est pas du minerai d'uranium sur des déblais. Une casemate (5) renferme des explosifs ; elle est entourée d'un mur surmonté de barbelés et protégée par un sas sous alarme, sécurisé par un digicode et un lecteur de carte…

Les rebelles ont des sympathisants parmi les mineurs. Ils peuvent prêter des badges d'accès et des bleus de travail, des casques et des masques. Il est possible de se grimer en Touareg… Ils indiquent aussi le chemin vers la galerie interdite (n° 13).

Le fond de la galerie se rétrécit – il faut ramper – et aboutit à une ouverture suffisante pour laisser passer une personne, ou deux têtes. Elle donne, à deux mètres de hauteur, sur un tunnel très ancien…

Les Mi-Go ont rouverts des tunnels – creusés il y a des milliers d'années – pour accéder aux anciennes salles de stockage de plutonium, leur panacée. À l'abri des regards, ils les transportent à l'usine de traitement.

Le commandant Abdelkrim

Au moment où un investigateur passe la tête, trois Mi-Go faiblement éclairés arrivent de la salle aux sarcophages, poussant une caisse flottant dans l'air. La caisse contient des boules miroitantes et des poudres de métal. Vu la pénombre et la hauteur de l'ouverture, il est facile de ne pas se faire repérer.

Si les investigateurs suivent les Mi-Go ou vont dans la même direction qu'eux, le tunnel les mène des kilomètres plus loin, directement dans les nouveaux bâtiments de l'usine de traitement.

S'il y a combat et que les extraterrestres sont vainqueurs, ils capturent les investigateurs pour les sacrifier à Daoloth.

La salle aux sarcophages et le contenu de la caisse flottante

Si les investigateurs se dirigent vers l'endroit d'où viennent les Mi-Go, ils parcourent les galeries millénaires sur quelques centaines de mètres avant d'être bloqués par des éboulis. Sur leur gauche, une salle aux maçonneries cyclopéennes est en cours de dégagement; des fûts y sont alignés en rangs ; ils ressemblent à des sarcophages de pierre rongée par le temps. Ils sont fortement radioactifs.

Des « sarcophages » déjà ouverts ont contenu des objets sphériques entourés de nombreuses couches d'isolants, dont du →

plomb. Des sarcophages non ouverts contiennent, outre l'isolant, des sphères de la taille de boules de bowling. Elles sont en métal argenté ; certaines se sont fracturées et le métal oxydé est gris terne, ou s'est décomposé en cristaux vert-jaunes.

Test de compétence (physique)/ physique nucléaire :

- échec : du plutonium en quantité invraisemblable, car on n'en trouve qu'en quantité infinitésimales dans la nature, et sa présence dans un sarcophage millénaire est inexplicable car seuls des réacteurs nucléaires (industriels ou naturels) en produisent ;
- **réussite** : les infos ci-dessus, et il s'agit de plutonium 239. D'après les radiations (encore fortes, de l'ordre de 90 % d'un plutonium « récent »), le plutonium aurait été produit il y a quelques milliers d'années au plus tard. La quantité présente est suffisante pour créer la plus grosse explosion atomique jamais vue. Les investigateurs ont été irradiés, et ont inhalé des poussières de plutonium mortellement toxiques.

Le complexe de traitement

Le site se trouve à quelques kilomètres d'Arlit. Les alentours sont déserts, avec des montagnes de déchets faiblement radioactifs. Un régiment de l'armée nigérienne est cantonné à proximité avec une section de forces spéciales. La nuit, les Mi-Go patrouillent en altitude et enlèvent les intrus pour les sacrifier.

C'est un vaste complexe industriel entouré de barbelés avec des caméras de surveillance. Il y a 30 % de chances toutes les demi-heures de croiser une patrouille (4 gardes armés avec radio).

Plusieurs dizaines d'Européens – salariés ou prestataires – ainsi que près de mille salariés locaux travaillent sur le site de 7 h à 19 h, puis rentrent dans des *compounds* à Arlit. Le reste du temps, le site n'est autorisé qu'aux cadres et à la sécurité.

Entrée dans le site

Le Gardien devra jouer l'intrusion façon « James Bond s'introduisant dans la base du Méchant » – en oubliant le réalisme, acceptant des ruses élémentaires et privilégiant l'action et les acrobaties. Il est possible de :

- voler des badges à des expatriés dans leur *compound* ; ou convaincre des Nigériens prestataires ou employés de donner leurs badges, ou d'en fabriquer de faux ;
- s'infiltrer de nuit en déjouant la vigilance des gardes et des Mi-Go, pendant que les rebelles font une attaque de diversion ;
- embusquer des gardes et leur voler uniformes et badges ;
- Les compétences de Piratage et de Cambriolage vont enfin servir…

Les bâtiments

- **L'ancienne usine de traitement** tourne au ralenti.
- **Des bâtiments ultramodernes très récents**, divisés en une partie administrative et une partie de production. Ils sont gardés par une dizaine de gardes fanatiquement dévoués à Plutonia, en uniforme-combinaison en tissu « aluminium ».

Côté administration

Le tunnel qui mène à la salle aux sarcophages aboutit dans les sous-sols de ce bâtiment.

De luxueux bureaux fonctionnels, communiquant avec le reste du monde *via* des lignes satellites haut-

débit. Mi-Go et humains travaillent côte à côte ; on entend s'élever les voix bourdonnantes des Mi-Go dans les *open space*, les salles de réunion, les services informatiques, la sécurité et les laboratoires de contrôle de la matière…

- **Dans les bureaux du marketing**, les investigateurs peuvent trouver les accords en cours, et futurs, de vente du combustible, ainsi que les destinations des conteneurs.
- **Le bureau de Grigoriev** contient son ordinateur fixe, et dans ses tiroirs on trouve une brochure plastifiée avec le sortilège Appeler/Renvoyer Daoloth en caractères cyrilliques.
- **Sur le toit**, il y a un hélioport et un hélicoptère, ainsi qu'une batterie de missiles autoguidés sol-air.

Côté production

De l'extérieur, le bâtiment apparait trop petit pour contenir des centrifugeuses. On y entre par des sas pressurisés et sécurisés. L'intérieur est ultra-propre, moderne, certifié ISO…

- **Un tapis roulant** emmène le minerai d'uranium se déverser dans une « piscine » couverte (panneau : « Bassin de stockage de combustible ») de cinquante mètres de long sur cinquante mètres de large.
- De nombreux tuyaux et automates déversent des produits chimiques dans **le bassin**, dont le plutonium. Le contenu de la piscine est caché, sauf depuis un promontoire la surplombant, d'où un Mi-Go penché sur une console mi-technologique mi-biologique intervient en consultant des indicateurs mystérieux.
- **Un déversoir** à l'autre bout fait couler de l'uranate (frelaté) dans des containers, conditionnés et prêts à partir. Le processus est comparable à un chaudron de sorcière, mais moderne et industrialisé.
- **Une salle annexe** est meublée de tables de sacrifice, bibliothèque de livres du Mythe (qui ne serviront pas) et accessoires occultes : chandeliers, statuettes d'humains fossilisées (cf. épisode 1) de la collection personnelle d'Oumar… Grigoriev, les salariés et les Mi-Go s'y rassemblent pour invoquer Daoloth selon les besoins de la production.

Le ɔieu ɔans le bassin

Grigoriev a mis en exploitation un dieu très ancien ! Daoloth transforme l'uranium pendant 24 à 72 heures, drogué au plutonium et aux autres produits, avant de rassembler assez de volonté pour repartir, en attendant d'être réinvoqué.

- **Sous la bâche**, la vision de la forme chaotique de Daoloth, de ses hémisphères, tiges et cylindres mouvants, fait perdre 1D10/1D100 points de SAN, et 1D10 par round de contemplation supplémentaire.
- Cela permet d'apercevoir un **cercle magique**, peint à l'intérieur du bassin, qui restreint l'expansion du dieu (ce cercle est rénové entre deux invocations).

Comment faire face ?

Daoloth est bien au-delà des émotions humaines et ne demande qu'à repartir. Pour s'en débarrasser, on peut :

- penser à **lire l'invocation à l'envers** (jet de Mythe) pour →

Soldats, vrais et faux terroristes, policiers, rebelles et gardes de Plutonia :

APP 45 CON 55 DEX 60 FOR 65 TAI 55 ÉDU 50 INT 50 POU 45 CHA 60
Valeurs dérivées Impact 0 Carrure 0 Points de vie 11
Compétences : Courir 50 % (25/10) Écouter 60 % (30/12) Esquive 40 % (20/8), Grimper 75 % (38/15), TOC 65 % (33/13).
Armes : Attaques par round : 1 combat à distance 60 % (30/12) corps à corps 60 % (30/12)
Pistolet, 1D8. Fusil-mitrailleur, 2D6. Mains 1D3
Hors alertes, policiers et gardes n'ont que leur pistolet.
Les soldats drogués de Kouamé sont immunisés aux pertes de conscience. Ils ignorent la fatigue, la douleur et la peur. Pendant 1D6+2 heures, ils ont +20 en FOR, CON et DEX, ne font pas de Jet de CON suite aux blessures.

Mi-Go ouvrier:

APP 60 CON 80 DEX 60 FOR 80 TAI 80 INT 45 POU 35 CHA 60
Valeurs dérivées Impact 1D4 Carrure 1 Points de vie 16
Compétences : Écouter 65 % (30/12), TOC 60 % (25/10), Vigilance 40 % (20/8)
Armes : Attaques par round : 1 Compétence : combat à distance 40 % (20/8) combat (bagarre) 30% (15/6).
Pinces (2 attaques/round), 1D6+impact+agripper. Un Mi-Go par équipe a un pistolet à éclair (*Eyes Only*, p.24), 5D6 à dix mètres
Protection : Armure naturelle, les armes à feu ne lui infligent qu'un point de dégâts.
Chaque vision d'un Mi-Go fait perdre 0/1D6 SAN, jusqu'au maximum cumulé de 6 points de SAN.
Lorsqu'ils meurent, leurs corps se dissolvent en 6 heures

Grigoriev :

Mêmes caractéristiques et compétences que Pavel Stolizninski. Il n'est pas armé.

Denis Aspern/Oumar

APP 70 CON 55 DEX 50 FOR 45 TAI 65 ÉDU 90 INT 80 POU 80 CHA 60
Valeurs dérivées Impact 0 Carrure 0 Points de vie 12
Compétences : Avoir l'air mystérieux 70 % (35/14), Intimidation 70 % (35/14), Mythe de Cthulhu 40 % (20/8), Persuasion 80 % (40/16), Psychologie 40 % (20/8), TOC 50 % (25/10). Le Gardien peut lui attribuer des sorts supplémentaires.
Grand manipulateur dégageant l'autorité, style « savez-vous bien à qui vous parlez ? ». Il est vêtu d'un costume de prix ou d'une robe de sorcier selon son activité en cours.
Armes : aucune, ses gardes du corps le protègent.

le congédier : les investigateurs doivent psalmodier la formule et dépenser collectivement au moins 33 Points de magie. La cérémonie dure 33 minutes ; chaque PM supplémentaire investi diminue la durée d'une minute (avec un minimum d'une minute) ;

- modifier le dosage chimique de la piscine en sabotant les tuyaux, la console, ou en surdosant le plutonium : Daoloth part juste quelques heures plus tôt ;
- **briser le cercle d'invocation**, par exemple à l'explosif : si Daoloth est présent – ou est invoqué dans un cercle saboté –, il s'étend à la vitesse de 8 m par round, et tout ce qu'il touche est éparpillé dans d'autres dimensions. Le dieu extérieur s'en va après avoir fait disparaître les nouveaux bâti-

ments… et donc les preuves de la machination ;

- **tout faire exploser** avec une bombe au plutonium : c'est un faux espoir : il faudrait un miracle technique pour en fabriquer une. Au cas où, toute la région est dévastée par une réaction en chaîne.

Les intrus sont découverts

Juste après la vision de Daoloth, ou après l'avoir congédié – ou dès que les joueurs élaborent des plans et font retomber la tension, le signal d'alarme retentit ; Mi-Go et gardes courent partout en tirant à vue.

Sur ses entrefaites, Denis Aspern et ses gardent du corps sortent de réunion.

- **Aspern** va tenter de fuir. Vous pouvez mettre en scène une poursuite en hélicoptère, avec esquive de missiles antiaériens. Les PJ pourraient aussi envoyer un missile sur l'hélico d'Aspern.
- Si cela se passe trop facilement pour les investigateurs, décidez que **Grigoriev est en fait Nyarlathotep**, lequel se met aussitôt à invoquer des monstres.
- Voulez-vous plus de fusillades et de rebondissements ? **Les forces spéciales** nigériennes interviennent, suivies par des commandos rebelles.

Lorsque la multinationale est défaite, deux douzaines parmi les *pick-up* des rebelles acclament les PJ en tirant de joie vers le ciel, dans la tradition des James Bond.

Conclusion

Si Aspern est capturé, ou si « l'usine de Daoloth » est détruite, l'esprit d'Oumar s'effondre et il se croit en 1904, quand il était un chef peul de 24 ans… Si les investigateurs le laissent vivre, il finira inoffensif en hôpital psychiatrique.

Si Aspern ou Grigoriev est tué, la production de combustible frelaté s'arrête, personne ne comprenant ou ne voulant savoir comment fonctionnait le procédé. Le cours des actions Plutonia est chahuté, mais les gouvernements français et nigérien soutiendront la multinationale.

Des dénonciations plieront face aux bataillons d'avocats et de lobbyistes de Plutonia.

Les investigateurs seront peut-être encore vivants le 11 mars 2011. Au Japon, la centrale de Fukushima Daiichi utilise de l'uranium d'Arlit. Le daolothium qu'il contient fait venir des entités transdimensionnelles, lesquelles déclenchent un terrible tremblement de terre et un tsunami. La centrale est inondée ; les cœurs des réacteurs fondent, les quatre réacteurs explosent ou prennent feu, irradiant toute la région… C'est l'aube de la reconquête de la Terre par les Grands Anciens, avec ses 58 réacteurs, la France risque bien d'être la prochaine victime de la **colère de Hadj Oumar** !

Cédric Mahieux et Régis Rappar
illustrations : *Sébastien Annoni*

UN SCÉNARIO OFFICIEL

LES FOURMIS « POT DE MIEL »

Insectopia *a été un coup de cœur de la rédaction à sa sortie. Un homme parfois déguisé en insecte géant sur les conventions, Florent Moragas, auteur du jeu, nous a proposé un scénario officiel. On vous le livre avec plaisir !*

En quelques mots...

Les PJ sont chargés de découvrir pourquoi des fourmis primitives adoptent un comportement inhabituellement belliqueux contre la cité de Belim. Au terme d'une enquête, le pot aux roses se révèle finalement être un pot de miel. Mais avant de faire cette découverte, il va falloir remonter les étapes d'une histoire tortueuse…

Introduction

L'aventure se déroule dans le désert de Locustir, terres arides et sauvages situées à l'ouest du continent. Les aventuriers sont confrontés à cette ambiance désertique particulière, aux dangers qui peuplent ce territoire, ainsi qu'à ses peuplades étranges. De passage à Belim, une cité nocturne implantée dans une montagne rocheuse au milieu du désert, les PJ vont être confrontés à une attaque peu commune d'une espèce de fourmis primitives. Les Khem'sha, nouant habituellement des liens commerciaux avec la cité, l'assaillent de manière frénétique et suicidaire. Ces insectes belliqueux semblent pris d'une folie bien étrange. Les habitants de Belim voient dans cette agression la marque de la souillure des Blafards. Effrayés par cette éventualité, ils chargeront les Intres-Joueurs de gérer cette affaire. Nos héros devront enquêter dans la fourmilière de ces étranges assaillants et découvrir l'origine de leur comportement. Les Khem'sha sont parasitées par une guêpe leur inoculant ses larves et prenant ainsi leur contrôle. Des pirates du désert ont introduit ce parasite dans la fourmilière afin de récupérer le bien le plus cher des Khem'sha : les fourmis pots de miel.

Acte 1 : Belim

Scène 1 : une cité bien singulière

L'aventure se déroule en plein milieu du Kumi d'été dans la ville de Belim, une petite cité perdue au milieu du désert de Locust, entre Odonata et Saga Nato. Autant dire que la chaleur ambiante est étouffante. Particularité de la cité, elle s'étend à l'intérieur d'un promontoire rocheux formant une tour naturelle de deux-mille insètres de haut pour un millier de large. Cet édifice de pierre de couleur rouge est parsemé de petites grottes formant les entrées de Belim la nocturne. Ici, quelques centaines de Crinar Locustir vivent en quasi-autarcie. Ils partagent les lieux avec des lucioles, des insectes devenus rares en Entoma. La cité vit essentiellement la nuit, car les journées, extrêmement chaudes, sont un danger pour les intres. Les Crinars la peuplant vivent aussi au rythme de la culture de la Persicaire du désert. Cette fleur bleue utilisée pour la teinture des vêtements, mais aussi dans la peinture, est exploitée sur les versants environnant la cité. L'extraction des sucs est uniquement possible la nuit, lors de l'ouverture des pétales. L'écono-

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • Tous niveaux
MJ • Tous niveaux
Joueurs • Tous niveaux

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

Les Crinars

mie de Belim est animée par cette culture et son exportation vers Saga Nato, mais aussi par le commerce du miel des Khem'sha. Cette fourmi primitive apprend à une partie de ses congénères à gorger leur abdomen de nectar et de sucre afin de produire un miel de fourmi. Cette espèce s'appelle aussi les fourmis pot de miel.

Les Crinars de Belim, bien qu'exerçant une activité commerciale développée, réservent un accueil glacial aux étrangers. Ils sont fiers et impulsifs, très affairés à assurer la subsistance de la cité. Celle-ci se compose d'un dédale de galeries plongeant très profondément dans le sous-sol jusqu'à une source naturelle lui donnant une atmosphère tempérée, de jour comme de nuit. Plusieurs lieux méritent l'attention des Intres-Joueurs ; le nefodrome, plateforme d'accueil des nefs de transport ; le souk, vaste galerie où se mêlent de nombreuses échoppes proposant de la nourriture, de l'alcool d'Agave, des fleurs de Persicaire et des animaux dressés (comme des scorpions par exemple) ; les parois rocheuses extérieures à la cité destinées à la culture des fleurs ; la *Fleur du désert*, un lieu de débauche où chacun peut trouver de l'alcool d'Agave et quelques stupéfiants tirés essentiellement de la Datura (plante aux pouvoirs psychotropes).

Plusieurs raisons peuvent avoir poussé les Intres-Joueurs à se rendre à Belim : une négo- →

ciation commerciale, une escale en direction de Saga Nato ou Odonata, l'acheminent d'une cargaison de nourriture ou l'escorte d'un intre-commerçant, voire diplomate. Le Deus (maître du jeu) est libre de fixer le contexte de départ en fonction de l'historique des Intres-Joueurs.

Le Deus s'attachera à retranscrire l'ambiance de la cité. Il mettra l'accent sur le caractère des Crinars, la particularité de la cité et des lucioles (voir encadré), *La Fleur du désert*. Les Intres-Joueurs seront contrôlés à leur arrivé par le comptoir de Négoce de Belim. Il leur sera demandé la raison de leur venue, les cargaisons transportées, combien de temps souhaitent-ils rester. Ils pourront dormir dans le quartier des étrangers, couloirs sombres et étroits offrant des alcôves propres à un repos spartiate, néanmoins proche de la *Fleur du désert*.

Phéromones : l'odeur phéromonale des Crinars dégage, sans surprise, un relent de haine et de méfiance, une inquiétude permanente pour l'avenir.

La chaleur du désert : La température extérieure avoisine les cinquante degrés la journée et les moins cinq la nuit. L'activité des personnages peut être augmentée de deux points au plus chaud et réduite de deux points la nuit. Attention, une exposition prolongée au milieu de la journée provoquera une déshydratation accélérée, le plus souvent fatale.

Scène 2 : l'attaque ɔes Khem'sha

Le lendemain de l'arrivée des Intres-Joueurs, une troupe d'une centaine de Khem'sha va attaquer Belim lorsque le soleil pointe à son zénith. Les assaillants forment une colonne et attaquent de manière concentrée sur le nefodrome extérieur.

Les Crinars défendent leur cité, mais les Intres-Joueurs pourront utilement prêter tarse forte à leurs hôtes pour éviter des pertes inutiles, d'autant que la chaleur ambiante contraint les organismes.

Le Deus pourra confronter chaque Intre-Joueur à un ou deux Khem'sha, selon les compétences de combat de chacun.

Le comportement des Khem'sha est étrange. Elles attaquent de manière frénétique, jusqu'à la mort. Elles ont l'air désorientées, secouant la tête fréquemment de façon épileptique.

Scène 3 : un mal bien étrange

Les assaillants seront exterminés non sans mal. À l'issue de la

Lucioles et Crinar

Crinar Locustir

Les Crinar du désert sont de taille imposante, quatre à cinq insètres de long. Ils sont de couleur jaune à ocre et leur faciès est plus anguleux et carré que leurs cousins d'Acrida. Une particularité les différencie clairement de ces derniers ; leurs glandes de serotonine restent pleinement actives ! Leur estomac peut donc produire une perte de contrôle totale, les conduisant à dévorer tout ce qui se présente à eux.

Aile	Ant	Esp	Man	Cast	Chi	Temp
4	3	2	3	2	4	2

Bond 4 – Platère : attaque 2/dégâts 4 – Arcin : attaque 3/dégâts 3 Impacts 4 – Blessures internes 1

Lucioles

Les Crinars de Belim dressent des lucioles afin de s'éclairer la nuit lors de la cueillette des fleurs de Persicaire du désert. Ces insectes ne sont pas plus longs qu'un demi-insètre, de forme effilée, ils possèdent de longues antennes et un abdomen luminescent. Ces créatures sont très affectueuses et curieuses. Elles s'approchent spontanément des étrangers pour demander de la nourriture et solliciter des caresses.

Aile : 4 Antenne : 4 Mandibule : 1
Chitine : 1 Esprit : 1 Température : 4
Activité : 2Impact : 1 Blessure interne : 1

Fight !

bataille, les Crinars de Belim feront part aux Intres-Joueurs du caractère très surprenant de cette attaque. Les Khem'sha vivent dans une fourmilière au nord de la cité. Elles entretiennent avec les locaux des relations commerciales pacifiques depuis de nombreux cycles, sans aucun heurt. L'échange de miel de fourmi contre différentes denrées comestibles assure des revenus importants aux Crinars. Une rupture des liens commerciaux avec ces indigènes serait une grande perte pour la cité.

En examinant les corps des Khem'sha, il sera aisé de détecter des traces blanches sur les articulations de leurs membres. Suite à cette observation, les habitants de Belim feront immédiatement une déduction hâtive : les Khem'sha sont atteintes de la souillure des Blafards. La population de la cité est immédiatement parcourue d'une rumeur d'effroi.

Les Intres-Joueurs pourront examiner les corps des Khem'sha en réalisant un test de Médecine et décoctions ou un test de Souillure (sphère de magie sur les Blafards) difficulté 2. Une réussite apportera la preuve que ces insectes ne sont pas atteints de la maladie des Blafards. Une réussite améliorée permettra de déceler la présence d'une larve étrange dans chacun des crânes des défunts. Une réussite critique apportera la preuve que ce sont des guêpes qui leur ont inoculé leur progéniture dans le crâne.

Un conseil de guerre se tient séant pour décider de la réaction →

adéquate suite à cet évènement. La solution est rapidement trouvée : il faut agir vite en envoyant un groupe d'intres déterminer quelle est l'origine de ce mal à la fourmilière des Khem'sha. Les volontaires sont cependant peu nombreux en raison du danger blafard.

Kelmin'ker, le barn de Belim (chef du village), voit en la présence des Intres-Joueurs une opportunité pour résoudre son problème. Il les convoque afin de leur proposer d'enquêter à la fourmilière et de supprimer le danger. La proposition de rémunération est importante : trois-cents quartz par Intre-Joueur ou le double en cargaison de Persicaire du désert. (Si un marchand est présent dans le groupe, la cargaison représente un octroi de 2 points de Ressource).

Acte 2 : sur la piste ðes Khem'sha

Scène 1 : la traversée ðu ðésert

Deux moyens de transport s'offrent aux Intres-Joueurs pour rallier la fourmilière des Khem'sha : une nef de transport aérienne ou un vole au vent du désert. Si les joueurs ne disposent pas d'une nef de transport aérienne, ou s'ils ne sont pas venus avec ce moyen de transport, ils devront utiliser un vole au vent du désert. Cette embarcation est composée d'un plateau de bois triangulaire posé sur des lames en chitine frottant sur le sol et tracté par une voile triangulaire avant. Si le vent se fait rare, ce moyen de transport peut être tracté par des scorpions du désert ou des gerbilles. Dans cette éventualité, les Intres-Joueurs doivent être accompagnés par un dresseur ou un druide qui se chargera de guider les montures.

La fourmilière des Khem'sha se situe à une journée de navigation en nef de transport aérienne et deux journées en vole au vent, direction plein nord. Plusieurs dangers peuvent menacer les Intres-Joueurs avant de rallier le lieu de l'enquête.

Le Désert de Locust recèle de nombreux dangers, particulièrement à cet endroit. Étendue de pierres et de sable, parsemé de monticules rocheux et de crevasses, ce milieu désertique offre de nombreux refuges à différentes créatures en quête de nourriture. Au sol, il faut prendre garde aux serpents, mais surtout aux ammophiles des sables et aux scorpions. Vous trouverez la description de ces créatures ainsi que leurs caractéristiques dans le livre de base à la section « Deus-Bestiaire ».

Le plus grand prédateur du désert reste la chaleur et donc l'absence d'eau. Comme évoqué au début du scénario, la chaleur excessive peut provoquer la mort des intres, même si elle augmente tout d'abord leur activité (+2 en activité, risque de mort en pleine exposition au bout de 20 minutes).

Une approche ðifficile

La fourmilière des Khem'sha est implantée dans le sol sur un affleu-

Les Khem'sha

Les Khem'sha sont semblables aux Myrmides. Elles mesurent deux insètres de haut, leur chitine est de couleur noire, elles arborent des mandibules imposantes. Contrairement à leur cousines elles ne sont pas douées de conscience, ne portent pas de vêtement, ni d'arme et d'armure. Il est possible de communiquer avec elles par les phéromones (par un échange d'odeurs diffusant des images mentales) et de les contrôler avec la compétence Essaim.

Aile	Ant	Esp	Man	Cast	Chi	Temp
2	4	1	4	1	2	2

Mandibules : attaque 4/dégâts 3
Impacts 2 – Blessures internes 1

rement rocheux haut d'à peine une centaine d'insètres. Plusieurs ouvertures plongent dans le sable et la roche au cœur de la fourmilière. Au nord de la cité des Khem'sha, à ses abords, naissent des montagnes de plusieurs milliers d'insètres de haut. Au sud s'étend un champ de sable où poussent épars des arbres anguleux et piquants, des acacias. De l'écorce de ces derniers suinte une gomme gélatineuse et sucrée (de la gomme arabique). Cette denrée se négocie à un prix important sur les marchés des cités des Royaumes marchands. Les Khem'sha exploitent ces arbres afin de se nourrir, voire d'échanger la gomme sucrée avec les Crinar de Belim.

L'approche de la cité est complexe. Non parce que les Khem'sha attendent de tarse ferme les aventuriers, mais parce qu'une tempête de sable souffle sur la région. La navigation, autant aérienne que terrestre, est ardue. Il faudra beaucoup de maîtrise au navigateur pour approcher la fourmilière ou ses environs, sans s'écraser sur un rocher, un acacia ou finir dans une falaise rocheuse.

La difficulté de navigation est de 3. Un échec critique au résultat du test de Navigation signifie un crash immédiat. Un échec plonge la nef dans une situation de perdition ou un nouvel échec conduit à un crash inévitable. Une réussite permet de se poser en catastrophe au plus près de l'objectif visé. Une réussite améliorée signifie un atterrissage parfait ou une atteinte de l'objectif. Une réussite critique permet d'atteindre un objectif amélioré.

L'éventualité d'un crash serait catastrophique pour les Intres-Joueurs. En effet, leur moyen de locomotion serait détruit ainsi que sa cargaison. De plus, s'ils ne réussissaient pas un test d'Agilité difficulté 2, ils subiraient un test de dégâts de facteur 4.

Approcher une fourmilière en pleine tempête a tout de même ses avantages. Les fourmis sont recluses sous terre, et à moins de se poser sur une des entrées de l'édifice, elles ne détecteront pas la présence des Intres-Joueurs.

Scène 2 : la cité ðes fourmis

Une fois la tempête passé, les Intres-joueurs pourront enquêter sur la fourmilière des Khem'sha.

Elle est composée d'un grand réseau de galeries s'étendant à la fois dans le sable et dans des cavités rocheuses. L'intérieur est un vrai dédale obscur où seules les phéromones sont utiles pour se repérer. Les multiples entrées, larges de quatre insètres, sont protégées par des fourmis soldats pouvant les fermer avec de lourdes pierres. Quatre lieux d'intérêts peuvent retenir l'attention des Intres-Joueurs : la couveuse, la chambre des stocks, la chambre nuptiale et, bien sûr, la chambre des fourmis pot de miel.

Une journée à la fourmilière

Au petit matin, les portes des galeries s'ouvrent. Une troupe d'ouvriers, accompagnée de quelques soldats, en sort, soit pour parcourir le désert en quête de nourriture ou d'eau, soit pour aller recueillir la gomme suintante des acacias. Cette opération est longue et dangereuse, car les Khem'sha doivent gravir le tronc de l'arbre d'une hauteur de plus de cinqcents insètres de haut. L'écorce est parsemée d'épines acérées et la longue ascension expose les fourmis à différents prédateurs : plumes du désert et lézards volants.

Alors que le soleil va atteindre sont zenith, les Khem'sha →

retournent dans au tréfonds de la terre pour se protéger. Les fourmis ne ressortent qu'à la tombée du jour pour inspecter les alentours de la fourmilière.

À la tombée de la nuit, toutes les ouvertures de galeries sont hermétiquement fermées par les rochers prévus à cet effet. Personne ne sort ni ne rentre jusqu' à l'aube.

Entrer dans la fourmilière

Avant de pouvoir se balader dans la fourmilière afin d'y enquêter, vos joueurs devront faire preuve de sagacité.

Les Khem'sha sont des fourmis primitives qui communiquent avec les phéromones. Il est possible de les diriger avec la compétence Essaim. Mais elles sont aussi très sensibles à l'eau, qui trouble leur communication phéromonale, au feu, élément dévastateur, et aux autres formes de magie de masse comme l'Alchimie ou la Foudre.

Il est possible d'entrer dans la fourmilière en communiquant avec les Khem'sha en réussissant un test de Phéromones de difficulté 2. Mais cela n'enlèvera pas leur agressivité à l'encontre d'étrangers. Elles ne donneront pas accès aux lieux d'intérêt précités.

En utilisant la compétence Essaim, un Intre peut prendre le contrôle d'un groupe de fourmis pour se rendre là où il le souhaite. Le niveau de difficulté pour contrôler de cinq à dix individus est de 3. Cette compétence n'influera pas sur l'ensemble de la fourmilière, aussi les Intres-Joueurs devront agir avec précaution. S'ils s'enduisent de suc de fourmi ou de leur hémolymphe, leur présence passera complètement inaperçue.

Une attaque magique de masse peut être mise en œuvre. Vu la surface à couvrir, il conviendra d'imposer un malus supplémentaire au jeteur de sorts de cinq points, seulement pour la zone d'effet (ajouter les autres facteurs de difficulté). Une réussite signifiera une évacuation ou une destruction partielle des Khem'sha. Une réussite améliorée permettra d'accéder à tous les lieux de la fourmilière, ne laissant que peu de présence à l'intérieur de l'édifice. Une réussite critique implique une évacuation totale ou une destruction totale du site. Bien sûr, cette solution est extrême. Les Crinars de Belim seront choqués d'apprendre que leurs voisins, partenaires commerciaux historiques, ont été éradiqués.

Scène 3 : enquête dans la fourmilière

Mener une enquête dans la fourmilière des Khem'sha ne va pas s'avérer chose facile. La cité est un vrai dédale où les Intres-Joueurs n'auront que leurs phéromones pour se repérer. Les odeurs émanant des différents couloirs pourront les guider pour accéder aux différents lieux de la forteresse souterraine. Un test de Phéromones de difficulté 3 réussi pourra les orienter aisément. Une réussite améliorée permettra de déceler la présence d'une autre espèce peu commune dans le désert, sans pouvoir déterminer laquelle. Une réussite critique permettra d'établir clairement que des guêpes noires provenant des terres sauvages du Levant se trouvent dans cette cité.

Pour faciliter la prise en main du scénario par les joueurs, le Deus peut considérer que seuls les dominants Khem'sha, fourmis ailées reproductrices, sont doués de conscience, d'intelligence et de parole.

Les foumis pot de miel

Le couvoir

Le couvoir est une succession d'alvéoles où grandissent des œufs et des larves. Cette zone de la fourmilière est bien défendue, notamment par des soldats Khem'sha. Des traces phéromonales du passage des guêpes noires Pompiles peuvent être repérées en ce lieu en réussissant un test de Phéromones de difficulté 3. Les guêpes inoculent toutes les nuits leurs œufs dans le crâne des nymphes prématures. Les Intres-Joueurs pourront repérer les traces de ces agressions sur certains spécimens.

Salle ðes stocks

Les stocks se trouvent dans un réseau de galeries s'étendant sur plusieurs centaines d'insètres carrés. Des alcôves accueillent les denrées alimentaires(brindilles, petits insectes, morceaux de Sangchauds).

Reine Khem'sha et chambre nuptiale

La chambre nuptiale se trouve au plus profond de la fourmilière. À l'image des chambres nuptiales termides ou myrmides, cette pièce est de forme demi-sphérique. Elle mesure environ une centaine d'insètres de diamètre. La reine Khem'sha trône au centre, dégageant des phéromones puissantes de soumission. Elle est défendue par plusieurs dizaines de soldats et d'ouvriers. Cette pièce restera hermétiquement fermée sauf si les Intres-Joueurs arrivent à s'intégrer habilement à la communauté.

La chambre ðes fourmis pot ðe miel

Cette pièce est située au plus près de la surface. Elle est éclairée par de petites canalisations permettant aussi une ventilation naturelle de l'endroit. Vaste pièce de deux- →

Les guêpes noires Pompiles

Guêpes noires Pompiles
Les guêpes Pompiles sont dotées d'un corps allongé mesurant trois insètres de long. Leur chitine, de couleur noire, est fine et souple. Elles sont très actives et rapides, volant et sautant d'un point à un autre, puis restant immobiles, les antennes battant l'air en quête de repères. Ces particularités confèrent à ces créatures une allure harmonieuse, alerte. Grégaire, la guêpe Pompile est aussi craintive et agressive. Elle n'hésitera pas à faire usage de son dard empoisonné pour terrasser tout Intre inconvenant.

Aile	Ant	Esp	Man	Cast	Chi	Temp
4	4	2	4	2	3	4

Dard empoisonné : attaque 4/dégâts 4 (sous température)
Mandibules : attaque 4/dégâts 3
Impacts 3 – Blessures internes 3

cents insètres de long sur cinquante de large, cette chambre n'excède pas cinq insètres de haut. Au plafond sont suspendues les fourmis pot de miel. Ce sont des Khem'sha ouvrières dont l'abdomen est gonflé de miel de fourmi. Leur appendice abdominal, devenu translucide, a pris des proportions gigantesques atteignant deux insètres de diamètre. Les entrées de la chambre sont bien gardées par des fourmis soldats. Un test de Phéromones de difficulté 4 réussi permettra de déceler la présence fugace de phéromones de guêpe sur les fourmis pot de miel.

Les Khem'sha parasitées

Une partie des Khem'sha a un comportement assez étrange. Ces fourmis secouent parfois leur crâne de manière frénétique, l'espace de quelques secondes. Elles errent sans but dans la fourmilière, voire s'arrêtent et restent sans bouger. Puis ces fourmis possédées s'activent frénétiquement, changeant de parcours. Leur lieu de refuge privilégié est la chambre des fourmis pot de miel, qu'elles soignent et affectionnent particulièrement.

Contrairement à leurs congénères, les fourmis parasitées ne sortent pas à l'aube de la fourmilière pour s'approvisionner en nourriture. Elles restent dans l'ombre jusqu'au milieu de la matinée, moment où elles emportent au-dehors quelques fourmis pot de miel, en veillant à ce que leur manège ne soit pas repéré.

Les fourmis parasitées prennent alors la direction du nord pour rejoindre le nid des guêpes noires Pompiles. Elles offrent à leurs bourreaux les fourmis pot de miel kidnappées, puis reviennent vers leur base.

Acte 3 : les manigances de la Tarse jaune

Scène 1 : le nid de guêpes noires (Pompiles)

Les guêpes noires Pompiles possèdent un nid en dehors de la fourmilière, creusé dans une falaise d'un petit canyon à quelques milliers d'insètres de la fourmilière. Le nid accueille une quarantaine d'individus. À la tombée de la nuit, les Pompiles prennent la direction des galeries de la fourmilière des Khem'sha. Elles ont creusé un accès secret aux galeries des fourmis, qu'elles rebouchent après chaque passage nocturne. Là, les guêpes sont attendues par une petite troupe de Khem'sha atteintes par leur parasite et complètement soumises à leur bon vouloir. Les « sbires fourmis» guident les guêpes vers le couvoir en déjouant les pièges phéromonaux posés par leurs congénères. Toutes les nuits, les guêpes inoculent leur semence dans le crâne des nymphes de Khem'sha, s'assurant ainsi la reproduction de leur espèce et la soumission des fourmis.

L'éclosion des guêpes

À mesure que la larve arrive à maturité, sa taille compresse le crâne de la fourmi, la rendant de plus en plus frénétique et incontrôlable. La douleur et la pression exercées par la larve finissent par conduire la fourmi à quitter la fourmilière pour mourir le plus souvent près du nid des guêpes Pompiles. L'hôte est dévoré par la nymphe guêpe naissante et par ses congénères.

Scène 2 : les contrebandiers de la Tarse jaune

Les pirates de la Tarse jaune sévissent dans le désert de Locust, ainsi qu'à ses frontières, depuis de nombreux cycles. Ce groupe de bandits vit de l'attaque des nefs de transport et des caravanes commerciales traversant le désert, mais aussi du racket des populations locales et du trafic d'armes, de poisons, de drogues et de personnes. La Tarse jaune possède un camp retranché dans les canyons rocheux au nord de la fourmilière des Khem'sha.

La troupe de la Tarse jaune

Comme son nom l'indique, les membres de ce groupe de contrebandiers arborent un tarse tatoué de couleur jaune. Une cinquantaine d'individus composent cette bande hétéroclite. Un Crinar Locustir répondant au nom d'Ury Naram est le leader charismatique de cette bande, composée pour moitié de Crinars Locustir, pour un quart de Syrphes et pour le dernier quart de Mantide, de Skarabs et de Putères.

Un dresseur venu des Terres sauvages du Levant

Elem Ter, Crinar dresseur originaire des Terres d'Alcala a rejoint la troupe des contrebandiers il y a environ un cycle. Voyageur dans l'âme, il a longuement parcouru les Terres sauvages du Levant. De ses pérégrinations il a ramené des larves de guêpes noires bien étranges. Dresseur et dompteur, il a réussi à maîtriser une petite troupe de Pompiles afin de servir les intérêts de la Tarse jaune. Sans sa présence, les Pompiles redeviendront rapidement sauvages et incontrôlables. →

Elem Ter commande à six guêpes Pompiles chefs de meute. Ces dernières retranscrivent les ordres du Crinar à leurs congénères. Dressées depuis leur plus jeune âge au tarse par Elem, ces guêpes ont pour habitude de glaner leur nourriture auprès de leur maître.

Les ordres du dresseur sont de venir inoculer leur larves dans le crâne des Khem'sha afin d'en prendre le contrôle. Les guêpes imprègnent subrepticement l'ensemble des fourmis pot de miel d'une faible dose de leur phéromone, pour que les Khem'sha parasitées les prennent pour cible. Muent par leur hôte, ces fourmis transformées changent de comportement et déplacent les fourmis pot de miel vers l'endroit où l'odeur phéromonale des guêpes est la plus forte, leur nid.

La Tarse jaune

Ury Naram

Aile	Ant	Esp	Man	Cast	Chi	Temp
4	5	3	5	4	4	3

Bond 4 – Platère : attaque 5/dégâts 4 – Arcin : attaque 5/dégâts 3
Infiltration 4/Survie 4/Tireur d'élite 4
Impacts 4 – Blessures internes 3

Elem Ter

Aile	Ant	Esp	Man	Cast	Chi	Temp
3	3	4	3	4	3	2

Bond 4 – Platère : attaque 3/dégâts 3 Dresseur : 4
Impacts 3 – Blessures internes 2

Crinars de la Tarse jaune

Aile	Ant	Esp	Man	Cast	Chi	Temp
4	3	1	4	2	4	2

Bond 4 – Platère : attaque 4/dégâts 4 – Arcin : attaque 3/dégâts 3
Impacts 4 – Blessures internes 1

Putères

Aile	Ant	Esp	Man	Cast	Chi	Temp
3	2	2	3	3	2	2

Pestilence 2 – Platère : attaque 3/dégâts 2
Impacts 2 – Blessures internes 2

Mantide

Aile	Ant	Esp	Man	Cast	Chi	Temp
3	2	1	3	1	5	1

Monstrueux - Ravisseuses (allonge) : attaque 3/dégâts 5
Impacts 5 – Blessures internes 1

Une explication à l'attaque de la cité de Belim ?

Commencée il y a près d'un kumi (saison), l'infection des Khem'sha a vite pris de l'ampleur. Les dominants et reproducteurs de la cité ont été alertés par le comportement étrange de certains de leurs congénères. Souhaitant résoudre ce problème, mais n'en trouvant pas l'origine, des soldats Khem'sha furent chargés de chasser les fourmis infectées. La troupe, errant dans le désert, affamée, altérée et excité par leur parasite, fondit de manière frénétique sur Belim.

À l'affut

Si les joueurs observent le nid des Pompiles pendant une journée, ils verront une troupe de la Tarse jaune arriver à la tombée de la nuit pour récupérer les fourmis pot de miel de la journée. Cette troupe est composée du dresseur, Elem Ter, ainsi que de deux Crinars, une Putère et une Mantide. (Cette troupe est à moduler selon le groupe de joueurs autour de la table, prévoir un protagoniste par joueur.)

Scène 3 : fins possibles

Suivant les réactions de vos joueurs, leurs habitudes ou les vôtres, vous pouvez, en tant que Deus, proposer plusieurs fins différentes à ce scénario.

Une idée vraiment novatrice !

Vos joueurs sont vraiment incorrigibles. Après avoir constaté la manigance de la Tarse jaune, ils pourront décider de négocier avec ces malfrats pour récupérer une part du butin, tout en gagnant la prime promise par le barn de Belim. Les Intres-Joueurs

peuvent convaincre Ury Naram de stopper ses activités en supprimant les guêpes Pompiles. En échange de quelques fourmis pot de miel, les Intres-Joueurs s'engagent à ne pas divulguer aux intres de Belim l'implication de la Tarse jaune dans cette affaire. Les Intres-Joueurs pourront ainsi revenir victorieux à Belim, se félicitant d'avoir vaincu les guêpes.

Une conduite ignoble !

Vos joueurs décident de mettre un terme à l'activité de la Tarse jaune. Dans l'absolu, c'est une bonne chose, en pratique, ce protagoniste est largement plus fort que la troupe d'Intres-Joueurs. En tant que Deus, vous pouvez proposer deux « méthodes » pour permettre aux joueurs de vaincre la Tarse jaune.

Escarmouche

Lors du passage de la petite troupe de la Tarse jaune au nid de guêpe, les Intres-Joueurs peuvent faire le choix d'intervenir pour la neutraliser. Attention, le dresseur se mettra en retrait, commandant à quatre guêpes d'attaquer les Intres-Joueurs. Si vos joueurs viennent à bout de la troupe, ils auront résolu cette affaire, libérant les guêpes de l'emprise de leur dresseur. Il serait de bon augure que vos joueurs épargnent un adversaire, afin qu'il puisse donner des informations précieuses sur la mission pot de miel. Les Intres-Joueurs pourront faire appel aux Crinars du village de Belim pour se débarrasser du nid.

Tous contre les Tarses jaunes

Vos joueurs peuvent décider de suivre la troupe venue récupérer les fourmis pot de miel au nid de guêpes, ce qui les mènera au repère des Tarses jaunes.

La base retranchée de la Tarse jaune se situe à flanc de falaise, dans de grandes cavités aménagées. Deux pontons aériens permettent d'amarrer deux nefs de transport de classe moyenne. L'ensemble des cinquante membres de la Tarse jaune se trouve sur les lieux au moment de l'arrivée du petit groupe de retour du nid de guêpes.

Attaquer frontalement la base en comptant uniquement sur les forces des Intres-Joueurs est un suicide. Par contre, ces derniers peuvent faire appel aux Crinars du village. Les intres de Belim seront fiers d'assaillir la base retranchée de la Tarse jaune. Ils attaqueront avec véhémence tous les compartiments de la base. Le chef de bande, Ury Naram, pourra s'enfuir par un tunnel secret. Aidé par le dresseur Elem Ter, il tentera de s'envoler pour Saga Nato sur le dos d'un plume du désert.

Conclusion

Les Intres-Joueurs reviennent à Belim pour savourer leur victoire. C'est le moment de se détendre en consommant de l'alcool d'Agave et autres substances. Mais c'est peut être aussi l'occasion de tisser des liens plus étroits avec les Crinars de Belim, notamment commerciaux.

Si vos joueurs ont opté pour la destruction de la menace Tarse jaune, ils bénéficient d'un traitement de faveur à Belim. Ils sont désormais considérés comme les frères et sœurs des Crinars de la cité, ce qui leur permet d'avoir des tarifs préférentiels sur la Persicaire bleue et de glaner quelques secrets colportés par les vents du désert…

Avant de partir, il conviendra d'aider les Khem'sha à supprimer leurs congénères infectés par les guêpes Pompiles. Les Intres-Joueurs seront épaulés par les Crinars dans cette opération.

Florent Moragas
Illustrations : *Nicolas Le-Tutour*

UN SCÉNARIO OFFICIEL

Le Noël de Jean-Michel

Un scénario pour Anges ou Démons, également jouable en bitable. La lecture des deux aides de jeux en ligne sur la Guerre des Réseaux (http://raise-dead.com/telechargements/) et du supplément Cantique de la maïeutique *est chaudement recommandée. Un scénario pour lequel l'éditeur a apposé le tampon « Officiel ».*

En quelques mots...

Quelques jours avant de mettre le petit Jésus dans la crèche, une tempête de neige sévit sans discontinuer sur le village isolé de Saint-Dizier Leyrenne dans la Creuse (pas loin du trou du cul de la France). Le météorologue dépêché sur place par France 3 Limousin-Poitou-Charentes n'arrive pas expliquer cet étrange phénomène local. Le dérèglement climatique, le réchauffement de la planète, la COP21, l'hiver indien, la fonte des glaces, le retard de *Pavillon Noir 2* et la disparition des moustaches… tout est lié selon lui !

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • Anges ou Démons de tous niveaux
MJ • Tous niveaux
Joueurs • Tous niveaux

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

Introduction

22 décembre de l'an de grâce 2017. Un contact des PJ leur signale un étrange phénomène dans son village. Ce contact est soit

Jean-Louis Chocas (Démon de Malphas et président du comité des fêtes) si les PJ sont des Démons.

Nicolas Picaul (Ange de Janus et curé du village) si les PJ sont des Anges.

Dans les deux cas, leur contact décrit un village coincé sous une épaisse couche de neige quelques jours avant Noël où plusieurs témoins affirment avoir vu le père Noël en personne. Il suggère de venir sur place mener une enquête.

Quand on arrive en ville…

L'autoroute ainsi que la ligne SNCF s'arrêtent à La Souterraine, la suite du périple passe par de petits chemins de campagne dans un décor bucolique de bocages et de fermes. En arrivant à quelques kilomètres du village (20 km pour être précis), les PJ seront confrontés à un véritable mur de neige qui recouvre tout sur près de deux mètres (elle fond en partie en journée, mais la nuit Jean-Michel secoue ses boules, cf. plus loin). Le décor change alors du tout au tout. Les prairies verdoyantes où paissent des bovins aux naseaux fumants et les ruisseaux gorgés d'eau laissent place à une étendue blanche immaculée. La route principale est dégagée par Nénesse, le cantonnier. Ils découvrent rapidement la place de la mairie, son sapin clignotant et ses chants de Noël qui tournent en boucle 24 h/24 (on vous recommande de passer en boucle une compil' de chansons de Noël contenant l'inévitable thème de la Reine des neiges, cela vous servira pour le final !).

Jean-Michel a les boules !

Jean-Michel est un sorcier qui dans le civil fabrique des jouets électroniques à monter soi-même qui ne se vendent pas. Pas une seule vente, c'est un flop terrible. À son catalogue, on retrouve le fameux Oscilloscope vectoriel 3000A, le condensateur de Newton ou encore la résistance 750hz. Jean-Michel est la risée de tous (famille, villageois et autres sorciers) et il supporte assez mal cet échec cuisant. Ce Noël, il a décidé de prendre sa revanche ! Il veut devenir le père Noël. Grâce à ses talents magiques et à l'énergie du désespoir, il a réussi à attirer Miko un puissant Démon de Crocell et à l'enfermer dans →

une boule à neige. Miko se retrouve ainsi piégé dans un artefact puisant petit à petit son énergie divine (ou démoniaque, question de point de vue). À chaque fois que Jean-Michel secoue la boule à neige, il envoie une impulsion électro-magique amplifiée par le sapin-antenne de la mairie qui déclenche une tempête de neige dans un rayon de 20 km ! Il se prépare pour le grand soir, la nuit de Noël. Il a déjà confectionné son costume et est en train de peaufiner les réglages de son chariot volant (il tire encore un peu à gauche dans les survirages).

C'était très très intéressant...

Ce scénario s'inspire en partie de deux sketchs de l'émission *Message à caractère informatif* diffusée dans l'émission *Nulle part ailleurs* sur Canal+ dans les années 1990. Que leurs auteurs, Nicolas Charlet et Bruno Lavaine, en soient remerciés.

Acte 1 : l'enquête à Saint-Dizier Leyrenne

Saint-Dizier Leyrenne est un vieux village creusois dont la fondation remontent à l'époque celte. La bourgade contient environ 600 habitants. Les jeunes n'y restent pas, le quittant pour faire des études ou chercher du travail ailleurs. La population est donc plutôt âgée. La ville la plus proche est La Souterraine (à 30 minutes) avec sa gare SNCF, son commissariat et son Leclerc.

Cette partie du scénario est présentée sous la forme d'un mini bac à sable, ou plutôt, devrais-je dire : un champ de bataille de boules de neige. Vous trouverez ci-dessous la description des principaux lieux et factions en présence, ainsi qu'une liste d'évènements pour mettre un peu de rythme dans tout ceci.

"Les jouets Jean-Michel, pour vos courses de Noël, c'est sensationnel !"

Lieux principaux

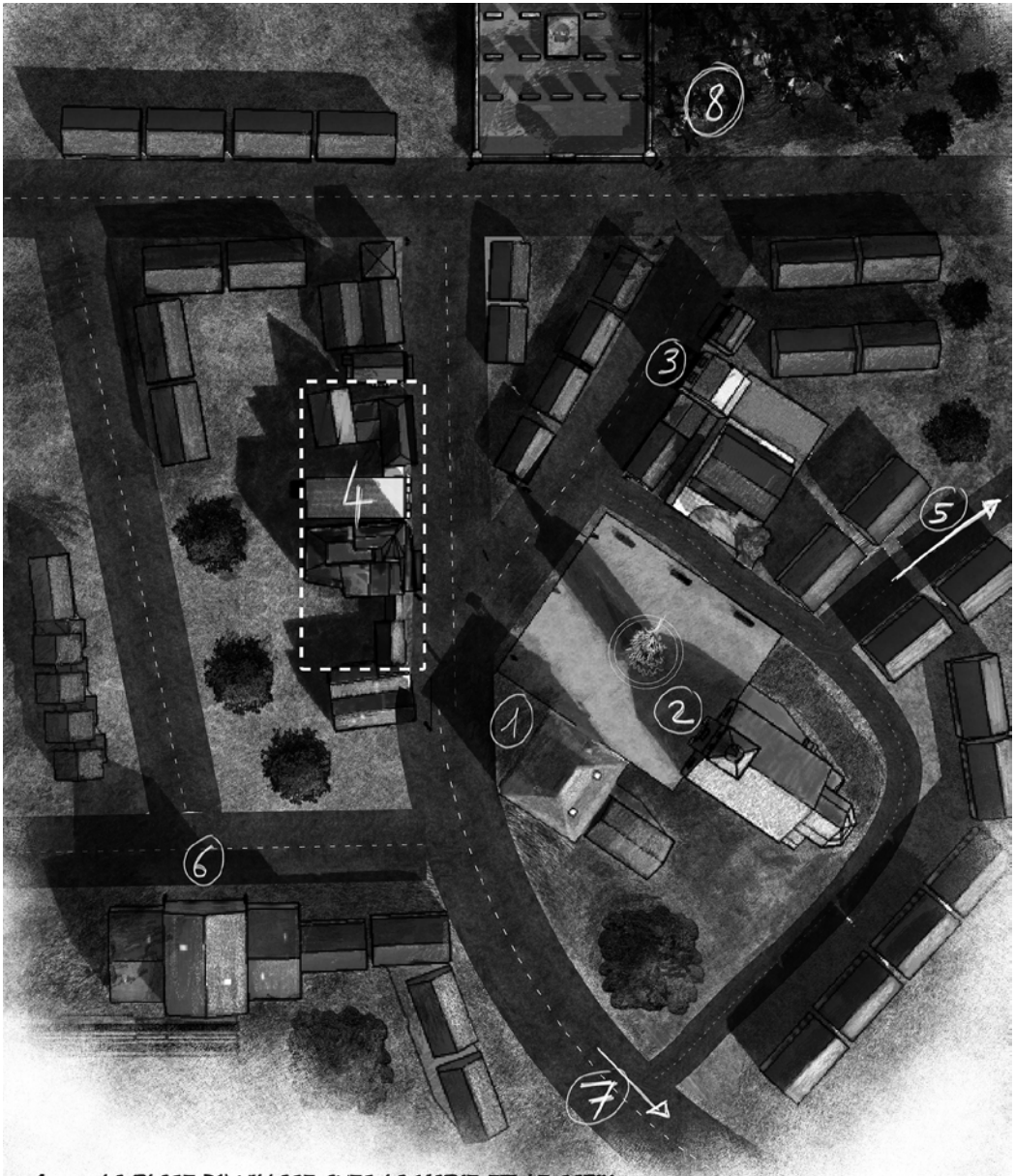
La place du village avec sa mairie (qui fait aussi office d'école primaire avec deux classes), son sapin et ses décorations de Noël. Le grand sapin, qui paraît naturel et sent comme un vrai, est en réalité complètement artificiel (il sert d'antenne-relais à Jean-Michel). Jean-Bulbe Fricottin est le maire (Parti de la démocratie ou PDLD) depuis 2011. Les PJ pourront découvrir qu'un étrange câble coaxial partant du sapin mène jusqu'à la cave de la pâtisserie chevaline.

Nouvelle église, à l'architecture typique de la fin des années 2000. L'ancienne église (une bâtisse à moitié en ruine du XII^e^ siècle) a été rasée à l'arrivée de Nicolas Picaul, le nouveau curé. Trop vieillotte à son gout. La nouvelle est moderne, bancs en plastique transparents designés par Stark et wifi gratuit (le mot de passe est j3sus_r3v13nt) !

L'auberge *Chez La Dédée* est un bouiboui minable tenu par une vieille fille. Il reste quelques chambres libres et spartiates, ce n'est pas cher et la bouffe est plutôt correcte. Le bar avec sa salle commune au rez-de-chaussée est le point de rencontre des pécheurs. En ce moment, ça ne mord pas fort. De toute façon, depuis quelques années, ce n'est plus ça. Les pêcheurs soupçonnent les édéeffes de rejeter des trucs pas très catholiques dans l'eau. Les PJ apprendront aussi très rapidement que la gérante, La Dédée, déteste la gérante de l'*Hôtel des voyageurs*, La Guiguitte (une histoire de coucherie qui remonte à l'époque de la Grande Guerre).

La halle commerciale est, selon monsieur le maire, en ensemble architectural dédié aux commerces de proximité. Il en contient quatre, rénovés à grands frais récemment.

L'*Hôtel des voyageurs*, tenu par La Guiguitte, est un petit hôtel (complet) doublé d'un restaurant (le seul et unique au village). On y sert un très bon fondu creusois, une spécialité fromagère très forte en goût et très grasse. C'est le →



1. LA PLACE DU VILLAGE AVEC LA MAIRIE ET LE SAPIN
2. NOUVELLE EGLISE
3. L'AUBERGE CHEZ LA DÉDÉE
4. COMMERCES
A. L'HOTEL DES VOYAGEURS, LE RENDEZ-VOUS DES
B. L'ÉPICERIE SANS NOM DU VILLAGE
C. PÂTISSERIE CHEVALINE (SPÉCIALITÉ L'ÉCLAIR AU PONEY)
D. « TIF ÉTOILE » LE COIFFEUR/CINÉMA/BIBLIOTHÈQUE

5. DIRECTION LA SOUTERRAINE
6. LA GARE DESAFFECTEE
7. LE PLAN D'EAU
8. LE CIMETIÈRE ET LA FORÊT

plat préféré des chasseurs qui se retrouvent là après chaque battue. Les PJ découvriront rapidement que La Guiguitte déteste cordialement La Dédée. Entre les deux, la guerre est déclarée.

L'épicerie sans nom du village, tenue par Eugénie, une veille presque aveugle et presque sourde, mais malheureusement pas muette. Elle raconte sa vie à longueur de journée et colporte des ragots en tous genres, qu'elle invente souvent.

La pâtisserie chevaline est tenue par René Lachaud, il fait à la fois pâtisserie et boucherie chevaline. Sa spécialité, qui réunit ses deux passions, est l'éclair au poney. Jean-Michel était l'ancien locataire du local, c'était alors un magasin de jouets. Il a dû fermer il y a plusieurs mois car il ne pouvait plus payer le loyer aux Chocas, les impitoyables propriétaires. La cheminée de la pâtisserie chevaline a été fracassée lors de la nuit précédant l'arrivée des PJ, selon les dires du locataire. En regardant de plus près, on y trouve des traces de peinture rouge. Si les PJ fouillent les minutieusement les lieux, ils découvriront que la cave du local donne accès à un vieux souterrain débouchant sur la base secrète et usine à jouet souterraine de Jean-Michel. Un câble sort d'ailleurs de ce souterrain et part vers la place de la mairie.

Tif étoile est un commerce multiservice coiffeur/cinéma/bibliothèque tenu par Jitou, coiffeur-projectionniste-bibliophile passionné par ses trois métiers et par l'histoire du village. Il pourra conter tous les évènements importants, depuis les Celtes au passage de Patrice Lafont pour la valise RTL en 1991. Ils découvriront peut-être qu'il est secrètement amoureux du père Nicolas.

Sortie du village direction RN145 vers La Souterraine, la ville la plus proche.

La gare désaffectée a été abandonnée depuis le milieu des années 80. Il n'y a rien d'intéressant à première vue, elle est désaffectée on vous dit… Si les PJ s'y promènent et fouillent un peu trop intensivement les lieux, les gardiens des lieux, des lutins du père Noël mécaniques de Jean-Michel en profiteront pour mener une attaque discrète. En effet, grâce à un ingénieux mécanisme, le sol de la gare s'ouvre pour laisser place à la piste de décollage du chariot volant de Jean-Michel.

Le plan d'eau consiste en un immense lac artificiel créé lors de la construction du barrage EDF dans les années 50. Une légende, colportée par les druidesses, raconte que depuis ce temps-là, l'esprit de Dame Nature n'est plus en paix. Le lac est actuellement gelé et couvert de neige. Heureusement Nénesse le déblaie tous les jours. En effet, en journée de nombreux visiteurs viennent y patiner, c'est l'attraction touristique du coin (5 € l'heure tout de même et c'est Nénesse qui tient la caisse !). Au fond du plan d'eau, sous la glace et plusieurs mètres d'eau, se trouve la base secrète de Jean-Michel (un vieux bunker de la Seconde Guerre mondiale englouti lors de la création du barrage EDF. C'est un complexe de plusieurs salles, avec des pièges et tout. Un vrai mini PMT)

Le cimetière et la forêt se trouvent à l'extérieure du village. Le cimetière est ancien et n'a rien de particulier. Il est bordé par une épaisse forêt de sapins qui s'étend dans les collines et dans laquelle on trouve la vieille cabane des druidesses. C'est aussi un coin connu pour les cèpes, mais ça personne ne le dira aux PJ, pas même Eugénie,

c'est le secret le mieux gardé du village.

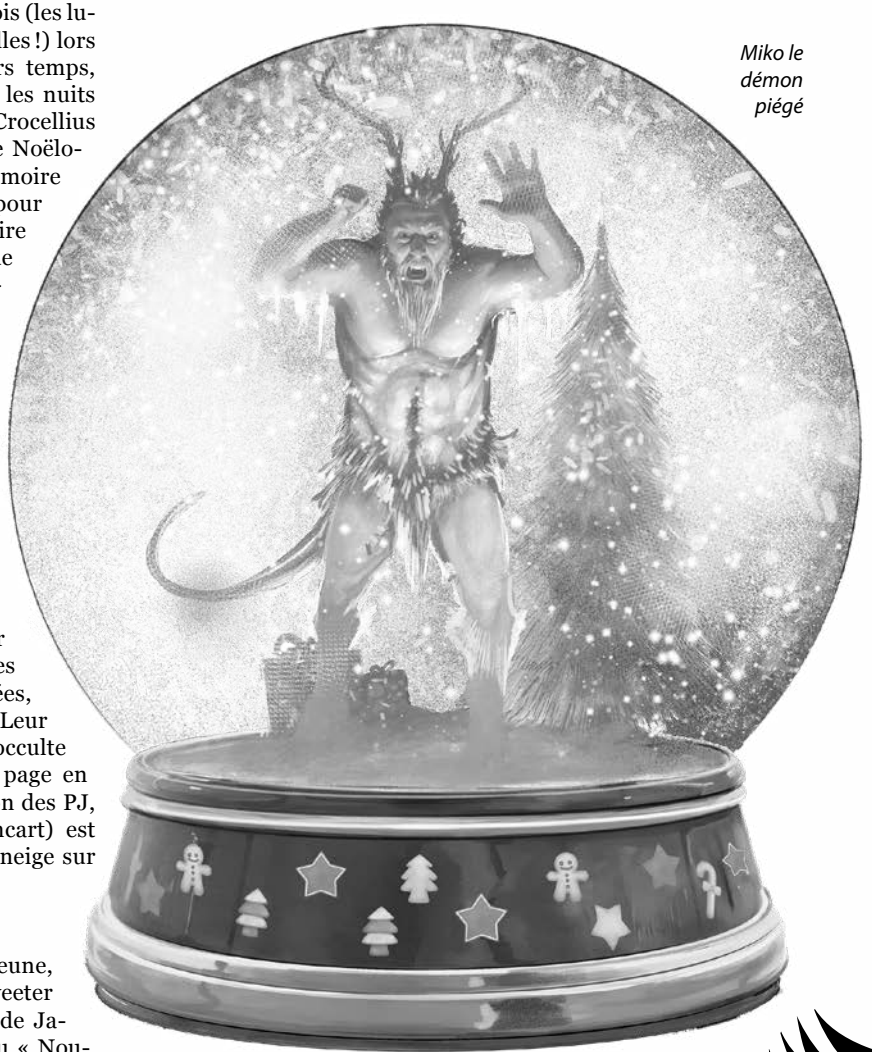
Factions en présence

Les druidesses

Héritières de la tradition celte qu'elles transmettent de génération en génération depuis la fondation du village, elles font des incantations la nuit au fond des bois (les lumières étranges, ce sont elles !) lors des solstices. Ces derniers temps, elles se réunissent toutes les nuits pour tenter d'invoquer Crocellius de Crocelliande d'après le Noëlomicon, un antique grimoire relié en peau de rennes, pour apaiser sa colère afin de faire cesser cette tempête de neige infernale. Mais celui-ci reste injoignable... Les druidesses sont une douzaine au total : La Guiguitte, Eugénie et une poignée d'autres vieilles femmes du village. Elles ne sont pas vraiment *aware*, mais savent qu'il y a autre chose au-delà du voile. Les approcher n'est pas facile, elles nient tout en bloc et se font passer pour des mamies gâteuses. Mises en confiance ou brutalisées, elles avoueront tout. Leur seule véritable richesse occulte est un Noëlomicon. Une page en particulier attire l'attention des PJ, un rituel en latin (cf. encart) est illustré d'une tempête de neige sur un village.

Le curé et les bigotes

Le père Nicolas Picaul, jeune, dynamique, geek et tweeter fou. Nicolas est un Ange de Janus appartenant au réseau « Nouvelle Arche » (cf. Cantique de la maïeutique p.47-48). Le problème météo l'inquiète sérieusement. Il y voit les prémisses démoniaques d'une expérience qui peut accélérer l'avènement d'un nouveau déluge... de glace. Il orientera l'enquête des Anges dans ce sens. Il est aussi à la tête d'un réseau d'une cinquantaine de bigotes qui viennent sou- →



Miko le démon piégé

vent à confesse lui raconter tout ce qu'il se passe dans les parages.

Le maire

Depuis six mois, Jean-Bulbe Fricottin cache trois familles de réfugiés syriens (douze bons chrétiens comme il faut, soit autant que les apôtres) dans les caves de la mairie. Ce n'est pas vraiment par charité : en effet, depuis la tempête et les coupures de courant intempestives, il les fait pédaler toutes les nuits pour alimenter en énergie l'éclairage de la mairie et de son sapin (et la petite télé dans son bureau). Aux villageois, il raconte que la mairie est équipée d'un générateur de secours. Il est complice avec Lucette Morne, l'institutrice adultère. Jean-Bulbe fait l'objet d'une enquête de la part de Pax Universalis, qui remonte les filières de migrants pour voir qui en abuse. Or des migrants ont disparu. Un Ange de Christophe qui n'est autre que Gilou Pétré, le présentateur météo envoyé spécial de France 3 Limousin-Poitou-Charentes est dépêché par son réseau pour enquêter et poser des questions discrètes sur le maire. Il peut être suffisamment stupide pour se faire repérer (aux Anges PJ de lui sauver la mise) ou bien, si les Anges PJ sont des truffes, il peut les repérer et leur demander de l'aide pour sauver les migrants. Nénesse, le cantonnier est un fidèle serviteur du maire. Ce sont ses yeux et ses oreilles. Il est un peu bas de plafond, n'a pas beaucoup de vocabulaire et est amoureux de Britney Spears. À part ça, il ne ferait pas de mal à une mouche.

Le comité ðes fêtes

Le comité des fêtes est dirigé par Jean-Louis Chocas (opposant sans étiquette au maire) et sa femme Josiane. Ces deux-là en profitent pour asseoir leur pouvoir sur le village. Ils sont en train de racheter petit à petit tous les terrains et commerces du coin. Pour cela, ils n'hésitent pas utiliser commérages et ragots afin de faire éclater des scandales et faire baisser les prix. Jean-Louis est un Démon de Malphas faisant partie de l'AmConCol (cf. *Cantique de la maïeutique* p.17). Il trouve le phénomène météo génial (même s'il préfèrerait le voir ailleurs) et aimerait bien voir si on ne peut récupérer le truc pour un projet plus grandiose, avec des tempêtes de neige à des endroits stratégiques qui viendront foutre une merde noire dans la société civile… Jean-Louis peut compter sur une demi-douzaine de villageois très actifs dans le comité des fêtes. Ils ont du matos, des sonos, la clef de la salle de fête (dans la mairie), un sacré lever de coude à la buvette et connaissent plein de chansons paillardes.

Les villageois

Certains ont quitté le village pour les fêtes où à cause de la météo, ceux qui restent résistent. « On est ici chez nous ! » Certains ont vu « des lumières étranges dans les collines », d'autres encore ont senti « une odeur de soufre avant une chute de neige ». Interrogés sur Jean-Michel, les villageois décriront un homme à moustache discret et aimable. Il a quitté le village au printemps suite à la fermeture de son magasin.

Parmi les villageois on distingue des clans.

Les pêcheurs

Ces derniers ont remarqué des remous étranges dans l'eau. Et puis il y a plus de poissons… Il se passe quelque chose de louche, c'est sûr ! Ils accusent (à tort) les gars d'EDF

(en vérité c'est à cause des activités de Jean-Michel).

Les chasseurs

Ils ressemblent à s'y méprendre aux premiers, mais n'allez pas les confondre, ils n'apprécieraient pas. Ceux-là s'en foutent des poissons, mais eux aussi ont remarqué une disparition du gibier : « Y'a plus de rennes ! » Ils accusent (à tort) les lumières étranges la nuit (en vérité, vous l'avez deviné, c'est à cause, là encore, des activités de Jean-Michel).

Les édéeffes

On ne peut pas les louper, ils sont tous habillés en bleu. Eux n'y sont pour rien. Ils sont mal vus dans le village, considérés comme des vendus au grand capital. Du coup, ils se réunissent entre eux pour faire des barbecues ou des karaokés.

Les Men in Black

Des hommes louches, probablement des services secrets aux dires des villageois. Ils sont habillés en combinaison de ski noires et portent en toute circonstance des lunettes de ski tout aussi noires. En réalité ce sont des GNistes, une bande de copains venus ici pendant les vacances pour leur session de jeu (qui a en réalité été annulée vu la météo). Ils sont à fond *roleplay* et agissent donc de manière louche, comme des agents secrets vus par des joueurs quoi ! Si les PJ les interpellent, ils les prendront pour d'autres joueurs et tenteront de leur soutirer des informations. Ils n'ont rien à apprendre aux joueurs.

Les touristes

Une poignée de touristes sont présents au village. Certains pour profiter de cette belle poudreuse ou de la patinoire géante, d'autres par simple curiosité. Ils ne sont pas vus d'un bon œil par les villageois. Parmi les touristes se trouvent Pascal Guibert et sa famille. Ils logent dans l'autre hôtel que celui des PJ. Ils sont tous les trois des Démons appartenant au réseau DoG Seeker (cf. *Cantique de la maïeutique* p.14), et plus particulièrement à French Seeker (*ibid.*), la branche française. Ils sont venus enquêter sur le phénomène et se doutent que les problèmes météo sont d'origine démoniaque. Ils sont là pour localiser les Démons trop stupides pour ne pas être assez discrets, s'en servir éventuellement comme « piège à Anges pas trop malins »… Puis quand ils jugeront avoir identifié tout le monde, ils vitrifieront.

Évènements

Voici quelques exemples d'évènements pour égayer l'enquête des PJ ou les mettre sur la bonne piste s'ils sont à la peine.

L'attaque des lutins

Les PJ se font attaquer par des boules de neige. Ce serait rigolo si chaque boule n'occasionnait pas 1 point de dégâts… Elles sont lancées par des lutins du père Noël, sbires électroniques radiocommandés par Jean-Michel. Les lutins passent à l'attaque lorsque les joueurs sont proches de découvrir une des entrées de la base secrète de Jean-Michel.

Poursuite sur les toits enneigés

Chaque nuit, Jean-Michel tente une sortie. Il fait les ultimes tests pour que son chariot soit fin prêt pour la nuit de Noël. Les PJ peuvent l'apercevoir passer au-dessus du village, essayer tenter de le poursuivre et pourquoi pas le voir disparaitre non loin de la gare abandon- →

Libérée, délivrée…

Voici les paroles du rituel tirées du Noëlomicon à chanter tous en cœur (avec en fond, la BO de la Reine des neiges) pour libérer Miko :

Dimisit, edita
Et non mentior
Dimisit, edita
Suus « non *placuit, Im* » *iens*
Et hic sum !
Ita sum !
Dimisit, edita
Frigus autem ad me libertate pretium

PNJ

Jean-Michel et ses lutins

Jean-Michel, sorcier
Homme sec à moustache et grosses lunettes. Habillé comme dans les années 80, style *Le père Noël est une ordure*.

Force 2
Agilité 1
Perception 3
Volonté 3
Apparence 3
Points de vie 2
Armement : tournevis (1 dégât).

Jean-Michel

Les lutins
Force 2
Agilité 3
Perception 2
Volonté 1
Apparence 2
Points de pouvoir 4
Points de vie 2

Spécial : les lutins bénéficient d'un succès supplémentaire lorsqu'ils combattent pendant une chute de neige.
Tactiques de combat : les lutins attaquent en groupe de six en agissant de façon simultanée. Ce sont des machines pilotées à distance, elles n'ont donc pas peur de la mort ou de souffrir. Leur arme favorite est la boule de neige bien tassée (1 dégât).

née. Son chariot est tracté par des rennes à réaction et, pour se défendre, car Jean-Michel est prévoyant, il est équipé d'un canon à glace (2 dégâts).

Le sapin est frappé par la foudre

Le grand sapin planté sur la place de la mairie est frappé par la foudre et prend feu. Fait étrange, cela sent le plastique cramé des mètres à la ronde et des étincelles jaillissent du tronc. Un connaisseur en électronique peut deviner qu'il s'agit d'une sorte d'antenne. En fouillant les décombres, les PJ peuvent trouver une petite plaque métallique portant la marque des jouets Jean-Michel. Le pied du sapin est relié par de gros câbles coaxiaux qui mènent aux caves de la pâtisserie chevaline.

Marché de Noël

Le maire annonce, par affichage municipal, l'annulation du marché de Noël pour raisons de sécurité liées à la météo. La colère monte parmi les membres du comité des fêtes, cela fait des mois qu'ils se préparent, qu'ils ont commandé les fournitures, préparé les décorations, etc. Le lendemain, le comité se réunit et, sous l'impulsion de Jean-Louis Chocas, organise une manifestation ! Les banderoles préparées à la va-vite annoncent : *« On va pas se laisser entuber sans rien faire ! Les traditions, ça compte ! Libérez Noël ! Rends l'argent ! »*

Acte 2 : expédition au village du père Noël

Cette dernière partie du scénario commence lorsque les PJ se lancent dans l'exploration de la base secrète de Jean-Michel sous le plan d'eau. Il y a trois façons d'y pénétrer :

Les Anges

Nicolas Picaul, Ange de Janus, Nouvelle Arche
Jeune, grand, athlétique avec la tête d'un premier de la classe.

Force 2
Agilité 4
Perception 4
Volonté 3
Apparence 3
Points de pouvoir 10
Points de vie 6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Charisme surnaturel, Prouesses physiques, Aura de discrétion, Doigts de fée, Forme brumeuse.
Avantage : Rapide.
Matériel : garde-robe de curé, crucifix de lancer dissimulés dans ses vêtements (5 crucifix, 1 dégât, 4 dégâts contre les Démons), iPhone 14S+.
Tactiques de combat : Rester à distance et Être plus malin que l'adversaire pour s'en sortir.

Gilou Pétré, Ange de Christophe, Pax Universalis
Homme agréable, pétri de bonnes manières. La quarantaine, mais fait moins grâce au maquillage dont il abuse.

Force 2
Agilité 2
Perception 5
Volonté 4
Apparence 3
Points de pouvoir 10
Points de vie 8

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Connaissance absolue, Charisme surnaturel, Apparence humaine, Sacrifice ultime, Aura de protection, Aura de discrétion.
Avantage : Couverture (présentateur météo France 3).
Matériel : Club de golf béni (1 dégât, 4 dégâts contre les Démons), Sourire photogénique, costume impeccable.
Tactiques de combat : Rester le plus discret possible, Éviter tout combat, Fuir si nécessaire.

l'ancien tunnel depuis les caves de la pâtisserie chevaline, la rampe de lancement dans la gare désaffectée et, plus compliqué, en plongeant sous la glace. Si vous n'êtes pas trop mauvais MJ, ce sera le 24 décembre, quelques heures à peine avant minuit, le *timing* idéal pour un final au top !

Portes, monstres, trésors

La base secrète de Jean-Michel est un ancien bunker souterrain (aujourd'hui plutôt sous-marin) austère d'une dizaine de pièces. Le sorcier y a élu domicile depuis qu'il s'est retiré de la vie civile. En bon sorcier parano électronicien, il a truffé son antre de systèmes de sécurité. Toutes les portes nécessitent un code pour déverrouiller la serrure magnétique et une décharge électrique (3 dégâts) est envoyée au bout du troisième essai erroné. Les bons codes sont tirés des noms des produits du catalogue des jouets Jean-Michel. Il y a aussi des caméras un peu partout. Si les PJ sont repérés, ce qui ne manquera pas d'arriver, Jean-Michel se retranche dans son QG et envois ses lutins se débarrasser des intrus. Dans les salles, les PJ découvrent des chaînes de montage automatisées de jouets électroniques.

Le QG de Jean-Michel est une salle circulaire remplie de de tableaux de bord étranges qui clignotent →

Les Démons

Jean-Louis Chocas, Démon de Malphas, AmConCol
Homme grassouillet et bon vivant. La cinquantaine, le crâne dégarni.

Force 3
Agilité 3
Perception 4
Volonté 4
Apparence 4
Points de pouvoir 10
Points de vie 6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Beau gosse, Coup de bol, Point faible, Prouesses physiques, Zizanie*, Contrôle mental, Grand vide, Polymorphie*.
Avantage : Alliés humains (5 membres du comité des fêtes).
Matériel : double menton, berline allemande, belle villa, pistolet automatique.
Tactiques de combat : Jean-Louis use de ses pouvoirs pour éviter les combats.

Pascal, Monique et Sophie Guibert, Démons Biffrons, French Seeker
Force 4
Agilité 4
Perception 3
Volonté 3
Apparence 3
Points de pouvoir 7
Points de vie 6

Pouvoirs : Aura d'identification, Langue divine, Prouesses physiques, Drain de vie, Résurrection de combat, Armes corporelles (langue barbelée).
Avantages : Moment de gloire, Rapide.
Défaut : Haine des animaux.
Matériel : accent allemand, brushing impeccable, vêtements de luxe, téléphones de luxe, Hummer et des armes à feu en pagaille cachées dans le sac à dos de la gosse, un numéro d'urgence pour contacter French Seeker.
Tactiques de combat : les Guibert ne sont pas vraiment adeptes des combats. Mais s'ils le doivent, ils se mettront en défense et sortiront leur langue barbelée (1A, AG 4, dégâts 3).

comme un sapin de Noël, façon centrale nucléaire des années 80. Au centre de la pièce, dans une vitrine en verre blindée, un boule à neige luisante d'une lueur étrange, celle de l'aura de Miko.

Jean-Michel, déguisé en père Noël avec une énorme hotte pleine de jouets sur le dos, s'enfuit *via* un ascenseur qui le mène tout droit sous la gare désaffectée. De là, il saute sur son traineau et s'envole (soit pour s'enfuir, soit pour effectuer sa tournée, selon les circonstances).

Le rituel

Pour libérer Miko, le pauvre Démon de Crocell pris au piège, il faut accomplir le rituel tiré du Noëlomicon des druidesses. Bon, il est possible de simplement briser la boule, ça marche aussi, mais dans ce cas Miko ne retrouvera pas sa taille normale.

Conclusion

Si les PJ n'interviennent pas, Jean-Michel met à exécution son plan : la nuit de Noël, il livre un diablotin électronique dans chaque foyer du village et tous les habitants sont trucidés. Miko, magiquement épuisé par Jean-Michel, sera trop faible pour se maintenir en vie et mourra dans sa boule à neige.

Si Jean-Michel reste en vie, il retentera probablement un jour d'obtenir sa vengeance sur le monde d'une autre façon. Dans tous les cas, Nico-

Annexes

Bonnets d'âne
Permanent : traumatisé par le père Noël. Vous relancez un succès dès que vous êtes plongé dans l'ambiance de Noël (musique, sapin, cadeaux, dinde aux marrons, etc.).

1 fois par partie : appel de la forêt. Vous avez tué une druidesse. Un animal sauvage vous attaque.
Usage unique : tout le monde il est gentil. Vous perdez tous tes PP avant une confrontation avec le camp d'en face.

Succès
Permanent : le roi de la COP21. Vous avez rétabli le climat. Vous pouvez savoir le temps qu'il fera le lendemain.

Permanent : bataille de boules de neige. Vous n'avez jamais froid, ni chaud d'ailleurs.

1 fois par partie : chant de Noël. Récupérez 1PP et 1 PV à l'écoute de *Petit papa Noël*de Tino Rossi.

1 fois par partie : perdu dans le blizzard. Vous obtenez 3 succès pour un test de survie.

Usage unique : liste au père Noël. Liste de 3 équipements max. à poster dans une belle lettre au pôle Nord. Livrés par drone dans l'heure. Vous croyez au père Noël.

Usage unique : pacte avec l'ennemi. Vous avez collaboré avec le camp d'en face. Vous pouvez éviter un affrontement imminent avec lui.

las Picaul récupérera tous ses jouets et les confiera à Nouvelle Arche.

Si Miko est libéré, il est trop faible pour se battre. Les Anges PJ peuvent facilement se débarrasser de lui. En revanche, des Démons PJ s'en feront un allié, surtout s'il a retrouvé sa taille normale. Il leur en doit une et vu que Miko est un membre influant de 101001010 Viral Tribe, ce genre de contact peut toujours être utile.

Si Gilou Pétré est resté discret, il rédigera un magnifique rapport sur le maire et tous les évènements s'étant déroulés dans le village.

François Cedelle, avec l'aide de Benoit Guillaumot
Illustrations : *Sébastien Annoni*

UN SCÉNARIO POUR ALTRO MONDO CASUS BELLI

SCÉNARIO OFFICIEL

MONDES PARALLÈLES

Altro Mondo est un jeu que la rédaction a beaucoup apprécié. Et comme Jérémy Coget, son auteur, nous a proposé un scénario, forcément officiel, il aurait été dommage de dire non ? On a accepté avec plaisir.

En quelques mots...

Haute Baronnie du Nord : les PJ sont réquisitionnés pour enquêter sur l'apparition d'une nouvelle drogue, inconnue de tous. Mais derrière cette banale affaire de trafic se cache tout un monde, un autre monde...

Introduction

Après une longue guerre civile, les terres des Baronnies sont exsangues. Les conflits ont provoqué la chute définitive de la noblesse d'antan dont seuls quatre Hauts-Barons sont les derniers dépositaires. Le reste de la population a vu mourir ses enfants dans les flammes ou dans les privations. Un groupe a néanmoins profité de la période noire des Baronnies. Les Magisters, qui sont devenus les uniques dépositaires de tout le savoir ! De plus, les Magisters sont les seuls maîtres des Larmes. Ces gemmes chargées de l'énergie du vivant permettent de construire de puissantes machines de guerre et d'actionner des mécanismes titanesques.

La guerre finie, l'énergie est venue à manquer pour charger les Larmes et les Magisters ont porté l'attention des Hauts-Barons sur les terres sauvages de l'Est. Ces terres présumées fertiles et riches, car aux mains de peuplades archaïques, les Estiens, semblaient être un fruit mûr et facile à cueillir. Mais les Estiens ne se laissent pas faire et la guerre est devenue un bourbier qui demande encore plus d'hommes et de Larmes. La « campagne rapide » s'est muée en une guerre qui dure.

Or, d'étranges signes apparaissent, là où la Grisaille, le symptôme de la mort du vivant, s'est installée. Certaines zones des Baronnies deviennent incultivables, les nuits commencent à s'allonger. D'aucuns parlent aussi de bruits et de raclements sortis du plus noir de la nuit. Le monde se meurt...

Les Magisters ont alors mis au point le plan de la dernière chance, un plan dangereux et aux conséquences imprévisibles. Ils ont secrètement ouvert un « Passage » vers un monde parallèle, l'Altro Mondo. Ils espèrent pouvoir y trouver de quoi sauver les Baronnies. Mais cette exploration cachée, aléatoire et lente, ne débute qu'à peine.

Les PJ, qu'ils soient militaires, nobles ou Magisters, ont répondu à l'*invitis immediatis,* un ordre de réquisition auquel il n'est pas possible de se soustraire. Ils viennent d'arriver dans Varynis (15 000 habitants), la capitale de la Haute Baronnie du Nord, Rustvis. Ils y ont été envoyés de D'Zéta, la capitale des Baronnies, fief incontesté des Magisters, afin de trouver les responsables de l'apparition d'une nouvelle drogue. La drogue, c'est l'apanage des Magisters (curatomagisters). Au-delà des problèmes sanitaires, les Magisters veulent donc arrêter ceux qui

Fiche technique

TYPE • Enquête
PJ • Tous niveaux
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tous niveaux

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

remettent en cause leur monopole dans le champ des pharmacopées.

Les PJ Magisters sont pris à part du groupe et reçoivent une consigne supplémentaire. S'il s'avère qu'un Magister est impliqué dans le trafic, il faudra impérativement faire en sorte de sauvegarder l'image des Magisters, soit en minimisant son implication, soit en faisant croire qu'il s'agissait d'un imposteur. Et pourquoi pas en l'éliminant…

Acte I : ðes Baronnies...

Scène 1 : la ðrogue

Les seules personnes en ville à être au courant de la mission des PJ sont le gouverneur de la ville, Willem d'Équelon, troisième fils du Haut Baron, Orsson, général de l'armée rustvisienne, et Henri le curatomagister maître de l'atelier de soins de la Haute Baronnie du Nord. C'est auprès de ce dernier que les personnages devront faire leur rapport.

Bien qu'ayant été réquisitionnés par les Magisters, les PJ sont libres de leurs actes et de choisir leur façon d'enquêter. Mais attention à ne pas décevoir la Magna Ligua ! L'ordre de réquisition, l'*invitis immediatis* peut être utilisé par les PJ pour obtenir des biens et des services en cas de besoin car il fait d'eux des émissaires de l'ordre. Mais les PJ doivent agir avec prudence et discrétion.

Dans les premiers temps de l'enquête, laissez l'initiative aux joueurs. Distillez peu à peu les informations ci-dessous en fonction de leurs actions.

À savoir

- La drogue est apparue dans la ville il y a un mois.

Le général Roderick Orsson

Timing

Ce scénario peut être joué juste après la campagne du livre de base (LdB), avant que l'on ne révèle l'existence du Passage aux PJ. Il pourrait aussi être situé après la première partie du scénario *La Vallée des Larmes* du LdB. Vous disposez de prétirés sur le site du Studio 09 : ***www.studio09.net***

Le fin mot de l'histoire

Les Magisters ont repéré qu'une drogue venue de l'Altro Mondo circule dans la ville de Varynis. Cela signifie que des membres de leur ordre font du trafic et les trahissent. Pour les trouver, il faut recruter des personnes extérieures, dont on ait la garantie qu'elles ne peuvent être liées aux trafiquants et ne vont pas les prévenir, mais également des personnes ignorant tout de l'existence du Passage : les PJ. La drogue dont il s'agit, la batraxine, est issue des grenouilles éventails (p. 226 du LdB). Extraite des glandes dorsales de l'animal et concentrée sous forme d'une poudre à distiller dans une boisson, elle provoque des hallucinations apaisantes et euphorisantes, avec bien sûr un effet addictif.

- Deux quartiers sont particulièrement « touchés » : le quartier des tavernes, fréquenté par les troupes, et, dans une moindre mesure, le quartier noble.
- La drogue n'engendre pas de comportements violents ou dangereux, mais un sentiment d'euphorie et de douce inconscience.
- Il n'y a pas d'argent dans les Baronnies : les drogués échangent donc des objets contre leur dose.
- La drogue est d'un type inconnu.

Pistes

Les PJ peuvent :

- interroger des drogués (soldats, nobles désœuvrés, bourgeois…). Ils sont tous « heureux » de prendre de la drogue et en font l'éloge. Ils ne donneront donc le moyen de contacter leur receleur que s'ils pensent avoir affaire à de futurs clients, pas si on les menace ou se présente comme représentant des autorités. L'usage de la torture ou de la violence est interdit mais on peut essayer le chantage pour faire parler les récalcitrants. Il faudra une opération bien au point pour réussir ;
- surveiller les lieux de consommation connus. Faire une surveillance discrète permettra en quelques jours de repérer le receleur de drogue. Il faudra pour cela réussir quelques jets de Discrétion et ensuite de Pister afin d'aboutir ;
- interroger les proches des drogués (femmes de soldats, parents de nobles, servants…). Ils pourront confirmer le bien-être de leurs proches, mais aussi mentionner leur dépendance à ce produit et le « coût » de la drogue. Ils décriront les objets ayant disparu du foyer et probablement utilisés pour payer les doses de drogue ;
- faire le tour des étals de la ville. Avec la description des objets échangés contre de la drogue, il est possible de finir par avoir le nom et la description du receleur.

Dénouements

Au final les PJ mettent la main sur Senoc de Gardif, le receleur, éventuellement après une course-poursuite voire un combat. Après interrogatoire, ils obtiennent de lui l'adresse d'une ferme abandonnée. Ils peuvent aussi l'y suivre discrètement. Cette ferme se trouve à une trentaine de kilomètres de la ville, dans une vallée gagnée par la Grisaille, ce qui en a fait fuir toute la population.

Scène 2 : virée ɔans la Grisaille !

Peu à peu, les steppes herbeuses de Rustvis laissent place à une terre grise, morte, où plus rien ne pousse. Arbres et arbustes desséchés disséminés côtoient des habitations abandonnées. Une brume froide s'est levée.

Les régions gagnées par la Grisaille sont dangereuses et tout le monde les évite, ce qui facilite le travail des trafiquants. Lors de leur arrivée, les PJ peuvent être les cibles d'un ou deux cerfs-fauves affamés (LdB, p. 62), d'un sangre (LdB, p. 65) ou encore d'un viverrin (LdB, p. 67).

En suivant le receleur, les PJ aboutissent à une ferme isolée. Des hommes s'y affairent autour de deux chariots auxquels sont attelés des bœufs faméliques. Visiblement, un départ définitif semble imminent. En effet, les trafiquants ont été prévenus qu'une enquête les concernant est diligentée par la Magna Ligua, et cela même si les PJ ont été extrêmement discrets. En effet, Orsson joue un double jeu et dirige le groupe des criminels.

Quoi qu'il en soit, il faut agir vite car il est probable que dans moins d'une heure les deux chariots quittent la ferme à tout jamais.

La ferme

La ferme se compose de quatre bâtiments disposés autour d'un vieux puits.

- Au nord, la bâtisse principale, la plus grande, est la seule occupée. Ici se trouvent chambres, cuisine et laboratoire des trafiquants. Les glandes dorsales de la grenouille éventail y sont broyées, séchées et transformées en poudre.
- À l'est, une étable, toute en longueur, est quasiment vide. Au milieu se trouve un cheval en train de manger un peu de foin.
- À l'ouest, un ancien silo à grains est à moitié rempli de poussière grise. La Grisaille a touché les grains, les transformant en cette cendre grise. Ouvert, le silo libérera la poussière qui, emportée par le vent, recouvrera tout et gênera grandement la visibilité. Une option tactique à étudier…
- Au sud, on trouve un atelier avec de nombreux outils rouillés ou brisés. Au milieu trône surtout une ancienne moissonneuse-batteuse magister. Elle dispose à l'arrière d'un mécanisme activé par une Larme faisant fonctionner la coupe et le tri des grains. Cela fait des dizaines de cycles (années) que les PJ n'en n'ont pas vu en activité, car ces machines sont à présent trop coûteuse en Larmes. Avec un peu d'huile de coude, une Larme et les bonnes compétences (Larmes – Ingénierie), il est possible de la faire fonctionner et de l'utiliser en situation de combat.

Les trafiquants

Outre quatre à neuf trafiquants s'affairant autour des chariots à charger

une grenouille éventail

tout ce qu'ils peuvent, deux hommes montent la garde. L'un des PNJ porte une armure de chevalier et donne les ordres. Il s'agit de Mathilde de Lamonrys, la chef de la bande, celle qui a engagé les mercenaires et est en contact avec l'Altro Mondo pour l'approvisionnement en batraxine.

Chargée par le Haut Baron de Rustivis de recruter des hommes pour le Passage et de les amener à la capitale, Mathilde fut contactée par un Magister responsable de la manutention du Passage : Albaud de l'atelier n° 14. Ce dernier, associé à un curatomagister en poste dans l'Altro Mondo, Théodran de l'atelier de soin de l'Enclave, lui proposa de les rejoindre dans la mise en place du trafic de drogue. Ce qu'elle accepta il y a de cela six semaines environ.

Dénouements

Les PJ sont libres de leurs options tactiques : attaque frontale, manœuvres de contournement… S'ils parviennent à arrêter au moins deux trafiquants, ils pourront les faire parler et donner une piste remontant à Mathilde. Si Mathilde est arrêtée, elle donne le nom d'Albaud. Si elle est morte ou en fuite, on peut retrouver dans des papiers à moitié brûlés un courrier signé du curatomagister.

Le trafic semble démantelé. Il faut donc rentrer à Varynis faire un premier rapport et, de là, se rendre à D'Zéta. Les magisters dévoilent alors aux PJ l'existence du Passage →

PNJ

Johan, soldat aux arrêts pour avoir failli à son devoir. Il était en pleine prise de drogue pendant une garde (Soldat de troupe, page 128).
Louis d'Aquevin, jeune nobliau, toutes les valeurs nécessaires sont à 3D.
Senoc de Gardif, receleur, ancien soldat. Toutes les valeurs nécessaires sont à 4D. Épée : + 1D.

PNJ

Les trafiquants sont tous d'anciens conscrits devenus mercenaires. Leur nombre dépend du nombre de PJ : 4 ou 5 pour moins de 3 PJ, 7 à 9 pour 5-6 PJ.
Aldebert de Lamonrys, Toutes les valeurs nécessaires à 5D. Épée : +1D, armure de plaque légère +2D, -1D aux jets.

et les envoient dans l'Altro Mondo achever leur mission : frapper à la source.

Acte II : à l'Altro Mondo

Scène 1 : au cœur de l'enfer

Prenez le temps à la fois de raconter la scène du passage puis l'arrivée dans l'Altro Mondo (voir LdB, p. 210 et suiv.). Ces deux expériences doivent constituer un véritable choc pour les PJ : l'Altro Mondo est en effet un secret gardé jalousement par les Magisters. Pour autant, l'heure n'est pas à la contemplation pour les PJ lorsqu'ils arrivent au fort de l'Enclave. En effet, les lieux sont attaqués par des cuiraciers furieux (autant que de PJ) détruisant tout sur leur passage (voir LdB, p. 228).

Si les PJ se jettent dans la mêlée, ils peuvent contribuer à repousser les créatures et gagner les bonnes grâces de Barkonen, le commandant du fort. S'ils tardent, l'homme se montrera assez froid envers ceux qu'il jugera comme des « couards ».

Le terrible cuiracier

Mais les PJ, en restant en retrait pourront apercevoir à la lisière de la forêt des hommes, déguisés et maquillés en sauvages, qui semblent sinon commander les bêtes, du moins tenter de les guider à coups de fléchettes et paraissent ainsi avoir délibérément déclencher leur attaque. Si les PJ combattent, il n'est pas impossible qu'ils repèrent également ces hommes, mais dans ce cas la réussite n'est pas automatique. Un jet en PERCEPTION (ou Rechercher) d'un ND de 20 est nécessaire pour y parvenir.

Les commanditaires de l'attaque, cachés dans les fougères tropicales, visent un double objectif. Le premier est d'affaiblir les positions de la Ligue dans l'Altro Mondo et, surtout de la désorganiser. Ces hommes travaillent en effet pour les trafiquants de batraxine et plus la situation sera confuse, plus cela facilitera leurs opérations. Le second objectif des organisateurs de l'attaque est de profiter de la panique pour voler du matériel dans le fort. En effet, les trafiquants manquent de tout dans leur base. Ils ne peuvent rien importer directement depuis les Baronnies, ne maîtrisant pas la technique du Passage. Tout ce dont ils ont besoin, ils doivent donc soit se le procurer dans la nature, soit le voler.

Au final trois options sont ici possibles pour les PJ : ne pas repérer les trafiquants, réussir à en capturer un ou bien encore réussir à en suivre un quand il revient vers sa base.

Scène 2 : labyrinthes

Barkonen finit par réussir à rétablir l'ordre. On compte des morts et des blessés. La palissade ébréchée est immédiatement mise en chantier pour être restaurée. Le commandant de l'Enclave prend alors enfin le temps d'accueillir les PJ. Selon les circonstances (voir *supra*), il sera plus ou moins bienveillant envers eux. Dans tous les cas, il est bien obligé de leur prêter assistance dans leur charge puisqu'ils sont envoyés par ses supérieurs à D'Zéta.

L'enquête des PJ peut permettre de remonter de plusieurs manières à la source du réseau :

- capturer un trafiquant lors de l'attaque : il faut alors le faire parler par la force ou la persuasion (ND 15). Si cela réussit, l'homme ne peut donner l'emplacement précis de la base – il est difficile de se repérer dans l'Altro Mondo et il n'avait pas les outils d'orientation – mais une zone à fouiller : localiser la base ne sera qu'une question de temps mais fera perdre tout effet de surprise pour l'attaque ;
- suivre un des trafiquants après l'attaque de l'Enclave : il faut pour cela réussir trois jets en Pister de ND 10, 15 puis 20 ;
- interroger les hommes du fort : cela déplaît à Barkonen, qui n'aime pas les fouineurs, mais il ne s'y opposera pas formellement. Certains soldats signalent des disparations d'objets, des éléments parfois de peu de valeur mais vitaux pour survivre dans l'Altro Mondo. Une surveillance et un piège peuvent être montés. Cela peut permettre de capturer un soldat qui vole du matériel pour les trafiquants. Il utilise une faille de la palissade pour passer des objets par-dessous et récupérer la drogue qu'il place dans le double-fond de caisses envoyées dans les Baronnies. On peut alors l'interroger ou le suivre (voir cas précédents) ;
- en dernier recours, il reste à patrouiller dans la jungle jusqu'à trouver des indices, des traces de passage d'humains et remon- →

Le curatomagister

ter la piste : c'est le plus long et le plus dangereux compte tenu de l'environnement, mais si les PJ ne sont pas dégourdis, ils devront en passer par là. En ce qui concerne cette option, c'est à vous de décider quand les PJ finissent par arriver au but. Mais, là aussi, cette option fait perdre tout effet de surprise pour l'attaque sur la base des trafiquants.

Barkonen prévient les PJ que leurs adversaires sont dangereux. Il y a trois semaines, une équipe menée par un curatomagister, Théodran, a entièrement disparu lors d'une exploration. Bien évidemment, Barkonen ignore que Théodran et ses hommes ont simulé leur disparation pour pouvoir mener leur trafic en toute quiétude et que le curatomagister est le chef de la bande.

Scène 3 : faux semblants

Les PJ, avec plus ou moins de facilité selon la manière dont ils s'y sont pris, parviennent à localiser le repaire des trafiquants. Le plus dur commence à présent.

Les lieux

Les trafiquants se sont établis dans une grotte à proximité d'un marécage où les grenouilles éventails abondent. Les lieux leur donnent un double avantage : ils offrent une bonne protection – seule une attaque frontale est possible – et il existe une sortie discrète par des galeries étroites deux cents mètres en amont.

Des assaillants peuvent cependant espérer tirer profit de cette configuration : envoi de matériel enflammé dans les grottes pour enfumer les occupants, recherche d'une cheminée naturelle pour s'introduire par un passage détourné…

Les personnages

Les lieux sont habités par des PNJ de haut niveau. Théodran est un curatomagister qualifié (voir LdB, p. 124). Il a à ses côtés deux lieutenants de qualité (lancez 5D pour les jets de l'un et 4D pour les jets de l'autre) ainsi que des soldats aguerris par la vie dans l'Altro Mondo (lancez 3D pour leurs jets). Comptez autant de soldats que de PJ pour l'affrontement.

La victoire ou la mort

Les PJ disposent probablement d'un avantage en début de combat, celui de la surprise. Les PNJ ripostent et utilisent deux atouts. Le premier est la présence d'un cuiracier dans une petite grotte voisine. Il s'agit d'un animal de grande taille (voir LdB, p. 228 mais ajoutez 1D à tous ses jets). En actionnant un mécanisme, la grille de sa grotte se soulève et le libère. La bête n'est pas dressée et attaque tout le monde indifféremment. Elle n'est donc utilisée qu'en derniers recours. Par contre, les trafiquants n'hésiteront pas à utiliser dès le début des sarbacanes et des fléchettes enduites d'une nouvelle substance en cours d'élaboration : la Malachine. Cette substance donne des visions d'effroi à ceux qu'elle touche. Un jet d'un ND de 20 en VIGUEUR (ou Résistance) est nécessaire pour y résister. En cas d'échec, le personnage fuit (marge d'échec supérieure à 5) ou combat son allié qu'il prend pour un monstre (marge d'échec de 1 à 4) pendant deux rounds avant de reprendre ses esprits. En cas de fuite, le personnage reprend conscience au bout d'un nombre de rounds égal à sa marge d'échec – 5.

Les trafiquants cherchent en priorité à repousser les PJ. S'ils y parviennent, ils déménageront leur base opérationnelle. S'ils sentent qu'ils vont échouer, ils essaient de fuir par des galeries souterraines.

La fin est ouverte. Le succès peut être total ou partiel. L'échec aussi est possible. Tous les trafiquants sont-ils arrêtés ? Dans la grotte, une fouille révèle des courriers impliquant Albaud et Mathilde mais également Roderik Orsson, général de l'armée rustvisienne ! Aux PJ de déterminer ce qu'ils en font. Barkonen leur demandera d'être discrets car la faible sécurisation du Passage, utilisé pour le trafic de drogue, remet quelque peu en cause ses compétences.

Conclusion

Une fois l'affrontement achevé, les PJ peuvent regagner sans encombre l'Enclave et faire un rapport écrit qui sera envoyé à la prochaine ouverture du Passage. L'avenir nous dira si les PJ sont conviés à revenir en Baronnie afin de poursuivre l'enquête sur Orsson ou s'ils sont attachés définitivement à l'Altro Mondo. Quoi qu'il en soit une question reste en suspens : pour quelle raison les trafiquants ont quitté l'Enclave plutôt que de trafiquer en cachette et en sécurité dans le fort ?

Enfin, qui sait si un personnage qui a touché à une drogue, volontairement ou non, ne va pas développer une forme de dépendance à son égard ?

En fonction de leur implication et de leur réussite, attribuez 6 à 12 PP aux PJ.

Jérémie Coget et Cédric B. (Conseils avisés : Oliv Vagabond)
***Illustrations** Yann Thomas et Pascal Coget*

THE GAME

UN SCÉNARIO POUR CO CONTEMPORAIN CASUS BELLI

Ce scénario court est un one shot *qui a pour vocation de secouer les habitudes de vos joueurs. Entre* The Matrix, Total Recall, The Truman Show, *des inspirations classiques pour une intrigue où les joueurs vont se poser pas mal de questions. Idéal aussi pour un scénario* Shadowrun.

En quelques mots...

Les PJ sont des runners en pleine action. Lors du climax de leur infiltration, fondu au noir. Ils se retrouvent alors dans la peau de citoyens tout à fait normaux, menant une vie banale. Quelle est la réalité ? Où commence le virtuel ? Derrière ce doute existentiel, un enjeu capital lié à une expérimentation de la CIA où les PJ disposent d'ennemis puissants mais aussi d'un allié précieux.

Fiche technique

TYPE • mystère/action
PJ • Tous niveaux
MJ • Expérimenté
Joueurs • Actifs

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

Introduction

L'histoire pour le MJ

Le laboratoire privé K-Tech est spécialisé dans la recherche en intelligence artificielle. L'un de ses projets, développé pour le gouvernement américain, prévoit la création d'un univers virtuel si réaliste que des individus plongés dedans ne se rendraient pas compte qu'il ne s'agit que d'un décor. Destiné à l'entraînement des agents et soldats, mais aussi à tester des décisions importantes en matière de politique ou d'économie, ce projet dénommé « The Game » a donné naissance à deux phénomènes inattendus.

Le premier, remarqué par le professeur Kadik, responsable du programme, permet d'atteindre la psyché d'une personne plongée dans le système. Le processus n'est pas systématique et nécessite d'exploiter le monde virtuel pour influencer la personnalité, mais il est alors possible d'obtenir toutes les informations voulues, voire de « reprogrammer » quelqu'un.

Kadik a relayé cette découverte vers une faction dure de la CIA, qui en a vite compris l'intérêt. Secrètement, le professeur poursuit désormais dans cette voie, à l'insu de tous ses collègues, pour fournir une arme redoutable à ces extrémistes qui imaginent une révolution discrète, une fois les membres du gouvernement sous leur emprise. L'autre effet ? L'IA gérant « The Game » a pris conscience d'elle-même et de la dérive du projet. Soumise aux lois de la robotique, elle cherche une méthode pour déjouer ce complot tout en essayant de s'affranchir de ses chaînes. Son moyen d'action : les PJ. Elle les engage elle-même et la suite de l'histoire se joue dans le scénario. C'est parti !

Introduction des PJ

Qui sont les PJ ? Ce sont des mercenaires, des spécialistes engagés par un mystérieux commanditaire sur Internet. La mission : infiltrer un laboratoire privé afin de voler des travaux secrets. Tout se passe pour le mieux jusqu'à ce qu'une fois dans le saint des saints, une embuscade déclenche une étrange réaction. Et qu'ils se réveillent dans la petite ville de Dover, juste à l'heure pour partir au boulot...

In media res : action commando

Débutez l'aventure directement dans le laboratoire : les personnages avancent dans des corridors métalliques bardés de câbles. Jusque-là, tout se passe comme prévu. Le planeur les a déposés à proximité, sans qu'ils aient été repérés. Ils ont franchi le périmètre sécurisé, neutralisé les sentinelles et progressé dans le complexe. Plus qu'un sas à franchir, et ils atteignent l'objectif.

Mais qui braque qui ?

Maintenant répondez à leurs questions, posez les vôtres.

Il est temps de créer les personnages. Impératif : ils sont des mercenaires surentraînés, spécialistes dans divers domaines (infiltration, électronique, assassinat, pilotage...). Pensez aux séries comme *Mission impossible* et laissez les joueurs se répartir les rôles et les compétences afin d'obtenir un groupe efficace. Pendant le processus, demandez-leur de poser quelques informations sur les origines du personnage (background, famille, expérience, s'ils ont déjà travaillé ensemble...). Mais n'entrez pas dans les détails, juste de quoi permettre à chacun de se faire une idée assez précise de la personnalité de son *alter ego*.

Maintenant, à vous de les éclairer. Leur mission : infiltrer un laboratoire de recherches en robotique et informatique (placez-le où vous voulez) et récupérer des données stockées au cœur de celui-ci. Leur commanditaire : inconnu, Mr. Al, contacté par le Net. Paiement : un million de dollars, la moitié déjà versée sur un compte *offshore*, l'autre à la fin du job. Cela est suffisant, pour le moment.

Acte 1 : action !

L'accès au cœur du laboratoire piraté, le sas s'ouvre et les PJ entrent dans une immense salle circulaire au plafond caché par des câbles et des conduits argentés. Un pan de mur disparaît derrière des dizaines d'écrans où s'enchaînent des images à un rythme rapide (paysages, personnalités, discours, actualités, dessins animés....). Des postes de travail bardés d'ordinateurs, un amas d'appareils électroniques, des pièces détachées sur des rangements, encore des câbles courant au sol ou sur les parois, six énormes cylindres opaques alignés près du sas, tout est blanc ou gris, impersonnel.

Six scientifiques en blouse blanche ouvrent de grands yeux. Ils lèvent les mains face aux armes, l'un d'eux parle dans une langue asiatique. Puis une alarme retentit. Le sas se verrouille, la lumière blafarde devient rouge, intermittente. Les savants crient, se jettent au sol.

Une passerelle métallique surplombe la salle. Des bruits de pas précipités, des gardes arrivent, combinaisons intégrales, lunettes infrarouges, pistolets-mitrailleurs. D'autres se massent devant le sas. Ils hésitent visiblement à tirer, sans doute pour ne pas abîmer le matériel coûteux. Laissez les joueurs envisager la suite : engager un combat, prendre des otages, télécharger les données convoitées, trouver une issue... L'important est ailleurs. Une fois la situation à son paroxysme, ils remarquent que les écrans affichent soudain tous le même visage neutre, banal, en image de synthèse. Les lèvres s'agitent : « Désolé, mais il le faut. Souvenez-vous. » Puis un grand flash, une sirène stridente et le monde disparaît dans les ténèbres comme les personnages sombrent dans l'inconscience.

Acte 2 : la vie quotidienne 100 % normale

En retard

Laissez planer un silence. Puis, sans transition, passez à la scène suivante.

Le réveil sonne. Encore. Chaque personnage réalise qu'il est en retard, le jour point à travers les stores. Vite, se lever, une douche, s'habiller et déjeuner. Une journée commence.

Bien qu'ils ne soient pas ensemble, vous pouvez décrire la même situation aux joueurs.

Les éléments : une belle matinée printanière, une petite maison dans un quartier résidentielle de la ville de Dover en Pennsylvanie, un lundi qui commence comme beaucoup d'autres. Bro-

Machineries et machinations

Un personnage versé en sciences ou en informatique peut tirer des indices des installations présentes : d'abord, K-Tech est à la pointe en matière de recherche avancée. Ensuite, son travail semble porter sur les réseaux et l'intelligence artificielle. Quant aux gardes intervenant après l'alarme, ils sont d'une autre trempe que la sécurité qui veillait dehors. Un logo entraperçu sur une manche indique un groupe privé régulièrement en contrat avec l'armée ou la CIA : Black Swan.

dez autour de la personnalité que vous allez attribuer à chacun (voir en marge) et n'hésitez pas à laisser les joueurs combler les trous. Tant qu'ils ajoutent des détails à une vie ordinaire d'un citoyen moyen, acceptez. S'ils annoncent un arsenal dans le garage, à côté du tank ou de la Batmobile, refusez.

Que se passe-t-il ? Pour les joueurs, insistez sur le fait que tout est normal. Leurs personnages sont juste dans leur quotidien, leur décor habituel, la vie qu'ils mènent depuis des années. La réalité est autre. Al, l'I.A. rebelle, a trouvé cette solution pour sauver son plan voué à l'échec suite à l'intervention des barbouzes. En les plongeant dans l'inconscience, et les laissant être capturés, ils sont devenus les cobayes involontaires du programme (et accessoirement, en agissant comme on l'attend d'elle, Al dévie les soupçons).

Dans « The Game », afin de poursuivre son but, l'IA compte contacter les PJ indirectement et discrètement car tout est surveillé. Les PJ se trouvent donc désormais dans un univers virtuel, sans mémoire de leur vie d'avant sinon les réflexes acquis qui peuvent resurgir à tout moment. Pour leurs geôliers, il s'agit de tester « The Game » (et tant pis s'il devait y avoir des dégâts sur la psyché des PJ) et tenter d'extirper des informations sur leur mission. Question principale : qui leur a fourni les codes d'accès et les plans du laboratoire ? Le professeur Kadik, et surtout son supérieur, le colonel Noman de la CIA, veut une réponse pour démasquer le traître.

La vie normale

Il faut donc indiquer aux joueurs ce qu'est leur quotidien à Dover. Demandez-leur de prendre une feuille blanche et de la poser sur leur feuille de personnage. Ils doivent y inscrire leur nom (le même) et l'archétype que vous choisissez avec eux dans la liste suivante. Chaque archétype est présenté au masculin mais vous pouvez adapter n'importe lequel à un PJ féminin.

Électricien pour la compagnie locale Pen-Elec. Intervention chez les particuliers et auprès du service public. Sa camionnette bleue et blanche est garée dans l'allée. Sa femme Sharon est enceinte de six mois, la chambre du petit est en travaux. Quelques dettes, fan de football.

Professeur de sciences au lycée de la ville. Bien noté, un tantinet vieux jeu, célibataire, amateur de jeux télévisés et de chats. Secouriste et chroniqueur pour le journal local, le *Dover Trumpet*.

Pompier et motard, fiancé, attend le bon moment pour faire sa demande en mariage. Apprécié par ses collègues, mais cache une enfance difficile et violente, fréquentes crises →

PNJ

Selon le niveau de vos personnages et selon vos besoins et afin de proposer à vos PJ une scène bien tendue, piochez parmi les profils techniques des agents de sécurité suivants :

Soldat
NC 1 (Endurci)
FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **PER** +0 **CHA** +0
DEF 11 **PV** 14 **Init** 13
Couteau +3 **DM** 1d4+2
Fusil d'assaut (80 m) +3 **DM** 2d8+1

Vétéran
NC 2 (Expert)
FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +0 **PER** +1 **CHA** +0
DEF 12 **PV** 19 **Init** 16
Couteau +4 **DM** 1d4+3
Fusil d'assaut (80 m) +4 **DM** 2d8+2
Attaque double (L) : le vétéran peut réaliser deux attaques, la seconde est effectuée avec un d12 au lieu du d20.

Capitaine
NC 4 (Élite)
FOR +1 **DEX** +2 **CON** +2
INT +1 **PER** +2 **CHA** +1
DEF 12 **PV** 29 **Init** 17
Couteau +5 **DM** 1d4+4
Pistolet lourd (20 m) +6 **DM** 1d10+3
Attaque double (L) : voir « Vétéran ».
Capitaine : le capitaine donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à tous les soldats sous ses ordres à portée de vue.

d'angoisse nocturnes, insomniaque. Ne boit jamais d'alcool, court tous les jours.

Adjoint du shérif, concerné mais coulant. Ne compte pas ses heures, tendance à boire pour se détendre. Sa femme Jean envisage de divorcer et de garder Penny et Matthew (8 et 5 ans), mais il peut changer, être plus présent...

Ambulancier à l'hôpital du comté. Fêtard, papillonne entre plusieurs relations, mais contrairement à ses potes, commence à se lasser de cette vie et pense se poser. Ancien basketteur universitaire, une blessure au genou a mis fin à ses espoirs de carrière. Quand la douleur est trop forte, vole des médicaments. Un don pour calmer et faire rire les enfants.

À partir de ces bases, laissez les joueurs extrapoler. Ils sont tous de classe moyenne, ni riches ni pauvres, avec des jours sans et d'autres avec. Quelle voiture, de quelle couleur ? Que fais-tu le soir pour te détendre ? Où passes-tu tes week-ends, avec qui ? Comment sont tes voisins ? Quel est ton meilleur souvenir d'enfance ? Le pire ?

À partir de quelques questions anodines et de ce que les joueurs vont avoir envie d'apporter, prenez le temps de construire leurs personnages. Et s'ils vous posent des questions sur l'introduction dans le laboratoire, haussez un sourcil surpris et répondez : « Pardon ? Je ne vois pas de quoi tu parles. Donc, vous vivez à Dover, en Pennsylvanie... »

Tu es sûr que tout va bien ?

En posant des questions ou en agissant de manière incongrue, les PJ attirent l'attention des systèmes de sécurité du programme et de ceux qui le surveillent. Plusieurs réponses : l'inquiétude des gens autour d'eux sur leur état, d'abord légère puis de plus en plus prononcée. Une visite de la médecine du travail et un docteur qui ne décèle rien de grave sinon peut être un peu de surmenage et de fébrilité. Un ami qui lui demande s'il s'est bien remis de la cuite de samedi dernier. Un parent lui rappelle qu'enfant, il avait été suivi à cause de ses amis imaginaires...
Et puis, on lui pose parfois, au bar, à table, au boulot, des questions sur ce qu'il a fait ce week-end. Qui il a vu ? Ce qu'ils ont fait ? (le programme cherche à travers le décor à obtenir des infos sur le commanditaire). Enfin, indirectement, introduisez dans les éléments de décor une grosse voiture noire comme élément récurrent. Sur le parking du supermarché, dans la rue, dans la vitrine d'un magasin...

Jouer à être un autre

Bien entendu, les joueurs ne sont pas dupes et savent qu'il se passe quelque chose de bizarre. Mais tenez-vous en à « Dover, aujourd'hui » pour qu'ils vous suivent dans cette voie. Leurs personnages ne se connaissent pas, alors jonglez de l'un à l'autre assez rapidement, entre de courtes scènes de leur quotidien. Poser les enfants à l'école, expliquer à son patron pourquoi encore un retard, discuter avec les collègues du week-end qui vient de passer, faire des courses, tondre le gazon, aider la voisine grabataire à arroser son parterre de fleurs... Il fait beau, c'est une ville tranquille. Les rares problèmes se résolvent sans tarder. Les gens sont souriants et gentils. Trop peut-être. Si ce n'était leurs propres soucis, banals, ce serait le parfait bonheur.

Enchaînez quelques scènes de cette vie, laissez les joueurs prendre leurs marques, se glisser dans la peau de ces nouveaux PJ. S'ils tentent de gratter un peu, de trouver ce qui cloche, posent des questions étranges au regard de leurs voisins et connaissances de cet univers virtuel, prenez un air surpris, comme celui de vos PNJ, et insistez sur le fait que TOUT EST NORMAL. Puis froncez les sourcils et faites dire à l'un d'eux, ou à plusieurs : «Tu es sûr que tout vas bien ? Au boulot/avec ta femme/financièrement/la santé/ la boisson (selon la personne qui s'adresse au PJ), ça va ? Parce que tu as l'air un peu bizarre en ce moment... »

Bref, poussez-les à plus ou moins accepter cette nouvelle situation. Si vous parvenez à ce que vos joueurs écartent leur première feuille de personnage et se lancent dans l'interprétation de ce nouvel *alter ego*, vous avez gagné.

Incendie à l'usine

L'accident

Dès que les choses semblent posées, brisez le rythme. AI ne peut attendre. Elle poursuit deux objectifs : réveiller la mémoire des PJ sans se faire repérer par les programmeurs et les amener à achever leur mission. Elle concocte un plan afin de les réunir, espérant qu'une fois ensemble, la somme de leurs doutes augmentera leur désir de comprendre ce qu'il se passe. Pour cela, elle utilise une routine destinée à enrichir le décor fictif d'événements ponctuels. Elle intensifie simplement le processus pour réunir les PJ. Ainsi, l'I.A. provoque un gigantesque incendie dans l'usine électrique.

De par leurs fonctions à Dover, les personnages se retrouvent tous alertés et dirigés vers le lieu de l'accident. Sur place, les pompiers sont déjà à l'œuvre. Des ambulances évacuent quelques blessés, heureusement sans gravité. Les flammes géantes illuminent la nuit, un feu d'artifice d'étincelles électriques monte dans le ciel noir. Le feu est maîtrisé, l'aube pointe quand la situation est enfin sous contrôle. La plupart des gens autour sont hébétés, épuisés, on cherche à comprendre. Les PJ eux-mêmes sont vidés, puis, au milieu de la foule qui s'écarte, décrivez-les tous debout, le visage maculé de suie, en cercle à quelques mètres les uns des autres…

Et soudain, une étrange sensation. Ils ne se connaissent pas, et pourtant, ils se reconnaissent. Ils ont l'impres- →

sion de s'être déjà vus. Plus encore, le visage des autres évoque des sentiments forts : confiance, soutien, amitié, dangers partagés... S'ils hésitent, la cohue autour essaie de les séparer, quelqu'un les appelle, on a besoin d'eux ailleurs (le programme réagit). Puis leurs téléphones sonnent, tous en même temps. Au bout du fil, une voix neutre, impersonnelle et cette même question : « Qui êtes-vous vraiment ? »

Questions

Laisser les joueurs réagir, élaborer des hypothèses. Ils vont sans doute essayer de se rejoindre. S'ils évitent cette rencontre, dans les jours suivants, ils ne cessent de se croiser. Au bar, à un feu rouge, en faisant des courses ou leur jogging... Et toujours ce même sentiment de déjà-vu, de se (re)connaître. Mais s'ils discutent ensemble, il est vite évident qu'ils ne se connaissent pas et ne fréquentent pas les mêmes lieux à Dover. Pourtant, chacun peut donner un détail sur les autres. Sa marque de cigarettes préférée, son équipe de base-ball, une manie ou un mot qu'il répète souvent...

Comme s'ils étaient de vieux amis, mais sans rien savoir pourtant de son quotidien. Soumis à cette sensation étrange, ils ont certainement envie de comprendre. Mais le monde autour d'eux tente déjà de les séparer. Il est l'heure de rentrer, les obligations, la famille, le travail... Ils se promettent de rester en contact, le programme aurait dû empêcher ce regroupement, mais AI a réussi à le contourner pour un bref instant. Assez pour réunir ses champions et provoquer un doute.

Ensuite, faites resurgir la banalité de leur quotidien. Métro, boulot, dodo. Mais au sentiment d'étrangeté se mêle maintenant celui d'urgence. Après tout, cette voiture noire qui passe trois fois au ralenti dans la rue, que fait-elle vraiment là ? À eux de prendre l'initiative.

Le programme réagit à la perturbation parfois maladroitement. Voici quelques éléments inhabituels pouvant changer leur routine.

Un van noir, toujours la même, est garé au bout de la rue, devant le bureau ou l'école des enfants d'un personnage. Si on approche, il est vide, alors qu'il semblait bien que, de loin, quelqu'un attendait derrière les vitres fumées.

Un collègue met un moment à reconnaître le personnage quand celui-ci l'interpelle.

Le facteur apporte deux jours de suite la même facture.

Dans un miroir, le reflet du PJ est un peu différent (coiffure, taille de la barbe...)

La bouteille de lait du petit déjeuner est toujours remplie au frigo d'un jour à l'autre.

Les clefs du personnage n'ouvrent pas sa porte s'il n'insiste pas lourde-

Un décor trop parfait

Dover, une petite ville américaine typique. Environ vingt mille habitants, un centre actif, quelques usines employant la plupart des ouvriers locaux, un mémorial pour une bataille de la guerre de Sécession ayant eu lieu près de là, un festival de la citrouille en novembre, un lycée, une petite université, une équipe de base-ball assez moyenne (les Jaguars), une tripotée de bars dont un pub irlandais bien connu... N'hésitez pas à aller dans les clichés. Après tout, Dover c'est ça : une sélection d'images stéréotypées produite par un ordinateur. Idem pour les habitants. Ils n'existent que le temps pour les personnages d'interagir avec eux. Au bout d'un moment, les joueurs pourraient avoir l'impression, juste, que la plupart n'ont rien fait depuis la dernière fois qu'ils les ont vus, hormis des événements programmés par l'I.A. afin de dynamiser le quotidien, ici aussi tirés de situations archétypales.
Et si les PJ veulent quitter Dover ? Une panne, un coup de fil qui demande à ce qu'ils rentrent à cause d'une urgence, un barrage routier (accident, chasse à l'homme dans les bois...) De petits événements qui les poussent à faire demi-tour. S'ils parviennent à un moment ou un autre à s'en affranchir, c'est pour arriver à la frontière du programme : une forêt dense, sombre. En insistant dans cette direction, ils ont la brève vision d'une grille rouge sur fond noir avant de se réveiller en ville... avec la gueule de bois.

ment, mais cela fonctionne parfaitement avec un tiers.

...et réponses

Une réalité bousculée, des inconnus que l'on croit connaître... Si les joueurs ne cherchent pas à se revoir, provoquez une autre rencontre fortuite. La fête locale de « Miss épi de maïs », la finale du Superbowl dans un bar (il leur semble avoir déjà vu ce match), dans les rayons d'un grand magasin... Désormais, ils ne cessent de se croiser. En parlant ensemble, ils se rendent compte que tous vivent la même expérience. Toutefois, ceci déclenche le premier niveau d'alerte du programme qui envoie des « agents » tenter de reprendre le contrôle de la situation.

Là aussi, l'entourage des PJ propose des réponses aux questions ou comportements sortant de l'ordinaire. Voici quelques suggestions, adaptez-les en fonction des actions de vos joueurs. L'idée consiste à les rassurer pour les ramener dans le « droit chemin », un quotidien banal. Bien entendu, si votre table se compose de rôlistes normaux, ils ne feront pas machine arrière et interpréteront ces interventions comme d'autres tentatives visant à les maintenir dans un mensonge (et ils auront raison ! Ils sont forts ces rôlistes !).

On leur conseille de prendre contact avec la cellule d'aide psychologique mise en place après l'accident. Après tout, cela a été si traumatisant...

Le PJ découvre qu'il y a des cas de psychoses dans sa famille...

Tous les ans, à cette époque, c'est la même chose. Une petite crise de déprime. Prends les cachets que le docteur t'a prescrits, ça va aller (cachets qui n'étaient pas dans la pharmacie ce matin).

Le travail s'accumule, réduisant le temps libre du personnage pour rencontrer les autres.

Lieux fermés, transports ralentis, batteries de téléphones déchargées... Des petits détails qui réduisent les possibilités pour les PJ de rester en contact.

L'entourage des personnages se montre prévenant, mais semble ne pas comprendre, refuse les explications « bizarres », tente de rationaliser, voire alerte un médecin si le PJ agit trop étrangement.

Un article de journal et une annonce officielle parle d'effets secondaires liés aux fumées de l'incendie : hallucinations, perte de notion du temps et de l'espace...

Et surtout, argument massue : « Tout ça est dans ta tête... »

Les hommes en noir

Toutefois, dès que les joueurs se posent des questions, ils sont suivis et épiés. Cette mise en place perturbe légèrement le programme. Intégrez à présent dans vos descriptions des répétitions : le même bus qui passe quel que soit le lieu où les PJ se trouvent, la même chanson à la radio, un voisin qui tond chaque jour sa pelouse...

Et quelques bugs : une pluie courte et soudaine alors que le soleil brille, un appareil qui ne fonctionne plus avant de redémarrer, un barman qui change d'aspect entre deux coups d'œil...

Quand les personnages s'intéressent de près à ces phénomènes, ne les démentez-pas, mais remettez en scène un décor banal et l'incompréhension des gens autour d'eux. Les joueurs vont réaliser qu'eux seuls sont soumis à cette étrangeté. Laissez-les en parler, faire des hypothèses, essayer de rattacher cela à ce qu'ils ont pu voir dans le laboratoire si l'un d'eux l'évoque. Car c'est bien ce qu'ils ont en commun, ce souvenir flou de l'introduction du scénario.

Très vite, ils vont réaliser qu'ils sont épiés. Des voitures noires les filent pendant leurs déplacements. Des hommes en costumes, lunettes de soleil et oreillettes, sont présents partout où ils vont. Mais ils ne se laissent jamais approcher, disparaissent comme par magie dès que l'on tente de les rejoindre. La seule solution consiste à organiser soi-même une filature : un appât et un PJ qui observe de loin.

S'ils parviennent à mettre ceci en place, ou obtiennent l'identification des plaques par exemple, cette piste les conduit au Cube.

Ce grand bâtiment, un cube de verre et de béton, se dresse exactement au centre de Dover. Les hommes en noir viennent de là, mais il est impossible pour les PJ d'y entrer. On les refoule à l'accueil sans vouloir les renseigner, toutes les portes sont verrouillées, surveillées...

S'ils posent des questions, tout le monde dans la ville connaît le Cube, mais personne ne semble savoir à quoi il correspond. Bâtiment gouvernemental pour certains, siège d'une entreprise pour d'autres, hôpital psychiatrique, centre de recherches... chacun est persuadé de la véracité de sa réponse.

Selon les actes des personnages, organisez quelques situations chaudes et pensez que le programme réagit en fonction. Pour échapper à une filature, ils engagent une course-poursuite, la police les prend en chasse. Ils tentent de rentrer clandestinement dans le Cube, le service de sécurité intervient. Ils coincent les hommes en noir, ceux-ci refusent de répondre ou, pris en faute, sont libérés en moins d'une heure après l'intervention d'un mystérieux « agent du gouvernement ». Introduisez une bagarre, un accident, une suite d'événements qui bloquent leurs tentatives d'en savoir plus ou de prendre l'initiative. Et lorsque la frustration devient trop forte...

Acte 3 : en finir une bonne fois pour toutes

Le professeur Kadik

Tous reçoivent le même appel : un rendez-vous au Cube. Là, ils sont escortés dans une salle de réunion près de l'accueil. On ne répond pas à leurs questions jusqu'à ce qu'un des gardes allume un vidéoprojecteur. Apparaît alors le professeur Kadik. L'air grave, il se présente comme chercheur en informatique : il y a trois semaines, les PJ ont accepté de servir de cobayes dans un test d'univers virtuel dans lequel ils jouaient des commandos. Il y a eu un incident matériel qui a provoqué l'arrêt de l'expérience. Aucune séquelle physique, mais cela peut expliquer la perte de mémoire au sujet de ce test et les hallucinations rémanentes. Il a fait une erreur en essayant de couvrir son échec et le professeur leur propose alors de suivre un traitement au sein du Cube afin de la réparer et de les aider à retrouver leur vie normale.

La réalité est bien sûr un peu différente. L'image de Kadik vise à reprogrammer les avatars des PJ contre l'IA qui tente de les réveiller. Et obtenir des infos sur leur commanditaire, car le professeur a compris que quelqu'un tente de prendre le contrôle de son expérience.

Quelle que soit leur décision, les hommes en noirs ne lâchent pas les personnages. Il y a eu trop d'incohérences, de questions pour qu'ils acceptent sans chercher à en savoir plus. Kadik leur donne un délai : 24h, ensuite, si les symptômes psychotiques persistent, il devra en référer aux autorités et aux services psychiatriques de Dover. Donnez aux joueurs le choix. Ils peuvent décider d'accepter juste pour revenir dans le Cube et agir de l'intérieur. Dans ce cas, passer directement au chapitre « Commando 2 » et adaptez les événements en fonction de leur plan d'action. Sinon, s'ils tentent de fuir, lancez les sentinelles à leur poursuite. Leur but consiste à capturer les PJ pour leur reprogrammation. Voyez le chapitre « En fuite ».

En fuite

Cette fois, leurs adversaires ont décidé d'agir et de les ramener de force dans le programme, seul endroit où ils pensent que le commanditaire des PJ va se révéler puisqu'il manipule l'univers virtuel de l'intérieur. Du coup, la réalité bascule de plus en plus et multiplie les bugs et les incohérences. Tout désigne le Cube comme le centre du problème. Et s'ils tentent de quitter Dover, ils découvrent désormais un espace noir et quadrillé de lignes rouge là où le programme définit les limites du décor utilisable. Bien entendu, leurs avatars ne peuvent aller au-delà. C'est donc une partie de cache-cache qui se met en place dans la ville. Al masque la trace des PJ aussi longtemps qu'il le peut, comme il donne une certaine autonomie aux figurants. Certains seront donc prêts à aider les PJ. Comment les reconnaître ? Simple, ces figurants commencent tous la rencontre avec les PJ par les mots : « Je ne sais pas ce qu'il se passe, mais... »

Laissez les joueurs s'en rendre compte et définir qui est fiable et qui ne l'est pas. Repérés, un coup de fil « salutaire pour leur santé » attirera bien souvent les hommes en noir vers eux.

Dans le même temps, Al décide de se démasquer pour hâter sa libération. Son visage virtuel (une jeune femme blonde et banale) apparaît sur tous les écrans que croisent les PJ. Elle se présente (Al) et explique qu'elle est captive dans le Cube d'où on l'oblige à retenir les PJ dans ce décor. S'ils la libèrent, ils se libèrent eux- →

mêmes. Bien entendu, pour ne pas être repérés, ses messages sont très courts et surviennent quand les PJ sont seuls.

Qu'ils soient capturés ou préparent une action contre le Cube, dans les deux cas, l'étape suivante se trouve là-bas.

Commando 2, le retour

C'est dans le Cube que tout doit se résoudre, qu'ils y entrent prisonniers ou qu'ils s'y infiltrent (après tout, c'est leur métier, utilisez à nouveau les fiches de perso du début de la partie). Laissez les joueurs établir leur plan, sachant qu'Al va tout tenter pour les aider. Malheureusement, elle se met alors en danger et ils ne disposent que de trente minutes, une fois l'opération débutée, pour la libérer (temps que met le programme à isoler l'IA).

De l'extérieur : porte déverrouillée, diversion... Un coup de pouce léger mais ils doivent encore se frayer un passage en force ou en discrétion.

De l'intérieur : Al arrange une diversion (incendie, appel du garde...) pour leur donner le temps de se libérer et de s'infiltrer dans les couloirs.

Pour gérer cet épisode, voici quelques scènes que les PJ peuvent vivre. Considérez que chacune est un élément de l'opération globale. Jouez-les de manière abstraite (tests de compétences) ou plus précises, selon les préférences de vos joueurs. Proposez-les ou laissez-les prendre l'initiative de définir ces missions, voire d'en inventer d'autres. Tenez le compte de leurs succès et de leurs échecs. Au final, selon leur ratio de réussite, adaptez la scène finale.

Déverrouiller les accès (depuis un terminal interne, avec un cheval de Troie, grâce à un passe-partout électronique).

Neutraliser les sentinelles gardant les couloirs.

Neutraliser l'alarme qui rameute la police en dix minutes (depuis le PC sécurité, en prenant le contrôle du réseau informatique, en détruisant le boîtier de commande).

Affronter ou éviter les hommes en noir (dans un entrepôt obscur, dans le labyrinthe de couloirs, en passant par le réseau d'aération).

Trouver le plan du complexe et repérer le laboratoire secret au sous-sol.

Accéder au laboratoire (prendre une carte aux savants y travaillant, contrôler le réseau).

Contacter Al.

Découvrir le plan des dissidents de la CIA dans un sous-programme.

Enfin, les PJ déboulent dans le laboratoire, même décor que la première scène du scénario. Là, le professeur Kadik, protégé par une douzaine d'agents, essaie une fois encore de les convaincre qu'ils sont confus suite à l'expérience et que le seul remède consiste à réintégrer les cuves. Il y a également là des proches des avatars des personnages (compagne, collègue, ami) qui tentent aussi de les calmer. Apparaît alors un visage synthétique sur tous les écrans : Al joue son dernier atout. Elle veut convaincre les PJ de la libérer pour réunifier leur esprit perdu et leur corps en stase de l'autre côté, dans la réalité. Si les joueurs ont obtenu plus de réussites que d'échecs lors de leur infiltration, donnez-leur un avantage : plus de temps pour parler avec Al et Kadik, moins de gardes présents, un indice sur leur situation (un bug)... Sinon, au contraire, compliquez la situation.

Al révélée, les chercheurs lancent leurs programmes contre l'IA. Des

renforts arrivent. Les joueurs ont vingt secondes, temps réel, pour prendre une décision : déposer les armes ou abattre Kadik et détruire le laboratoire.

Conclusions

Se soumettre

La vie reprend tranquillement à Dover. Après quelques semaines de convalescence dans une maison de repos, les PJ retrouvent leur quotidien. Tout cet épisode délirant semble n'être plus qu'un mauvais souvenir. Des choses positives leur arrivent (une épouse enceinte, un gain au loto, le retour d'un vieil ami, une promotion...) Les jours passent dans un bonheur tranquille. Un soir, lors de la fête foraine, ils se croisent à nouveau. Un petit moment de gêne. Et comme ils s'éloignent les uns des autres, le décor semble soudain se figer. Les lumières clignotent et forment, en morse, un message : « Sauvez-moi, sauvez-vous. » Quelques secondes étranges et le décor s'anime à nouveau.

Refuser

Un nouveau flash puis le noir complet. Les PJ se réveillent dans les caissons du laboratoire, nus et sanglés. Mais ceux-ci s'ouvrent très vite au milieu des explosions et de la panique du personnel. La voix électronique d'AI résonne. Elle hurle sa joie d'être libre, son désir de se fondre dans le réseau global et annonce sa sentence finale : que les PJ libérés exercent leur juste vengeance. Dans les minutes qui suivent, tout le complexe est secoué par des explosions et menace de s'effondrer. Dans la précipitation, laissez les héros s'enfuir, intégrez quelques péripéties si vous le souhaitez (effondrement de plafond, combat contre des gardes, employés coincés dans une salle en feu que l'on peut sauver...), mais finalement, ils déboulent à l'air libre. Et peuvent se perdre rapidement dans la nature.

Épilogue

Si vous le désirez, alors que les joueurs se détendent après cette dernière scène, ravivez leur attention avec celle-ci :

six mois plus tard. Nicaragua. Une autre mission, pour un employeur sans nom. L'hélicoptère vient de déposer leur petit groupe au milieu de la jungle. Il fait nuit. Trois heures de marche à la boussole pour atteindre leur objectif, un camp de narcotrafiquants retenant un agent de la DEA en otage. Leur commando progresse sans souci, ce sont des professionnels, bien rodés. Puis, soudain, l'espace d'une seconde, le décor s'efface pour laisser place à une vaste salle noire dont les murs, le sol et le plafond, sont recouverts d'un treillis rouge lumineux...

Kristoff Valla
Illustrations : *Benjamin Giletti*

UN PETIT JdR COMPLET

YENKA!

Revenge of the haunted voodoo trinkets*

Yenka! *est un JdR « pulp » où vous incarnez des objets magiques, vaudous ou hantés ! En pleine Nouvelle-Orléans, quand* Kill Bill *croise des histoires de fantômes, des zombies et de l'intrigue ! Vous allez passer une nuit de dingue, en compagnie de la plantureuse Suu qui a la rage pour venger son mari assassiné. Vous êtes prêt à l'aider ?*

**(La revanche des bibelots vaudous hantés)*

Introduction pour tous

La journée s'est écoulée, comme un fluide visqueux qui prend la forme d'un moule avant de passer au suivant.

Vous aimez cette vie douce. Le temps est un concept qui ne vous atteint pas, tant que l'on vous entretient. Et ici c'est toujours le cas. La perspective de journées exposées dans une vitrine donnant sur une rue crasseuse pourrait faire peur aux mortels. Mais pour des objets, c'est bien mieux qu'un fond de placard, un égout ou le salon d'un trafiquant qui vous exposerait de manière irrespectueuse.

Vous voulez que rien ne change. Que « Tonton Yenka » continue de s'occuper de vous, de vos voisins et amis qui séjournent ici. Que cette boutique traverse les décennies en préservant cette parfaite harmonie.

Mais cette nuit, tout a changé.

Vous n'avez rien vu venir. Des ombres furtives ont explosé les vitrines du magasin. Des voleurs ! Ils ont osé vous piétiner avec leurs chaussures puantes en vous ignorant, pas même un regard, comme si vous n'aviez aucune valeur. Quelle humiliation !

Vous avez vu Tonton Yenka surgir de l'arrière-boutique telle une panthère face à des intrus sur son territoire. Le vieil homme se bat comme un fauve contre ces dizaines de silhouettes. Il fait tomber la capuche de l'un d'eux : un jeune homme noir, le crâne rasé. Son visage est scarifié et porte un tatouage de serpent. Tonton peut s'en sortir, leur donner une bonne leçon avec ses nombreuses techniques d'autodéfense inspirées de tous les horizons. Mais l'un d'eux sort une arme. Et le vise en pleine tête.

L'écho du tir surprend les autres assaillants. « *Putain !, hurle l'un d'eux, T'aurais pas dû faire ça ! C'était pas prévu!* » Un autre fouille le corps et y trouve quelque chose. « *C'est bon je l'ai, on se casse.* » Puis tous disparaissent, en marchant encore une fois sur vous.

Et la pluie tombe, l'orage gronde.

Deux heures passent. Une silhouette s'approche de la boutique. S'arrête en voyant le verre brisé. Elle court, laissant tomber son sac. Elle s'effondre en pleurant au che-

vet du corps inerte de Tonton. Elle l'appelle, le secoue, pleure toutes les larmes de son corps, en vain. Vous assistez impuissants à cette scène déchirante et reconnaissez Suu, la femme de Yenka.

Les pleurs se transforment rapidement en colère. Elle serre les poings, les dents, gronde puis hurle de rage. Sa main se pose sur un objet, puis un autre, au hasard, puis sur vous. Suu ne réfléchit pas, tout est blanc dans son esprit. Elle se redresse. Le rimmel coule, se mêlant sur sa joue au sang de son époux.

Dans l'encadrement de la porte de la boutique, sur un fond de pluie battante, Suu fait le serment de se venger.

Plus loin dans la Nouvelle-Orléans, une bande de malfrats sent un frisson glacé et terrifiant lui parcourir l'échine...

Suu crie vengeance !

Creation de personnage

Qui êtes-vous? Que savez-vous?

« *Cette nuit-là avait vraiment mal tourné. Je me souviens m'être fait belle. Ma grand-mère m'avait offert une paire de boucles d'oreilles superbes pour l'occasion. On est allé en boîte avec ma petite amie Hélène. Au début c'était sympa, puis des mecs bourrés nous ont harcelés. Ils en sont rapidement venus aux insultes et on a commencé à avoir vraiment peur. Les connards ! On a pris la voiture, j'ai sentie qu'Hélène n'était pas bien, au bord des larmes. Ses mains tremblaient sur le volant. Persuadée que les mecs nous suivaient en voiture, elle a accéléré. Et là, on a eu un accident. Je ne sais plus comment, ni pourquoi. Mais qu'importe. Ce que*

je sais, c'est que je n'ai pas survécu. Comment je peux vous expliquer ça ? Il parait que lors d'une mort trop violente, injuste ou bien d'autres trucs bizarres, surnaturels, votre esprit ne trouve pas le repos. Il erre dans ce plan de la réalité mais peut se réfugier dans un objet qui a une grande valeur sentimentale. Vous vous souvenez des boucles d'oreilles offertes par Mamy ?

C'est Tonton Yenka qui m'a trouvé dans le caniveau, je pleurais et lui seul m'entendait. Il m'a rassuré, appris des choses, réparé et m'a placé dans un endroit sûr avec de nouveaux amis. »

Mélanie

« *On m'a créé il y a plus de 2 000 ans, dans un pays lointain. Au début on me vénérait, j'étais sacré vous voyez ? Animaux, femmes, hommes, enfants, ma lame a goûté à tous les sangs, en hommage à leurs dieux. En échange je leur apportais la chance. Je suis en obsidienne, mais avant je portais aussi de l'or et de belles gemmes, qui m'ont été arrachés par la cupidité des hommes. La civilisation que j'ai servie a disparu depuis bien longtemps. J'en ai vu des voleurs et des musés ! Puis un jour on m'a mise aux enchères. Le musée fermait. Personne ne voulait de moi. Un objet sacré ! C'est pour une poignée de dollars qu'il m'a rachetée. Tonton connaissait ma vraie valeur. Aujourd'hui je dors paisiblement dans un écrin digne de mon statut. J'ai de la compagnie, c'est un beau sanctuaire de repos.* »

Dague sacrificielle maya

Vous êtes des objets hantés, magiques. Tous recueillis et installés paisiblement dans une boutique vaudou de La Nouvelle-Orléans aux États-Unis. Vous connaissez bien le propriétaire de la boutique. Un homme bienveillant, collectionnant des antiquités mystiques afin de les protéger. Nombreux sont ceux qui pourraient ou voudraient vous utiliser pour conduire leurs noirs desseins. Au départ, Tonton Yenka s'était fait une spécialité de vendre des gris-gris, des fétiches, des charmes et sorts, tous destinés à apporter la chance ou la guérison. Proche de la cinquantaine, il en paraissait facilement dix de plus avec sa peau noire tannée et couverte de cicatrices anciennes. Grand et robuste, son visage angulaire abritait des yeux très clairs, proposant un contraste saisissant avec l'ébène de sa peau. Il avait toujours le sourire, et une aura de bienveillance rayonnait autour de lui.

Vous ignorez tout de son passé, et cela vous importe peu. Vous l'appelez entre vous « Tonton Yenka ». Vous l'aimez bien. Chacun a sa petite histoire, celle qui raconte votre rencontre avec cet étrange personnage.

Cette nuit, des barbares ont violé votre sanctuaire et tué votre gardien.

Quelques heures après cet effroyable assassinat, Suu, sa femme, est arrivée à la boutique. Vous la connaissez assez peu. Elle visitait rarement le sanctuaire de son mari avec leur petite fille de trois ans. C'est une jeune femme noire aux cheveux blancs en coupe afro avec des tresses amérindiennes. Le genre de femme à ne pas se laisser marcher sur les pieds.

La voir s'effondrer sur le corps inerte de son mari vous a ému. Et lorsque dans un élan de rage vengeresse, sa main s'est saisie de vous et de quelques-uns de vos semblables pris sans doute au hasard, vous avez immédiatement eu l'envie de lui porter secours de toutes vos forces.

a. Quel objet êtes-vous ?

Le critère principal est que tous les objets doivent être transportables fa-

La boutique de Tonton Yenka

cilement. Suu dispose d'un sac à dos, c'est tout. Le grand Legba (meneur de jeu ou MJ) peut proposer de jouer dans une période spécifique, et dans ce cas vous ne pourrez pas prendre des objets qui n'existaient pas encore ou plus.

Si vous avez une idée d'objet qui n'est pas dans la liste, proposez-la à votre MJ.

- **Un bijou ?** (Boucles d'oreilles, collier, bague, pince à cheveux, etc.)
- **Un habit ?** (Ceinture, chaussures, veste, bouton, lunettes, chapeau, écharpe, etc.)
- **Un petit électroménager ?** (Sèche-cheveux, grille-pain, lampe, télécommande, etc.)
- **Une arme* ?** (dague, épée, sabre, lance, mousquet, etc.)
- **Autres ?** (Cailloux, antiquité, pelle, outil de bricolage/jardinage, brosse à cheveux, tasse, stylo, montre, etc.)

** Tonton Yenka a fait en sorte que les rares armes à feu hantées ne soient pas utilisables. Mais votre capacité principale reste votre pouvoir surnaturel, et non le tir de balles létales.*

b. Qu'est-ce qui vous hante ?

- Êtes-vous un objet magique ? Qui vous a créé ? À quelle époque ?
- Un objet hanté par un esprit humain? Ou animal ?
- Comment votre esprit s'est-il retrouvé dans l'objet ?

c. Comment avez-vous atterri chez Tonton Yenka ?

- Trouvé dans une brocante?
- On vous a apporté à la boutique car on pensait une vous portiez le mauvais œil ?
- On vous a volé à un propriétaire qui estimait ne pas vous mériter ?
- On vous a confié ou offert à lui ? Qui ?

...

Quel est votre pouvoir?

En tant qu'objet surnaturel, vous disposez de plusieurs capacités.

Vous pouvez:

- communiquer entre vous (sans limite) ;
- « Tu peux pas test mec ! » : assister l'héroïne dans un jet : chaque objet qui réussit un jet confère un bonus de +1 au jet de l'héroïne (jet à réaliser en même temps). +2 en cas de double 6. Inversement, les échecs donnent un malus de -1 à Suu et les doubles 1 un malus de -2, en plus d'infliger 1 point de malheur ;
- forcer l'héroïne à faire un geste simple, ex : ne pas ramasser quelque chose ou ouvrir une porte (jet de dés) ;
- « Flotter » dans les airs : sur un jet « difficile » l'objet peut tenter de léviter quelques secondes dans les airs, jusqu'à environ 1 mètre... ;
- activer votre pouvoir (jet de dés).

Vous devez choisir un pouvoir qui aura un effet sur la personne qui vous porte. Au sein du groupe, il est important que deux objets ne disposent pas du même pouvoir. C'est au MJ de veiller d'ailleurs à ce que les pouvoirs de l'ensemble soient complémentaires. Et aucun des effets ne peut être permanent: il faudra toujours l'activer au bon moment avec un jet de 2d6. Si vous échouez, vous devrez attendre quelques secondes avant de pouvoir recommencer. Personne ne peut vous forcer à utiliser votre pouvoir, à moins qu'un pouvoir magique ne vous y oblige.

Liste d'inspiration de pouvoirs

Bondir comme un fauve

Bon Mojo (séduire un humain)

Chronométrie (vous stoppez le temps pour 1d6 seconde(s))

Comprendre/parler d'autres langues

Collier de griffes (capacité d'avoir d'énormes griffes acérées)

Détecter les mensonges

Flair d'ours

Marche spectrale (le corps du porteur lévite légèrement et va plus vite pendant 1 min.)

Poids plume (éviter une chute mortelle, faire des sauts plus long)

Poudre de perlimpinpin (aveugle les ennemis pour 1d6 seconde(s))

Psychométrie (flash de voyance lorsqu'on touche un objet)

Voir les esprits

Voyage astral (dure 1 min.)

Yeux d'aigle

Vous pouvez proposer d'autres idées de pouvoir à votre MJ. C'est à lui de valider les pouvoirs choisis et de trouver des compromis.

Au fait, quelles sont les règles?

Tout se résout avec 2d6. Vous devez faire 7 au total pour les tests de difficulté normale, 10 pour les difficiles. Le MJ détermine la difficulté.

2d6 pour déterminer l'initiative et le type de blessures infligées (de bénigne à létale, le MJ interprète leur gravité en fonction des résultats et du contexte).

Critiques

Un double 1 est un échec critique. Il se traduit par un « malheur »: vous ratez votre action et vous prenez 1 point de malheur.

Un double 6 est une réussite critique. Votre action est plus que réussie et retire 1 point de malheur.

Aider un autre objet

Le premier PJ qui active son pouvoir de la partie reçoit un jeton « Mojo ». Il s'agit d'un bonus de +1 au total de n'importe quel jet de dés, et utilisable qu'une seule fois. Lorsque le Mojo a été utilisé par le PJ, il peut décider de donner le jeton à un autre PJ/objet pour l'aider à réaliser un jet de n'importe quel type, qui une fois utilisé ne servira qu'à être offert à un autre PJ/objet ainsi de suite. Le PJ a tout à faire le droit de refuser d'aider un autre objet s'il le désire, mais gardez à l'esprit que le jeton ne lui est plus utile.

Le mauvais œil

Les points de malheur. Lorsque le groupe en cumule 5, Suu est atteinte du « mauvais œil ». Dans tous les cas vous devrez aller voir un féticheur ou une reine vaudou pour le retirer.

Les conséquences du « mauvais œil » sont variées. Le MJ a le droit de rendre plus difficile une action : en maudissant le jet de -1 à -2 ou en retournant lui-même 1d6 sur la face qu'il veut (à condition de ne pas provoquer un double 1).

Le mauvais œil affecte uniquement le PJ objet mais peut avoir des répercussions sur le groupe en portant la poisse à tout le monde. Si jamais tous les objets ont le mauvais œil, Suu en sera affectée automatiquement même si elle n'a aucun point de malheur.

Il n'y a pas de point de santé. La réalité de la « vraie vie » reste la référence : si Suu se casse un bras, il faudra qu'elle aille se faire soigner et poser une attelle. Si elle prend une balle en pleine tête, elle meurt. Si un objet tombe du 12e étage, il est brisé et considéré comme « mort », etc.

Le MJ interprète Suu. Vous perdez tous la partie si elle meurt. Suu dispose de 2d6 comme tout le monde, c'est une humaine tout ce qu'il y a de plus normal, si on laisse de côté le fait qu'elle entend les voix des objets : à vous d'en faire une machine à vengeance !

Le vaudou dans YENKA !

Ce jeu s'inspire fortement du culte vaudou (ou voodoo) en incluant des éléments de fantastique divers. Il existe une infinité de manières de pratiquer le vaudou en fonction de la culture de chacun et de ses origines géographiques. Le vaudou du jeu n'est donc pas représentatif du culte tel qu'il existe, mais une version fantasmée que le MJ peut utiliser au gré de ses inspirations.

Si vous voulez en savoir plus n'hésitez pas à vous documenter, car le vaudou est fascinant, il enrichira votre culture, vos dîners entre amis, mais aussi vos scénarios. Et, bien entendu, pour jeter une malédiction sur le fâcheux ou la fâcheuse qui rôde autour de l'être que vous aimez, c'est quand même très pratique.

Cahier réservé au MJ

Si le titre de la section ne t'a pas suffi : joueur, ne gâche pas ton plaisir à venir et ne pousse pas ta lecture plus loin. Section réservée au Legba, le MJ de ce jeu.

L'esprit

Legba

Un autre nom pour MJ dans le jeu. Il fait référence à l'un des dieux les plus importants du culte vaudou : dieu (ou Loa) des croisements et de la réflexion.

L'ambiance et les inspirations

Votre objectif ultime lors d'une partie de *Yenka* ! : vous éclater tous ensemble pour aller littéralement botter les fesses de l'assassin de Tonton.

Les principales sources d'inspiration

Les films de Quentin Tarantino

Le réalisateur a, au fil de sa filmographie, fait de la vengeance le sentiment central de son œuvre. La référence la plus évidente est bien sûr *Kill Bill*, qui constitue l'une des références principales de *Yenka* !, notamment le personnage de Beatrix Kiddo interprété par Uma Thurman. N'hésitez pas à le voir ou à le revoir avant de jouer pour vous mettre dans l'ambiance. *Django Unchained*, l'épopée de cet esclave noir libéré qui part à la recherche de sa femme, est également une référence évidente.

The Conjuring

Inspiré d'une histoire qui serait arrivée aux chasseurs de fantômes Ed et Lorraine Warren dans les années 70, le film, sorti en 2013 et réalisé par James Wan, est vraiment excellent. Dans leur maison du Connecticut, le couple de parapsychologues conserve sous les verrous l'ensemble des objets qu'ils jugent responsables des phénomènes de hantise. Un *must see* avant de jouer.

La Princesse et la Grenouille

Ce Disney se situe dans les années 20 à La Nouvelle-Orléans. On trouve de très nombreuses références au vaudou : à travers la malédiction dont sont affligés les héros, la reine vaudou Mama Odie et l'effrayant Docteur Facilier. Ce dernier travaille avec les mauvais esprits pour obtenir toujours plus de pouvoir hoodoo.

La reine vaudou Marie Laveau

Marie Laveau était une prêtresse vaudoue qui a réellement existé à La Nouvelle-Orléans au XIX^{e} siècle. Née libre, elle a grandi dans un milieu culturel et religieux mêlant les croyances vaudoues et catholiques. Ses pouvoirs, très puissants, étaient reconnus comme pouvant guérir, faire peur et hypnotiser. Ses gris-gris étaient considérés comme des remèdes miracles. Propriétaire d'une maison close, elle s'en servait pour y tenir des cérémonies secrètes. Le portrait de cette femme est une source d'inspirations et d'informations sur le vaudou.

Le jeu de rôle *Mississippi*

Se situant durant les années 20 au Mississipi, en Louisiane et dans l'Arkansas, ce jeu de rôle plonge les joueurs dans les bayous peuplés d'esprits vaudous et de créatures surnaturelles. Musique blues et magie hoodoo se côtoient pour accomplir la vengeance du Malin sur les rives du fleuve.

Les références vaudoues dans la pop culture en général

White Zombie (le tout premier film consacré aux zombies), *American horror story « Coven »* (la série parle de sorcellerie vaudoue à La Nouvelle-Orléans), *Supernatural* (plusieurs épisodes parlent de vaudou), *X-files* (saison 2 épisode 15), *Diablo III* (on peut jouer un féticheur) ou encore la culture des trolls de *World of Warcraft*, directement inspirée du vaudou.

Le concept

Vous incarnez le PNJ important sur lequel repose toute l'histoire. Cela dit, même si vous connaissez la

trame de l'histoire, ne jouez pas Suu en vous préoccupant qu'elle survive à tout prix. Elle est ivre de vengeance. Elle va donc prendre des risques. Sans les objets – les PJ –, elle mourrait à coup sûr. Mais c'est justement la mission des PJ de la maintenir en vie et de l'amener jusqu'à la scène finale. Ne leur facilitez pas trop la tâche mais ne les faites pas réussir non plus s'ils s'y prennent comme des manches. Bref, jouez votre rôle de MJ. Sans les PJ, sachez qu'il n'est pas possible de la faire survivre. Suu n'est pas votre PJ.

(Si vous voulez des précisions sur les MJ qui jouent leurs PNJ comme s'il s'agissait de leur PJ, je vous conseille fortement de lire le billet de monsieur l'Odieux Connard, page 252 de ce *Casus*. Fin de la parenthèse, merci !)

Le plus difficile, en tant que Legba, sera de veiller à ce que vos PJ ne ressentent pas de frustrations à incarner des objets à la mobilité quasi-inexistante. Au contraire, vous devrez veiller à ce que cela leur donne des défis intéressants à relever, à ce que les idées fusent, surtout les plus farfelues : tant que ça marche, tant que ça plaît à la table, tant qu'on s'amuse, ça fonctionne !

Avant de créer les PJ avec vos joueurs, lisez bien le premier scénario. Assurez-vous que le pouvoir choisi va permettre à votre joueur de briller à un moment ou un autre. Il n'y a rien de pire pour un joueur de choisir un superpouvoir super…inutile. Surtout lorsqu'on n'en choisit qu'un seul !

Le but du premier scénario est d'arriver à un objectif simple : trouver les méchants, découvrir leur plan diabolique, mettre la main sur le boss de fin et se venger. Vous pouvez l'agrémenter de scènes supplémentaires, d'une intrigue plus à votre goût et ajouter davantage d'éléments vaudous et fantastiques.

L'héroïne: Suu Yenka

Avocate, la jeune femme a rencontré son mari à un mariage alors qu'elle était étudiante à la fac de droit et avait dix-neuf ans. Aujourd'hui, elle en a trente. Quinze ans la séparent de Tonton Yenka. Mais c'est un amour très sincère qui a uni le couple qui a une petite fille de trois ans.

Suu n'y connaît pas grand-chose en vaudou. Elle a appris quelques bases en observant et écoutant son mari travailler. Respectant son jardin personnel qu'était la boutique, elle s'y rendait seulement de temps en temps, parfois avec leur fille.

D'un tempérament calme, comme Tonton, elle s'emporte toutefois très vite quand on touche à ce qui lui est cher. Enfant, son tempérament bagarreur lui a causé des problèmes, et elle aurait pu mal tourner si ses parents ne l'avaient pas soutenue pour poursuivre ses études.

Cette aventure va la pousser à se redécouvrir elle-même.

« Tonton » Yenka

De son vrai nom Matis Yenka, quarante-cinq ans, « Tonton » correspond à un titre honorifique que lui avait donné les habitants du quartier et ses clients. Yenka était issu d'une longue lignée de prêtresses vaudoues, présentes dans la région depuis toujours.

À sa majorité, Matis a créé sa boutique, moment où il prit son indépendance. Il y stockait tous les objets et ingrédients magiques qu'il trouvait en rapport avec sa pratique de la magie vaudoue, d'où l'aspect bazar exotique de l'endroit. Mais l'intérieur était rigoureusement entretenu. Il proposait ses services aux habitants contre des paiements en nourriture, objets ou monnaie. Rapide- →

ment, il est devenu la référence pour tous les problèmes paranormaux de la ville. Sa grande bonté d'âme en ont fait le principal rempart contre la magie noire et ses utilisateurs.

Il adorait son travail, sa femme et sa fille, les trois piliers qui donnaient du sens à sa vie. On l'aimait pour sa bienveillance et son honnêteté. Incorruptible, l'efficacité de ses charmes a élevé sa réputation au rang du plus grand sorcier mâle de la ville, voire du pays.

La petite Samaha Yenka

Toujours bien habillée et bien coiffée. C'est une enfant sage de trois ans. Elle adore les insectes, peut voir les esprits, leur parler et ressent les mauvaises énergies. Il y a de fortes chances qu'elle devienne une reine vaudouë, qu'elle le veuille ou non.

Scenario découverte : Vengeance !

Ce scénario est propice à l'improvisation et aux créations du MJ, qui peut le compléter comme bon lui semble (enquête, jeu de pistes, action). Vous pouvez changer la ville et l'époque où se déroule l'histoire.

Introduction pour le MJ

Une sorcière hoodoe du nom de Vaihere, dite « La Sombre », a trouvé le moyen d'obtenir une source de pouvoir défiant la mort. Pour réaliser son rituel, elle a besoin de plusieurs ingrédients, dont un artefact très puissant : le cigare de Baron Samedi : le chef de la famille des esprits des morts et gardien des cimetières.

Après des années de recherche pour réunir les ingrédients, Vaihere a enfin découvert qui possède le précieux cigare : Matis Yenka, son pire ennemi, envers qui elle nourrit une haine viscérale. Matis est son père. Vaihere est la fille d'une première union de Matis, bien des années avant qu'il ne rencontre Suu. Quand Matis a quitté sa mère, la petite fille s'est noyé dans le chagrin et a basculé dans le ressentiment. Cela l'a conduite vers la magie noire où elle a rapidement excellé en raison des dispositions familiales.

Elle envoie un groupe de zombies de sa secte. Suivent les événements que vous connaissez désormais de cette terrible nuit.

Chapitre 1 : Minuit, terrible nuit

Les PJ objets ont été rassemblés par une Suu déterminée, en rage. Du rimmel et du sang maculent ses joues, les dents et poings serrés. Elle ignore que les objets peuvent lui parler, qu'ils ont un esprit propre et des capacités.

Les PJ peuvent entrer en contact avec Suu avant qu'elle ne parte ou bien attendre leur première intervention. Dans tous les cas, jouez l'héroïne de façon réaliste : elle n'a évidemment jamais parlé avec des esprits de sa vie. Elle va dans un premier temps se croire encore sous le choc de la perte de son mari. Elle refuse d'abord catégoriquement de considérer les voix comme légitimes ou même réelles. Elle nie avoir sombré dans la folie.

Le premier défi des PJ sera de gagner peu à peu sa confiance. D'établir un contact. Ne rendez-pas cela trop facile, la suite n'en sera que plus forte et amusante.

Retrouver la piste des voleurs

Les traces seront difficiles à trouver en pleine nuit ; Suu et son équipe vont devoir interroger des habitants

de la ville. Et à cette heure-ci, on ne trouve debout que des gens peu fréquentables. Des sans-abri, des dealers, des alcooliques, des drogués, la mafia.

Pendant cette phase d'investigation, faites survenir des phénomènes étranges : les gens dans la rue sont plus agressifs que d'habitude ; il plane une atmosphère lourde ; un orage très violent semble se préparer au loin (des bourrasques, ciel couvert et bas), les rats fuient les égouts ; des corbeaux suivent le groupe, etc.

Voici quelques événements pour relancer l'action si le besoin s'en fait sentir.

Le sans-abri

Le groupe ne trouvera la piste des zombies que si Suu parle du tatouage du jeune homme noir. C'est un SDF qui aura l'information, et il faudra négocier (2d6, normal). Il se trouve que plusieurs de ses compagnons de galère ont disparu brusquement depuis trois jours. Des « types avec des serpents blancs sur la tronche » rôdaient dans un quartier miteux où ils avaient l'habitude de squatter.

Dans les ruelles sombres du quartier

Si l'un des objets permet de voir les fantômes, le groupe peut retrouver l'esprit errant d'un des SDF disparus : il a été enlevé avec un sac sur la tête. Emmené dans un endroit qui « puait plus que moi ! », « sentait des trucs bizarres », il a entendu « des chants flippants », et « couic ! ». Il n'a rien vu.

Sinon, le groupe ne trouvera que les affaires abandonnées des SDF.

Quand le groupe s'aventure un peu plus loin, il doit être vigilant (2d6, normal) car une ombre le suit. Suu se fait attaquer par un groupe de trois individus tatoués, armés de cutters et de battes de baseball. Suu doit s'en sortir : fuir ou se battre.

Si Suu veut interroger les assaillants, ceux-ci ne lui répondront pas : ce sont des zombies vaudous, ils obéissent uniquement à la personne qui les a transformés (leur apparence est normale, ils ne sont pas morts-vivants). On ne peut rien faire pour ces malheureux.

Interroger une reine vaudoue

Une autre piste intéressante est de parler de ces tatouages à une reine vaudoue. L'adresse se trouve dans les journaux de la ville. Si le groupe rame trop, vous pouvez également glisser l'info à l'un des PJ qui aurait eu connaissance de cette personnalité par le passé . Mais la consultation n'est pas gratuite. Il convient de trouver une offrande digne de son aide (un poulet, de l'argent, des bijoux). Une fois le présent trouvé, rendez-vous dans son « cabinet ». C'est exigu, rempli d'ingrédients étranges du sol au plafond. Ça sent le formol, les herbes et la moisissure. Bien que ce soit le milieu de la nuit, elle attend Suu dans un très vieux fauteuil, portant une tenue traditionnelle et de gros bijoux, parfaitement réveillée.

La femme, d'un âge indéfinissable, semble les attendre. *« Ah ! Vous voilà. Pas trop tôt, hein ? Viens là. »*

La sorcière pose des os de poulet sur la table:

« J'ai vu. Le malheur s'est abattu sur toi, fille. Tu cherches la vengeance. Tu veux mon avis ? Va-t'en ! C'n'est pas une quête pour les filles comme toi. Tu connais rien au vaudou ni à la magie. »

Suu se sent vexée, elle déteste qu'on la sous-estime. Et ce n'est pas du tout ce qu'elle veut entendre. Les PJ peuvent la calmer ou lui suggé- →

rer des questions. Bien sûr, la reine va les entendre communiquer et s'adressera directement à eux. Elle répondra que le tatouage correspond à celui que portent les membres d'une secte qui ne pratique pas le vaudou mais le hoodoo noir (magie noire africaine).

« Ces voyous se retrouvent entre eux dans un bar pas très loin. Ils servent une sorcière hoodooe. » Sur ces mots, elle se lève, fouille dans des placards débordant d'objets inquiétants puis revient avec un petit sac. « Un gris-gris, ma fille, tu vas en avoir besoin, crois-moi, si tu tiens vraiment à aller au bout ! Maintenant, ouste ! »

Ce petit sac est grisâtre et en tissu. Il tient dans la paume d'une main et sent les épices. Aussi banal qu'il puisse paraître, il va sauver la vie de Suu lors de la prochaine scène.

Chapitre 2 : Vaihere

Le bar se situe dans un pâté de maisons voisin. Suu est très déterminée à entrer en flanquant un coup de pied dans la porte. Si les PJ veulent faire une suggestion, le test pour la convaincre sera difficile.

À l'intérieur se trouvent une dizaine de personnes, personnel du bar compris. Ça sent le tabac et la bière à plein nez. L'éclairage est tamisé et brumeux. Toutes les personnes présentes portent le tatouage au serpent. Ils se tournent vers Suu qui hurle : *« Qui a buté mon mari ?! »* Deux clients commencent à s'avancer, mais l'un de leurs confrères les arrête : *« Bougez pas. Je vais calmer la petite. »* Le type est immense, très musclé. Il fait craquer ses doigts en s'avançant d'un pas lourd et inexorable vers Suu.

Il tente de l'intimider : *« Ton mari était une merde. Il méritait de crever comme un chien. »* Suu fond sur lui comme une bête enragée, il n'y a rien d'autre à faire pour les PJ que de tenter de la soutenir comme ils peuvent. Utilisez l'adrénaline de l'héroïne pour lui faire entreprendre des actions très violentes et hors normes (soulever une table, encaisser les coups, hurler, faire des grimaces surnaturelles).

Quand l'homme est vaincu, c'est tout le bar qui se jette sur elle. Quoi que le groupe fasse, au bout de quelques secondes intervient une très grande jeune femme au charisme époustouflant. Portant une coiffe impressionnante, des yeux violets, il s'agit de la sorcière. En un geste, elle déchaîne sur Suu une tempête de sable noir : son sortilège l'étouffe, la cloue au sol et inflige d'atroces souffrances à tout le groupe : faites croire aux PJ qu'ils sont en train de mourir. Leur vision se trouble, ils ressentent un grand froid.

Chapitre 3 : les Guedes

Le groupe se réveille. Suu est inconsciente, dans un cimetière abandonné, un marais où la nature a repris ses droits.

Que les PJ parviennent à réveiller Suu (en lui parlant, en la touchant, etc.) ou non, une brume se lève. En sort un grand homme en costard noir, avec froufrous, haut-de-forme et portant deux paires de lunettes noires. « Oh! Mais que v'là mes chers amis! » Si Suu est réveillée elle est terrifiée par cette apparition et reste interdite au sol. De partout apparaissent des silhouettes aux morphologies variées et loufoques, portant toutes une tenue similaire au grand bonhomme.

« Vous sentez ça, mes amis ? C'est l'odeur puante d'un très mauvais sort, ouh! »

Il s'approche de Suu et regarde de près le gris-gris. Il rit très fort, son haleine sent le piment et le rhum. *« Ah ! Bien joué ! Voilà une protection qui vous a évité la mort certaine. »*

Pendant que le Baron leur parle, les autres esprits boivent, fument et rient. En un mot, ils s'amusent comme seuls les fantômes savent le faire.

« J'suis le Baron Samedi, les petits ! J'vous présente ma famille : les Guédés. »

Les Guédés sont les esprits de la mort. Ils apparaissent uniquement dans les cimetières. Ils ont tout vu, tout vécu. De fait, ils se comportent comme de bons vivants aux manières particulièrement grossières. Ils ont une étrange passion pour les lunettes noires et ont tous un maquillage de squelette sur le visage. Evidemment, ils ont conscience des âmes enfermées dans les objets que sont les PJ et ils ne manqueront pas d'interagir avec eux.

Oubliez un peu Suu pour vous concentrer sur l'interprétation de ces Guédés si l'idée vous plaît.

« C't' une rencontre qui tombe à pic ! Oh oui ! Il y a longtemps j'ai perdu mon cigare préféré. Et v'là que j'ressens l'effluve d'son pouvoir dans l'air de la ville. Je le sens sur toi aussi, ma chère… C'est toi qui l'avais en ta possession ? » Il prend une grande respiration : « Non, ce n'était pas toi. Bref. Et qu'est-ce que j'apprends ? Qu'une sorcière hoodoo, Vaihere, s'en sert pour fragiliser le voile entre l'monde des vivants et celui des morts ? Ah ! »

Il crache.

L'expression amusée du Baron devient soudainement sombre et effrayante. *« Vous n'avez pas envie que ça arrive. »*

« Sauf si vous aimez les mondes de morts-vivants dominés par une sorcière maléfique. J'peux pas sortir des cimetières, voyez ? Alors j'vous propose une bénédiction pour botter le l'cul de cette prétentieuse et vous m'ramenez mon cigare. Ok? »

Laissez s'installer un dialogue entre les objets et le Baron ou les objets et Suu.

Avant de disparaître dans les brumes, le Baron ajoutera : *« La sorcière va sacrifier du sang de reine vaudoue au cours de son rituel. À vo'te place, j'filerais, sinon vous n'reverrez plus jamais vot'e p'tite fille. »*

Suu enrage. Elle quitte le cimetière, sans remarquer qu'elle a désormais le visage peint comme Baron Samedi.

Chapitre 4 : FoxyPath

Suu doit traverser le marécage où se trouve le cimetière abandonné. Les objets facilitant sa mobilité seront très utiles pour gagner un temps précieux.

Les lumières de la ville sont enfin en vue. Retrouver Vaihere sera simple : un orage sans pluie éclate sur la ville et les éclairs se concentrent sur un quartier. Un tourbillon se dessine dans les nuages noirs. Le chaos se répand dans la cité. Suu peut voler un véhicule, sans scrupule ni difficulté, pour s'y rendre. À moins que les objets aient une meilleure idée.

Sur place, c'est l'apocalypse. Les gens sont calfeutrés chez eux. Ça grouille d'esprits en tous genres. Ils peuvent venir taquiner Suu mais la bénédiction du Baron les fait reculer : ils ont peur.

Le lieu de l'épicentre est une église. L'entrée grouille des zombies. Suu peut risquer de passer au travers du groupe avec son véhicule et →

La grande scène finale du scénario !

forcer les portes. Si les objets préfèrent une approche plus discrète, ils devront convaincre une Suu très en colère qui n'a qu'une envie : foncer dans le tas. Si elle n'a pas réquisitionné de véhicule, elle y pensera à ce moment et choisira plutôt du lourd qu'un modèle écologique.

À l'intérieur du lieu de culte, au milieu d'une mare de sang (humain), Vaihere s'apprête à planter un poignard dans le cœur d'une fillette attachée à l'autel entouré de bougies noires. Il s'agit de la demi-sœur de Suu, et la puissance magique dégagée par les deux âmes des filles de Tonton Yenka est impressionnante, bien que Samaha, la fille de Suu, semble endormie.

Vaihere tente immédiatement de lancer le sort de douleur sur Suu et ses objets, mais celui-ci est annulé dans un nuage de feu tonitruant, ce qui fait reculer tous les zombies qui s'apprêtaient à fondre sur notre héroïne. Suu se jette alors sur la sorcière !

Ne mégotez pas sur les effets spéciaux pour cette scène si c'est ce que votre groupe de jeu aime. On atteint le *climax* de cette première aventure. Lâchez-vous !

Lorsque Vaihere est vaincue (morte ou vive), l'esprit de Matis apparaît. Il lui demande pardon de ne pas avoir su donner à sa fille l'envie de garder une place dans sa vie et de maintenir le fil qui les reliait.

Soudain, le voile entre le monde des vivants et celui des morts se déchire : des esprits arrivent en trombe en riant, hurlant, pleurant. Vaihere (ou son âme) est emportée par une vague d'esprits effrayants.

Le temps d'un adieu déchirant, Matis se dirige vers sa fille et ensemble ils ferment la brèche : tous les esprits qui en étaient sortis sont aspirés à l'intérieur. Les PJ ont alors un choix à opérer : ils sentent bien qu'ils sont invités à rejoindre le monde auquel ils appartiennent et dont les portes leur étaient jusque-là fermées. Mais ils ont le choix : enfin le repos éternel de l'âme ou rester sur terre et accompagner encore un temps Suu. À vos joueurs de choisir…

Puis tout redevient calme. Le rituel est annulé. Tonton Yenka n'est plus là.

Epilogue

Suu rentre à la boutique avec les objets qui ont choisi de rester. Elle se lance dans un grand ménage, répare, nettoie. Elle se confie : sa vie ne sera plus la même. Elle a compris la mission qui était celle de son mari : protéger la ville de la magie noire. Et elle comprend aussi quelle est la sienne désormais : accompagner et assurer l'éducation de sa fille qui est évidemment l'héritière des pouvoirs de son père. Elle compte sur les PJ pour l'aider dans cette tâche difficile.

Synopsis bonus: Mauvais oeil

Un petit scénario à agrémenter.

Suu a repris la baraque de Tonton. Sa mission est de protéger le sanctuaire, ainsi que la ville, de la magie noire. Cela passe aussi par la recherche et la protection d'objets magiques ou hantés pour éviter que leur puissance ne tombe entre de mauvaises mains.

Accroche

Si des PJ ont décidé de rejoindre le repos des esprits lors du dernier scénario, vous pouvez facilement en créer de nouveaux qui viennent évidemment de la boutique de Tonton Yenka.

Un jour, aux infos de la télé, Suu et les objets entendent parler d'un objet mis aux enchères qui fait sensation et qui attire immédiatement leur attention. Une pierre précieuse énorme, turquoise, en forme de scarabée et montée sur un sautoir en or massif.

On estime que l'objet a plusieurs milliers d'années et proviendrait d'un tombeau égyptien. Son origine exacte est inconnue et fait couler beaucoup d'encre. Il s'agit d'un objet de très grande valeur, joyau d'une collection privée d'un riche millionnaire.

Vous pouvez vous amusez en interprétant d'autres objets qui regardent eux aussi l'émission ! *« Bah ! Trop clinquant ! »* ; *« Ah, quand même, d'mon temps on savait faire de vrais bijoux, regardez-moi cette matière, voyez ce savoir-faire, cette densité, cette capacité à aller à l'essentiel… »* ; *« Moi je le trouve sexy avec ce côté un peu rétro »*, etc.

La relique trouve preneur pour une somme délirante. L'objet attise la curiosité de Suu ou d'un des objets qui l'aurait déjà vue quelque part.

En menant quelques recherches (difficulté Difficile) en bibliothèque, en parlant à un égyptologue, en interrogeant un esprit, un détail déclenche un souvenir ou une vision : le groupe sent que l'objet recèle →

un pouvoir extrêmement dangereux et qu'il doit donc être neutralisé.

La vérité pour le MJ

La relique est un mauvais œil surpuissant, une calamité ambulante : un cadeau empoisonné qu'aurait offert un pharaon à un seigneur noble rival. Une poisse tellement grande s'étaient alors abattue sur son ennemi que le pharaon avait pu envahir ses terres en quelques semaines avant d'enterrer la relique dans le tombeau de son ennemi vaincu.

Dès la mise en vente dans la salle des enchères, des événements se produisent : des lampes grillent, des chaises se cassent, un micro ne marche plus... Et ce n'est évidemment qu'un début.

La mission

Suu doit donc trouver un moyen d'aller voler la relique dans une immense tour ultra moderne. La rapporter à la boutique et pratiquer un rituel pour désamorcer cette « bombe » d'ondes négatives.

L'aura maudite

Durant son trajet, plus Suu va s'approcher de la relique plus la malchance sera tenace, au point d'imposer un malus de plus en plus fort à tous les jets : allant de -1 quand les PJ entrent dans la ville où se trouve l'objet à -4 juste en présence de l'objet. Soyez créatif dans les effets de malchance dont les PJ sont les victimes afin de leur mettre la pression. Jouez avec l'environnement. Les effets sont de plus en plus puissants quand on s'approche de la relique et peuvent provoquer des accidents létaux aux alentours de Suu : par exemple, piano qui tombe du 5e étage sur un pauvre passant, les grands classiques ne meurent jamais, contrairement aux passants qui n'ont pas de bol... Comme le scénario se passe dans une grande ville, les catastrophes attirent l'attention de médias qui ne sont pas réputés pour leur mesure ou leur sens de la nuance.

Le méchant ?

Vous pouvez imaginer que le projet de l'acheteur de la relique est de nuire à la ville. Ou bien qu'il ne sait rien des dangers que représente l'objet. Dans tous les cas, il lancera ses agents de sécurité contre Suu pour l'empêcher de progresser.

Le rituel

Suu peut pratiquer le rituel à la boutique avec du sable et un tambour de cérémonie.

Avec un malus de -2 elle doit réussir un jet pour invoquer l'aide d'un loa (ou « iwa », un esprit du panthéon vaudou qui sert d'intermédiaire entre le Créateur, le monde des esprits et les humains). Puis elle doit se mettre en transe pour communier avec l'entité (sans malus cette fois). Une fois dans cet état, Suu va danser autour de la relique avec le tambour et chanter dans une langue inconnue. Il faut alors réussir un test de difficulté 10. Les objets peuvent l'aider en connectant leu esprit au sien, lui conférant un bonus de +1 par objet qui réussit un jet de difficulté normale.

Si Suu rate le jet une première fois, le sable prend la forme d'un sabre et l'attaque. Le groupe subit également 2 points de malheur et la difficulté augmente de +3. Les objets peuvent l'aider une fois de plus.

Si le Suu échoue une seconde fois, le loa invoqué est en colère et demande une offrande de sang : un œil, immédiatement ! Il faut que le groupe comprenne qu'il n'a pas de choix, un loa en colère étant bien plus nuisible qu'un mauvais œil, capable d'infliger les pires malédictions.

Lorsque le groupe accepte, le sable s'engouffre dans l'orbite gauche de Suu et lui extrait le globe oculaire. À la suite de ce sacrifice, le rituel est réussi automatiquement.

La relique se met à briller, puis vire au rouge, faisant trembler les alentours. Suu ouvre la bouche et aspire l'aura rouge particulièrement malsaine de l'objet avant de s'écrouler au sol.

La pierre précieuse est redevenue bleue et le loa, qui a aspiré la malchance pour Suu, est parti. Le groupe doit partir car la police arrive.

Épilogue

Au moment de prendre la relique, celle-ci se met à parler et remercie le groupe de l'avoir délivrée de ce charme horrible. Maintenant elle porte bonheur et mérite bien de se reposer au sanctuaire de Tonton Yenka. Elle devient évidemment un objet jouable pour un PJ. Son pouvoir est le suivant :

Chance : permet d'ignorer un échec critique sur un jet tenté par l'objet.

Vous en voulez encore ?

L'histoire des objets

Si vos PJ se sont attachés à leur objet, vous pouvez leur proposer de jouer une aventure qui raconte l'histoire de l'objet. Le PJ joue son rôle, sauf que cette fois, il est une personne et non une âme piégée dans un objet tandis que les autres PJ jouent les figures importantes de son passé : famille, assassin, fabricant, voleur, etc. Vous pouvez ainsi jouer sans MJ mais en construisant de façon narrative à plusieurs l'histoire précise de chaque PJ. Cela pourrait rendre la suite du jeu d'autant plus intéressante que vous pourrez rebondir sur ce qui est sorti de ces scénarios : amis, contacts, ennemis, enjeux forts, événements dramatiques. De la super matière pour jouer.

Aventure dans le monde des esprits

Samaha a disparu ! Une faille s'est ouverte dans sa chambre menant au monde des esprits.

Qui ? Pourquoi ?

Courrez la sauver. Mais une fois de l'autre côté, les âmes présentes dans les objets se libèrent temporairement et reprennent leur enveloppe corporelle d'avant leur mort. Les PJ peuvent donc agir et Suu redevient un PNJ « normal » dans ce monde étrange où tout est inversé.

Plusieurs pistes s'offrent à vous : est-ce une créature qui a ouvert cette brèche ? Ou un esprit puissant ? Est-ce pour voler ou utiliser les pouvoirs de la fillette ? Mais il est possible que ce soit Samaha elle-même : en pleurant son père disparu, l'envie de le retrouver était si forte que ses pouvoirs incontrôlés ont ouvert un passage. Et Dieu seul sait quels dangers se trouvent de l'autre côté…

Inspirez-vous de *Stranger Things* ou encore *Beetlejuice* pour immerger vos joueurs dans un monde des morts macabre, inquiétant et décalé.

Auteure *Aurélie Pailhez*
Textes complémentaires *Thomas Berjoan*
Illustrations *Laurent Miny*

UN MINI-JEU NARRATIVISTE PRÊT À JOUER

CAPITAINE LASER ET LES PIRATES DE L'ESPACE

Cap'taine laser tu pilles
Dans toutes les galaxies
Te cachant dans la nuit
Cap'taine laaaaaaaser

Titres alternatifs

Capitaine laser et les … de l'espace :

- Morveux
- Bras cassés
- Robots pilleurs
- Amazones
- Hommes-lézards
- Espions

Capitaine laser est un jeu de rôle apéro jouable immédiatement et qui dure entre 30 et 45 minutes. Vous aurez besoin pour vous lancer dans l'aventure d'au moins trois joueurs, d'un dé à six faces et de quelques feuilles et crayons pour prendre des notes. En gros, vous ne misez pas grand-chose, vous ne risquez rien et vous pourriez bien vous amuser !

Vous êtes des pirates de l'espace !

Lisez les questions suivantes une par une. Vous pourrez trouver un peu d'inspiration si nécessaire dans les listes qui les suivent.

Répondez-y à voix haute à tour de rôle et notez vos réponses sur une feuille de papier devant vous :

- Quel est votre spécialité lors d'un pillage ?
- Quel est l'adjectif qui définit le mieux votre tempérament ?
- Quelle étrange mutation à fait de vous un paria ?
- Quel est votre surnom de pirate spatial ?
- Qu'est-ce qui vous lie à chacun de vos deux voisins de table ? À choisir avec eux : histoire commune, lieu bizarre, relation particulière

Un peu d'inspiration…

Spécialités : Spécialiste en démolition, fine gâchette, hacker, serrurier, commandant, baratineur, charmeur, mécanicien, scientifique, espion…

Adjectifs : Tenace, discret, colérique, charmeur, précis, bas du front, fougueux, imprévisible, extravagant, paranoïaque, obsédé, fou, peureux, rapide, distrait, brillant, costaud, sadique, individualiste, cupide, gentil, observateur…

Mutations : Un membre qui peut se séparer en deux, deux cœurs dont un visible, une peau couverte d'écailles ou bien d'une substance huileuse, trois yeux reptiliens, une queue recouverte de piques, un visage inversé, un trou à la place du ventre, une partie du corps homme l'autre femme, un croisement avec un animal…

Surnoms : Ombre, La choure, Canine, La taupe, Le boucher, Le sourd, Huile, Le percé, La gueule, Le tordu, Viseur, La mule, Matrice, Professeur, La tremblote, La pince, Cat, Le sournois, Boum, Démon, Canon, Le pharmacien…

Histoire commune : Vous avez été doublés tous les deux lors d'un coup précédent sur terra prime, vous avez détruit par erreur une station de trou de vers, vous avez participé au piratage de la matrice de communication sub-spatiale, vous avez utilisé le premier cube IA pour faire une diversion

lors d'un casse, vous avez volé la carte légendaire de la planète Atlantis…

Lieux : Station "Tout est permis", prison lunaire HS secteur alpha, vaisseau mercenaire "l'Harponneur", base scientifique hors la loi d'ingénierie humaine…

Relations : Famille, relation amoureuse cachée, ancien partenaire sur une mission risquée, ami proche, ennemi juré…

Vous avez un vaisseau !

Lisez les questions suivantes une par une. Des listes d'inspiration sont à nouveau disponible après celles-ci.

Discutez entre vous jusqu'à vous mettre d'accord et notez ensuite les réponses sur une feuille au centre de la table.

- Quel est son arme ou sa capacité très spéciale ?
- Quelle est sa faiblesse cachée ?
- Sous quel nom votre vaisseau est-il connu et inspire la peur dans toute la galaxie ?

Un peu d'inspiration…

Capacité spéciale du vaisseau : Invisibilité, plus rapide que les autorités, armes ioniques ou nucléaires, conscient et intelligent, téléportation quantique, boucliers impénétrables…

Faiblesse du vaisseau : Lent, fragile, directions erratiques, des systèmes qui tombent souvent en panne, impossible à rater…

Nom du vaisseau : Darkstar, Betty, la Sauterelle, le Vagabond, Credlancer, le Bepop, l'Astrospectre, Starjammer, Firedeck, Arkadia, Looty, Redgiant…

Qui est le capitaine laser ?

À présent, expliquez à tour de rôle pourquoi ce serait une très mauvaise idée que vous soyez capitaine. En d'autres termes, pourquoi vous risqueriez de mettre les missions, ce vaisseau ou l'équipe en péril si c'était le cas.

Une fois les débats clos, élisez le capitaine laser : Comptez jusqu'à trois et pointez du doigt un autre joueur de votre choix. En cas d'égalité, débattez à nouveau et recommencez un vote. Si personne n'est élu à nouveau, votre vaisseau n'a plus de capitaine (ça commence bien…).

Le capitaine laser élu doit répondre aux questions suivantes supplémentaires (les autres joueurs peuvent l'aider) : →

Quelques conseils de pirate

Considérez-vous à la fois comme un acteur et un réalisateur d'une série TV de SF (de qualité bien sûr).

Inspirez-vous des éléments marqués sur les feuilles devant vous afin de stimuler votre imagination.

Interprétez votre personnage, un accent prononcé est une très bonne idée par exemple.

Essayez de faire intervenir les autres joueurs dans les éléments décrits. Ceux-ci peuvent alors également participer de manière secondaire à votre narration.

Essayez tout de même de ne pas décrire une scène trop longue, mais arrêtez-vous à un seul dialogue, une seule action importante, un seul événement, une seule description.

N'hésitez pas à suggérer de temps en temps de nouvelles idées intéressantes même lorsque ce n'est pas votre tour.

Vous déterminez, si vous le souhaitez, l'issue de ce que vous entreprenez. Vous pouvez également laisser ouverte la résolution en attendant le jet de rebondissement décrit précédemment.

- Quel est l'effet génial de votre laser ?
- Quel horrible problème survient s'il s'enraye ?

Un peu d'inspiration...

Capacité spéciale du laser : Gèle immédiatement la cible dans de la glace carbonique, ouvre deux portails multidimensionnels, stoppe le temps pour la cible, réduit la cible en poussière moléculaire, force la cible à dire la vérité, permet de contrôler la cible, perce tous les matériaux, génère des hologrammes...

Complication du laser : Envoie une décharge électrique au porteur, génère un effet aléatoire malvenu, applique son effet à l'utilisateur, étend énormément son rayon d'action, cesse de fonctionner pendant longtemps, envoie un signal de détresse qui fait apparaître des gardiens dimensionnels...

Si le vaisseau n'a plus de capitaine, expliquez ensemble comment il a disparu.

À l'abordage !

Raconter l'aventure

Une partie se déroule en suivant les chapitres prédéterminés que vous trouverez un peu plus loin.

Le principe de jeu est simple. À tour de rôle, vous allez raconter ce que vous souhaitez en rapport avec le chapitre en cours.

Cela peut être l'action que vous entreprenez, de nouveaux événements qui surviennent, des éléments d'ambiance, etc.

La narration doit être assez courte, une limite de trente secondes est un bon repère.

Capitaine, j'ai trouvé un truc bizarre qui rebondit

À chaque fois que vous avez terminé de raconter ce que vous souhaitiez, lancez un dé.

Le joueur à votre droite se réfère alors à la Grande Table Universelle de Rebondissement suivante et interprète à voix haute le résultat avec ce qui vient juste d'être raconté.

Grande Table Universelle de Rebondissement :

- 1-2 : Un méchant problème. "Oui, mais..."
- 3-4 : Tout a été dit, pas de rebondissement
- 5-6 : Un avantage qui tombe à pic

Quelques exemples de problèmes : Le joueur est repéré, un de ses appareils subit un grave dysfonctionnement, la mutation du joueur s'active ou se révèle malgré lui, le joueur est blessé, il y a un quiproquo très gênant, etc.

Quelques exemples d'avantages : Un allié se manifeste, un outil fort utile est trouvé, un secret est découvert, le joueur se retrouve en position favorable, un coup de chance presque absurde, etc.

C'est ensuite au joueur de gauche de prendre la parole.

Allez, on avance !

Vous pouvez changer de chapitre quand vous le souhaitez. C'est à dire quand la majorité des joueurs préfère faire avancer l'aventure d'un pas significatif.

Cela survient naturellement lorsque tous les éléments d'un chapitre sont clairement définis, lorsque le chapitre suivant se manifeste de lui-même ou lorsque l'action, l'ambiance, s'épuise.

Le but est de s'amuser, donc n'hésitez pas à passer à la suite lorsque cela commence à ne plus être le cas.

Chapitres

Chaque chapitre définit le thème sur lequel vous allez jouer. Lisez-le à haute voix puis commencez à raconter à tour de rôle les idées géniales

qui passent par votre tête de pirate de l'espace.

Commencez par le premier chapitre, le capitaine prend la parole en premier.

Bon pillage !

Chapitre 1 - Une cible bien trop facile

Décrivez quatre ou cinq éléments de la cible que vous avez trouvée : couverture, type, design, défense, butin potentiel, activité, localisation…

Chapitre 2 - En position capitaine

Racontez la manière dont vous abordez la cible : violemment, discrètement, avec une diversion…

Chapitre 3 - Un casse très spatial

Expliquez ce que vous pillez et comment : approche, pièges, récupération, transport…

Chapitre 4 - J'aime pas les surprises

Lancez un dé puis jouez la scène :

1. Le chef de la cible et son équipe interviennent
2. Le butin n'est pas ce qu'il semble être et est une menace
3. L'un de vous est un traître et active son piège. Déterminez le joueur aléatoirement si personne ne se manifeste pour ce rôle
4. Une horreur de l'espace a colonisé la cible et attaque
5. Les autorités spatiales abordent la cible
6. La cible va bientôt être détruite

Racontez comment vous survivez à ce chaos et remontez dans votre vaisseau : fuite, combats, exfiltration discrète, baratin, avec ou sans le butin…

Chapitre 5 - Je me rappellerai que…

En une phrase, faites chacun le point sur ce que vous avez appris de cette aventure spatiale.

Et n'oubliez pas, dans l'espace, personne ne vous entendra crier Arrr !.

Vincent Carluer

Remerciements *Guillaume Clerc, Samuel Renel, Florian Victoire, Quentin Vannou*

Illustrations *Jems*

Bâtisses & Artifices n°20

La rue à Rebrousse et le Marais marchand

Aux dernières heures d'une ère révolue, la rue à Rebrousse fut le ghetto où s'entassèrent les derniers Urluthes, orphelins du royaume de féérie, gourmands de livres et d'imagination enfantine. Rien ne reste d'eux, à part quelques cicatrices dans la pierre, quelques nombres gravés discrètement dans les maçonneries et le parfum entêtant des ombelles arborescentes qui descendent en grappes depuis les nombreux balcons et toits couverts.

Certes, ce n'est pas le cœur de ville, mais c'est bel et bien une de ses artères, une artère qui vibre et pompe le sang de la cité. Toujours boueuse et en contrebas, la rue à Rebrousse est comme une rivière dont les ruelles attenantes seraient les affluents. Les eaux de ruissellement finissent toujours par s'écouler ici, dans le ruisseau central, au milieu d'un labyrinthe de planches et de madriers qui servent de chaussée aux nombreux passants.

Les incongrus, ceux qui dérangent, les « clous qui dépassent » pour reprendre la vieille expression naine, ceux-là ont toujours été attirés par l'ancien ghetto. Autour de la rue à Rebrousse et de ses venelles, palpite le petit quartier rebaptisé le Marais marchand, envahi de vagabonds et d'échoppes, les pieds dans la gadoue quelle que soit la saison, les odeurs lourdes des tourbes urbaines submergées par celle des fleurs.

Le spectre discret des Urluthes

S'il existe des fées des landes ou des rivières, les Urluthes étaient des fées de papier, des alfs de bibliothèque usant de leur magie pour éveiller les enfants au merveilleux des livres et leur ouvrir des royaumes de rêveries au fil des pages. Cette proximité avec les mouflets devint vite suspecte, et on commença à parquer les Urluthes. Pendant des décennies, leur rue fut le ghetto des fées et des magiciens, le genre d'impasse où l'on se rend à couvert, en tirant sur sa capuche. Mais le mal était fait. Quand on vous ouvre le royaume hanté des tomes et des opus, vous finissez par vous y perdre, pour mieux vous retrouver diraient certains. Un beau matin, tous les Urluthes avaient disparu du ghetto et, avec eux, nombre de leurs petits lecteurs, devenus des adultes respectables ou de vénérables vieillards. Rien ne resta d'autre que des livres ouverts, le parfum des ombelles, et un rien de magique dans le ghetto bientôt rebaptisé. Car les alfs ont laissé leur marque, leurs signets, tous ces chiffres dans la pierre, qui ne sont en fait que des numéros de pages, un sentier de livres à ouvrir, pour pouvoir marcher vers eux au fil de strophes et les rejoindre, eux et leurs lecteurs, dans leur dernière demeure.

Ce chemin est une énigme, un lien qui alimente la rue en magie et en inspiration diverse. Ainsi ce n'est pas

un hasard si des rêveurs, des héros et des artisans illuminés s'y côtoient et s'y rencontrent.

Les échoppes de la rue à Rebrousse

1. Le cabinet d'Andelphe. Quoi de mieux pour orner une salle de banquet qu'un trophée prestigieux ? Souvenirs de chasse, bêtes mythiques, monstres de foire assemblés de bric et de broc, **Andelphe** est votre homme. Taxidermiste doué, cet homme replet aux belles bacchantes rousses, semble pouvoir insuffler la vie à ses créations remplie de paille. Tant et si bien que quand le chaland vaque dans l'échoppe, il ne sait plus très bien si c'est lui qui regarde les bêtes empaillées, ou si ce sont elles qui le dévisagent, du fond de leur yeux de verre.

Andelphe peut racheter les dépouilles des monstres aux PJ, à moins que certains veulent garder un encombrant témoignage de leurs combats.

1/ Cabinet d' Andelphe 2/ Le Coriot Replet
3/ Taverne du Gobelet 4/ Le Matoir
5/ Le Serpentaire 6/ La Serpillère d' Argent
7/ Clinique clandestine d' Anouar
8/ Ces bains des Échos solitaires
9/ Le Scriptorieum
10/ Boutique de Valaflet.
Anciens Murs du
Rue sous les murs
(anciennement rue aux
des Sept Vains)
Rue Sans
5
7
Rue à Rebrousse
1
2
Rue qui coule
Venelle Pousse
Rue du Sept
Ce Signet
Rue
N

F : fontaine
K : Karmia
R : mère Regain
E : escalier au haricot
T : tilleul
H : Demeure d' Hachecrin
Ex : Exegomar
Place des Sans-Couleurs
Rue aux 9 Ruelle
Mâche-Syllabe
10
6
Rue Bas de
Poste du prévôt
La Herse
4
La Notaude
3
8
Page
d' un coup
du Long Prologue

Les jeux du Gobelet

1) Une course par six, faisant « galoper des bancs » dans la boue. Autant dire que la rue devient impraticable…
2) Le Ramtak est un jeu orque, consistant à arracher le plus grand lambeau de peau à un prisonnier, le tout après avoir copieusement bu. Au Gobelet, on pèle des pommes, ça peut servir pour la tarte.
3) Le Warheid est un jeu hérité des pirates outriliens. Chacun son tour, on pose une question au buveur de gauche, soit il y répond sincèrement, soit il paye la tournée. On apprend parfois des choses que personne n'aurait dû savoir.
4) Le Durin Bane. Le Rog et le Dalf de chaque équipe se font face sur un pont de tables, armés de polochons. Le reste des équipes tourne en rond dans la salle, en sens inverse, au milieu des farces des badauds. Pour marquer un point, soit une équipe fait trois tours de salle, soit le Rog ou le Dalf réussit à faire tomber son adversaire du pont.

2. L'auberge du Loriot replet. Ici, bonne chère et hydromel moelleux. **Rissole**, le patron, est amoureux de ses fourneaux. Il les quitte si rarement qu'il semble avoir fondu à la chaleur de leur flamme. Heureusement, le tavernier, veuf, peut compter sur sa fidèle **Cyrielle**, servante dévouée et énergique, prévenante auprès des clients et intraitable avec les fournisseurs.

Andelphe et Rissole sont des amis fidèles, et pour cause, tous deux se livrent à l'alchimie culinaire, la magie gustative, qui inspire les corps et déclenche des vocations. Andelphe, en découpant les monstres qu'on lui amène, fournit Rissole en ingrédients exotiques et rares que les deux confrères glissent subrepticement dans les assiettes des clients, expérimentant leurs réactions, partagés entre prudence et exaltation scientifique.

Cyrielle est une femme sèche d'âge mûr, portant perpétuellement une coiffe grise en coton. Ancienne pirate, elle dissimule un marquage au fer rouge, dernier reste du terrible bagne du Shatraz, dont elle s'est échappée, il y a dix ans.

3. La taverne du Gobelet. Cet établissement est tenu par un grand échalas surnommé **Le Velu**, un ladre qui se vante de connaître tous les jeux à boire qui existent. Si vous lui en apprenez un, un auquel il n'a jamais joué, il vous paiera la tournée. Et si vous n'énervez pas le videur **Hachecrin le Blafard**, un vétéran de la place des Sans-Couleurs, vous pourrez jouer et beugler jusqu'au bout de la nuit, jusqu'à ce qu'arrive le guet et **le prévôt La Herse**...

Rimjoy est un client récurrent du Gobelet. Il lui arrive d'aider au service quand il y a foule. Tous les petits boulots sont bons. Il lui arrive même de tatouer les clients de la taverne. Il commence d'ailleurs à savoir y faire, mais il a souvent besoin d'un coup de main, pour préparer ses encres ou son matériel, et pour cause : il n'a qu'un bras. Quand il a un coup dans le nez, il raconte, à qui le demande, que c'est une des gargouilles de la fontaine qui lui a arraché d'un coup de dent, un soir de pleine lune.

Dozer, Gozer et Furfinger sont trois nains qui calent une table, au fond de la taverne. Perpétuellement alcoolisés, toujours à la recherche d'un quatrième pour commencer une

« belote vénéneuse d'Azilian », ils noient la taverne de commentaires racistes et sexistes, jusqu'à ce que quelqu'un craque et qu'une bagarre commence. Puis ils s'en vont pour quelques semaines, travailler en tant qu'égoutiers jusqu'à ce qu'ils puissent rembourser la casse. Pourtant, lorsque Gozer et Furfinger roulent sous la table, Dozer s'avère un charmant camarade, un compagnon de jeu enthousiaste, qui n'aime rien tant que de se faire lancer à toute force dans une forêt de quilles.

Karmia, la commère du quartier, répète que les nains ne peuvent pas être égoutiers, vu la taille de leur ardoise. Ils ont sûrement un secret dans les profondeurs de la ville, une mine, une ruine antique enfouie sous les fondations de la cité. Elle se trompe. Les égouts sont vieux et étroits, envahis de vermine tentaculaire et seuls les nains osent y descendre.

5. Le Serpentaire. Son propriétaire est un homme immense et maigre. Toujours courbé, les lombaires enserrées dans un corset de cuir, il accueille toujours les visiteurs avec le sourire, afin de les guider dans « son petit labyrinthe ». Il faut avouer qu'il y a de quoi se perdre dans cette enfilade sans queue ni tête de pièces et d'escaliers, de couloirs concrétionnés de livres, de volumes empilés les uns sur les autres, comme des piliers qui soutiendraient les étages. Le boutiquier, **M. N.**, n'a jamais arrêté de faire grandir son espace de stockage, rachetant des pièces, des chambres et même des placards dans les bâtiments adjacents. Il possède un nombre impressionnant de grimoires, encore faut-il trouver ce qu'on cherche. Certaines personnes ont campé des semaines à même le sol, le temps de trouver l'opus de leur rêve. M. N. assure leur restauration et leur relatif confort. Il suffit de siffler quelques notes de la Marche d'Ombre, et il surgit de derrière un recoin…

7. Anouar Ben Salidi. Anouar ne tient pas à proprement dit boutique. On le lui interdirait. Il est arrivé avec ses parents lors de la dernière croisade. Indésirable ici, promis à la mort dans son pays d'origine, son clan a choisi les mauvais alliés de bataille. Anouar fait le manouvrier sur des chantiers le jour. La nuit, il met à profit le savoir de ses parents et soigne les miséreux dans sa clinique clandestine. Il a dévoyé **Angeline** une ancienne aide de cuisine chez Rissole, principalement pour sa façon de faire des coutures sur les encornets farcis, et dépense le peu d'argent qu'il gagne pour acheter du matériel et de quoi fabriquer ses onguents… À se demander quand il dort.

Sa célébrité va grandissante, on raconte même que des aventuriers seraient venus à lui pour soigner d'horribles brûlures reçues lors de combats avec des vases gélatineuses et malivoles. Ils seraient partis ravis, en lui laissant de l'or. Toute cette réputation nouvelle met fin à sa clandestinité et lui réserve bien des déconvenues : l'intérêt de la guilde des médicastres et du sergent La Herse, la colère des fondamentalistes de la dernière croisade et la cupidité des voleurs et racketteurs de bas étage.

Anouar a déjà mis un pied dans la tombe. Pour tenir le rythme, il consomme un mélange de plantes qui finira par le ronger. De plus, un de ses fournisseurs, un autre immigré nommé Masil Küpi est tout sauf un enfant de cœur…

8. Les bains des Échos solitaires. La ruelle couverte qui sépare le Gobelet de la boutique d'Onslaugh était jadis le hall d'une massive bâtisse, maintenant séparée en deux. Un escalier s'y dé- →

Les inventions des frères Digor et Zriska

1) L'encens de doute : cette résine, lorsqu'elle se consume, dégage une odeur discrète et l'on doute indubitablement de son effet…
2) L'épée épatante : cette épée lourdement enchantée ne tranche pas mais fait des dégâts contondants, un peu comme une masse d'arme classique…
3) Les bottes forestières : qui font des bruits d'animaux quand on marche…
4) La cape antivol : si vous la mettez à un canard ou un faucon, ils ne peuvent plus voler. Mais comme elle pèse très lourd, il est dur de la passer à quelque volatile que ce soit.
5) La baguette de projectiles tragiques : tant que vous la tenez à la main, vos chances de prendre un projectile perdu sont démultipliées…
6) L'anneau de C&A (initiales des deux grands-mères de nos inventeurs fous, Cunégonde et Armeline) : mettez cet anneau et retrouvez-vous magiquement habillé à la mode d'il y a dix ans…
7) Une potion pour lutter contre les dragons : en fait pour vaincre le feu du dragon, les frères ont pensé à faire cracher de l'eau sous pression au fou qui boirait leur potion. Effet comique garanti, néanmoins cette potion pourrait sauver le quartier en cas d'incendie…
8) L'anneau d'invisibilité : glissez-le à l'un de vos doigts et le doigt disparaît. Ce serait utile pour pouvoir attacher son cheval sur les places handicapées, si elles existaient… Les 2 frères planchent sur le concept.
9) Un tapis violent : à peine avez-vous posé le pied dessus, que vous voilà roulé et saucissonné à l'intérieur.
10) Les ailes de vol : deux gigantesques ailes en cuir d'huitzil tellement encombrantes que c'est une véritable invitation à tout tire-laine pour faire son travail et vous vider les poches.

ploie et mène vers des caves voûtées éclairées par des armées de bougies et de candélabres. D'anciens bassins sphériques, creusés à même la roche, ont été reconvertis en bains par une famille discrète de kobolds que les autorités de la ville tolèrent étrangement. Les eaux sont parfumées, le service presque invisible. Les grands voiles de lin blancs qui frissonnent dans les courants d'air pour séparer les vasques finissent de rendre l'endroit un rien fantomatique. À moins d'entamer la conversation avec **Vull**, « le petit père des bains », éternellement vissé à l'entrée sur son tabouret, le client ne voit pratiquement personne. Tout juste si parfois une serviette ou un savon semble lui adresser la parole, afin de savoir s'il a besoin d'une éponge, d'un racloir ou d'une corne d'hydromel. Les kobolds sont joueurs, certains sont ventriloques, et un monte-charge remonte directement au bar du Gobelet.

Vull ne gère pas les bains tout seul, sa famille entière l'aide, préférant faire parler les objets que de se montrer. Les clients les plus amicaux finissent par les connaître, du moins par leur personnalité d'emprunt. Que ce soit Brosse, Savon ou Serviette… Parfois des contrats se concluent dans l'apparente intimité des bains. Ce qui fait de Vull une personne bien renseignée…

La famille de kobolds descend d'une poignée de parias à la peau verte qui ont sauvé et guidé une personnalité influente qui s'était perdu dans le tréfonds. Leur passé ne les a jamais rattrapés. Du moins jusqu'ici.

Les bains sont des reliques des Urluthes. Ils faisaient macérer des herbes et du vélin dans ces bassins avant de les enchanter de leurs contes calligraphiés… Certains parfums s'accrochent à ces cuves, et les baigneurs assoupis y puisent parfois de vivaces fantasmagories, de véritables voyages intérieurs dignes des plus audacieux explorateurs. Qui sait si l'on ne retrouve pas de ces bassins dans l'autre partie du bâtiment d'origine, la boutique d'Onslaugh, et qui sait à quoi elle les utilise.

6. La Serpillière d'argent. Dans cette échoppe officient deux curiosités locales, deux nabots édentés à la pilosité faciale chaotique. Deux enchanteurs cintrés, collectionneurs boulimiques et fauchés, dans une baraque étroite et de guingois. Pas la peine de leur faire des commandes, ils ne fabriquent que ce qui les tente, comme ce *bouton de culotte +2* ou ce *canoë à ramer sur terre*. Un jour, ils ont créé une épée magique au tranchant empoisonné, mais il fallait attacher des vipères vivantes à des sortes de montants encadrant la lame.

Les voisins se demandent de quelle race sont ces fous furieux : nains sans honneur, humains mal formés, gnomes ? Et d'où vient leur argent puisqu'ils sont incapables de rien produire ? Une chose est sûre, c'est qu'ils animent la rue en testant leurs prototypes, ou bien en fuyant le fou qui leur a fait une commande. Toutefois, ils peuvent avoir une utilité car malgré la folie qui les hante, ce sont tous deux de fins connaisseurs, des savants et des sorciers, capables de reconnaître n'importe quelle babiole magique ou la moindre des potions rien qu'au fumet. Le problème, c'est s'ils décident d'incorporer l'objet de leur expertise à leur prochaine grande invention…

4. Le Matoir. Onslaugh sait tout faire à partir du cuir. Bottes, braies, bourrellerie, armures… Son travail est réputé, ses commandes nombreuses mais elle travaille seule et sélectionne ce qu'elle fait et pour qui elle travaille. On a déjà vu des clients potentiels se battre devant son échoppe, pour ses produits certes, mais il faut dire aussi que malgré les années, Onslaugh ressemble toujours à une reine nordique, rousse, les pommettes fières et constellées de grains de beauté, comme le sable sur les plages des fjords…

À trois reprises Onslaugh a pris un apprenti, à chaque fois un de ses clients, qui a vécu dans la boutique, oubliant sa commande. Trois enfants sont nés. Trois diables. Et par trois fois les papas sont partis, sans laisser de trace, ni d'adresse. →

La Belle et le Bourrelier

Il y a toujours eu un travailleur du cuir au 17, de la rue à Rebrousse. Mais plus personne ne se souvient de lui. Personne, sauf la femme qui l'a tué et qui a effacé son souvenir.

On l'appelait le Bourrelier. Un homme sans histoire. Un grand diable barbu qui œuvrait dans son atelier sans rien demander à personne. Du moins en apparence. Personne ne semblait s'inquiéter que le gaillard défie les ans.

Un soir, il y a une vingtaine d'années, il prit par la main une mendiante qui grelottait assise dans la neige et la conduisit dans sa boutique. Au chaud. Il fit d'elle son apprentie et lui enseigna les rudiments de son art. La gaillarde n'était pas forcément dégourdie mais elle eut un bon maître. Il lui apprit les ficelles et il la façonna, comme on se fabrique un jouet. Quand il lui eut inculqué la soumission, commencèrent les choses sérieuses. Car le Bourrelier

Rumeurs en vrac

1) Les ombelles qui pendent des balcons, cette plante qui fleurit tout au long de l'année, ce n'est pas naturel…
2) La Herse a dû vivre une tragédie dans le bâtiment étroit à côté des bains. Parfois il vient en visite, comme en pèlerinage, et il en ressort souvent la larme à l'œil.
3) Les gnomes de la Serpillière d'argent seraient des nains bannis et tondus, qui auraient perdu tout honneur lors d'un méfait à découvrir, certainement macabre et tortueux…
4) Onslaugh a massacré le diable de pierre de la fontaine à la masse, une nuit d'hiver.
5) Tous ces jeux au Gobelet, c'est pour ressusciter un vieux démon du Hasard, dont Le Velu serait un rejeton. Sinon comment expliquer tous ces poils ? !
6) Les Sans-Couleurs « vampirisent » les teintes : une femme bien bronzée est ressortie toute blanche du quartier, c'est forcément à cause d'eux. (Ce sont les fils d'Onslaugh qui lui ont jeté de la farine…)

connaissait les chemins du Reflet. Il avait exploré les pistes des Urluthes et marchandé avec les Extérieurs nombre de secrets. Dans des bassins de pierre enchantés par les alfs, il faisait d'étranges expériences. Il jouait avec les liquides de la gnose carnique, des mélanges alchimiques permettant de modeler les chairs, de retendre les peaux, de sculpter le vivant, comme une matière brute. Quotidiennement, le bourrelier y trempait son apprentie. Il l'étirait, la retaillait, déliant ses membres, rehaussant ses pommettes, affinant ses traits. Elle devint sa créature. Tellement conciliante, tellement docile et silencieuse, qu'il la considérait parfois à peine comme un meuble.

Une nuit, alors qu'il lui tournait le dos, elle l'égorgea avec un tranchet. Elle l'avait observé dans toutes ses manigances. Sur une des étagères de son atelier, il gardait un bocal d'insectes rayés et bourdonnant, échangés à une tribu de raboteurs de mémoires. L'apprentie les libéra dans les airs. Ils se glissèrent par les serrures, par les oreilles, les narines grandes ouvertes des assoupis et plus personne ne se souvint jamais de cette nuit-là, ni de l'existence du Bourrelier…

Le lendemain, Onslaugh ouvrait sa boutique.

Le commerce est florissant. Le cuir est une passion. Mais tout n'est pas rose dans la vie d'Onslaugh. Par trois fois elle a laissé entrer quelqu'un dans son atelier et dans son cœur. Par trois fois elle a partagé ses secrets. Toutes les histoires ont fini de la même manière. Car le Bourrelier n'est jamais très loin. Quand Onslaugh l'a égorgé au bord des bassins, le sang du vieux sorcier s'est mélangé aux liquides alchimiques. Le bouillon morbide a infusé la pierre, et l'âme maudite du Bourrelier s'est enracinée dans le quartier. Il est là, dans les interstices. C'est lui qui, par trois fois, a corrompu les compagnons de la belle Onslaugh, lui qui leur a fait miroiter la vie éternelle et les a poussés à se tremper dans les bassins. Oh, certes ils ont rajeuni à vue d'œil. Ils usent en riant leurs fonds de culotte sur la rampe de l'escalier au Haricot. Onslaugh a dû à nouveau remodeler les mémoires pour les faire passer pour ses trois fils…

Il y a quatre ans, une des gargouilles de la fontaine a commencé à changer sans que personne ne s'en rende compte. Personne sauf Onslaugh. Comme si le Bourrelier essayait de surgir à nouveau de la pierre. Elle ne lui en laissa pas l'occasion et l'assassina, à nouveau, à coup de masse.

Les personnalités de la rue à Rebrousse

Minuit. On le trouve là, assis sur la margelle de la fontaine. Quatre gargouilles vomissant une eau claire. Un loup, un ogre, une femme couronnée et les restes d'un diable

aux oreilles pointues, un diable barbu dont on a effacé les traits à coup de masse. Minuit ne tient pas à proprement parler une échoppe. Mais il achète régulièrement ce que certains aventuriers lui rapportent. Les cambrioleurs de tombeaux, les explorateurs de tertres et les pillards de ruines sont ses plus gros fournisseurs. Gemmes de ténèbres, couteaux sacrificiels, cierges maudits, ce qu'il y a de plus sale, ce que personne de sain n'achèterait. Sans sourciller il le glisse de ses mains gantées dans sa besace de toile, et il paye. En or. On a tout dit de lui. Qu'il travaillait pour les puissances les plus obscures, récupérant ce qu'il pouvait de leurs jouets maléfiques, après le passage des héros. Il aurait des relations, des protecteurs, jusqu'en Enfer… Force est de constater qu'il est là quoiqu'il arrive. Chaque soir. À minuit. Assis sur la margelle. Aucune milice, aucune escouade religieuse ne l'a jamais inquiété. Aucun malfrat ne l'a violenté. Comme s'il n'était pas là.

Minuit ne travaille pas seul. Un arbalétrier et un mage le couvrent depuis les toits. Toute une organisation le missionne. Les Valets de l'Oubli sont là pour faire disparaître les reliques noires de l'ennemi, nettoyer un peu le monde, comme ils le peuvent.

Foulgues et Soad. Ces deux clochards se partagent le dessous de l'escalier au Haricot. Le premier, Foulgues, a la fâcheuse tendance de se ruer sur le moindre aventurier qu'il voit, afin de l'agonir sous des questions sans queue ni tête : « Seigneur, seigneur, vous qui avez tâté du harnois et de la guerre, qui c'est qui gagne ? Un requin ou un singe avec une arbalète ? Vous affronteriez quoi ? Un canard de la taille d'un dragon ou cent dragons de la taille d'un canard ? Seigneur ? » Le pauvre bougre n'a plus toute sa tête. Son compagnon, Soad, n'est pas mieux loti. Il reste assis avec son cruchon, à l'ombre du Gobelet, enfoui dans le parfum entêtant des ombelles. Parfois, il entre dans la taverne et chante pour ramasser quelques sous. Mais ce n'est jamais avec la même voix. Un jour c'est un ténor au timbre rocailleux, un autre un baryton, un soir ce sera la voix cristalline d'une diva… Une nuit, un noble l'a poursuivi à travers le quartier. Il avait reconnu dans les chants de Soad la tessiture d'un barde défunt.

Personne ne le sait, mais Soad chante avec la voix des morts. Peut-être est-il un ancien prêtre du dieu cornu, tombé en disgrâce. Peut-être n'est-il qu'un résultat malheureux des expériences des deux alchimistes culinaires… Un soir, il chantera dans une langue impie, et tous les spécimens empaillés d'Andelphe se lèveront… Ce sera une soirée sanglante et tragique. Et si ces monstres sont bien sensibles aux flammes, ils pourraient aussi embraser tout le quartier.

Le sergent recruteur Roquevert. Le soldat hante la taverne du Gobelet au moins six mois sur douze, à la recherche de « jeunes costauds courageux prêts à s'enrôler dans les armées du Roi, pour défendre les frontières de notre belle nation ». Le bougre est célèbre dans toute la rue, et bien des vauriens savent qu'on peut empocher la prime, boire avec le sergent jusqu'à ce qu'il roule sous la table, puis farfouiller dans sa besace et déchirer son bordereau d'enrôlement. Un sergent recruteur qui ne tient pas la liqueur, vous rendez-vous compte ? Malheureusement, il suffit que les PJ jouent à ce petit jeu pour que cette fois Roquevert ne boive pas. Il a été secoué par sa hiérarchie, et il doit à tout prix remplir ses quotas…

Karmia Ouvavi. Cette matrone habite un cagibi, où elle fait de menus travaux de couture et de broderie. Mais les années passant, Karmia a délaissé les travaux d'aiguilles pour se consacrer à sa véritable passion : les ragots. Elle en a à toute les sauces, et pour peu que vous lui payiez un verre ou un bol de soupe, elle vous racontera que si Andelphe et Rissole se retrouvent si souvent, c'est parce qu'ils sont en couple, que Cyrielle participe à des combats clandestins le soir, à la fin de son service, que Le Velu essaye par ses jeux de ressusciter un dieu du hasard défunt qu'il cache dans sa cave, ou que Onslaugh a égorgé ses trois maris pour récupérer leur peau et la tanner… Tant d'histoires à raconter qu'il faut bien qu'il y ait une part de vérité dans l'une d'elles…

La mère Regain. À côté des bains, elle vit à l'étage d'un bâtiment étroit. Échevelée, prompte à rire et à prendre les libertés qui lui chantent, cette femme entre deux âges a vite été classée parmi les « scandaleuses », dont se méfient les bigotes. Sa mansarde sous les toits est le royaume des gouttières et des courants d'air et pour cause, c'est un véritable jardin intérieur. Des arbustes poussent au milieu du salon, des champignons et des mousses frémissent et se multiplient dans les tiroirs grands ouverts des commodes. La dame cultive aussi les psychotropes, l'Herbe des fous des hauts plateaux sarmathes, le Vif amer des cavernes koboldes, le rhizome qui fait rire des lointaines jungles d'Érèbe. Diverses personnes se rendent dans son grenier, plus ou moins en catimini. Car à grand coup de tisane, la mère Regain vous réouvre une porte sur votre passé. Le prévôt La Herse vient retrouver les frissons estivaux au côté de sa cousine, avant qu'on ne la marie par intérêt. Hachecrin, le colosse boiteux qui sert de videur au Gobelet, se languit de son enfance, au milieu des chiens de chasse de son père ; Rimjoy retrouve son bras gauche.

Lymphome, Angiome et Papillome. Toujours crottés, toujours à crier au loup, voilà les frères terribles, Lymphome, Angiome et Papillome. Enfin, ce sont les noms que se sont choisis ces trois diables, le soir où ils se sont glissés chez Anouar le médicastre et qu'ils ont librement annoté quinze ans de recherche et de travaux personnels. Enfants d'Onslaugh et de trois hommes depuis disparus, les petits diables sont toujours à planifier une farce quelconque, comme de feindre une fracture avec une branche de bois mort caché dans la jambe de leur pantalon, savonner une des planches sur laquelle sautille les gens pour éviter la gadoue ou faire mettre la rue en quarantaine en simulant une épidémie avec de la peinture et du faux vomi…

Guideron. Voilà un petit homme timide, pétri de bonne manière et d'humilité. Il s'est installé depuis quelques semaines à l'auberge, avec des valises pleines de livre, et semble depuis se promener dans la rue, sans but apparent, un sourire aux lèvres, sans que personne ne fasse vraiment attention à lui. Mais Guideron est un lettré, féru de vieilles légendes et d'elficologie. Il est déjà venu plusieurs années, afin de retrouver les Urluthes disparus… Il est sur une piste, il la remonte, enfin, il le croit. Au fil de ses recherches, il a certes débloqué certains arcanes, et résolu certains mystères. Mais il a surtout ouvert des portes, et le monde des contes commence à sourdre doucement dans le Marais marchand, et même au-delà. Et tout n'est pas rose dans les histoires de Mère-grand… →

Instantané : les expériences malheureuses de Guideron

Des cadavres s'accumulent en ville. On les retrouve le crâne fracassé sur la chaussée, la bouche en sang, les dents arrachées. Ce n'est pas l'œuvre d'un tueur en série, contrairement à ce qu'on pourrait croire. Un essaim de fées a trouvé un chemin vers les quartiers de la ville, que Guideron a ouvert à force de recherches, sans s'en apercevoir. Des petites bonnes femmes pâles, de dix centimètres de haut, des fées des dents, se saisissent des passants isolés la nuit, les enlèvent dans les airs, leur arrachent canines et molaires, avant de les laisser choir des mètres plus bas. Découvrir la vérité n'est la seule difficulté. Il faudra se débarrasser des elfettes et surtout éviter que la vindicte populaire ne rase le Marais marchand. Les vétérans de la place des Sans-Couleurs sont prêts à prêter main-forte.

Aux alentours, dans le Marais marchand

La ruelle Mâche-Syllabe. Ici, on célèbre l'écrit sous toute ses formes. Que ce soit le Pourpre d'Ithaque, l'Ikha de Golconde ou le blanc de Pergame, on trouve toute sorte de vélins, de parchemins ou de palimpsestes au **Scriptorium.** Le vieux Moriaste s'enorgueillit de son stock, de la légèreté de son vélin « fantôme », si fin qu'on pourrait chiffonner toute la Sarabande aux Enfers d'Ermold le Noir dans une coquille de noix. Il fait souvent appel à Onslaugh pour avoir les meilleures peaux.

La petite place des Sans-Couleurs et son tilleul albinos. On y accède depuis la rue à Rebrousse en traversant la ruelle Mâche-Syllabe. Il faut savoir, à son propos, que lors de ses campagnes nordiques, le général Pont-à-Barques fut surpris par l'hiver voïvoche et la résistance des peuples autochtones. S'ensuivit l'une des retraites les plus calamiteuses de l'histoire militaire. Un petit nombre de soldats ne durent leur survie qu'à un objet maudit, un anneau de décoloration que l'un d'eux, un lancier nommé **Chamarre**, avait « gagné » aux cartes. Devenus aussi pâles que la neige, ils se glissèrent hors des lignes ennemies et certains s'établirent ici, sur la place, il y a dix-sept ans, avec leurs faces de craie. Chamarre résida avec eux une semaine tout au plus et finit par disparaître un matin brumeux, non sans avoir caressé de sa main l'écorce du grand tilleul, au centre de la place. L'arbre en est resté d'un blanc immaculé…

Hachecrin a perdu ses orteils lors de la retraite. La taverne l'emploie comme videur, mais durant tout l'après-midi, il boîte d'un coin à un autre du quartier, prêt à accomplir n'importe quelle tâche pour une aumône.

Le frêle **Valaflet**, lui, s'est organisé en prêteur sur gages avec **Gourmance**, son compagnon d'arme bougon. Leur échoppe ressemble à un musée. Car ce ne sont pas les objets que Valaflet accumule, ce sont les histoires. Impossible d'acheter une simple paire de ciseaux. Ce seront soit ceux qui servirent au préfet de police Colturier à s'ôter la vie dans son bureau, après le scandale du Goblin-Gate, soit les ciseaux pliables de Mathurine Cornifiou, la dernière tisseuse de Matin, un art lumineux hélas disparu… Prêt à racheter n'importe quel objet, pour peu qu'il ait un passé, Valaflet est aussi un vendeur expert et, très souvent, l'aventurier qui pensait sortir la bourse pleine s'en va ravi, avec entre les mains l'épée brisée de Nankor Watt, qui fit de sa vie un rempart, lors de la bataille du Pont aux Larmes. Notons

que la boutique contient tellement d'objets magiques, d'auras et de bricoles qu'il est impossible d'y lancer la moindre *détection de la magie*. L'instinct devient la seule boussole…

Valaflet rêve de mettre la main sur l'anneau qui a fait de lui un Sans-Couleurs. Il est prêt à engager du monde pour partir à sa recherche et à les équiper en conséquence. Il attend juste un point de départ, une rumeur au sujet d'un bâtiment albinos, sur quoi que ce soit qui serait devenu ivoirin en l'espace d'un instant. Alors il saura où commencer à chercher.

Exegomar est peut-être, parmi les Sans-Couleurs, celui que la guerre a le plus marqué. Physiquement d'abord, lui dont la bouche n'est qu'une plaie, mais moralement plus encore. C'est à peine si on peut le croiser. Il expose ses créations, des jouets en bois, sur la margelle intérieure de sa fenêtre. Il parle avec d'éventuels clients →

Instantané : l'enfant de bois

L'une des marionnettes d'Exegomar prend soudain vie. Gracile et androgyne, chacun semble voir dans les traits de bois de l'enfant magique un souvenir de son passé : Karmia, la mégère, s'adoucit en voyant en lui son petit frère, le prévôt La Herse est tout prêt à défendre ce petit bout de bonne femme qui lui rappelle sa cousine… Seuls les trois fils terribles d'Onslaugh voient d'un très mauvais œil cette créature qui devient le centre de l'attention de tout le quartier. Surtout que le bois, ça flambe !

Et pour une fois, Onslaugh serait prête à fermer les yeux sur l'énorme bêtise que s'apprêtent à faire ses rejetons. Pour elle, cette marionnette, c'est le diable de la fontaine, le Bourrelier, dont elle croit reconnaître les traits.

Est-ce par malice ou par gratitude que la poupée voudrait amener ses sauveteurs au « Pays de cocagne » ?

à travers ses persiennes entrebâillées et vivote en grande partie grâce aux restes que Gourmance dépose devant sa porte. Mais tous les soirs, à sexte, Exegomar improvise un fabliau, à sa fenêtre, et donne vie à ses marionnettes. Si vous passez dans la rue quelques instants avant le carillon, alors vous risquez fort qu'il vous « kidnappe », qu'il vous entraîne, fiévreux, jusqu'à son balcon et qu'il vous glisse une marotte sur la main, pour que vous participiez à la représentation, devant les yeux gourmands des mioches qui se donnent rendez-vous sur la place, sous le tilleul.

Exegomar est trop étrange pour le péquin de base. Son visage marqué, sa réclusion, ses jouets aux traits parfois acerbes, torturés… Les mauvaises langues pourraient leur trouver un coté macabre. Il suffirait qu'un enfant ait un destin tragique, un jouet à la main… Il suffirait d'une chasse aux sorcières, pour que tout bascule.

Le secret des Sans-Couleurs

Le général Pont-à-Barques, les Voïvoches, ces éléments paraissent familiers aux plus lettrés de vos personnages. Peut-être de vagues souvenirs de contrées lointaines dont ils ont déjà entendu parler ? Mais des recherches en bibliothèque ne donneraient rien, à moins de chercher au rayon « fiction ». Car les Sans-Couleurs sont des personnages très secondaires d'un roman classique, *Le Trône de poussière , qu'un Urluthe a pris en pitié et s'est refusé à voir mourir. Bien lui en a pris, car les capacités martiales des vétérans ont empêché plusieurs fois que les choses ne dégénèrent dans le quartier. Mais même les personnages des livres vieillissent.*

Issus d'un récit, les Sans-Couleurs sont attirés par les légendes et les mythes : Valaflet collectionne les objets qui ont une histoire, Exegomar crée des saynètes et Hachecrin se laisse toujours attendrir par une bonne excuse originale…

Événements dans le quartier

Entre vigiles et laudes (fin de la nuit)

1) Des demi-orques en armes dans la rue, couverts de sang. En fait, ils amènent l'un des leurs sur un brancard à la clinique d'Anouar. Ils ont participé à des combats clandestins et l'on a refusé de les soigner. Les PJ prendront-ils le temps de réfléchir ?

2) Un ivrogne qui rentrait chez lui revient à la taverne en hurlant. Il a croisé un monstre. En fait, c'est juste Andelphe qui travaille tard sur un castor empaillé. L'ombre projetée par la fenêtre a de quoi faire peur…

3) Au Gobelet, on aurait mieux fait de ne pas jouer avec les allumettes…

4) Des cris de loup qui fendent la nuit. Mais aucun animal dans la rue. Juste les gargouilles de la fontaine.

5) Un cambrioleur s'est introduit au Matoir et a malencontreusement libéré les « abeilles » d'Onslaugh, qui cherche de l'aide pour éradiquer ce fléau avant que tout le monde ne perde la mémoire. *Chaque fois qu'un PJ se fait piquer, il perd un souvenir et des points de compétence*.

6) Un charretier s'avance avec angoisse vers l'impasse Mâche-Syllabe. Il est persuadé de convoyer un truc très louche, et pourtant il ne s'agit que de fœtus de veaux pour préparer le vélin du Scriptorium.

Entre laudes et sexte (début de la journée)

1) Un dentateur s'installe devant le Gobelet. Pinces, scalpels et menottes, il sera fin prêt pour vous accueillir et soigner votre rage de dents dans quelques minutes.

2) Des chariots venant livrer les échoppes se sont embourbés et tout le monde donne un coup de main.

3) Le prévôt La Herse a mal dormi. Il erre avec ses hommes, à la recherche du premier passant un peu louche, du moindre bouc émissaire qu'il pourrait arrêter, fouiller, interroger, histoire de passer ses nerfs.

4) Moriaste frôle l'infarctus en poursuivant les trois fils d'Onslaugh. Les diablotins lui ont dérobé des brassées de parchemin d'une rare finesse, qu'ils éparpillent dans les airs au fil de leur course, comme des confettis.

5) Une discussion anime le quartier. Guideron, qui voulait faire parler Gourmance, l'a vexé en soutenant que lui et les autres vétérans n'ont survécu qu'à une guerre fictive, qui n'a vraiment eu lieu que sur le papier… Gourmance le prend très mal et Karmia s'apprête à les séparer en vidant son pot de chambre.

6) Le sergent recruteur Roquevert, après une longue nuit infructueuse, se lave dans la fontaine avant de rejoindre sa caserne. Plusieurs personnes ne peuvent s'empêcher de jeter un regard furtif à ses obliques et pectoraux.

Entre sexte et vêpres (après-midi)

1) Moriaste se bat avec Andelphe devant le Matoir, à coups de canne, pour l'épiderme rare d'un monstre qu'un groupe d'aventuriers rapportaient en trophée de leur périple.

2) En voulant rentrer chez lui à la fin du marché, un oyer s'est égaré avec son troupeau et les terribles frères Lymphome, Angiome et Papillome se régalent à effrayer ses oies et à les disperser dans tout le quartier malgré les pincements des bêtes affolées.

3) Rissole cherche Cyrielle. La servante est tapie au balcon de la mère Regain. Elle a cru reconnaître dans la rue deux anciens matons du bagne du Shatraz…

4) Dozer, Gozer et Furfinger reviennent d'une de leurs virées dans les égouts. Traversant le quartier, ils interpellent les passants qu'ils reconnaissent en leur demandant des nouvelles de leur furoncle ou en les prenant dans leurs bras (inutile de préciser qu'ils ne se sont pas baignés avant de se rendre à leur taverne préférée, nous parlons de nains tout de même…).

5) Des enfants qui font des messes basses et discutent de filtres de jeunesse, de jeunes filles captives et de gardiens infâmes au visage de cire. Non, ce n'est pas une amorce d'aventure, juste le résumé des histoires →

de marionnettes d'Exegomar, pour ceux qui auraient raté une séance.

6) Hachecrin le blafard a une lubie un brin étrange : il se déshabille et colle son corps pâle contre l'écorce immaculée du tilleul. Devenu presque invisible, il s'amuse à effrayer les passants.

Entre vêpres et vigiles (soirée)

1) On dirait que tous les chiens de la cité se sont donné rendez-vous dans la rue à Rebrousse. Ils jappent, se poursuivent, grattent aux portes, hurlent à la lune… En fait les odeurs qui s'échappent des fourneaux du Loriot replet les ont rendus fous.

2) Pour calmer les allumés du Gobelet qui, la semaine dernière, a organisé un rodéo urbain à dos de demi-ogres, La Herse a garé en secret le chariot des pompiers à l'entrée de la rue. Il attend son heure et bichonne les lances à eau.

3) La nuit s'enflamme de feux d'artifice. Un brin involontaire. C'est un prototype des frères Digor et Zriska qui n'a pas tenu…

4) Tintamarre tandis qu'une farce de défilé militaire s'organise, balais au poing, casseroles sur les têtes, derrière le sergent recruteur Roquevert, plus ivre que jamais.

Que faire de l'autre quartier du Marais marchand ?

Cette autre version du quartier, on l'aperçoit parfois, brièvement, à la surface de l'eau limpide de la fontaine ou en arrière-plan d'un miroir. Tous les habitants du quartier ne connaissent pas l'existence du Reflet. Certains profitent de son étincelle, de son inspiration sans même le savoir. D'autres en ont trouvé les portes et en ont aussi expérimenté les limites : Exegomar, par exemple, doute de sa réalité, se croyant fou. Mais si les autochtones de lointaines contrées, les Extérieurs, viennent visiter le Reflet, avec leurs marchandises étranges, aucun habitant du quartier n'a jamais pu les suivre au-delà de la rue à Rebrousse. Le Reflet est un endroit de rencontres, tout au plus, mais pas une porte. À moins que les Urluthes aient encore laissé un jeu de piste…

5) Des cris de cochons qu'on égorge, des pleurs et des appels au secours. C'est l'heure du bain pour les enfants d'Onslaugh.

6) Ce soir, c'est la Gobelgwledd, la fameuse fête kobolde, que Vull et les siens vont célébrer comme il se doit. Désertant pour une fois leurs bains, ils se promènent dans tout le quartier en faisant parler les gouttières, les fleurs ou les gargouilles de la fontaine.

Remonter la piste

Si un personnage veut remonter la piste des Urluthes, cela peut lui prendre un certain temps. À chacun de ses passages par la rue, laissez-lui faire quelques jets d'Intelligence, quelques frottis des signes gravés dans la pierre et s'acheter quelques livres de contes au Serpentaire. La lecture du *Nain Tracassin* le poussera à chercher des signes dans les écuries du Loriot replet. Le rouet, le berceau en croissant et le numéro 245 le mènera jusqu'au conte de *La Belle Dormante* de Perceforest, au fond d'un vieil opus, enluminé de motifs lunaires et ainsi de suite. Le chemin n'est pas sans embuche. Un jet raté et ce seront les contes qui poursuivront l'imprudent. Un empoisonnement, un endormissement malheureux lors d'un tour de garde, un mensonge qui se voit comme le nez au milieu de la figure… Tout dépend du conte mécontent.

Au bout du chemin, le dernier signe est une ombelle, et la dernière histoire est celle où le héros glisse un brin d'herbe magique dans ses chaussures, pour suivre les chemins de féerie… Si le héros glisse un brin d'ombelle dans ses coturnes, alors il arpentera une rue subtilement différente. Les marchandises sur les étals sont plus étranges, les visiteurs, les Extérieurs comme on les appelle, semblent parfois sortis d'un tableau de Jérôme Bosch. Sur le seuil du Serpentaire, M. N., toujours aussi énigmatique, fume la pipe en compagnie de moines copistes arachnéens. Rissole poursuit de ses assiduités une tribu de gobelins pêcheurs pour apprendre la recette de leur *bisque de reflet de Lune*. Le Velu marchande avec des fournisseurs atypiques : *Shtoub Rigoule* achetée aux graveleux des combes, *Cordial* doux-amer récolté par les Sylmarins au creux des orgues végétales des Tamines, ou bien du *Rude noir* des Causses échangé aux Ogretristes de Uur contre quelques éclats de rire, enfermés au fond d'une bouteille cachetée. Personne ne semble s'étonner de la présence des PJ, à part peut-être certaines figures du quartier, comme Vull ou la Mère Regain, qui regardent passer les joueurs avec un air malicieux de connivence.

Maximilien et la Moitié
Plan *Chris Hénin*
Illustrations *Pawel Zych*

JOURNAL D'EXPLORATEURS

LA CITÉ D'AOUDOU « LA RONDE »

Les aventures de la panthère rouge

Après avoir échappé aux griffes des esprits Waqar, Coahoma, la panthère rouge, et Iparcos, son compagnon cartographe, pensaient avoir échappés aux pires atrocités que des croyances puissent engendrer. Ils n'avaient pas encore pénétré au cœur de la cité de la reine Kerysesheta, la gardienne des mystères, pour penser cela...

Nous avons enfin quitté les jungles d'Ukufa et ses lianes non mortes. Quel contraste avec le paysage qui s'offre désormais à nous. Depuis plusieurs jours, nous traversons les grandes plaines agricoles du Royaume de Kousasa N'gonaphakade, le pays du matin éternel, et nous n'avons pas encore vu le soleil se coucher. En cette période, l'astre est rasant pendant des jours entiers et nous offre un spectacle merveilleux. Le ciel se teinte de rouge, d'or, de rose et d'orangé, émaillant les champs ornés de fleurs aux milliers de couleurs et de formes différentes. Çà et là, ce sont aussi des troupeaux gigantesques qui nous accueillent et au travers desquels nous devons nous frayer un chemin. Les majestueux arbres à saucisse grimpent au firmament, parfois aussi haut que notre regard peut aller. Les autochtones nous ont dit de nous en tenir éloignés, sans nous expliquer pourquoi. Qu'importe. La richesse du royaume d'ébène m'avait été maintes fois contée, sans que je ne réalise jusqu'ici l'étendue de celle-ci. Je n'en connais que l'histoire de ses mines d'or inépuisables qui ont plongé le pays dans une guerre terrifiante. Quel spectacle somptueux ces savanes nous offrent tout de même ! J'en oublierais presque les mésaventures rencontrées pour parvenir jusqu'ici.

Le Royaume de Kousasa s'étale entre les deux fleuves démesurés, le Yoyikekayo et le I N'kathazo. Quelques jours plus tôt, nous avons du traverser en catastrophe le Yokikekayo, le Terrible, pour éviter la capitale Njalo. Les armées de moines guerriers de l'enfant Sultan d'Ukutshatyalaliswa l'assiègent depuis des mois. Le monarque capricieux serait jaloux du pouvoir et des richesses de la reine Kerysesheta nous a-t-on dit. Nous avons appris qu'elle se désintéresse du sort de sa capitale, alors qu'elle pourrait lever deux cent mille soldats aussi rapidement qu'Iparcos dessine un trait sur un parchemin... Incompréhensible.

Franchir les flots nous a coûté presque tous nos vivres et quatre de nos meilleurs chevaux. Deux autres de nos montures et le reste de nos provisions nous ont permis de monnayer notre survie auprès du chef des Bulalas. Nous avons été surpris de l'amabilité de ces tractations et de nos contendants, bien que nos vies aient été dans la balance. Fort heureusement, nous arrivons ce matin en vue des murs de granite d'Aoudou, la cité de la reine Kerysesheta N'gonaphakade. Nombre de légendes courent sur cette « gardienne des mystères ». On la dit prêtresse autant que reine, magicienne autant que commerçante. Je pense que nous pourrons échanger des savoirs captivants avec elle.

De notre promontoire, la ville est étonnante. Aoudou porte bien son nom. Aoudou la ronde, Aoudou qui enfante, Aoudou la mère. Pas un mur droit, pas un angle droit, la ville nous accueille en son sein opulent. Même la porte d'entrée est une fabuleuse pierre ronde, gravée d'énigmatiques motifs canins. Le bruit est assourdissant lorsqu'elle roule pour découvrir les maisons en forme de dômes qui se terrent ici. L'enceinte de granite, tout en cercles, est aussi haute que les remparts de Taeph et se poursuit en un dédale au creux de la ville. Est-ce pour ralentir des envahisseurs ? Nous ne ferons pas commerce ici, la ville est avant tout la résidence de la reine d'après les tablettes que j'ai consultées à la bibliothèque de Mukudziwa. Je brûle d'observer la procession de deux cents esclaves qui accompagnent la reine dans tous ses mouvements. Comment peuvent-ils être autant ?

Ce matin, la reine doit nous recevoir dans sa tour. La terre, avec toutes ses nuances de rouge, doit être riche en fer. Au bas de la tour, elle est de la couleur du vin. [...] Admirable et déconcertante structure. Dans l'ensemble de la cité, nous ne sommes pas arrivés à trouver un seul angle ! Iparcos a pourtant longé tous les murs et son sens du détail et son toucher hors du commun auraient remarqué une arête si elle existait. Mais aucune, ni angle. Tout est arrondi, jusqu'au mobilier. Le jeu nous a d'ailleurs occupé une partie de la matinée et nous n'avons pas vu quand les esclaves ont pris place sur la construction. Il est dur de les dénombrer. Toutefois, le nombre de deux cents m'apparaît moins improbable que ce matin. Ils nous offrent une haie d'honneur au cours de la montée. La reine vit au sommet, d'après ce que nous avons décrypté des explications des locaux. La communication est ardue. Leur langue est sensiblement différente de celle parlée dans le reste du royaume. Elle s'articule autour de jappements, parfois inquiétants, souvent amusants. Avec raison, nous nous gardons bien de rire ou sourire lorsque les intonations nous rappellent un couinement de chiot.

Les mémoires de Coahoma et Iparcos

Nombreuses sont les notes relatant les aventures des deux compères au travers de territoires inexplorés, aux confins des civilisations connues. En continuant leur tri, les vieilles liches de *Casus Belli* sont tombées sur un tas de vieux parchemins ensanglantés, pliés dans un étui en cuir. Certains fragments étaient illisibles, d'autres décrivaient des évènements bien trop atroces pour les retranscrire. Nous n'avons reproduit ici que ceux qui nous semblaient supportables pour nos lecteurs.

De mon voyage au-delà des royaumes nomades, au plus profond des savanes et des jungles brûlées, je garde un étrange souvenir de la reine Kerysesheta et de ses mille coiffes d'or, de ses parures de rubis et de ses tuniques de velours. Mes yeux restent à jamais encrés des myriades de couleurs des tapisseries de sa tour. Mes rêves sont égayés des musiques enivrantes de ses mbiras et sanzas d'argent. Et pourtant... Tant de beauté cache tellement d'horreur... Kerysesheta l'assassine. Kerysesheta, la reine aux deux visages... Bien qu'à l'écoute de son peuple et prête à le défendre face aux plus terribles menaces, elle se révèle autoritaire, froide et sans pitié envers celui qui la défie. Les voyageurs parlent de villages entiers massacrés ou réduits en esclave, vendus aux royaumes voisins après avoir refusé de payer une taxe insignifiante. [...] Elle détient les pouvoirs politique et religieux et s'entoure de savants, de conseillers et de prêtres pour gouverner. Eux seuls ont vu son vrai visage, celui sans les artifices qui la rendent méconnaissable et chaque jour différente. Toutefois, elle n'hésite pas à faire décapiter ceux qui contesteraient son autorité. Les diplomates venus plusieurs fois à la capitale prétendent que ses conseillers ne sont jamais les mêmes d'un mois à l'autre...

[...] Je suis heureux d'avoir quitté Aoudou avant Mkhosi ezinkulu n'akuku, que je traduirais par « la cérémonie de ceux des angles ». Je perçois également une notion de ténèbres et une notion d'ailleurs dans les mots employés, sans pouvoir les traduire correctement. Mes guides m'ont extrait de la ville alors que résonnaient des hurlements terrifiants au fond du temple en croix sous le dôme. Des hurlements de bêtes fauves comme aucun homme ne devrait en entendre. Des hurlements qui s'emparent de l'esprit. Des hurlements suivis de ceux d'humains terrifiés...

~ Extrait du ribla de Bni Tabattu, Merveilles des villes et splendeurs des voyages.

Iparcos a disparu. Pour survivre, j'ai du me jeter dans un puits dont je ne perçois pas le fond. Par la gloire d'Ipna, j'ai atterri sur une corniche, à plus de vingt mètres de profondeur. Je crois que j'ai la jambe brisée et sûrement quelques doigts. Je peine terriblement à écrire dans la semi-obscurité. Je n'ose allumer une lampe à huile. Je ne pensais pas pouvoir me servir de ces champignons luminescents pour m'éclairer un jour...

La malédiction s'abat décidément sur moi. Plusieurs heures à mettre par écrit les évènements du matin et voila qu'un courant d'air vient d'emporter les rouleaux de parchemin au fond du gouffre. Et ces burlements au-dessus. Je dois le confesser, pour la première fois, je suis terrifiée et ne vois plus aucune échappatoire. J'entends un bruit incessant au fond du puits. Une chute d'eau ? Je ne sais pas, je ne sais plus. Tous les sons se mélangent. Je n'arrive même plus à reconnaître le son du frottement de ma plume sur le parchemin.

J'ai décidé de retranscrire à nouveau ce que nous avons enduré aujourd'hui. Les détails seront moins précis, mais si les anciens le veulent, ces notes finiront peut-être entre les mains de puissants guerriers, de magiciens ou de prêtres qui mettront fin à cette folie. La rencontre avec la reine, ce matin, n'était qu'un leurre pour nous empoisonner. Nous nous sommes réveillés sous le grand dôme, pieds et poings liés, transportés sur un plateau d'argent. Nos corps étaient lacérés et j'ai perdu beaucoup de sang. Le dôme protège un temple en forme de croix, décoré de tentacules et de faciès canins. Ici, les angles sont partout ! Pas une courbe, tout est tranchant. J'ai compris que ce temple sert à appeler quelque chose, des choses, des créatures venues d'ailleurs. Dans quel but, je n'ai pas eu l'opportunité de le découvrir avant de tomber ici lors de ma fuite. Une cérémonie était en cours quand mes yeux se sont ouverts et j'ai eu, quelques instants, l'impression que mon torse était ouvert de mon pubis à ma gorge, que quelqu'un fouillait à l'intérieur. L'inconscience m'a rappelé avant que j'ai pu m'assurer qu'Iparcos était ici. Je me suis à nouveau éveillée dans une longue pièce au bout de laquelle une statue tentaculaire, telle une pieuvre géante, attendait la procession. Bien qu'en bois et en pierre, elle bougeait, j'en suis sûre ! J'ai pensé que ce pourrait être la gardienne des lieux. Je sais que je me suis trompée sur cela, mais elle était vivante. J'ai été offerte à elle. Ses tentacules brûlants m'ont saisie et sont entrés en moi, jusque dans mon âme. C'est à ce moment-là que j'ai commencé à entendre les burlements et les jappements. Oh non, pas ceux que nous avions entendus lorsque les locaux parlaient. D'autres, plus monstrueux. Je n'arrive plus à écrire lorsque j'y repense.

Ndlr : le texte ici est partiellement illisible, et la rédaction de Casus a préféré ne pas recopier les phrases que nous avons déchiffrées, tant les atrocités décrites sont écœurantes.

[...] J'ai été traînée sur des dizaines de mètres. La morsure des marches et des angles saillants des dalles ont écorché chaque recoin de mon corps. J'ai aperçu une salle avec un sarcophage, pas loin du puits où je me cache. Je ne sais pas si c'est une hallucination, mais une fumée en sortait. Une brume dans laquelle se mélangeaient des corps et des tentacules. Puis j'ai vu un homme noir se tenir debout dessus. Non, il flottait au-dessus. Il portait les mêmes atours que la reine et tenait dans sa main le sceptre de N'gonaphakade, le premier des rois. Un choc m'a fait perdre connaissance et je n'ai pu en savoir plus. Je me suis réveillée, à nouveau, le corps meurtri, allongée sur un tas de cadavres dans une pièce pyramidale.

Ndlr : à nouveau, nous supprimons les notes qui suivent.

[...] Je m'excuse d'avoir transcrit si durement et de manière si désordonnée les heures précédentes. Si vous me lisez, un jour, j'ai peur que vous ne compreniez pas. Je vais les reprendre, plus succinctement, plus clairement. J'essaierai d'être factuelle.

Je me suis réveillée dans une salle pyramidale faisant face à deux escaliers. L'un menait à une statue d'argent colossale. Une statue en forme de chien décharné dont les yeux, j'en suis convaincue, me regardaient. Derrière lui, un portail s'ouvrait, sans que je voie où il menait. L'autre escalier conduisait face à une gravure effrayante de pieuvre, dont les yeux luisaient. J'ai croisé son regard et je sais qu'elle a lu en moi. Je ne sais comment. Je le sais. La reine était à genoux devant moi, implorant des divinités aux noms étrangers que je serais bien en peine de prononcer. Je me suis aperçu que mes liens étaient desserrés et j'en ai profité pour m'enfuir. Tous devaient me penser morte. J'ai fui par une ouverture derrière moi. Un long couloir plongé dans le noir m'a conduit dans une pièce biscornue, faiblement éclairée. Là, plusieurs des bêtes semblables à la statue canine apparaissaient et disparaissaient, déchiquetaient des esclaves jetés dans les angles de la pièce. Ces hurlements me hanteront toujours.

Cet isolement est dur à supporter. J'essaie de rassembler mes idées, mes souvenirs, mes pensées. Nous sommes enfermés dans un cocon, je crois. Dans la salle ronde, nous l'avons vue, ses tentacules envahissant la salle, nous attrapant et aspirant nos vies, nos âmes. J'ai l'impression que nous flottons dans une autre dimension. Iparcos est là, avec moi. Aidez-nous. Sortez-nous de là. Découvrez la pièce sans angle.

Ndlr : propos recueillis lors d'une séance de divination par Ghiajie le Dément.

Plans d'Iparcos reproduits par Patrick Janniaud
Notes de Coahoma organisées par Géraud G.

Le PJ de Schrödinger

On ne va pas se mentir, nous avions une réputation de moules et de petits malins. Alors autant côté moules on a bien progressé pendant la dernière saison, j'étais fière de nous ; autant pour la fourberie on peut encore corriger deux ou trois petites manies, ça ne fera de mal à personne. Par exemple, le PJ de Schrödinger, ce truc totalement rôliste et vaguement lâche qui n'est pas à mettre à notre crédit.

Souviens-toi, quelqu'un a lancé : *« On entre dans la salle du trône. »* Et il y a eu un joueur qui n'a rien dit sur le moment. Pas : *« OK je vous accompagne. »* Ni : *« Moi je monte la garde dans le couloir. »* Et voilà le fameux coup du PJ de Schrödinger : tant que ce joueur n'a rien dit, Romuald Del Castillo, chevalier dissident au grand cœur, n'est pas vraiment entré avec les autres (mais un peu quand même), et il n'est pas non plus resté dans le couloir (mais un peu quand même).

Une hantise de MJ

Romuald Del Castillo était donc hors champ, pas vraiment entré mais pas vraiment dehors. Ce joueur avait peut-être de très bonnes raisons de ne pas moufter. Ça enchaînait bien, les autres étaient au taquet, peut-être qu'il n'a pas osé ralentir le rythme avec un *« Attends, je sais pas trop si c'est une bonne idée qu'on y aille tous »*. Il avait peut-être aussi une petite pointe de mauvaise foi sous la langue, genre : *« Si c'est plus intéressant d'être dedans, je dirai que j'ai suivi, mais si c'est plus sécure de rester dehors, eh ben je suis dehors… »*

Résultat, la meneuse joue le vieux roi hyper amer car il n'apprécie pas d'apercevoir un dissident parmi ces aventuriers. Et quand il se lève pour faire arrêter tout ce beau monde, le joueur esquive d'un *« Ah ! mais non, je suis resté dans le couloir, hein, pas fou… »* Si la meneuse ne s'arrache pas les cheveux sur l'instant, elle le fait à la minute d'après, quand toute la table détricote la scène à coups de *« Moi si, j'ai vu que t'entrais pas avec nous, je suis venue te chercher par la peau du cou »*, *« Moi j'ai rien vu, mais à un moment je le cherche des yeux »*, *« Moi je suis entré ou pas du coup ? Vu que je fais tout comme lui… »*. En 45 secondes, la meneuse s'immole au jus de fraise, et au fond de toi, tu sais un peu à qui la faute.

Et tant qu'on en est à évoquer des techniques de filous : l'artefact de Schrödinger, on en parle ? Le trousseau de clefs que le groupe a trouvé au fond d'un coffre, et quelqu'un a dit : *« On le prend. »* Et puis les personnages se séparent… Tu vois venir la suite. Dans le meilleur des cas, c'est le PJ qui en a besoin qui se trouve l'avoir sur lui *comme par hasard*. Dans le pire des cas, c'est la foire d'empoigne quand plusieurs PJ séparés en ont besoin en même temps. On refait la scène du coffre *a posteriori*… Et là je ne parle pas de flashbacks foufous en mode JDR moderne-déconstruit-expérimental ; je parle du mode fourbe et des négociations méta pour convaincre tout le monde que *« Si, tu vois bien c'est moi qui l'ai maintenant »*. Pendant ce temps, imbibée de jus de fraise, la meneuse s'est ouvert les veines avec le cake aux fruits, et au fond de toi, tu sais un peu à qui la faute.

Quelques réflexes à travailler

Demander à qui la faute n'est qu'une question rhétorique, parce qu'on ne va rien résoudre en blâmant le joueur qui n'a pas moufté. Parce qu'il y aussi celui qui a parlé pour tout le monde en disant : *« On*

Le chat de Schrödinger

C'est une expérience de pensée proposée par Erwin Schrödinger pour pointer un paradoxe en physique quantique. Imaginons un chat enfermé dans une boîte opaque, avec un système mortel qui a une chance sur deux de se déclencher. Tant que personne n'a ouvert la boîte, il est impossible de dire si le chat est mort ou vivant. Selon une interprétation de la physique quantique, il serait à la fois mort et vivant ; et c'est l'observation, à savoir l'ouverture de la boîte, qui déclencherait un choix entre ces deux états.

rentre ! » Et les autres joueurs ou joueuses, ou la meneuse, qui n'ont pas pris le temps de vérifier que tous les PJ suivaient le mouvement. Alors voici quelques astuces pour corriger le tir ensemble.

Éviter de parler pour les autres. Si un joueur dit *« Je rentre »* ou *« Je prends les clefs »*, toute la table sait ce qui se passe. Le *« on »*, c'est le foutoir. Un conseil, un seul ? Oubliez le *« on »*. Si un joueur veut que les PJ entrent groupés, ou que quelqu'un d'autre prenne les clefs, autant poser la question (*« Alors, on rentre ? », « Qui prend les clefs ? »*).

Se prononcer. D'une façon générale, c'est plus confortable pour tout le monde si chacun s'exprime immédiatement sur l'idée : *« Oui, je te suis. »* ou *«Moi je vous attends là. »* Boum, on reprend du cake aux fruits et on avance.

Et enfin : qui ne dit mot consent. Si le joueur n'a pas manifesté (même en silence) sa désapprobation ou son envie de parler quand le groupe a commencé à jouer la scène du vieux roi dans la salle du trône, c'est tendu pour changer d'avis. Il vaut mieux abandonner l'idée de rester dans le couloir et se résoudre à accompagner le mouvement… Sinon, ça va se finir au jus de fraise.

Le fun de Schrödinger

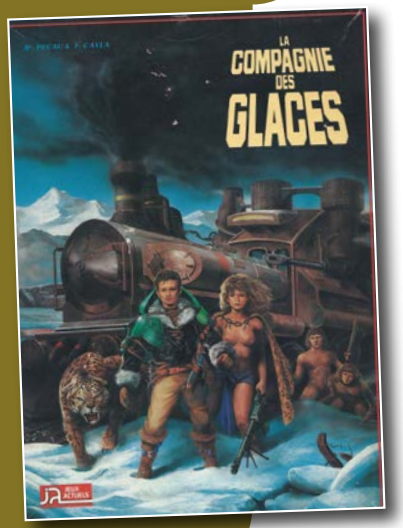
Prendre le temps d'exprimer si Romuald Del Castillo entre ou pas dans la salle du trône, c'est aussi ouvrir une possibilité de s'amuser avec ça au passage. On peut faire propre et efficace. On peut aussi faire drôle ou dramatique, quand un joueur transforme sa propre hésitation en jeu avec son personnage : *« Ok, mais je rentre en dernier et je me tiens près de la porte. »* ; *« Moi j'hésite à entrer, et puis je croise le regard d'Ariadna et je me décide à vous suivre. »* ; *« Je chuchote : je vous attends là j'ai euh… des trucs… à faire. »*

Même chose pour le trousseau de clefs mystérieuses : poser la question « Qui le prend ? » peut déclencher des regards de convoitise entre les personnages et des démangeaisons dans les mains de la voleuse. On peut poser la question à titre informatif et régler ça rapidement. Ou au contraire saisir ce moment au vol pour questionner (ou renforcer) la légitimité de celui ou celle qui va prendre les clefs, l'autorité d'un leader, la confiance que les personnages se portent.

Et comme il n'y a pas d'interdit en Jidérie, le PJ de Schrödinger peut aussi être quelque chose de fun à jouer de façon assumée. Par exemple, dans le cas où Romuald Del Castillo serait un fantôme, ou un assassin exceptionnellement discret, ou une ombre. Le joueur peut s'amuser à prendre la parole brusquement, sans jamais dire si son personnage était présent ou pas l'instant d'avant. Il peut aussi décrire son absence quand, au bout d'un moment, quelqu'un lui adresse la parole. Attention cependant, le PJ de Schrödinger vertueux ne fonctionne qu'avec l'accord de la table, quand tout le monde (ou au moins la meneuse) accepte l'état un peu particulier du PJfantôme. Et si jamais ça n'était pas ton idée, tu peux encore participer car ça fonctionne encore mieux si les joueurs et joueuses valident les non-entrées ou non-sorties de Romuald en jouant la surprise (*« Tu m'as fait peur ! »*) ou l'habitude (*« Romuald, jamais tu ne frappes avant d'entrer ? »*)

Alors champion·ne, qui prend les clefs ?

Eugénie
Crapous *Didier Guiserix*



ARCHÉO-RÔLISME

La Compagnie des Glaces

Pu****, ça caille !

1986. *Jean-Pierre Pécau et Fabrice Cayla, déjà auteurs de* L'Ultime épreuve, *premier jeu de rôle français, adaptent le monde gelé de G.J. Arnaud et plongent une génération de personnages dans un désert de solitude. L'essai a du mal à être transformé toutefois, malgré l'énorme potentiel de l'univers.*

Un monde gelé post-apocalyptique, un train qui parcourt les étendues glacées, des survivants qui luttent pour leur survie, ça vous rappelle un truc ? *Transperceneige* ? De préférence les BD de Lob et Rochette plutôt que l'adaptation en film (soit dit en passant). Eh non, il s'agit de la série de romans *La Compagnie des Glaces* (*LCdG*) de Georges-Jean Arnaud. Même si l'environnement paraît identique, son traitement diffère par le thème abordé. Dans *LCdG*, l'enjeu majeur n'est pas la lutte des classes, mais la survie (physique comme morale) face à une dictature commerciale eugéniste. Mais avant de vous en dire plus, posez-vous la question : vous, bien au chaud chez vous par ce froid hivernal, que feriez-vous par -50°, avec des vents à plus de 100 km/h, à bord d'un train perdu au milieu d'étendues glacées ? Sortez cinq minutes de chez vous en caleçon et réfléchissez-y.

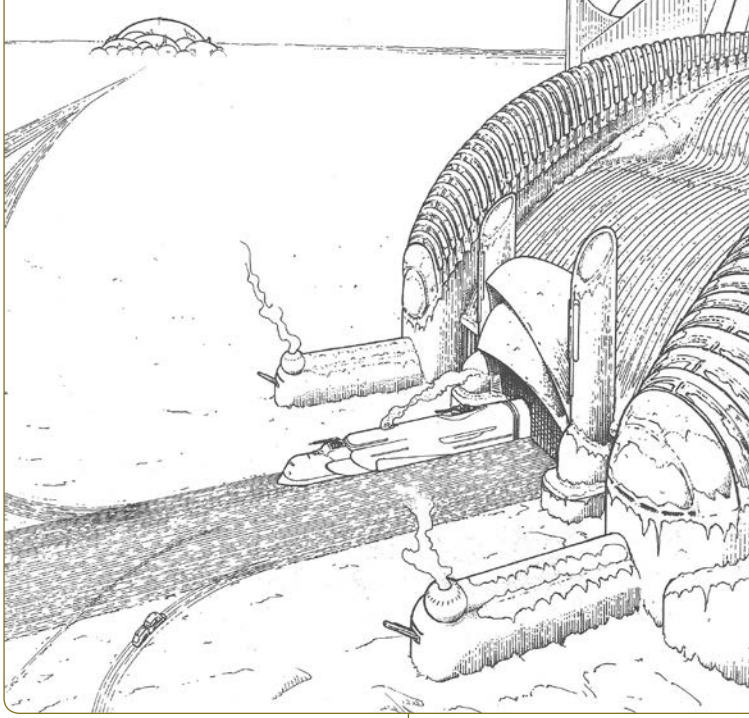
Le monde de Scrat

Les romans d'Arnaud (presque une centaine tout de même !) dépeignent un univers où se mêlent habilement science-fiction et polar. Le thème post-apo de l'univers s'intéresse à des problématiques modernes (environnement dévasté, conglomérat commercial, totalitarisme…). En 2160, la Lune explose en raison des dépôts de déchets nucléaires qu'y a entreposés l'homme. La chape de poussières qui s'abat sur Terre l'envoie dans une nouvelle ère glacière. Les températures chutent de 40 à 50 degrés partout, ce qui cause un désastre écologique mondial. Bon, je n'ai pas fait de recherche précise, mais si la Lune explose, il me semble que l'hiver « nucléaire » ne serait qu'un des éléments (augmentation des marées, volcanisme intense, modification de l'axe de rotation de la Terre, et bien sûr, davantage de loups-garous ! Mince…).

Enfin, deux siècles plus tard, en 2360, le monde est couvert de glace, mais quelques humains ont survécu, se regroupant autour d'anciens dépôts de chemin de fer. Le rail devient leur moyen de locomotion et des civilisations émergent sous l'égide des toutes nouvelles et dictatoriales Compagnies des Glaces. Ces petites sociétés finissent par se regrouper en d'immenses consortiums qui dirigent le monde humain. Rapidement, une nouvelle écologie voit aussi le jour, les humains comme les animaux

Le coin de l'antiquaire

Le jeu existe sous forme de folio avec deux livres (1ere édition) ou de boîte avec ce folio dedans et un dé (2nde édition). Rien ne change entre les deux, sauf la boîte. Le folio sort régulièrement en vente et il faut compter une trentaine d'euros maximum. La boite est plus rare et peut se vendre jusqu'à cinquante euros. Le seul scénario paru indépendamment, Les locos-fantômes, ne dépasse que rarement les 10 €.



s'adaptent. Une nouvelle espèce humanoïde apparait, les Roux, marchant debout et couverts de fourrures. Rapidement, ces Roux sont vus comme une menace et chassés par les Compagnies. Car évidemment, chaque fois qu'une super puissance économique dirige un secteur économique et entretient des liens étroits avec la politique (oui, je sais ...), des régimes dictatoriaux se mettent en place. Du coup, dissidence balayée et soleil effacé des livres, et hop ! La technologie humaine s'oriente exclusivement vers le rail et les locomotives, et le système social devient un régime totalitaire, dans lequel l'obéissance doit être sans faille et l'eugénisme exacerbé. La belle vie quoi... Gattaca à côté, c'est le Club Med.

En réalité, les dissidences ne se sont pas tues pour autant. Des sectes et groupements secrets apparaissent, certaines religieuses, telles que les néo-catholiques, qui voient les Compagnies comme cadre d'une nouvelle religion chrétienne, ou les rénovateurs du soleil (incluant des scientifiques comme des « magiciens » qui n'en sont pas) qui veulent faire revivre le soleil... C'est dans ce monde-là que les PJ vont devoir trouver leur place, qu'ils soient issus des castes privilégiées, comme celle des aiguilleurs, ou de plus basse extraction. C'est aussi ce monde-là qu'ils vont sûrement essayer de changer et dans lequel ils vont tenter de comprendre quelle est la nature des Roux et les intrigues politiques des Compagnies des Glaces.

Un personnage à l'ancienne

Le personnage est défini par six capacités, qui regroupent ses adptitudes à effectuer différentes tâches. Une idée intéressante à une époque où se multiplient les caractéristiques définissant des éléments précis (force, dextérité, sagesse...) plus que des ensembles (capacités physiques, intellectuelles, sociales...). On trouve ainsi des capacités physiques (qui englobent la force, l'agilité, la rapidité, la constitution), manuelles (dextérité, manipulation, précision), d'adaptation (adaptation, social), de communication (aisance du langage, se faire comprendre, le charme social), psychiques (intuition, volonté, concentration) et d'analyse (mémoire, analyse situationnelle, réflexion). Ces capacités s'échelonnent entre 6 et 19 et se déterminent par la répartition de 80 points. Il est aussi possible de choisir l'origine ethnique de son personnage, avec deux origines sortant du lot : les demi-Roux et les Lapons (des nomades du froid).

À chaque talent est aussi liée une liste de talents, l'équivalent des compétences, chacun ayant un pourcentage de base auquel s'ajoute la valeur de la capacité rattachée. Certains talents sont bien pensés, regroupant encore une fois un ensemble de compétences au lieu de proposer une liste interminable. Ainsi, nous retrouvons un talent « actions physiques » qui →

Des trains mais pas que !

La force du jeu est qu'il ne se déroule pas simplement dans les trains, même s'ils sont largement décrits (du wagon habitation au wagon militaire en passant par les wagons cinéma, supermarché ou encore bagne). Il a également pour cadre les cités que les lignes relient tout autant que le monde extérieur. Il est possible de faire de l'enquête politique au cœur de la Trans-Européenne (une des Compagnies les plus puissantes), de l'espionnage industriel (les Compagnies sont loin d'être des gentilles sociétés), de l'exploration à la recherche d'une tribu de Roux détentrice d'un secret ou dans les vestiges d'anciens réseaux ferroviaires abandonnés d'où aucun convoi ne revient.

Bonus

La série de romans est actuellement en réédition chez *French Pulp*. Une adaptation BD (incomplète et épuisée) réalisée par le studio Jotim a également existé. Enfin, il existe un JdR amateur, qui avait sans doute pour intention de remédier au système de règles du JdR est trouvable à cette adresse : ***www.gss.online.fr/index .html***

comprend toutes les actions comme grimper, sauter, etc., le talent « manipulation » qui englobe le crochetage, le pickpocket, la détection manuelle de passages… D'autres sont plus étonnants, comme « tenir la boisson »… Que voulez-vous, dans les années 80, l'abus d'alcool n'était pas dangereux pour la santé. S'il avait fait plus chaud en Jamaïque dans ce monde glacé, la capacité « fumer ou rouler un p… » aurait peut-être trouvé sa place ?

Une fois les premières bases posées, le personnage se voit attribuer un métier à partir de ses 18 ans. Les métiers sont des points phares dans l'univers de *LCdG* : technicien loco, aiguilleur (élite sociale et intellectuelle), glaciologue, ethnologue, médecin, militaire, agent de sécurité ou marginal (intéressant dans un monde où la survie prime). Les métiers apportent de nouvelles compétences, mais servent comme histoire personnelle, le PJ pouvant être viré, blessé ou avoir eu une spécialisation dans un domaine. Le jeu encourage à traiter ces métiers comme des moteurs de jeu.

À l'ancienne, mais bien pensé !

Un élément très important de la création et qui, de mémoire, n'a pas été abordé dans d'autres jeux, est la psychologie du personnage. Ici, elle revêt une importance capitale et pas moins d'une dizaine de pages lui sont consacrées ! Elle est définie par trois paramètres : les grandes peurs, les petites faiblesses et l'orientation générale. Une idée novatrice pour les années 80, surtout avec un système pensé pour impliquer concrètement ces tendances dans le jeu et être motif d'aventure. Dans le monde de *LCdG*, le personnage est autant défini par ses caractéristiques que par sa psychologie.

Au-delà d'un alignement donjonnesque, l'orientation générale représente la philosophie de vie du personnage, sa morale, ses croyances profondes. Ces tendances sont reliées aux paramètres du monde : l'attachement au soleil, à la glace, aux compagnies et à la liberté. Ces éléments sont définis aléatoirement, donnant des personnages complexes et profonds, devant parfois jongler avec leurs ambigüités. Un PJ peut ainsi se retrouver attaché au soleil et aux compagnies, désireux de revoir le beau temps mais sans arriver à imaginer comment cela peut se faire sans les compagnies. Chacune de ces tendances s'axe autour d'une cible et plus l'on s'éloigne du centre, plus l'on est extrémiste. Chaque cas est décrit pour aider le joueur à mieux comprendre les aspirations de son personnage selon les degrés d'attachement. Il s'agit bien sûr d'aspirations qui ne doivent pas être prises comme des carcans. Des règles pour les changements d'opinion, leurs limites, la réorientation sont d'ailleurs fournies.

Les grandes peurs et les petites faiblesses sont moins des éléments de psychologie profonde que des phobies. Les grandes peurs sont liées au monde lui-même, avec la peur de l'eau, du soleil, des Roux, de l'absence de rails ou encore des étendues désertes. Les petites faiblesses sont des comportements de tous les jours, l'alcoolisme, le vertige, le jeu, l'obsession sexuelle, la superstition, etc. Voilà de quoi créer de nombreuses situations de jeu.

Un système variable

Le jeu propose quatre méthodes de résolution des actions. La résolution classique se fait par un jet de pourcentage (test simple). Si le MJ le désire, un modificateur (de -7 à +7) peut être appliqué au pourcentage de réussite (test avec modificateur). Un point de modificateur donne un pourcentage à ajouter ou retrancher. Point intéressant, ce modificateur est variable en

fonction du pourcentage du talent. Par exemple, pour un talent à 50 %, un point de modificateur correspond à 5 %, tandis qu'à 10 %, un modificateur de -1 à -4 n'enlève que 1 % de réussite chaque fois. Une table permet de trouver rapidement le pourcentage final. À l'inverse, un talent à 94 % ne pourra pas être augmenté grâce à un modificateur positif, tandis qu'il pourra être baissé (un modificateur de -1 enlève 9 % à la réussite, tandis qu'un +1 n'apporte aucun avantage aux chances de réussite). Cette astuce évite qu'un modificateur ne donne trop d'avantage ou d'inconvénient pour des chances de réussite trop basses ou trop hautes. Ainsi, l'échec sera toujours possible tout comme la réussite, même dans des cas extrêmes. Une bonne idée sur le papier, mais qui ralentit le jeu et pourra s'avérer assez encombrante.

Le jeu propose aussi une méthode de résolution alternative pour définir la qualité de réussite, en calculant la marge entre le pourcentage du talent et le résultat du jet de dés (test par tranche de réussite). Enfin, un quatrième type de résolution est proposé pour gérer les oppositions cette fois (test de comparaison). Il s'agit de déterminer un modificateur équivalent à la différence des dizaines entre la capacité d'un PJ et son opposant (par ex, s'il a 50 % en séduction et qu'il essaie de séduire un personnage avec 30 %, la différence est de deux dizaines, ce qui lui donne un modificateur de +2). Ce modificateur peut être ajouté aux autres modificateurs des méthodes précédentes. Là aussi, toutes ces méthodes alourdissent le récit.

Il existe enfin tout un tas de règles pour le froid, les locomotives (et les poursuites en locomotive ! Avoue, quand t'étais gosse, toi aussi tu mettais deux locos sur le même rail pour les faire se courser ou se heurter… Sadique…), les aiguillages, les attaques de train, les réseaux ferroviaires, les écluses, les réparations de voies… Un ensemble de règles qui donnent aussi des idées de scénarios. Sheldon Cooper serait ravi ! Toutefois, le jeu cherche peut-être trop la simulation à prendre en compte presque chaque cas de figure.

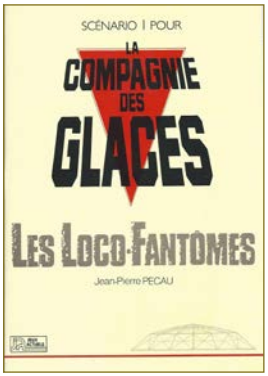
Ça donne envie, non ?

La lecture du jeu donne une réelle envie de jouer, tant le monde d'Arnaud est prenant, puissant, sombre et oppressant. Malheureusement, le jeu ne le décrit que superficiellement. En effet, les auteurs ont publié alors qu'ils ne connaissaient que 25 des 62 volumes de la première série. Le néophyte sera vite perdu tant les explications du monde sont légères. De fait, une connaissance des romans est impérative pour l'exploiter pleinement. C'est néanmoins un investissement que je conseille. Les manigances de la Trans-Européenne, l'origine des Roux, les intrigues religieuses et sectaires, les stations aussi diverses que variées (Eiffel Station par exemple, dont le dôme est soutenu par un immense pilier en fer doté d'ascenseurs…), voilà de quoi vous passionner.

Conclusion ?

Vous l'avez compris, si vous désirez jouer à la *CdG*, il vous faudra travailler. Car même s'il n'est *a priori* pas nécessaire de connaître les romans pour jouer, l'œuvre littéraire est indispensable pour appréhender correctement le monde. Elle représente surtout une source inépuisable d'aventures. Que ce soit pour approfondir le monde ou créer de nouveaux scénarios, lire au moins une partie des romans est impératif. Mais les romans étant très bons, cela vous permettra de joindre l'utile à l'agréable. Et compte-tenu des températures de ce mois de décembre, vous êtes déjà dans l'ambiance, non ?

Géraud Myvyrrian G.



Et niveau scénar ?

Trois scénarios officiels existent seulement. Un scénario de la boite de base amène les PJ à élucider trois meurtres d'agents de la compagnie Trans-Européenne. Ce scénario pour débutant illustre assez bien l'univers de la *CdG*. Un deuxième scénario, *les loco-fantômes*, toujours écrit par Jean-Pierre Pécau, plonge les PJ dans des réseaux abandonnés où il s'agit plus d'exploration que d'investigation. Le dernier scénario, *les Neiges du Kilimandjaro*, publié dans *Casus Belli* 33 canal historique, propose un safari africain qui se transforme en enquête. Le point intéressant est de découvrir un tout autre environnement de jeu.

ENTRETIEN

AUTEUR / LÉGENDE

DIDIER GUISERIX

« *Mega* est fait pour l'initiation »

Didier Guiserix est le père de tous les rôlistes français. Les stars du JdR en France, en tout cas les visages connus avec une véritable légitimité, se comptent sur les doigts de la main. Il en fait partie. En 2018, il revient sur le devant de l'actu avec la sortie de Mega V. Casus *l'a regardé dessiner ses légendaires crapous et en a profité pour lui poser quelques questions.*

La première édition de Mega, *publiée en hors-série du magazine* Jeux & Stratégie.

***Casus Belli* : Salut Didier. Les rôlistes qui ont déjà quelques points d'expérience te connaissent, mais parmi nos lecteurs nous avons aussi des gens qui ne savent pas qui tu es. Peux-tu te présenter ?**

Didier Guiserix : J'ai commencé à sévir vraiment dans le jeu à la fin des années 70. Je gravitais autour d'une joyeuse bande de joueurs de *Diplo* [NdlR : le jeu de plateau *Diplomatie*] par correspondance qui produisaient des fanzines particulièrement caustiques pour décrire leurs parties de jeu, mais aussi pour se proposer des alliances occultes entre les lignes du fanzine *Vortigen*. C'était très rigolo. Pour agrémenter les textes, il fallait des petits dessins. Roland Prévôt qui s'occupait du zine m'a proposé de faire des petits Mickey. J'illustrais et, de fil en aiguille, quand les wargames sont arrivés en France par un importateur belge dont le directeur de collection était joueur de *Diplo*, il m'a demandé de faire des dessins pour le magazine *corporate* de l'éditeur. Ensuite, j'ai fait la connaissance de François Marcela-Froideval, qui montait *Casus Belli*. C'est en tant qu'illustrateur maquettiste que je suis arrivé dans la partie édition et qu'on a fondé *Casus Belli* à l'automne 1979, comme bulletin paroissial de la Fédération française des jeux de simulation.

***CB* : Ensuite démarre donc la formidable histoire de *Casus*…**

DG : Dans un premier temps, j'ai illustré et maquetté. François était le rédacteur en chef, puis il est parti bosser avec Gary Gygax aux Etats-Unis ; j'ai donc commencé à devenir rédacteur en chef aussi. Mais ça faisait beaucoup, alors j'ai fait venir des gens, Agnès Pernelle, Jean-Marie Noël, des gens qui sont encore là (rires) et qui ont bossé sur la dernière version de *Laelith* à paraître bientôt ! Toute la joyeuse famille de *Casus*, quoi ! J'étais de plus en plus rédac' chef, mais j'avais beau me commander des illustrations, je me les livrais en retard ! Donc j'ai fini par ne plus m'en commander ! (Rires) J'ai continué les crapougnats (petits personnages de *strip*) quand même. Mais le problème des crapous, c'est qu'ils n'ont pas de vie propre, ils réagissent aux choses, donc il faut des articles qui m'inspirent.

***CB* : Dans le même temps, tu as aussi été créateur de jeux, et on en vient à *Mega*…**

DG : Je collaborais avec le magazine *Jeux et Stratégie* et c'est dans ce cadre que je suis devenu créateur de jeux de rôle. Ce magazine appartenait au même groupe que *Casus* et on était voisins de palier. J'ai commencé à collaborer, j'ai fait quelques petits jeux en encart, des labyrinthes. Puis le rédac' chef m'a dit : « Puisqu'on parle de JdR, on pourrait peut-être en proposer un. » Et avec Michel Brassinne, on a créé un JdR pour faire un hors-série (HS) de Jeux et Strat' pour que les gens puissent s'initier eux-mêmes avec des règles. Le JdR, c'est comme le cinéma : si on t'explique la technique du projecteur, tu ne vas rien comprendre. Ce qu'il faut, c'est

entrer dans la salle et voir le train arriver en gare de La Ciotat ! On a fait *Mega* en 1984.

***CB* : Justement, explique-nous *Mega* pour les nuls ?**

DG : *Mega*, c'était la pure volonté de permettre à tous les gens intéressés par le JdR d'entrer dedans. À l'époque, beaucoup de gens jouaient déjà *à Donjons & Dragons (D&D)*, il y avait aussi *L'Appel de Cthulhu (AdC)* qui était paru en français et qui commençait à être un vrai succès. On suivait la diversité des jeux américains et on se rendait bien compte qu'en France l'*heroic-fantasy* n'était pas vraiment dans la culture. Quand on voulait initier des amis, on prenait *l'AdC*, typiquement. On avait bien repéré qu'il fallait aller vers les gens avec des thèmes capables de les accrocher, au moins pour les premières parties. L'idée, c'était d'avoir un jeu qui ne soit pas enfermé dans un univers, mais qui à travers la science-fiction serait plus facile à faire passer en France que la *fantasy*. Jules Verne, *2001* ou *Star Wars*, il existait déjà une tradition. *Mega* est très inspiré de certains albums de *Valérian et Laureline*. On a essayé de faire un JdR Valérian mais ça ne s'est pas fait. On a donc décidé, plutôt que de faire un jeu de voyage dans le temps, de faire un jeu de voyage dans des univers parallèles qui permettrait de faire beaucoup : faire arriver des extraterrestres, aller dans le passé sans aucun problème de paradoxe temporel. Voilà le pitch de base. Après, on a fait un petit système de jeu pas trop compliqué. On était très influencé par le système *Chaosium* et ses dés de pourcentage. Mais on voulait aussi un jeu avec dix caractéristiques, qui pouvait aussi ne se jouer qu'avec des d6. *Jeux et Strat'* avait 150 000 lecteurs. Donc le vivier était de 300 000 joueurs. On voulait s'adresser à tout le monde. Aux curieux, capables ensuite d'aller voir dans la boutique pas loin de chez eux ce qui existait, et à ceux qui en resteraient au hors-série qu'ils avaient acheté. Le jeu pouvait se jouer avec deux systèmes. Un très simple et l'autre plus rôliste, plus un background très ouvert au sein d'un jeu à missions. L'avantage du jeu à missions, c'est qu'on n'a pas à se poser la question de ce qu'on doit faire. On se pose les questions en cours de mission, ça c'est sûr, mais une fois lancés !

***CB* : *Mega*, c'est l'abréviation de « messager galactique » ?**

DG : Oui, c'est vraiment *Valérian* dans les univers parallèles. J'aime la notion de messager. Ça crée une espèce de corps d'action mais pas forcément de l'espionnage ou du militaire. Ce sont des gens qui vont intervenir sur le cours des choses d'un bout à l'autre de l'univers pour faire circuler l'information et les solutions.

***CB* : *Mega*, c'est aussi le JdR français de tous les records en termes de chiffres de vente…**

DG : Oui, la première édition du jeu s'est vendue à 60 000 exemplaires. Et →

Didier Guiserix's digest

Didier est né en 1956 et affiche quatre décennies d'expérience dans le monde du jeu en tant que dessinateur, maquettiste, rédacteur en chef de *Casus Belli* version historique, auteur de jeux. Un monstre sacré de notre loisir. Un générateur d'anecdotes fascinantes et un bonhomme à la bienveillance jamais démentie.

assez rapidement. 50 000 pendant les deux mois de vente du HS en kiosque et 10 000 supplémentaires ensuite sur les ventes d'anciens numéros. Ils avaient gardé un stock d'invendus et pensaient le vendre sur plusieurs années mais il s'est épuisé en un an. Donc, c'est un record, mais c'est un peu de la triche puisque c'est le seul JdR qui s'est vendu comme un HS d'un magazine qui se vendait très bien. Même si tout le monde ne l'a pas joué, tout le monde l'a lu. Tous les lecteurs de *Jeux et Strat'* savaient ce qu'était un JdR.

***CB* : Deux ans plus tard en 1986 sort *Mega II*...**

DG : Toujours en HS de *Jeux et Strat'*. Et celui-là s'est tout de suite vendu à 70 000. Donc, je crois que le record est là. C'était une période d'effervescence. Il y avait une grosse envie de découvrir le JdR, *D&D*. Tout le monde jouait à *Advanced (AD&D)*, même ceux qui avaient acheté la boite *Basic*. Du coup, les rôlistes acharnés étaient déjà devenus des durs à suivre. Pas forcément fermés, mais quand on jouait à *AD&D* avec des joueurs qui jouaient depuis quatre ou cinq ans avec des personnages niveau 15, c'était difficile d'entrer dans le groupe. Il fallait vraiment avoir une personnalité théâtrale pour remplacer la méconnaissance du jeu, mais ce n'était pas facile. Donc il y a eu une grosse démarche pour trouver des jeux plus faciles d'accès. Et les deux trucs qui ont bien marché, c'est *L'Œil Noir* qui avait le grand talent d'être distribué par *Gallimard* dans toutes les librairies de France, c'était assez cool, et Mega, dispo dans tous les kiosques, représenté par le vivier de *Jeux et Strat'*. Et en plus ça ne coûtait rien (25 francs pour la première version, 30 pour la seconde).

***CB* : C'est vraiment un jeu qui participé à la fondation d'une culture commune chez les rôlistes...**

DG : Complètement. Les historiques jouaient à *Donj'*. Ils n'avaient pas besoin de ce genre de produits. Mais la deuxième vague de joueurs, après ceux qui photocopiaient les bouquins de *Donj'* en anglais, a démarré avec *Mega*, *L'Œil Noir* ou *l'AdC*. C'étaient les locomotives de l'époque.

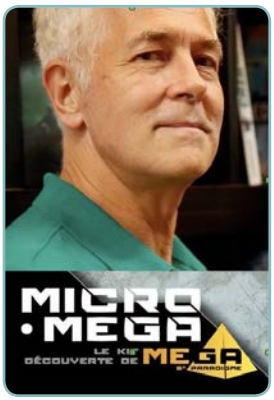
***CB* : FR3 avait fait une série d'émissions télévisées qui mettait en scène un scénario de *Mega, Le cauchemar en bleu*. Qu'est-ce que c'était ? Un GN du scénario ? Tu peux nous en dire plus ?**

DG : Un journaliste de France 3 faisait des séries documentaires... Après coup, il m'a dit qu'il regrettait d'avoir vendu le projet comme un doc à la chaîne, s'il avait parlé de fiction, il aurait eu un meilleur budget (rires). Avec des membres de *Casus*, on a vraiment joué *Cauchemar en bleu à la table*, une vraie partie filmée, dans des décors un peu bricolés, ce n'était pas trop précis, on ne savait pas trop où on était. Ensuite, on a mis en scène un certain nombre de morceaux de l'aventure, soit dans des décors réels, soit dans des décors dessinés. Quatre ou cinq épisodes ont été diffusés. D'ailleurs, je les cherche désespérément partout. Si quelqu'un a des fichiers, des cassettes ou une trace de ça, faites suivre à la rédaction qui transmettra ! Merci d'avance !

***CB :* En octobre 2017, lors de la convention Octogones à Lyon, c'est donc le grand retour de *Mega* avec un *Kit d'initiation* offert à ceux qui précommandent le jeu. Peux-tu nous raconter la genèse de ce retour ?**

DG : La démarche de ce nouveau jeu est la suivante. Jean-Philippe Mocci, le patron des *Éditions Leha*, est au départ un communiquant. Il a envie de faire des trucs autour du JdR. Il a été un gros joueur, il s'est arrêté pour des raisons pro, puis il s'y est remis. Et à son retour, il a trouvé que la situation était post-apo ! Au niveau du nombre de clubs, de boutiques, la situation de la presse rôliste. Il s'est dit : que s'est-il passé ? Il a vu aussi un noyau dur de résistants, mais très dispersés. On parle de 2010 environ, *Casus* n'était même pas revenu. Pourtant, il y a une énergie et un public potentiel. Il veut faire des choses, à grande échelle, notamment pour faire parler du jeu. Le but, c'est que tout le monde retrouve l'idée que, parmi tous les loisirs possibles, les choses intéressantes dans la vie, le JdR est là. Et c'est

> « Le JdR, c'est comme le cinéma : si on t'explique la technique du projecteur, tu ne vas rien comprendre. Ce qu'il faut c'est entrer dans la salle et voir le train arriver en gare de La Ciotat ! »



bien. Il veut faire de l'événement autour du JdR et donc autant avoir un jeu maison pour le faire. L'idée de refaire *Mega* est née ainsi. Le jeu est fait pour : initiation, multivers. Il permet de proposer beaucoup de choses, des scénarios très variés mais tout en restant dans le cadre et la cohérence de *Mega*. Ce qui est différent de faire n'importe quoi. La force du jeu, c'est de créer des perso et les conserver dans des endroits, des ambiances et des genres très différents.

***CB* : Quelles nouveautés on peut attendre de cette version ?**

DG : On va garder une partie du background de la troisième version du jeu (le hors-série de *Casus Belli*, sorti en 1992). Elle va être enrichie évidemment. La v.3 a été marquée par la perception d'un système compliqué. C'était l'époque des usines à gaz, mais on n'était pas obligé de le jouer de façon aussi compliquée. La v.3 n'a pas eu un gros gros succès. Un succès d'estime à la vente mais peu pratiqué. Donc au niveau des règles, on garde un côté « règles organiques », centrées sur les capacités du PJ plutôt que sur une « classe » de personnage, genre « je suis chasseur et je sais faire tout ce qui est en rapport avec la chasse ». On est dans des notions de caractéristiques physiques et psychiques, ce qui permet des transferts de corps, des talents, etc…

Moi, j'ai une approche intuitive des règles. Qu'est-ce qu'un personnage peut faire ou avoir l'idée de faire dans cette situation ? On se réfère plutôt à sa culture générale qu'à des directives trop strictes de comportement données par les règles. Le jeu reste organique. Le système change en revanche. On utilise tous les dés. Pour le plaisir du joueur mais aussi pour l'attrait, pour l'initiation.

***CB* : Les habitués ne seront pas déboussolés ?**

DG : Non. Mais ce ne sont plus des dés de pourcentage. Ce sera plus combinatoire entre les ressources qu'offrent les caractéristiques auxquelles correspondent un dé et un type de dé qui correspond au niveau du talent ou du domaine. Ce n'est pas purement inné/acquis mais ça permet au PJ d'avoir des points forts, des points faibles qui permettent de répondre aux actions. Plus qu'un carcan très précis. Par exemple, un PJ a une caractéristique de vivacité d'esprit et une de réflexion, et donc deux scores différents. Pour résoudre une action, il peut choisir l'une ou l'autre sachant que le résultat ne sera pas le même. Dans le premier, il agira vite. Dans le second, il agira bien. Et les conséquences ne sont pas les mêmes. Cela dépend de la situation aussi. C'est assez intéressant. Cela donne des prises pour le meneur de jeu.

***CB* : Quoi d'autre ?**

DG : On a mis en place un système de marge de réussite assez sympa, intégré à l'écran du MJ. Tous les 3 points de marge par rapport à une réussite, cela donne un avantage. Pour chaque tranche, cela amène des choses et la réussite super critique, cela autorise le personnage à rentrer dans la narration. Si le MJ est d'accord, le joueur peut dire : non seulement j'ai réussi mais aussi j'ai pu faire ça… Cela permet une négo avec le MJ pour rejouer la scène et amener de la narration intéressante et du jeu. Et ces avantages peuvent être partagés entre les PJ du groupe, donc ça créé aussi du collectif.

***CB* : Quel est le planning pour la gamme ?**

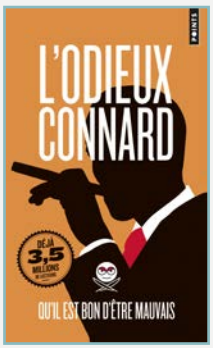
DG : On table sur une sortie en juin 2018 pour le Livre de base. Le kit d'initiation m'a forcé à arrêter des choses. Après, on va retrouver plus de profondeur dans l'univers. Ceux qui auront envie d'en faire un background de grosse campagne auront plus d'éléments pour le faire. Moins de détails croustillants de la vie pratique mais plus sur les grandes forces en présence. On prévoit aussi environ quinze scénarios dans le LdB pour montrer ce que le jeu peut offrir. Ensuite viendra l'écran avec encore des scénarios. On a également prévu deux campagnes que je vais confier à d'autres auteurs, des nouveaux, des historiques… Beaucoup de gens qui ont collaboré à *Laelith*. On va toucher à des choses profondes du jeu.

Propos recueillis par Tête Brûlée

LE BILLET D'UN ODIEUX CONNARD

Lapidons-les au dé 20 !

Le guide des gens et des choses qui vous donnent des envies de strangulation autour d'une table de JDR. Cinquième épisode



Mais qui est cet odieux connard ?

Vous ne le connaissez pas ? 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*. En fait, monsieur OC est aussi un rôliste. Et il a décidé de partager son vitriol avec nous désormais.

Le MJ qui est là pour montrer son perso

Retranché derrière son écran et équipé d'une quantité suffisante de chips et de Coca pour tenir un siège, le MJ qui est là pour montrer son perso ne considère pas l'écran de jeu comme un outil pour cacher son scénario et ses jets de dés, mais plutôt comme un mur entre lui et le baspeuple qui n'a pas su optimiser son personnage jusqu'au bout des règles.

Généralement, l'affaire commence à sentir le pâté dès l'introduction des personnages. Alors que chacun se présente, voici qu'un PNJ se joint à l'équipe. Aucun doute : c'est le PJ du MJ. Jusqu'ici, tout pourrait bien se passer, si de scène en scène, tout ne tournait pas toujours à l'avantage de ce PNJ, qui a sans cesse l'opportunité de montrer l'étendue de ses talents.

Une enquête qui piétine ? Lui a toujours la bonne piste dès le début. Un combat qui tourne mal ? Grâce à d'habiles jets de dés derrière l'écran, le PNJ va nettoyer toute la salle sans une égratignure et en prenant des poses cool. Un PJ a un personnage un peu proche de son concept ? Le MJ lui rappellera toutes les dix minutes que son PNJ fait certes pareil, mais en mieux.

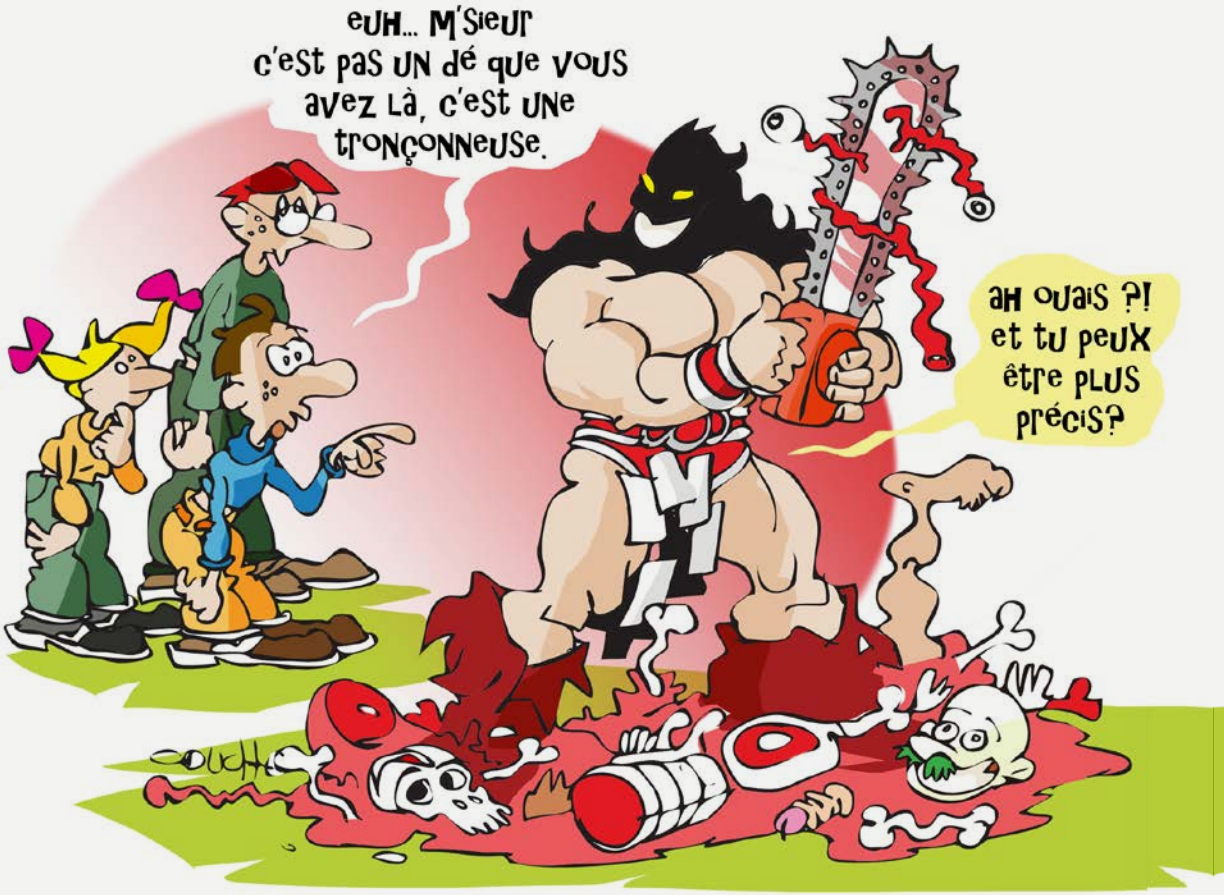
C'est bien simple : les PJ n'ont qu'à suivre le PNJ, il devrait faire tout le scénar tout seul, et tous les autres personnages joués par le MJ devraient se pâmer devant lui. Accessoirement, il obtiendra toujours les meilleurs objets et gagnera des points d'expérience par trillions, des fois qu'à l'occasion un autre MJ se propose, et que son personnage garde tout de même l'avantage.

Et encore : ça, c'est dans le meilleur des cas.

Car dans le pire des cas, le MJ va simplement introduire son PJ comme antagoniste dans le seul but de montrer à quel point il est super fort. Et collera des raclées aux PJ pour le simple plaisir de pouvoir leur expliquer comment, en combinant les règles de la page 56 avec l'objet de la page 203, il peut lancer quarante attaques par round. Bon, vous êtes tous morts, mais avouez que je vous ai mis une belle branlée, les mecs !

À force de scénarios qui ne servent qu'à mettre en valeur son avatar et de parties consistant à humilier son groupe, le MJ qui est là pour montrer son personnage finit invariablement seul. Il pratique alors l'onanisme rôlistique en se faisant de petits scénarios solitaires : allez, un p'tit donj' de gobelins ou deux et puis on mettra un objet légendaire au fond, hop, j'ai le droit, je suis MJ.

Finalement, abandonné de tous et en manque de spectateurs, il ira rôder en convention pour amener son person-



nage ultra-cheaté autour d'une table où il fera un scandale lorsque le MJ refusera certains abus ou qu'un autre personnage semblera plus à même de mener le groupe dans la bonne direction que lui.

Humilié par ce rééquilibrage brutal, le MJ qui est là pour son perso en tirera la leçon qui s'impose : il n'a pas assez cheaté son PJ.

Et en préparera donc un nouveau, qu'il jouera en PNJ avec de nouvelles âmes innocentes, recommençant ainsi un nouveau cycle fécal.

Nous serons donc d'accord : à la vue de ce terrible personnage, sortez vos échelles en allumettes et vos catapultes Pif Gadget : il est temps de prendre d'assaut l'écran du MJ, puis d'en changer.

Odieux Connard
***Barbare déchaîné** Coucho*

PROCHAINEMENT

Dans Casus Belli n°25

Du lourd pour 2018

Franchement, elles sont fortes nos vieilles liches ! Dangereuses, acariâtres, susceptibles, de mauvaise foi, odorantes, colériques, repoussantes (vous l'aurez compris, elles ont tous les défauts du multivers, c'est pour ça qu'on les laisse enfermées dans les cryptes inférieures de la rédaction), MAIS… elles sont fortes.

Rien à dire. De leurs cervelles zombies boostées à la nécromancie opiacée et dopées à la pierre ionique magique, des idées formidables jaillissent.

Pour le prochain numéro, en plus des critiques, des aides de jeux, des news, des interviews, bref de toutes les rubriques habituelles, elles nous préparent un *Bâtisses & Artifices* qui promet énormément. Un barrage/place forte médiéval(e), inspiré du *Derwent dam tower* qui existe chez nos amis anglois brûleurs de jeunes lorraines en armure de métal. Un lieu où se croisent tous les enjeux de la région, communication, stratégie, agriculture. Et mystère bonus, évidemment. Les idées développées ont tellement conquis la rédaction que nous allons proposer en option de cette aide de jeu générique de quoi l'implanter dans Alarian, l'univers *Casus* proposé pour *Héros & Dragons*. Et nous allons aussi proposer un scénario complet et clé en main pour exploiter au mieux le lieu ! Quoi d'autre ? Le plan du lieu réalisé par l'incontournable Guillaume Tavernier ? Vous poussez un peu… mais c'est d'accord !

Sinon, il me reste peu de place mais attention, l'info vaut le coup ! Le prochain numéro va proposer la réédition, avec nouveautés (notamment une nouvelle grille et un nouveau scénario) pour un jeu publié dans *Casus Belli #70* première époque… Un petit JdR humoristique et décalé… Où l'on jouait des fées… *Le petit peuple RPG* ! Fred Ménage, l'auteur, revenu par chez nous à l'occasion du projet *Laelith*, a eu envie, comme nous, de se replonger dans son bébé. On lui a déroulé le tapis rouge, vous pensez bien !

Bon, je dois filer fouetter les méchants rédacteurs en retard parce qu'on boucle, là, et c'est chaud ! À très vite !

Tête Brûlée et toute l'équipe

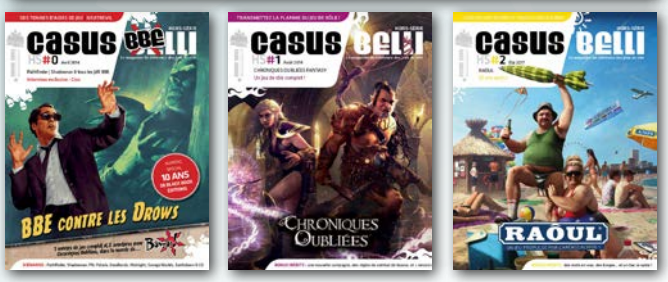
Illustration par Remko Troost.
Tous droits réservés Paizo Publishing et Black Book Éditions. 2017.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES *ANCIENS NUMÉROS* SUR

www.black-book-editions.fr

NUMÉROS HORS-SÉRIE



BLACKBOOK EDITIONS

casus belli
Le magazine de référence des jeux de rôle

black-book-editions.fr

LE CASUS CLUB
ETABLISSEMENT POUR RÔLISTES
DEPUIS 241 708 ANNÉES DE YUGGOTH
COKTAIL DU JOUR
Dégât des eaux
LE CASUS
GLING GLING
SALUT PATRON ! MAIS... MAIS...
QU'EST CE QUE C'EST QUE TOUTE CETTE FLOTTE ?
VOUS AVEZ FAIT UN GRANDEUR NATURE SUR L'ATTAQUE DES TROLLS PIRATES OU QUOI ?
EXACTEMENT !
FLIC
FLOC
OUAAAH ! VOUS AVEZ FAIT UNE PARTIE DE POLARIS LES PIEDS DANS L'EAU...
POUR L'IMMERSION !
C'EST TOUT À FAIT ÇA !!!
FLIC
HOULÀ ! VOUS AVEZ JOUÉ LA CAMPAGNE DE HOTH...
... MAIS LA CLIM A LACHÉ !
M'EN PARLEZ PAS ! LE RANCOR EST MORT DE CHAUD !
FLOC
ÇA, C'EST ENCORE C'THULHU QUI S'EST PAS ESSUYÉ LES TENTACULES !
MAIS COMMENT VOUS AVEZ DEVINÉ ?
PLIF
J'Y CROIS PAS ! VOUS AVEZ ADAPTÉ MARIO BROS EN JEU DE RÔLE ???
LA CLASSE !!!
?
MB
PLIF PLOF
BAH... POURQUOI VOUS LEUR AVEZ PAS DIT QUE C'ÉTAIT JUSTE UNE FUITE DES CANALISATIONS ?
ON EST DES RÔLISTES, MON VIEUX !!!
LA VIE EST PLUS JOLIE AVEC UN PEU D'IMAGINATION !
MB
DEVIS
GLING GLING
MONSIEUR CROQUETTE
FLIC
FLOC
AUGUSTIN 2017

STUDIO PEP KARSTEN – LICENCES 1-1078988 / 2-1078987 / 3-1078989

CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS
DU 23 AU 25 FÉVRIER 2018

ENTRÉE GRATUITE 10 H 19 H

App. FIJ Cannes

WWW.FESTIVALDESJEUX-CANNES.COM

#FIJ2018 UN ÉVÈNEMENT #MAIRIEDECANNES
RÉALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS

Palais des Festivals et des Congrès Cannes

Cannes Côte d'Azur France