

BÂTISSSES & ARTIFICES : LE CHÂTEAU- BARRAGE



casus belli
black-book-editions.fr

casus

#25 Mars | Avril 2018

BELLI

Le magazine de référence des jeux de rôle

7^e Mer | Dragons | COF Invincible

Conan et Star Trek à l'honneur



UN JEU DE
RÔLE COMPLET :
LE PETIT
PEUPLE

SCÉNARIOS : D&D, H&D, COF, AdC Delta Green, Venezia & Mythic Battles: Pantheon

DUNGEONS & DRAGONS®



KIT D'INITIATION DUNGEONS & DRAGONS®

Libérez votre imagination et créez des histoires pleines de rebondissements avec le Kit d'initiation DUNGEONS & DRAGONS. Cette boîte contient les règles essentielles du jeu et tout ce dont vous avez besoin pour jouer des personnages héroïques lancés dans de périlleuses aventures au cœur d'un monde fantastique.

Prix conseillé : 32,90€
Disponible



MONSTER MANUAL MANUEL DES MONSTRES - VERSION FRANÇAISE

Ce Dungeon Master's Screen particulièrement résistant vous offre une vue panoramique sur un vénérable dragon rouge emportant un pauvre hère dans les airs. L'intérieur de l'écran a été révisé et fournit les règles de références indispensables aux fans de D&D.

Prix conseillé : 20€
Disponible



SPELLBOOK CARDS 7 PAQUETS DE CARTES DE SORTS ET DE CAPACITÉS

Chaque paquet de cartes contient de 46 à 257 cartes de résumé des sorts (et capacités de races ou martial pour l'un d'entre eux). Liste des paquets : Profane, Clerc, Druides, Barde, Rôdeur, Paladin, Races et puissances martiales.

Prix conseillé : de 10 à 30€ suivant les paquets
Disponibles



Licensed By



ÉDITO

Notre heure est venue !

→ **A**hll est bien évident que, depuis le début, les rôlistes ont un plan démoniaque de domination de tous les mondes connus. Mireille Dumas et d'autres avaient vu juste et mis à jour ce projet hideux. Mais de l'eau a coulé sous les ponts, et ces lanceurs d'alerte sont tombés dans l'oubli.

Ou alors, les univers, les genres et les thèmes qui font rêver les rôlistes depuis les années soixante-dix, longtemps considérés au mieux avec condescendance, au pire faisant l'objet d'accusations délirantes, sont désormais devenus acceptés par tous et adulés par une large frange de la population. *Game of Thrones* série la plus populaire du monde, le récent triomphe du réalisateur Guillermo del Toro aux oscars (3 statuette) avec son histoire d'amour entre un profond et une humaine, *The Shape of Water*, ne sont que les exemples les plus marquants de la victoire de la culture autrefois geek devenue dominante. À tel point qu'on se sent parfois un peu dépossédés de nos bébés quand les méga corpos comprennent qu'il y a beaucoup d'argent à se faire, mais c'est un autre débat. Chaque médaille a son revers.

Les univers de prédilection du JdR ne sont donc plus un frein à notre loisir. Les gens jouent de plus en plus, question générationnelle. Merci aussi aux jeux vidéo et aux jeux de plateau. Et, en JdR, partout fleurissent des boîtes d'initiation, des règles simplifiées, des formats de parties plus courts (voir page 174 ce que la Rédaction *Casus* et notre éditeur *BBE* ont proposé au festival international de Cannes).

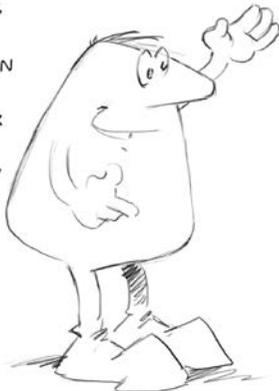
La période est propice, les astres s'alignent. On constate qu'avec un petit effort pour s'adapter aux attentes et à la disponibilité des débutants, le grand public est désormais prêt à lancer du dé polyédrique pour devenir le héros d'aventures fantastiques. Et on constate que l'essence du JdR, quand le Meneur de jeu annonce « Que faites-vous ? », reste le feeling le plus magique du monde ludique. Faisons-le savoir !

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

**RÉABONNEMENT
EN VUE ! →**

**Pour tous les abonnés
du numéro 20 à 25, il est
l'heure de se réabonner.**
Nous vous invitons à aller
en page 4 et 5 et à découvrir
dès maintenant notre offre !

C'EST SUPER, NON ?
IL YA DE NOUVEAU
DE PLUS EN PLUS
DE JOUEURS,
ET LA PROPORTION
DES JOEUSES
GRIMPE DE JOUR
EN JOUR !



OUI, PAR CONTRE,
CE QUI GRIMPE
BEAUCOUP MOINS, C'EST
LA PROPORTION
DE MJ



GX



SOMMAIRE



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



Actualité - Nouvelles du front	14
Actualité - Nouvelles d'ailleurs	30
Actualité - Hommage : David Latapie	42



Critiques - Portrait de famille Conan (Dossier)	44
Critiques - Entretien : Patrice Louinet (Dossier)	48
Critiques - Conan, Aventures... (Dossier)	52

Critiques - 7 ^e Mer	56
Critiques - La Fin du monde - La colère des...	60
Critiques - Dragons - Aventuriers	64
Critiques - Trudvang Chronicles	68
Critiques - Invincible	72
Critiques - Compagnon	76
Critiques - Nightwitches	80
Critiques - Sherwood	82
Critiques - Colonial Gothic	84
Critiques - Raj Victoria	86
Critiques - Le Réveil de la Force	88
Critiques - Chroniques Oubliées Mini	89
Critiques - Le Tombeau d'Andromède	90
Critiques - Blades in the Dark	91
Critiques - Erebor	92
Critiques - Chroniques Lémuriennes	93
Critiques - L'Empire du soleil défunt	94
Critiques - Friponnes RPG	95



L'étagère - Le bazar de Quark	96
L'étagère - Le Bric-à-brac du Jawa	98
L'étagère - Le coin des comics	100
L'étagère - L'Appel du néant	102

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°25, mars/avril 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 Brulée **Création graphique** Damien Coltice **Maquette** Jérôme Cordier et Damien Coltice **Relecture** Loïs-Emmanuel Meyer.

Ont participé à ce numéro :

Auteurs et lecteurs (le Gang Casus) : Pierre Balandier, Thomas Berjoan, Laurent « Kegron » Bernasconi, William Blanc, Olivier Caira, Slawick Charlier, Jean-Marc « Tolkraft » Choserot, Alexandre Concheri, Damien Coltice, Genserik Delpâtre, Jean-Baptiste « Islayre d'Argolh » Durand, Julien Dutel, Eugénie, Laurent Fidelle, Nico Fuseau, Géraud « Myvyrrian » G., Didier Gui-serix, Olivier Halnais, Florent

Haro, Romain d'Huis-sier, Maximilien, Frédéric Ménage, Thomas « Tholgren » Michelin, Vincent Morin, Nurthor, L'Odieux Connard, Cyril « Poutcho » Puig, Philippe Rat, Thomas Robert, Cyril Rolland, Olivier Rousselin, Marc Sautriot, SLM, Tête Brulée, Nathalie Zerna.

Image de couverture Darren Tan pour Edge Entertainment, sous licence Disney, Fantasy Flight Games et Lucasfilm. Tous droits réservés. Merci à Stéphane Bogard !

Illustrateurs, cartographes et photographes Augustin Guillaume Albin, Sébastien Annoni, Coucho, Didier Guiserix, Jems, Jidus, Simon Labrousse, Mathilde Marlot, Laurent Miny, Sylvain Pongi, Thierry Ségur, Guillaume Tavernier.

Toutes les illustrations sont © leurs auteurs et leurs éditeurs.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

L'étagère - <i>Runewars, le kit d'ordonnance</i>	103
L'étagère - <i>Petites inspis...</i>	104

SCENARIOS



Scénario : <i>Un été en hiver</i> (AdC/Delta Green)	108
Scénario : <i>Elles aussi</i> (Mythic Battles: Pantheon)	136
Scénario : <i>Le Réseau de Bombyce</i> (Venizia)	148
Scénario : <i>L'Auberge du Poney d'or</i> (Discworld/COF)	162
Scénario : <i>L'attaque des gob</i> (COF/HGD/D&D)	174

AIDES DE JEU



JdR complet - <i>Grandes bâtisses et...</i>	180
JdR complet - <i>Le Petit Peuple RPG</i>	181
<i>Bâtisses & Artifices - Le barrage des...</i>	216

Le Gymnase des PJ - Freiner/Accélérer	230
MJ Only - Les jets de dés cachés	234

RETRO



Archéo-rôlisme - <i>Star Trek</i>	238
Archéo-curiosité - <i>Nil, le jeu du serpent</i>	240

MAGAZINE



Culture JdR - <i>Le Mythe Arthurien</i>	242
Entretien - <i>Ciro Alessandro</i>	248
Billet de l'Odieux connard - <i>Lapidons-les...</i>	252
Prochainement - <i>Dans CB#26...</i>	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, Florent de Scriptarium, Xavier de Oh My Game, Margaret Weis Productions, Charles de Trollune et les orgas d'OctoGônes, Julien De Jaeger & Di&dent, Le Grûmph 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, 7^e 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) 978-2-36328-501-0
Numéro ISBN (papier) 978-2-36328-500-3
Dépôt légal mars 2018. **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 20 à 25 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 :

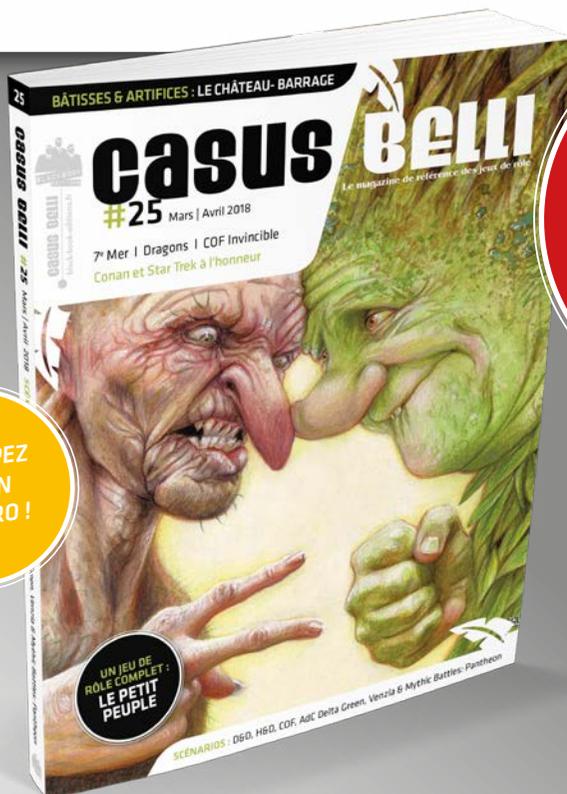
- ▶ rendez-vous sur le site **www.black-book-editions.fr**,
- ▶ **identifiez-vous** pour accéder à votre compte,
- ▶ puis **abonnez-vous** à Casus Belli pour les numéros 26 à 31.

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

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

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

(RÉ)ABONNEZ-VOUS À CASUS !



NE LOUPEZ
AUCUN
NUMÉRO !

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

**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

Buzz mon rôliste et Buzz-moi sont dans un bateau. Buzz-moi tombe à l'eau (il faut dire que cette fois, je l'avais bien mérité !). Du coup, ben, attention à la chute... qu'est-ce qu'il reste dans le bateau ?



Quand le moustique te pique !

Le jeu de rôle est redevenu tendance, mais on n'est encore pas tout à fait habitué, alors quand on voit une double page dans une magazine belge généraliste (Le Moustique), on ne peut s'empêcher d'être content.

Pas d'infos du monde ?

Rien ce bimestre ! C'est un scandale et tous les lecteurs de *Casus* attendent avec impatience le retour de cette mini-rubrique dans le *Buzz*. Avis à la Rédaction ! :D

Quand c'est bien fait... c'est bien fait !

Le truc sur le Net, c'est que parfois, c'est très drôle, bien sûr, mais c'est aussi assez mal fait. Prenez les montages photos. Souvent, c'est très mal fait. Et puis là, un graphiste se fait plaisir, et offre une petite perle visuelle qui ravira la partie la plus âgée de notre lectorat, qui a passé des heures sur *Baldur's Gate*, le célèbre jeu vidéo *Dungeons & Dragons*, et a connu Monsieur Balladur comme premier ministre du gouvernement français. « *Je vous demande de vous arrêter !* ».

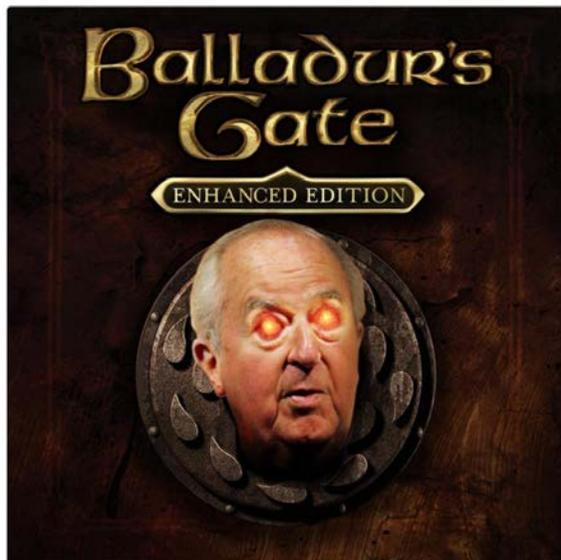


Bolchegeek
@Bolchegeek

Suivre

J'ai un ami de 30 ans qui a fait cette merveille et m'a missionné pour l'offrir aux internets

Faites-en sorte de le mériter #BalladursGate



11:49 - 2 janv. 2018

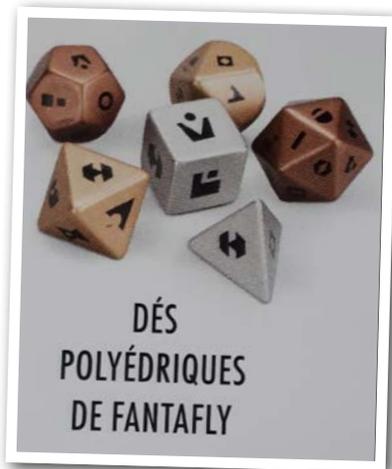
The World Isn't The Same Without You In It



**Ernest Gary Gygax
1938-2008**

Hommages

Il y a 10 ans déjà, le co-créateur de *Dungeons & Dragons* nous quittait. Outre des publications (dont nous reparlerons dans les pages de Casus sans doute), de nombreux hommages ont fleuri sur le net, dont celui-ci.



Vers du fan service JdR ?

C'est officiel (et indiqué dans un ouvrage officiel paru récemment), *Star Wars VIII* a fait du fan service pour le rôliste, avec cette pub pour les dés de Fanta(sy) Fly(ight Games).

kirrii

cinnamon coast crunch Retweeted



Pink Dice GM @PinkDiceGM · 1d

In recent games, I require players to write 5 rumors related to their character's reputation: 2 good, 2 bad, 1 false. I later pass these out to other players as things their PCs would have overheard. It spawns early roleplay. #GMTip

53

1,149

3,311



Il y a du bon (aussi) dans les réseaux sociaux

Ouais, les réseaux sociaux, c'est vraiment le lieu de rendez-vous des pires rôlistes... sans doute mais, comme souvent, il y a des exceptions. Pink Dice nous explique ici comment il a demandé à ses joueurs d'écrire 5 rumeurs liées à leurs personnages : 2 bonnes, 2 mauvaises et 1 fausse. Avant de faire circuler ces rumeurs aux autres joueurs pour déclencher instantanément du roleplay ! Sympa.



Bientôt en reboot dans votre garage !

Attention, avec le retour de la hype du JdR et la sortie prochaine d'un (mauvais) film à grand budget *Dungeons & Dragons*, peut-être aurons-nous la chance de voir ces goodies inoubliables des années 80 revenir dans de nouvelles versions ?

Annabella Belli

LE COURRIER DES LECTEURS

Feuilleton amour et JDR !

Alors pour ce numéro, vous allez retrouver une histoire commencée ici même dans CB#24. Et puis un témoignage qui fait chaud au cœur. Quelle belle rubrique !

La belle histoire

Bonjour,

Abonnée depuis peu (Noël), je découvre avec étonnement dans le courrier des lecteurs du dernier numéro (CB24) celui d'un dénommé Victor (Tiens ! C'est le nom de mon conjoint...). Il demande quelques informations supplémentaires afin d'offrir CO à sa compagne pour Noël (Tiens ! Mais pour Noël n'ai-je pas reçu la boîte d'initiation et le livre de base de COF ?? Avec en plus tout un calendrier de l'avent contenant de multiples accès-soires nécessaires aux MJ...)

Avec étonnement, mon chéri approuve et dit que c'est bien son courrier. Du coup je vous écris pour vous confirmer que c'était un super cadeau de Noël, que j'ai déjà trois parties sur le feu avec des joueurs plus ou moins avertis et que c'est grâce à vous et ce cadeau de mon chéri que j'ai osé me lancer en tant que MJ.

À la base, je suis une grande lectrice de science-fiction et de fantasy et je fais du théâtre... Comment dire que le jeu de rôle s'est imposé à moi depuis pas mal d'années... Mais je me rends compte que je me suis jusqu'à maintenant laissée porter de table en table. Si j'avais une très bonne connaissance littéraire qui me permettait d'être à l'aide dans tous les univers de jeux, je me rends compte grâce à Casus de l'immensité de tout ce que je ne savais pas sur le JDR...

Je compte bien me rattraper grâce à ce "mook" que je trouve aussi riche que divertissant.

Tout ce bavardage pour en arriver à vous dire : merci ! Merci pour ce magazine ou dans chaque page lue il est

possible de sentir toute la passion de l'équipe de rédaction.

Longue vie à Casus Belli

Sophie

Bonjour !

Merci à vous pour ce super mail ! Cela nous fait tellement plaisir, vous ne pouvez pas savoir. Déjà l'histoire de cet abonnement via le courrier des lecteurs et votre réponse, désormais publiée dans les pages de CB26, c'est la belle histoire du moment.

Après, votre témoignage nous touche parce que ce que vous décrivez, c'est exactement notre profession de foi, notre raison d'être. Faire partager notre passion, trouver le bon ton, les bons outils, faire venir plus de monde vers ce formidable loisir. Et puis ensuite entretenir la flamme, éveiller la curiosité, amener vers de nouveaux jeux, élargir les horizons. Bref, la Rédaction est aux anges !

On espère que vous allez vous éclater longtemps à jouer et à nous lire.

Vous avez égayé notre journée

Encore merci

Bonne journée et longue et belle vie à vous aussi !

Rôlistiquement vôtre,

Annabella Belli

PS : La bise à Victor ! ;) Gardez-le, c'est un bon ! ;)

L'éveil

Le 1^{er} mars, un certain Maxi Mao a publié cela sur le facebook du groupe La communauté des ludistes francophones :



Suivez nous sur les réseaux sociaux !

ON A REÇU ÇA !

Casus Around Ze World saute encore ce bimestre, mais on vous promet une bonne double page dans le prochain numéro, et un abonnement d'un an à gagner... Donc c'est le moment de nous envoyer vos photos de Casus en voyage ou dans des hauts-lieux de l'imaginaire !

Donc, cette fois-ci, voici une magnifique photo de Romain Chrétien, qui a fêté une partie de *Chroniques Oubliées* avec une de ses cuvées spéciales...

Magnifique étiquette. On ne pouvait pas ne pas vous la montrer (oui, il y a beaucoup trop de « ne » dans cette phrase, il faut bien l'avouer !).

Ne reste plus à Romain qu'à nous faire parvenir un flacon de cette attirante liqueur...



Chers amis... J'ai peur... J'étais jusqu'à présent un fier joueur de jeux de société, mais en ayant acheté le pack d'initiation deluxe des Chroniques Oubliées (Black Book Edition), je suis rentré dans un nouveau monde : les jeux de rôles... La soirée vécue avec mes amis (aucun n'avait essayé auparavant et mon premier essai réussi en tant que Meneur de jeu) était épique, phénoménale, folle. Cela me fait réaliser le potentiel SANS LIMITE des jeux de rôles et maintenant je regarde ma belle collection de jeux de société en ayant l'impression qu'un nouveau mal me ronge et que je ne vais peut-être plus vouloir jouer aux JdS et rejoindre le côté obscur de la force des JdR... Un remède ? Quelqu'un a ressenti cela ? Merci.

Cher Maxi,

En termes techniques, on appelle ça prendre une grosse claque. Cela réveille, cela ouvre les yeux. En ouvrant cette boîte de JdR, tu as choisi de prendre la pilule rouge, comme l'a un jour proposé Morpheus à Neo... Ah quand même, le premier volet de Matrix, c'était du super bon ! Bref, pardon je m'égare. Bon, tu as expérimenté la magie du JdR. Le roi des jeux comme le dit le célèbre monsieur Phal, roi de Tric-Trac, qu'on ne peut pas soupçonner de ne pas aimer les jeux de société ! Mais c'est vrai qu'après avoir

goûté au plaisir unique, à la liberté sans pareille, aux possibilités infinies du JdR, le retour au bon vieux plateau classique, aussi bon soit-il, aussi belles soient les figurines, ça laisse toujours un petit goût d'inachevé dans la bouche. Tu as vécu la révolution copernicienne intérieure du joueur ! Tu es désormais dans la matrice, tu sais désormais que la Terre tourne autour du Soleil et non l'inverse.

Rassure-toi, ça ne dure que toute la vie. Je pense avoir suffisamment d'expérience pour t'annoncer que lorsqu'une première partie de JdR dégage autant de magie, il n'y a plus de retour en arrière possible. Tout le monde n'accroche pas au JdR. Mais quelqu'un qui kiffe à ce point devient rôliste à vie. C'est ainsi. Alors le quotidien fait que parfois on a plus ou moins de temps pour jouer, les aléas des trajectoires font que des amis s'éloignent ou se rapprochent, mais cette petite étincelle ne meurt jamais. Tant mieux d'ailleurs.

Alors, que tu nous lises ou pas, sache que tu es le bienvenu !

Joe Casus

PORTFOLIO

Joan of Arc

Écran du MJ

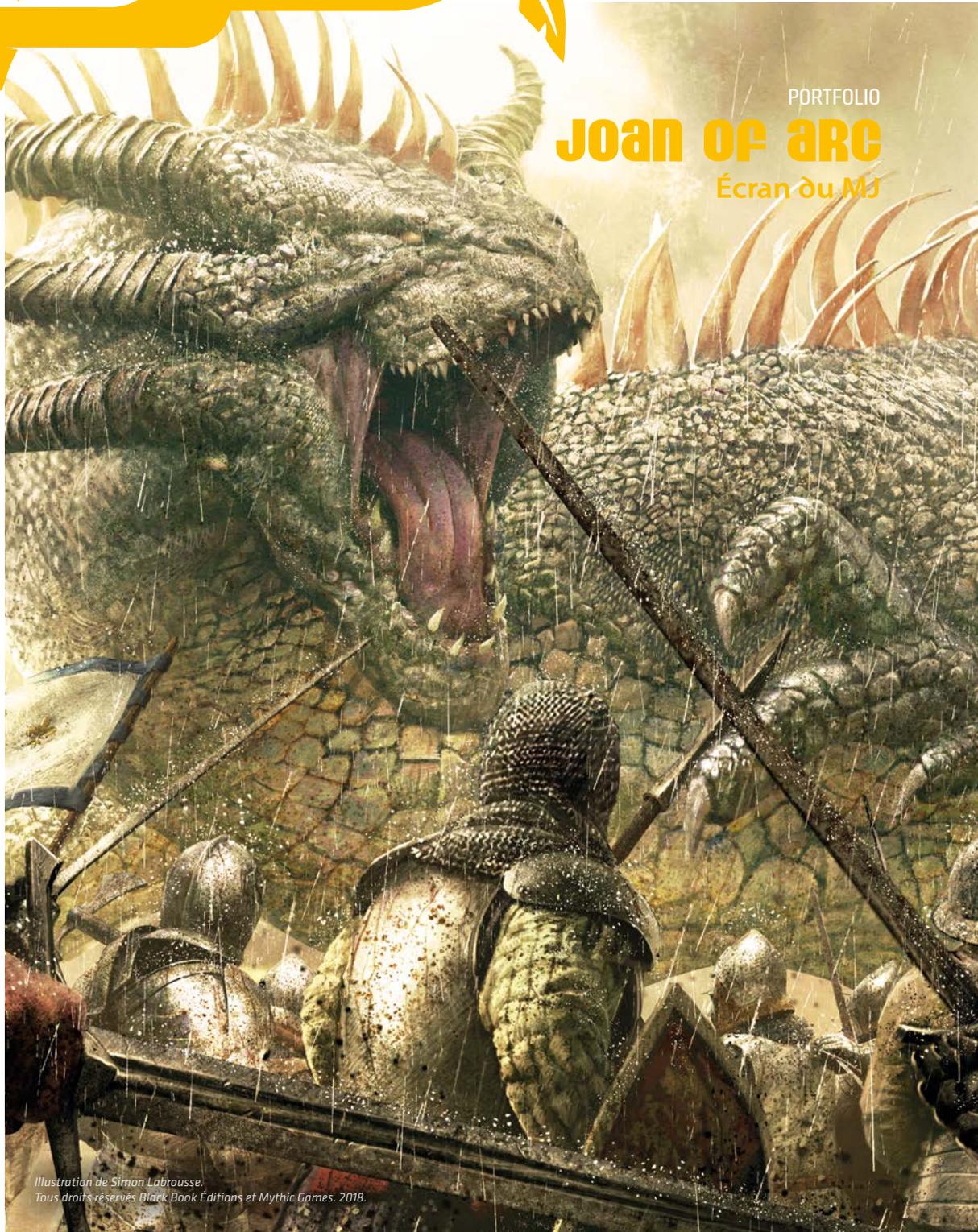


Illustration de Simon Labrousse.
Tous droits réservés Black Book Editions et Mythic Games. 2018.

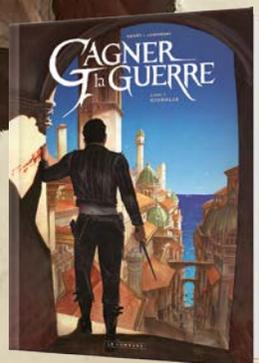


GAGNER la GUERRE



Benvenuto est un tueur à gages, sans doute le meilleur de tout l'empire de Ciudalia. Sa nouvelle mission - expédier un noble venu s'encanaïller dans les bas-fonds - a tout d'une sinécure. Mais le client va se révéler beaucoup plus coriace que prévu. Et voilà Benvenuto plongé au cœur d'un complot trop vaste pour lui...

Tome 1 disponible le 25 mai en librairie



GRAND CONCOURS de SCÉNARIO

*Montrez votre créativité, la qualité de votre plume
et remportez des cadeaux !*

À l'occasion de la sortie le 25 mai du premier tome de l'adaptation BD du roman déjà culte de Jean-Philippe Jaworski *Gagner la Guerre* (énorme succès à la rédaction !), Casus Belli et l'éditeur BD Le Lombard vous proposent un grand concours d'écriture de scénario dans Ciudalia, la ville des aventures de Benvenuto Gesufal, le personnage principal de la saga !

Règlement

Vous avez jusqu'au 29 juin pour nous faire parvenir un scénario qui a pour cadre Ciudalia, capitale de la république du même nom, lieu mythique du Vieux Royaume, le monde de Jean-Philippe Jaworski fortement inspiré de ses parties de D&D !

Intrigues urbaines, venelles sombres, poursuite sur les toits brûlants, héroïsme, bottes secrètes et coups tordus bienvenus !

Le jury, composé des auteurs de la BD (Jean-Philippe Jaworski et Frédéric Genêt) et de membres de la rédaction Casus, établira ensuite un classement.

Il ne s'agit pas d'un concours d'érudition sur la ville en elle-même et ses personnages. Le jury sera moins sensible à l'exactitude des références à Ciudalia qu'à l'état d'esprit développé dans le roman et, bien entendu, à la qualité du scénario proposé.

Ce scénario doit présenter une longueur comprise entre 15 000 et 20 000 signes (esp compris). Vous trouverez sur le site de BBE un modèle de mise en forme de votre texte, qui peut également vous donner une idée de la façon de structurer votre scénario.

Au terme de sa délibération, le jury choisira 5 scénarios pour définir les 5 grands gagnants.



Quoi ? : Scénario urbain dans Ciudalia
Combien ? 15 000 - 20 000 signes
Quand ? Avant le 29 juin 23h59
A qui ? tetebrulee@casus-belli-mag.fr

À GAGNER

1^{er} prix : L'édition classique et l'édition collector N&B de la BD dédiée par les auteurs

- + La publication (rémunérée) de son scénario illustré par Frédéric Genêt dans un numéro de Casus Belli
- + Un bon d'achat de 100€ sur la boutique de Black Book Editions
- + 1 an d'abonnement à Casus Belli

2^e au 5^e prix : L'édition classique de la BD dédiée par les auteurs

NOUVELLES DU FRONT

Et c'est reparti pour un an de jeux, de nouveautés et de vieilleries qui ressortent, de précommandes participatives et de crowdfundings qui donnent envie de vendre sa mère pour être le premier à avoir la bourse en peau de bouc cousue main. Le festival de Cannes (non, pas celui-là, l'autre !) a été l'occasion de rencontrer du monde et de revenir avec des informations de première main... Voyons tout ce qui nous attend pour 2018 !

EDITIONS STELLAMARIS

→ Je, je suis Libertine, je...

...suis une Friponne. Comme indiqué dans l'article page 95, le jeu de rôle coquin écrit et édité par deux Bretons va bientôt se voir affublé d'une campagne. Alors qu'ils la prévoyaient initialement pour fin 2017, les deux lascars ont préféré se donner un peu plus de temps. L'auteur a repris toute l'écriture de l'histoire, ce qui allonge le délai de lancement. *Mon Ennemi, c'est la Finance* va ainsi s'étoffer et passer des 120 pages initialement envisagées à 180, voire 200 feuillets. Les illustrations seront financées lors de la souscription qui sera mise en place, peut-être cette année. Pour l'instant, aucune date n'a été avancée, mais nous vous enverrons un billet doux pour vous aviser de l'éclosion de la belle.

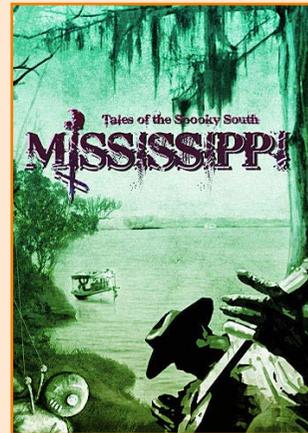
LES XII SINGES

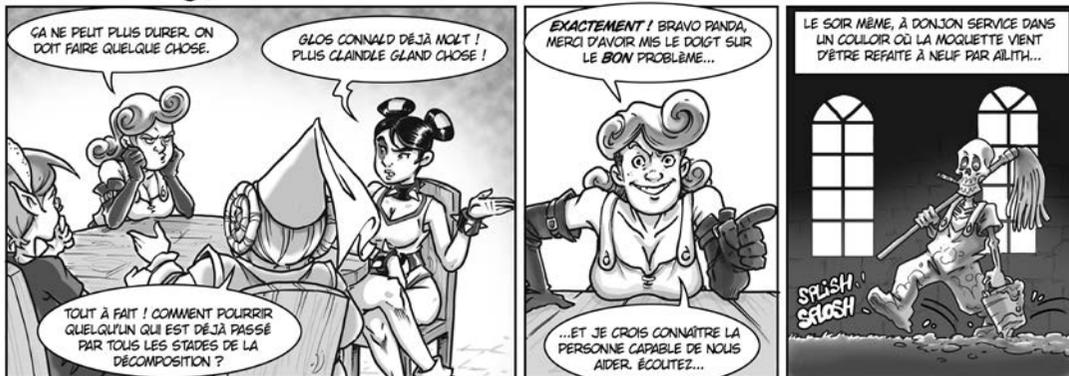
→ Oh happy day !

En 2011 sortait la première édition française de *Mississippi*, sous le format atypique du tout-en-un (collection Intégrales) si cher aux *XII Singes*. Comme pour les autres titres de cette gamme offrant tout le matériel pour jouer (*BIA, Nécropolice, Mahamoth...*), les différents livrets enfermés dans un petit écran fournissaient les règles (le fameux dK system), le contexte, les secrets et les scénarios.

Huit ans plus tard, l'éditeur prépare une nouvelle édition, avec un kit de découverte baptisé *Spooky South*. Il replonge les joueurs dans l'ambiance inquiétante des années folles, le long du plus grand fleuve des USA, au rythme des tambours vaudou. Les PJ luttent toujours contre le Malin et ses âmes damnées, mais cette fois, point de dK compatible avec les autres jeux (dommage ?), mais le Hobo Nickel System. Le livret fournit les références utiles sur les légendes et le cadre historique. Quatre péti-rés et un scénario sont aussi de la partie. Nostalgiques d'*Angel Heart* (cultissime film de 1987, avec son célèbre Louis Cypher), cette résurrection est faite pour vous.

Pour l'instant, ce *road book* n'est pas en vente au grand public. Il n'est disponible qu'auprès de l'auteur, Christophe "Tirodem" Gérard (qui a déjà commis la première version, mais aussi *Banshee* et *6 Cauchemars Contemporains*). Il le teste auprès des volontaires lors des conventions qu'il arpente. Si vous avez la chance de le croiser au détour d'une table de démonstration, il vous faudra négocier directement avec lui. Quant à la date de sortie de la seconde édition, Mystère... Il faudra sacrifier un poulet à Papa Legba pour le savoir ! On vous en reparlera forcément.





LES XII SINGES

→ International Death Day

La souscription ultime pour *Nécropolis* arrive à son terme. Les différents livrets devraient être disponibles ce printemps, au rythme d'une escale par mois. D'abord Tokyo le 9 mars, puis détour par Édimbourg le 13 avril, passage à Rome le 18 mai et atterrissage final le 11 juin à Prague. Cette sortie clôt ainsi la gamme du jeu de flics surnaturels luttant contre le crime fantomatique.

ARKHANE ASYLUM

→ Monde des Ténèbres v20

L'actualité est très chargée en ce début d'année, chez *Arkhané Asylum*. Les Vampires ont la dent belle pour les deux périodes : la version contemporaine voit le supplément *Secrets des Clans* arriver très prochainement en boutique. Quant aux *Secrets des Lignées*, en cours de traduction, il devrait suivre d'ici la fin du printemps. *Le Journal de Beckett* va aussi être traduit et devrait sortir rapidement. Une souscription est envisagée afin de proposer une éventuelle édition de luxe, tant ce supplément est une référence pour le jeu. La v5 de *Vampire : la Mascarade* est aussi à l'ordre du jour, mais encore faut-il qu'elle sorte outre-Atlantique.

Pour les vampires moyenâgeux, l'édition collector est en cours de finalisation et devrait être envoyée aux contributeurs par le Lapin de Pâques. Le *Tome des Secrets* est en route pour l'atelier de Sire Gutenberg, pour un approvisionnement en magasin fin mars. Les ouvrages de création française de la souscription ont par contre pris un peu de retard. Comptez la rentrée 2018, voire la fin de l'année (Papa Noël ?). *L'Hérésie Cathare* dépend de la finalisation de *France by Night*, lequel grignote des informations dans plus de dix suppléments VO. Pour que la qualité finale soit optimale, les illustrations ne seront commandées qu'une fois les textes finalisés. Enfin, le roman d'Oliver Péru devrait sortir dans l'année.



Les Garous auront le poil luisant en apprenant qu'*Umbra* devrait voir le jour avant la fin de l'année. Pour les faire patienter, le *Livre du Ver* leur fournira assez d'antagonistes pour tenir jusque-là. Au passage, la livraison de ce dernier clôturera la souscription qui vit la réédition anniversaire de *Loup-garou*.

Enfin, les magos ne sont pas oubliés. À cette heure, le livre de base est traduit aux trois-quarts. Le tarot est quant à lui finalisé, le travail sur les autres bonus débloqués avance aussi à un rythme soutenu. Si les acolytes bilingues tiennent la cadence, les premiers envois devraient pouvoir se faire pour la rentrée 2018. Pour les autres titres débloqués lors de la souscription (comme le célèbre *Comment vous faites Cela ?*), il faudra patienter jusqu'à la fin de l'année, voire 2019... Ils ne sont pas magiciens, eux !

LES ÉDITIONS DU TROISIÈME CŒIL

Complots occultes

Le JdR, on le dit et on le répète, est un petit monde, et donc un petit marché économique, dit « *de niche* ». De ce fait, les éditeurs, même les plus gros, et même si certains projets de financement participatifs récoltent des sommes qui paraissent importantes, sont toujours en situation de fragilité et leur santé économique tient bien souvent à pas grand-chose. *Game Fu* et son « *boss* », Laurent Rambour, en savent quelque chose puisque tout récemment, alors que des jeux comme *One%*, *Wulin 2* ou encore *Feng Shui 2* ont connu du succès durant leurs campagnes de financement participatif, ils ont dû mettre la clef sous le paillason pour des raisons financière-administratives.

Game Fu est mort, vive *Game F...* euh non, vive *Les Éditions du Troisième Œil*. Laurent Rambour est un passionné et ne lâche pas l'affaire comme ça. Il a donc fondé une nouvelle maison d'édition qui reprend les jeux de *Game Fu*, tels *Cobra*, *One%*, *Wulin 2*, *Feng Shui 2* etc., et surtout, lance un nouveau titre : *Kabbale*.

Initialement conçu il y a une petite dizaine d'années comme un *spin-off* de *Dés de Sang* sous le titre *Insane Kultists*, ce jeu va finalement voler de ses propres ailes tout en conservant le concept des règles de *Dés de Sang*, avec cette caractéristique commune à tous les personnages s'érodant au fil de la progression du scénario, ici baptisée Échelle de Jacob.

Financé avec un grand succès sur *Ulule* entre janvier et février 2018 (412 souscripteurs hors boutiques, et le chiffre magique de 40 404 euros rassemblés), *Kabbale* est un jeu « *d'enquête et de contre-espionnage occulte* » qui, une fois n'est pas coutume, propose de jouer les adversaires des héros habituels. C'est à dire que pour une fois, nous pourrons jouer les cultistes de divinités obscures et sanguinaires qui essaient de développer leur organisation...

Effet de mode actuel ou simple hasard, *Kabbale* n'est pas le premier jeu se positionnant sur ce thème puisque ces derniers temps, nous avons déjà parlé de la traduction à venir chez *Sans-Détour* du jeu espagnol *Cultos innombrables* et du *crowdfunding* réussi de l'éditeur anglais *Cubicle 7* pour son nouveau jeu, *Unspeakable : Sigil and Sign*, qui s'inscrit dans tous deux dans l'univers洛夫craftien, point qui n'est pas partagé par le jeu français à venir.

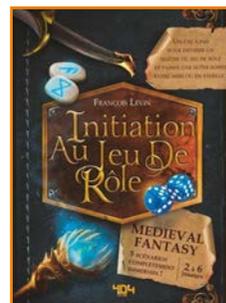
Le financement participatif a donc été un véritable succès, et tous les paliers ont été débloqués. Soulignons au passage la sagesse de l'auteur-éditeur, qui a préféré limiter leur nombre pour pouvoir sortir le jeu dans les délais annoncés, à savoir fin 2018. En plus du livre de base, il y aura tout de même un écran, des cartes, des dés spéciaux, deux suppléments de contexte, une campagne, et même, surprise de fin de campagne, l'édition physique d'un scénario bonus qui devait n'être qu'un PDF. Une belle réussite pour un jeu prometteur.



404 ÉDITIONS

Transmettre la flamme (air connu)

Décidément, la transmission de la flamme du JdR parle désormais à beaucoup d'éditeurs (ce qui est une bonne chose !) puisque, à leur tour, les éditions 404 proposent un jeu d'initiation tout simplement intitulé *Initiation au jeu de rôle*. Visant le grand public, cette boîte contient un livret de 96 pages fournissant les règles de jeu, les conseils au MJ et cinq scénarios medfan, ainsi que cinq fiches de perso prétréris, un écran et 50 cartes destinées à animer la partie. L'histoire plonge les aventuriers dans un village mystérieux où une « *Dormeuse* » est servie par des gobelins et des ogres. Bien sûr, les PJ vont devoir découvrir les secrets de tout ce petit monde. Du classique qui semble bien sympathique, dont nous devrions vous reparler prochainement.



Meute

Dans ta tête : deux âmes.
Dans ton cœur : la meute.
Dans ta vie : les légendes qui s'incarnent.

Un jeu de Julien Moreau

Précommande sur Game On Tabletop jusqu'au 5 avril
Disponible en boutiques cet été

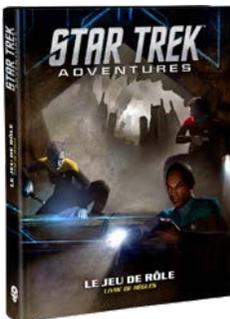
John Doe

ARKHANE ASYLUM

→ Star Trek from the Loop

Quelques exemplaires du livre de base de *Star Trek* étaient disponibles pour les chanceux en maraude au Festival International des Jeux de Cannes, tout comme le kit d'initiation gratuit. Pour les autres, ne paniquez pas, vous pourrez le trouver dès le mois de mars dans vos magasins habituels. L'écran devrait suivre assez rapidement, avec des sets de dés exclusifs aux couleurs des uniformes de Starfleet. Comme le jeu est prévu avec une version tactique, des plans de vaisseau et deux boîtes de figurines (équipage et Klingons) seront aussi bientôt disponibles. Enfin, pour compléter ce beau décollage, *Adventure Time* est en cours de traduction et devrait être publié avant la fin de l'année.

De son côté, *Tales From The Loop* est annoncé pour avril, accompagné de son écran et des cartes débloquées lors de la souscription. *France 80s*, le supplément inédit et exclusif de la VF, accuse un peu de retard (Ah, ces 35 heures !) et ne sera vraisemblablement terminé qu'en mai (mince, y a les ponts !). L'ensemble devrait être livré en une seule fois ; il faudra donc que les souscripteurs patientent encore un peu.



SANS-DÉTOUR

→ Programme varié

En attendant la livraison d'*Aventures - Le jeu*, prévu pour la fin de l'été, *Sans-Détour* travaille également sur la boîte d'initiation « *Cthulhu* ». En parallèle, l'éditeur prépare la parution de l'écran de *Mutant Année Zéro*, mais aucun supplément du jeu n'est programmé à l'heure actuelle. En revanche, la traduction de *Cultos Inombrables*, annoncée il y a quelques mois, est toujours en cours. Enfin, au regard du succès rencontré par *Les Lames du Cardinal*, une deuxième édition devrait être mise en chantier en 2018.

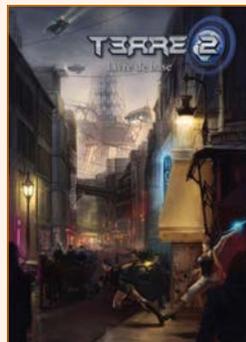


BLAM EDITIONS

Dystopie terrienne

Quatre rôlistes savoyards passionnés se cachent derrière ce label connu pour ses jeux de plateaux aux looks originaux (*steampunk* aérien de *Célestia*, moutons spatiaux d'*Edenia*...). Ils récidivent cette fois avec un jeu de rôle historique alternatif, *Terre2*. Sous l'impulsion d'un Royaume de France puissant, les monarchies européennes ont fusionné pour fonder une entité politique de premier plan. L'évolution sociétale a suivi un autre chemin que le nôtre, divisant les hommes selon leurs classes d'origine. La religion est omniprésente et participe aux complots et intrigues des puissances qui s'affrontent dans l'ombre.

Le jeu semble naître d'un savant mélange de technologie d'anticipation et de mœurs du XIXe siècle. Autre originalité, le système utilisé est celui de... *COPS* ! Simple et efficace, il est plaisant de le retrouver, avec la bénédiction de ses auteurs bien entendu. L'ouvrage de 350 pages est assez complet pour commencer, y compris en proposant le début d'une campagne dont les six premiers épisodes sont livrés. Ce découpage feuilletonesque ajoute une touche rétro, rappelant les romans d'aventures des siècles passés. On peut aussi souligner que, pour une fois, le jeu sort sans passer par la case pré-commande et financement participatif. Cela devient tellement rare que le risque d'une sortie directe donne envie de tenter l'expérience. Chapeau-bas messieurs les montagnards. Critique dans notre prochain numéro.



ALEPH TAR GAMES

Ninjaaaaa !



Encore ce titre ? Mais tu l'as déjà utilisé la dernière fois ! Oui, mais là c'est un autre JdR. Les traducteurs de *Chathulhu* nous proposent cette fois la version française d'un jeu italien. Dans un Japon médiéval fantasmé, les joueurs incarnent de célèbres assassins orientaux. *Croisade de*

Ninjas s'attarde sur le parcours initiatique permettant devenir un Shinobi accompli. La souscription Ulule était modeste (4 500 € pour financer le jeu), il s'en est pourtant fallu d'un cheveu tranché au ninjato pour échouer. Mais l'honneur est sauf, le cap a été franchi de justesse (de toute façon, l'honneur ninja est bien moins tatillon que celui des samourais, et surtout moins douloureux pour le ventre). Il sera donc édité avec une couverture souple (30 €), avec l'écran en option (40 € le tout), pour un ensemble complet dont l'une impression est prévue pour l'été 2018.

BATRO GAMES

Jeu cochon

Raté, il ne s'agit pas une adaptation de *50 nuances de Grey*, petits vicieux ! Batro se lance dans un nouveau produit hybride : trois romans accouplés à une adaptation rôlistique (un dérivé de *Corpus Mekanica* de Yno, du 6D simplifié). Le thème est gore : les joueurs incarnent des monstres porcins ou insectoïdes, ou encore des humains tout aussi crades. Ces joyeux drilles jouent les barbouzes pour l'Intérieur, Nikita avec la perversion plutôt que la classe. Ils ont aussi leurs propres guerres à mener, passant à travers les plans astraux, parasitant les humains ou traquant un tueur multi-dimensionnel. La souscription chez *Game On* est déjà un succès, les prochains paliers embelliront l'ouvrage d'ici début mars. Les auteurs assument leur tendance borderline, Batro a en effet déjà sévi avec *Planète Hurlante* ou *Mantra* par exemple. La première nausée passée, ces jeux avaient leur attrait et valaient la peine que l'on dépasse nos *a priori*s. Parviendront-ils à nous bluffer encore une fois ? Faut payer pour voir la bête mon lapin !



LEHA EDITIONS

➔ Messenger.5



On l'a raté la dernière fois, honte à nous. D'autant que les éditions précédentes ont vu le jour dans *Casus Belli* première g é n é r a - t i o n .

MEGA revient dans une nouvelle version. Sous-titré *le Cinquième paradigme*, il prendra la forme d'un livre de base renforcé d'un écran et de son livret. Un kit de découverte, *Micro-Mega*, est aussi proposé pour nous donner l'eau à la bouche et tester le nouveau système. Toujours à la manœuvre, Didier Guiserix nous propose des règles utilisant tous les dés polyédriques que les rôlistes affectionnent tant. Trois paramètres s'additionnent pour lancer autant de dés différents, il suffit de dépasser la difficulté et c'est tout. Pas plus d'infos pour l'instant, il va falloir qu'on creuse. Quelqu'un a le numéro de Didier ? À son âge, vous croyez qu'il a un 06 ? OK, je sors !

STUDIOS DEADCROWS/MINDJAMMER

➔ 4, 3, 2, 1...

Alors que les Livres du Meneur et du Joueur de *Mindjammer* ont été distribués aux contributeurs en janvier, puis le recueil de scénarios en février, les ouvrages sont partis à l'impression et devraient être disponibles fin mars. Comme son titre l'indique, *L'Amas de Corvus* contient quatre aventures de création française, qui se situent dans ce secteur fraîchement (re)découvert de la galaxie. La région, en cours d'intégration à la Communalité, est encore instable et dangereuse. Un terrain de jeu idéal pour vos joueurs donc. Les personnages, agents de la S.I.C., vont devoir surmonter de nombreux obstacles pour assurer la stabilité locale : enquêter sur un groupuscule séparatiste, jouer les entremetteurs entre factions en guerre, étudier un artefact xéno-archéologique et enfin négocier la paix alors que l'Armageddon approche. Point de repos pour les héros ! Chaque scénario se passe sur une planète différente, chacune est présentée sur une page. Pour les cacher aux joueurs trop curieux, l'écran vous sera bien utile. Finalement rigide, il sera accompagné d'un livret. Que de bonnes nouvelles en somme.

Pour la suite, *Deadcrows* vise la sortie d'un à deux suppléments cette année, et deux ou trois par an à compter de 2019, les premiers suppléments prévus étant *Hearts & Minds*, *Children of Orion* et *City People*. Et au milieu de tout ça, le roman de Sarah Newton devrait également être publié à un moment ou un autre.



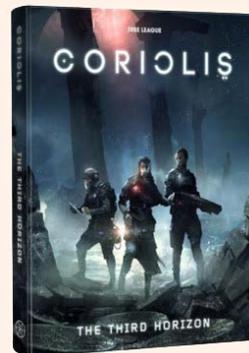
AKA GAMES

→ Horizons (plus ou moins) lointains

AKA Games a commencé l'année par la livraison de l'attendu *Chill*, dont nous devrions pouvoir vous reparler dans notre prochain numéro. En revanche, *Fragged Empire* est toujours en bouclage : les difficultés rencontrées plutôt par l'éditeur avec son équipe de traduction ont des conséquences encore aujourd'hui.

Pour autant, l'équipe d'AKA Games ne se décourage pas et vient même de lancer un *crowdfunding* sur la plate-forme *Game On* pour financer *Coriolis - The Third horizon*, encore un JdR suédois, de SF cette fois-ci. Du *space opera*, plus précisément, puisqu'il sera question de systèmes stellaires ravagés par la guerre, d'anciens colons, de nouveaux arrivants à la politique agressive n'hésitant pas à faire appel à la force... Les PJ, eux, seront aux commandes d'un vaisseau et exploreront l'Horizon, cette portion de l'univers qui constitue le décor du jeu. De puissantes factions de la station Coriolis vont leur confier des missions qui vont forcément les mêler à leurs intrigues. Tout ça a l'air fort appétissant, d'autant plus que le jeu apporte un élément original, à savoir que la société de cet univers, ainsi que ses mythes, sont d'inspiration moyen-orientale. Un livret de découverte permet déjà de se faire un premier avis.

Et puis au mois de mai, nous pourrions revenir à *Symbaroum* avec une nouvelle campagne de financement qui sera consacrée à la suite de la campagne du *Trône d'épines*. Bien sûr, on compte sur l'éditeur pour ne pas se limiter à un seul ouvrage ; nous avons entendu parler de monstres, de scénarios, de cartes... Nous en reparlerons dans notre prochain numéro !



BBE/GALE FORCE 9

→ Les aventures de Dédé

Le Kit d'initiation de *D&D*, les cartes de sorts et l'écran du jeu sont enfin arrivés à l'heure où vous lisez ces lignes. *Tomb of anihilation* est bouclé et devrait suivre de près avec son écran (les campagnes *D&D* sont désormais fournies avec un écran spécifique), la date restant à définir par Gale Force 9. *The Curse of Strad* est également traduite et relue...



TUNNELS & TROLLS

→ Trollworld

Le *Livre de la Terre des Trolls* est quasiment traduit. Il est issu pour partie de la dernière édition Deluxe américaine (tout compris, ils doivent en être au moins à la huitième, record battu !). Il contient aussi de nombreux textes originaux et voit sa version française augmentée d'illustrations et de cartes supplémentaires. *T&T* est, depuis sa création en 1975, plutôt destiné aux *dungeon crawlings*. Ce supplément va permettre d'exporter les aventures par monts et par vaux. Vous y trouverez foule d'informations historiques, géographiques et sur les populations qui habitent ces contrées. Il fournit aussi deux aventures, l'une prenant place autour d'un temple maritime de la cité de la Mouette, l'autre promettant une véritable odyssee à travers le continent de l'Aigle. L'ouvrage étant conséquent, il devrait se voir doté d'une couverture rigide, autant pour la solidité que pour avoir la classe. La suite est déjà prévue, avec un écran pour le MJ et un huitième supplément reprenant les ajouts aux règles les plus pertinents de la dernière édition US. Dernière information, et de taille : l'écriture d'une aventure 100 % française est en cours de production. Les auteurs et illustrateurs au travail sont des vétérans de la gamme, assurant ainsi une suite cohérente. À suivre...

► Achtung, Polizei !

Interpellation imminente dès la fin de la procédure préliminaire. Vous croyez que je ne vous vois pas bouquiner au briefing, recrue 18 ? Vous lisez quoi sur votre holotablettes ? Des nouvelles de flics berlinois dans un futur proche ? Non mais vous croyez au père Noël, Tiny Fallk ? C'est quoi ce Motorik Krimineller ? Ah oui, un feuilleton écrit pour nous faire patienter jusqu'à juin. Confisqué, et direction le bloc 13 pour une patrouille de nuit... C'est bon, il est parti. Lecture. *Ja*, c'est le deuxième épisode ! Je n'aime pas lire sur écran, je préfère attendre la version papier qui accompagnera la sortie de *Berlin XVIII* au printemps prochain. En plus, l'ouvrage sera accompagné d'un beau livre encyclopédique qui nous changera des magazines qui traînent dans la salle d'attente ! Enfin, il faudra en passer par une souscription, comme d'habitude. Bon, si je veux mon badge en vrai, il va falloir mobiliser les troupes. J'avais leur en parler à chaque briefing, mettre des affiches à toutes les machines à café, et même dans les toilettes, y en a qui lisent. C'est compris, au prochain numéro, j'vous en remets une couche !



ARKHANE ASYLUM

► Occultisme en veux-tu, en voilà !

N'est pas mort celui... vous connaissez la suite. La nouvelle édition de *Maléfices* est toujours d'actualité. Si tout va bien, le jeu reviendra à l'automne via une souscription. En attendant, l'occultisme ne sera pas en reste, le surnaturel ayant autant horreur du vide que le naturel. Le 20 février dernier, le financement participatif pour *LexOccultum* a été lancé.

Il y a quelques mois déjà, nous avons pu vous parler dans les news VO de ce jeu sombre et terrifiant, ayant pour cadre un XVIII^e siècle décadent à souhait. Venu de la froide Suède, la version anglaise du jeu de *Riotminds* a connu un beau succès sur *Kickstarter* l'an dernier (1 121 760 SEK, soit 112 113 €) et rassemblé 32 000€ sur *Uule*. *Arkhané Asylum* sortira les trois luxueux ouvrages identiques à la version anglaise : *Lex Libris* pour les règles, *Alter Ego* pour la création des personnages et *Roi-de-Rats*, qui contient à la fois une campagne et la description du Paris de l'époque. Une version Deluxe des trois livres est bien sûr proposée, ainsi qu'un écran en option.



JDR EDITIONS

► Tiny & Cie

Le jeu pour adultes nostalgiques de leur enfance devrait être disponible au rayon spécialisé de vos boutiques, après que les souscripteurs auront normalement reçu leur paquet cadeau. La liste du père Noël



n'était pourtant pas complète en raison de lutins imprimeurs récalcitrants. Ce léger retard va être progressivement rectifié, avec notamment l'envoi du tour de lit dès réception. Mais au fait, c'est qui Tiny ? C'est le doudou-tigre présent au premier plan de la couverture. C'est le soldat le plus vaillant de l'armée des jouets de Nathan. IL vous protège la nuit quand ÇA tente de vous faire du mal dans vos rêves. C'est l'artefact ultime pour les plus jeunes d'entre nous, un bon rôliste doit commencer tôt à collectionner les objets magiques.

Pour ceux qui ont dépassé la puberté, ils pourront bientôt lancer une expédition dans *Zore*, qui devrait être distribué fin mars. Dinosaures et clans ennemis, prenez garde ! On vous en reparle en avril.

BBE

→ The black list

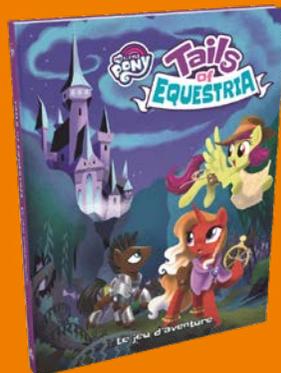
De mois en mois, nous suivons la longue liste des projets en cours ou annoncés par les hommes en noir. Tout d'abord, l'excellente nouvelle que tout le monde attendait depuis des mois, que dis-je, des années : *Pavillon Noir 2* est là, tout près. Enfin vous allez pouvoir vous emparer du trésor ! Dans la foulée, c'est au tour de *Héros & Dragons* de partir à l'impression, projet massif qui va encore nécessiter quelques semaines avant de pouvoir parvenir jusqu'à vous. Mais c'est en bonne voie pour une sortie au cours du printemps.

Les deux "gros" projets suivants (entendez par là ceux qui incluent plusieurs ouvrages et objets divers et variés, et nécessitent donc de grosses ressources pour être produits), à savoir *Laelith* et *L'Œil Noir*, dont les PDF seront bientôt tous disponibles pour ce dernier (nen manque qu'un), ne devraient voir le jour qu'après l'été.

Entre ces projets massifs, BBE et l'imprimeur auront cependant le temps de traiter plusieurs jeux plus simples à gérer et qui devraient nous arriver au fil du printemps : *Polaris* (*Amazonia*, *Livre Noir*, les romans...), *Dragon Age*, *Lamentations of the flame princess*, *Lockdown* pour *Shadowrun*, *Régent de Jade* pour *Pathfinder*, et *Starfinder*.

En parallèle, la "file d'attente" étant débloquée, de nouveaux projets déjà annoncés (ou pas) vont pouvoir voir le jour. Ainsi, plusieurs précommandes participatives devraient se dérouler au cours du printemps : *Baby bestiary - Monstrueusement mignons* (accompagné de *L'abécédaire du JdR*), *The Strange* et le supplément *Alien archive* pour *Starfinder*. Par ailleurs, *Transhumains* pour *Eclipse Phase* et *Au cœur de la nuit* pour *Numenéra* seront proposés directement en pack précô durant la même période. *Interface Zéro*, dont la forme a été quelque peu revue depuis sa reprise par BBE devrait être proposé en précommande également. Enfin, du côté de *Trudvang Chronicles*, une équipe vient d'attaquer la traduction du jeu. *Casus Belli* va suivre ça de près et vous tiendra au courant des avancées du projet.

Pour finir, on a pu voir sur le stand de BBE à Cannes une grande affiche du jeu *My Little Pony*, pour lequel des parties de démonstrations étaient réalisées. De là à dire que les hommes en noir vont assurer la traduction du jeu, il n'y a qu'un pas que nous... n'hésitons pas à franchir !



ORYGINS

→ Échec critique

Le 30 décembre dernier, les éditions *Orygins* annonçaient sobrement la mise de la clef sous le paillason à titre définitif. La fin de l'éditeur ne remet *a priori* pas en cause l'écran v2 et *Pingyao*, dont la livraison a pris un peu de retard. Ceux-ci devraient être envoyés à l'impression courant mars, et aux souscripteurs un peu plus tard. En effet, malgré l'annonce, *Orygins* ne ferme pas ses portes immédiatement ; l'éditeur se donne 6 mois pour boucler les différents projets en cours.

En revanche, c'est la douche froide pour ceux qui ont participé à la campagne de financement d'*Aegyptus*, que nous évoquions dans notre dernier numéro. En effet, à un peu moins de 15 jours de la fin de la campagne, l'éditeur a brutalement tout stoppé au lendemain de son annonce, alors que les compteurs affichent 229 contributeurs sur 350 nécessaires pour boucler le projet. *Aegyptus* ne verra pas le jour, ou en tout cas pas sous les couleurs d'*Orygins* ni sous la forme proposée sur Ulule en décembre dernier.



➔ Confrontation, le retour !

Superbe jeu de figurines édité par feu *Rakham* à la fin des années 90, *Confrontation* va faire son retour chez *Sans-Détour* via Kickstarter. Dans un premier temps, l'éditeur ressort l'édition classique pour célébrer les vingt ans du jeu. Puis en 2019, il proposera un nouveau jeu, *Confrontation Résurrection*, dans lequel l'univers évolue puisqu'il se joue après le Ragnarok. L'événement apocalyptique amène bien sûr des changements majeurs, mais tous les peuples existants seront toujours présents. Pour suivre la mode actuelle et en écho à *Cadwallon*, le JdR que *Rakham* avait sorti à l'époque, un jeu de rôle se déroulant dans l'univers d'Aarklash est envisagé par *Sans-Détour*, mais l'éditeur ne donne pas plus de précision pour le moment, tout est à construire.

DEADCROWS STUDIO

➔ Des corbeaux morts très vivants !

Les corbeaux morts attaquent l'année sur les chapeaux de roue. Maintenant que la nouvelle édition de *Capharnaüm* est disponible pour tous, ils viennent d'annoncer la traduction d'*Awaken*, un jeu de rôle de *Dark Fantasy*, publié en VO par *The Games Collective*. Ce jeu propose de combattre les forces des ténèbres sur fond d'intrigues politiques. Dans un monde impitoyable, les PJ auront fort à faire pour ne pas perdre leur humanité. Une précommande participative est annoncée pour la fin d'année.

Autre traduction dans laquelle *Deadcrows* souhaite se lancer : *Opus Anima*, un jeu de rôle *steampunk* allemand, que l'éditeur publierait non seulement en français mais aussi en anglais. Dans un monde gouverné par la puissance de la vapeur et dominé par l'Empereur, les PJ partent à la recherche de leur âme. En effet, les êtres vivants en ont été privés, tandis que les machines sont dotées d'un libre arbitre.

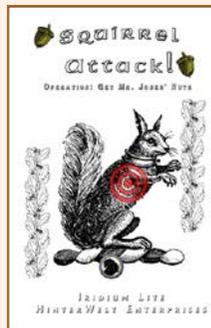
Enfin, l'éditeur prévoit de publier en 2018 la traduction de *Squirrel Attacks*. La version française de ce jeu de rôle humoristique, baptisée *Les Écureuils attaquent*, dans lequel on incarne un écureuil venu d'une dimension parallèle à celle des humains, sera en réalité une véritable adaptation car elle proposera un tout nouveau système de jeu inédit intitulé « *Les noix du destin* ». L'univers y sera totalement réécrit de façon didactique, et le jeu compilera l'ensemble des settings existants.

Deadcrows studio ne se contente pas de faire de la traduction, puisque l'éditeur compte également publier des créations internes. Tout d'abord, il prépare une toute nouvelle édition de *Tecumah Gulch*, un jeu western spaghetti motorisé par le système *Open D6*. Cette nouvelle version compilera le contexte précédemment publié par le *Studio 09* et proposera un cadre de jeu proche de la frontière mexicaine. Le jeu sera proposé en précommande participative au deuxième trimestre 2018.

Autre jeu en cours de développement avec *Batronoban* : *Nautilus*, un jeu de rôle qui propose d'incarner les héritiers du Capitaine Nemo à la tête du célèbre sous-marin après sa mort dans *l'île mystérieuse*.

De son côté, *Monster of the Week* avance à bon train. La version bêta du livre de base sera livrée en PDF aux souscripteurs début mars.

Enfin, il est à noter que suite au partenariat regroupant *Deadcrows*, *Batro Games* et *Raise Dead éditions*, *Colonial Gothic* est transféré chez *Deadcrows*, pour une question de cohérence du catalogue. Pour autant, le jeu reste sous la direction éditoriale de *Batronoban*, qui poursuit le développement de la gamme. En plus de *Québec*, qui sortira fin 2018, deux suppléments sont prévus cette année : l'un sur les comptoirs (comment établir son propre comptoir...) et l'autre sur la compagnie des cent associés (qui emploie les PJ).



500 NUANCES DE GEEK

→ Gangbang et horreur cosmique

Blades in the Dark (voir notre critique en page 91) propose aux joueurs de former un gang vivant de petits (ou grands) forfaits dans une cité industrielle fantastique. L'ambiance *steampunk* imprègne les rues et les immeubles de la ville de Duskvol, berceau hanté du crime et de la violence. Ils doivent prospérer face aux gangs rivaux, aux puissantes familles nobles, aux esprits vengeurs et aux *Bluecoats* de la ville. Leur objectif : atteindre le sommet de la pyramide de la pègre criminelle. Mais à quel prix ?

Sorti en anglais en 2015 chez *Evil Hat* suite à une souscription plutôt réussie (près 180 000 \$), *Blades in the dark* va avoir droit à sa traduction française d'ici la fin de l'année. Pour les abonnés à La Caravelle, une version "reduced" (très réduite même : on annonce 50 % du livre original) sera proposée dès cet été. La version française complète arrivera à la rentrée, certainement sous la forme d'un financement participatif. Il va falloir rester vigilant, le Kickstarter original débordait de bonus.

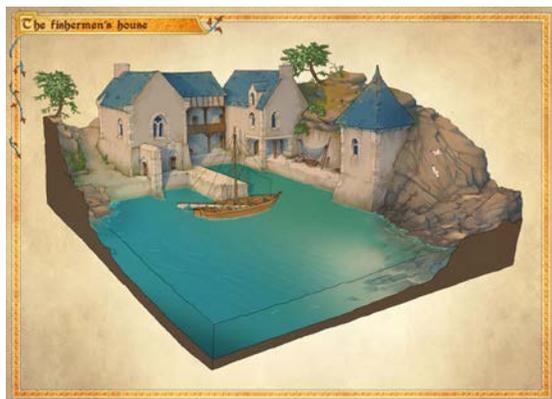
500NG nous proposera également de revenir vers *la Laverie* de Charles Stross par l'intermédiaire d'un jeu maison (et donc différent de celui réalisé par *Cubicle 7*), propulsé à l'Apocalypse. Le financement participatif pour ce JdR comprendra également une encyclopédie de l'univers et probablement de nombreux bonus divers et variés.



DE ARCHITECTURA

→ La seigneurie de Borth

Après la réussite de deux très beaux projets, *Carnets de croquis* et *Tahala, la cité des aigles*, Guillaume Tavernier enchaîne avec *La Seigneurie de Borth*, un mini-cadre de campagne pour JdR med-fan. L'originalité de ce projet, proposé sur la plate-forme *Game On* à la fois en anglais et en français, est de ne pas proposer un livre mais seize fiches géantes au format A3 qui présentent visuellement la région et chaque lieu, avec d'un côté une vue pour les joueurs, et de l'autre une vue réservée au MJ qui dévoile leurs secrets. S'y ajoutent deux cartes A4 présentant des PNJ (compatibles 5^e). Une fois encore, Guillaume Tavernier a rencontré le succès avec pas moins de 587 souscripteurs.



2D SANS FACE

→ Itras By

L'éditeur suisse a traduit le JdR norvégien *Itras By* à partir de la version augmentée anglaise. *Itras By* est une ville construite par une déesse dans les temps antiques. Il s'agit d'un JdR



fantastique avec une touche sombre et des règles très simples, basées sur un jeu de cartes. Cette méthode de réalisation est basée sur le théâtre d'improvisation, certaines cartes indiquant un résultat d'action ("oui mais...", "non mais..."). Il existe un autre type de carte ayant des effets sur la narration. Le jeu est disponible, mais les cartes ne sont pour l'instant éditées qu'en PDF et à imprimer soi-même. Critique à suivre dans notre prochain numéro.

2D Sans Face poursuit par ailleurs ses autres projets qui ont pris du retard, tels *Les Contes du Soleil Couchant*, la traduction d'un JdR japonais, et *Erdorin*, la nouvelle version de *Tigres volants*, qui est toujours au programme.



BBE & MYTHIC GAMES

➔ JdR de figurines

Mythic Games a fait le carton en réunissant 2,15 millions de dollars pour le jeu de figurines *Joan of Arc*, financé sur Kickstarter puis, avec le *pledge manager*, sur *Game On Tabletop* (1,4 million supplémentaire au moment de boucler ces lignes !!). Le jeu est énorme (plus de 800 figurines) et permet de nombreux scénarios (enquêtes, escarmouches, batailles) dans plusieurs thématiques (historique, fantastique...). Mais surtout, comme pour *Mythic Battles : Pantheon*, le jeu de figurines sera aussi accompagné d'un jeu de rôle produit par *Black Book Éditions*, qui bénéficiera de tout le matériel et des illustrations. La sortie des deux jeux est prévue pour la fin d'année.

Mythic Games ne s'arrête pas là puisqu'ils ont présenté leur prochain jeu lors du festival international des jeux à Cannes : *Solomon Kane*, un jeu de plateau basé sur les aventures du personnage emblématique créé par Robert E. Howard. *Mythic Games* travaille avec Patrice Louinet, le spécialiste de l'œuvre (voir notre interview page 48), pour assurer que le jeu soit fidèle aux écrits de Howard.



LES LUDOPATHES & MATAGOT

➔ On y croit, on se bat !

Dans notre précédent numéro, nous annoncions le retour des *Ludopathes* avec un programme de sorties chargé, histoire de rattraper un retard conséquent sur certains *crowdfundings*. Comme ils l'annonçaient, *Les Vraies lignées*, un gros supplément de 174 pages pour *Ars magica*, est maintenant disponible. En revanche, le prochain supplément pour *Antika* et consacré à la guerre de Troie est toujours en attente, tout comme la suite de *Confidenza II* pour *Shade* dont nous espérons vous parler dans le numéro 26 de *Casus Belli*.



De son côté, le *Matagot* progresse lui aussi sur un projet de longue haleine. Accusant un important retard, *Écryme* n'en finit pas d'être "presque prêt". Mais comme *Pavillon Noir 2*, *Écryme* promet d'être un jeu superbe et les photos dévoilant les ouvrages finaux sont plus que convaincantes ! Aux dernières nouvelles, l'éditeur annonçait que la production arriverait dans ses locaux début avril. En revanche, la boîte en bois et la campagne ne seront pas achevés dans ces délais semble-t-il, et le *Matagot* a donc décidé de procéder à deux envois séparés à ses frais.

EDGE ENTERTAINMENT & FFG FRANCE

→ Bons baisers de Cannes

Rencontré à l'occasion du festival international des jeux de Cannes, Séphane Bogard, le directeur éditorial d'Edge et FFG France, s'est confié à *Casus Belli*. La sortie du moment chez Edge, c'est *Nightwitches*, un jeu PBTA dont nous vous avons déjà parlé. Se présentant sous un petit format, ce jeu vous propose d'incarner le rôle de jeunes femmes pilotes russes pendant la deuxième guerre mondiale (voir notre critique en page 80).

Par ailleurs, l'éditeur prépare les sorties parallèles de la nouvelle édition de *Warhammer* (mai-juin) et de *L'Âge de Sigmar* (quelques mois plus tard), qui bénéficieront tous deux d'un kit d'initiation. Comme *Cubicle 7* pour la VO, Edge prévoit également de ressortir d'anciens scénarios, comme la fameuse *Campagne impériale* dans sa version retravaillée. Miam !

Autre grosse licence qui revient : *Légendes des Cinq Anneaux*. La VO devrait sortir pour la GenCon, et Edge vise une sortie rapide dans la foulée, les livres étant produits au niveau local, contrairement à la gamme *Star Wars*.

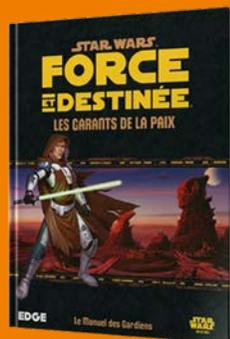
De ce côté justement, *Garant de la paix*, supplément pour *Force et Destinée*, et *Officiers de terrain* pour *L'Ère de la Rébellion* sont dans les tuyaux, et FFG France souhaite publier rapidement le supplément *Dawn of Rebellion*, qui vient tout juste de sortir en VO (cf. *Nouvelles d'ailleurs*).

La traduction de *Genesis* est également en cours (cf. *Nouvelles d'ailleurs* également), tout comme celle de *Legacy of Dragonholt*, qui est un jeu qui combine les principes de LDVELH et de JdR.

Du côté du *Jeu d'aventures de la Terre du Milieu*, l'adaptation aux règles 5^e de *L'Anneau unique*, la traduction est bouclée et sortira prochainement, les premiers suppléments étant prévus très rapidement dans la foulée, probablement en fin d'année. Ces suppléments reprennent intégralement le contenu de ceux de *L'Anneau unique* et les adaptent aux règles de la 5^e. *L'Anneau Unique* n'est pas délaissé pour autant : la VF de *Journeys and maps* devrait être le prochain supplément publié. Consacré aux voyages, il regroupe l'ensemble des cartes et références déjà publiées. *Horselords of Rohan* et *Bree* suivront petit à petit.

Edge annonce également la sortie prochaine du deuxième volet de la campagne pour *Degenesis*, *The killing game*, en attendant les suppléments VO suivants pour enchaîner. Fort de son lien avec *SixMoreVodka*, l'éditeur français prévoit également la traduction du tout nouveau jeu non encore sorti de son partenaire allemand, *Orken* (cf. *nouvelles d'ailleurs*), un jeu qui nous présente différemment l'histoire des orcs : au départ, les orcs étaient tranquilles peignards dans leur coin, et puis les hommes sont venus... Sortie annoncée pour fin 2018.

Enfin, d'autres jeux déjà prévus, tels que l'anthologie pour *Fiasco* et le jeu de SF *Steam States* arrivent.



BRAGELONNE

→ RPG-books

Célèbre éditeur de romans de *fantasy*, *Bragelonne* lance une collection de *RPG-books* faisant le lien entre les LDVELH et le jeu de rôle. Ces nouveaux livres seront glissés dans un fourreau et accompagnés d'un tiroir dans lequel le lecteur trouvera des dés, emblèmes du JdR. Ces aventures interactives proposeront de jouer des personnages prêtirés, en solo ou en groupe. Chaque livre sera découpé en chapitres équivalents à un LDVELH, que l'on pourra jouer en solo d'abord avant de le faire jouer en groupe ensuite. Un produit hybride donc, qui a l'intérêt de viser le public habituel de l'éditeur, à savoir les lecteurs de romans de *fantasy*, qui n'est pas forcément rôliste (mais peut l'être !) et achète les ouvrages en librairie. Les deux premiers titres devraient sortir pour les fêtes de fin d'année. Un premier sera une réinterprétation du *Cauchemar d'Innsmouth* que l'on pourra vivre différemment de la nouvelle de Lovecraft. L'autre sera une novellisation de l'univers de *Out there*, un jeu sur mobile.

▶ A happy family

Chroniques Oubliées : Fantasy, labellisé *Casus*, trace son petit bonhomme de chemin puisqu'il se décline désormais en plusieurs versions. Suite à son succès, le jeu "classique" vient de faire l'objet d'un nouveau tirage, avec une couverture bénéficiant d'un signet marque-page qui lui donne encore plus de cachet. Un nouvel écran vient également d'être réalisé ; si le livret qui l'accompagne reste le même, son visuel est nettement plus *high fantasy* et, surtout, il suit à son tour le modèle posé par *SixMoreVodka* pour *Degenesis*, puisque en plus d'être en carton renforcé comme c'est devenu la norme aujourd'hui, il intègre une double pliure centrale qui lui donne plus de stabilité sur la table tout en permettant de le ranger dans la bibliothèque comme un livre.

En plus de la superbe boîte d'initiation, déjà épuisée (!), qui est en train d'être réimprimée, un nouveau produit d'initiation arrive dans la gamme : *CO Mini* est un petit jeu tout mignon qui s'adresse aux apprentis rôlistes les plus jeunes. Les illustrations de Stephanie Böhm et la légèreté du système en font véritablement un produit d'initiation pour enfants.

Financé par précommande participative, le *Compagnon*, qui vient ajouter de nouveaux éléments de règles (nouvelles races, comme les fées, et profils tels que samouraïs et psioniques ; mais aussi des options pour jouer différemment, notamment en *old school*, etc.), est enfin arrivé.

Enfin, la campagne *Invincible* écrite par Laurent Bernasconi est également disponible, tout comme le bac à sable, *Le Tombeau d'Andromède*, écrite par Le Grümph.

Tous ces ouvrages (sauf l'écran) sont critiqués dans les pages de ce numéro !

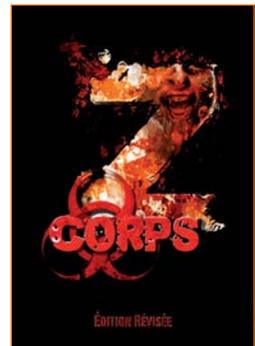
Pour la suite, Laurent Bernasconi a un projet d'atlas des Terres d'Osgild, l'univers proposé pour *Chroniques Oubliées : Fantasy*. Un autre projet de l'équipe est la réalisation d'une nouvelle boîte *CO* faisant suite à celle d'initiation, l'idée étant de permettre l'évolution des personnages vers les niveaux 5 à 8, avec toujours du matériel, de la pédagogie, et un peu plus de scénarios.



▶ Tempus fugit

Le programme du 7^e Cercle pour 2018 ressemble beaucoup à celui de 2017. Il faut dire que certains ouvrages ont été plus longs à accoucher que prévu, ce qui ne veut pas dire qu'il se passe rien. Ainsi, pendant qu'*Yggdrasil* notamment fait l'objet d'un nouveau tirage, l'équipe continue d'avancer sur les différentes gammes, en particulier celles à boucler comme *Z-Corps* et *Keltia*. Annoncé depuis un moment, *Dead in Washington* est en cours de bouclage au niveau des textes, un scénario pour survivants ayant été rajouté.

Une fois ce supplément terminé, l'éditeur pourra se consacrer au prochain supplément pour Shayò avant de revenir en terminer avec les morts vivants dans *Dead in New-York*. Alors seulement on pourra se rendre dans *l'île d'émeraude* de *Keltia*, mais ça ne sera vraisemblablement pas le cas avant la fin de l'année.

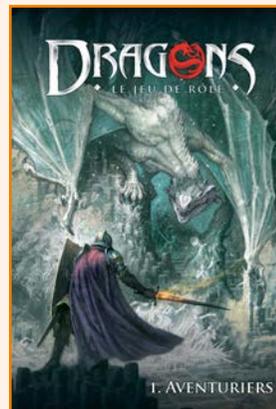


AGATE JDR

Les dragons des sept mers

Au cours du festival de Cannes, nous avons pu rencontrer Nelhyann qui nous a fait la sympathie de nous présenter en avant-première des ouvrages de deux des gros projets d'Agate : *Aventuriers*, le premier tome de *Dragons* (critiqué en page 64), et le livre de base de 7^e Mer ainsi que son premier supplément, *Nations pirates*. Quelques exemplaires de ces différents ouvrages, en version standard et collector, étaient présents sur le stand pour permettre aux souscripteurs le souhaitant de venir retirer leur exemplaire. Ces jeux seront disponibles dans le commerce d'ici le mois d'avril.

Pour 7^e Mer, les trois autres ouvrages financés par *crowdfunding* seront envoyés aux souscripteurs au mois de septembre. Par la suite, d'autres campagnes de financement seront réalisées pour publier les suppléments suivants de la gamme VO, regroupés par thématiques.



BBE/DEADLANDS

Marshall, fais-moi peur !

Il y a un bon moment que la VF de *Deadlands Reloaded* était en *stand-by*. Comme beaucoup d'autres gammes de BBE, ceci-dit, par la faute des pirates ! Heureusement, ça n'a pas empêché les hommes en noir de bosser pendant ce temps, en toute discrétion. Grâce à un palier de la précommande participative de *Stone Cold Dead*, la traduction de deux des quatre "campagnes à intrigues" pour *Deadlands Reloaded* a pu être réalisée. Ainsi, *Le Déluge* et *Les Derniers fils* ont à leur tour fait l'objet d'un financement participatif, fin février, pour pouvoir être publiés d'ici l'été 2018. Oui, j'ai bien dit "d'ici l'été 2018", puisque les ouvrages, une fois financés, peuvent partir directement à la maquette puis à l'impression.

De quoi ça cause ? Tu es bien curieux, amigo ! Ce que l'éditeur VO a baptisé "campagne à intrigues", c'est un groupe de quatre campagnes, indépendantes mais ayant un fil rouge basé sur quatre entités qui ne sont pas sans rappeler... Non, ce serait trop spoiler. Ne le disons pas. Mais franchement, c'est bien ! Ces campagnes mettent en scène des événements majeurs qui vont faire évoluer l'univers de *Deadlands*, le fameux Ouest étrange. *Le Déluge* aura pour décor toute la côte Ouest, du Mexique et du Grand Labyrinthe au nord-ouest des États-Unis. Quant aux *Derniers fils*, ils se trouvent dans le cœur de l'Ouest étrange, quelque part entre les grandes plaines et les Rocheuses en passant par les Black Hills.

Le financement est une vraie réussite, prouvant l'attachement des rôlistes français à *Deadlands*, avec pas moins de 329 participants et près de 52 000 euros réunis.



EDITION FAR WEST TECUMAH GULCH

INSCRIVEZ VOTRE NOM DANS LA LEGENDE DE L'OUEST
LE 28 MAI SUR WWW.GAMEONTABLETOP.COM !



SYCKO

→ Anciens et nouveaux projets

Planning chargé et ambitieux chez Sycko pour 2018. Tout d'abord, du côté des produits financés et non encore réalisés, les cinq volumes de *Designers & Dragons* ont été fournis en PDF aux souscripteurs. En revanche, les premiers volumes n'ont pas encore été imprimés, ce qui permet d'intégrer les diverses corrections qui sont remontées à l'éditeur.

Les livres de poche pour *Crimes* sont en train d'être réalisés et devraient être en boutique avant l'été. *La Galerie d'enquêteurs* et le recueil *Scènes de Crimes* devraient également arriver à la même période. Il sera alors temps de lancer une nouvelle campagne de financement participatif pour proposer plusieurs suppléments, avec notamment la nouvelle édition d'*Aube de sang* et des scénarios parus dans la V1, mais aussi du matériel inédit. Les suppléments seront au même format que les livres de base et non au petit format de la V1.

Du nouveau également du côté de *Within*, puisque *Kath*, premier épisode des *Tableaux de chasse*, sera proposé sous forme de *crowdfunding* au printemps. Selon la réussite du financement, ce scénario de 96 pages grand format pourra être complété par les versions physiques des nombreuses aides de jeu. L'objectif de l'éditeur étant de sortir le livre rapidement, la maquette est déjà très avancée. Par ailleurs, la campagne *MaxBrown*, dans un genre horrifique légèrement plus pulp, est sur les rails, tandis qu'*Urban Legends*, un supplément de contexte sur la ville de Détroit, est en cours d'écriture.



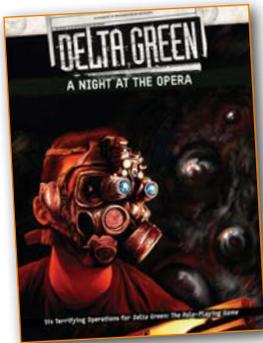
NOUVELLES D'AILLEURS

Comme à chaque numéro, nous vous proposons de faire un petit tour « ailleurs », que ce soit de l'autre côté de l'Atlantique, de la Manche, de la mer du Nord ou du Rhin, pour voir ce qui s'y passe côté JdR.

Arc Dream Publishing

Après la sortie récente du *Handler's guide* (qui sera aussi vendu en coffret avec son homologue pour MJ fin mai), reprenant l'histoire de l'organisation et du monde, place à l'aventure. *A night at the opera* vous offre six opérations à haut risque pour *Delta Green*. Précédemment proposées uniquement en dématérialisé ou en modules indépendants, ces aventures ont été regroupées dans un seul et même ouvrage. Toutes exposent les agents à des horreurs terrifiantes, à la peur et au désespoir du monde. Du généticien dégénéré à une conspiration meurtrière, ils devront faire face au pire. Pire encore, ils pourraient même être le vecteur du chaos qu'ils devraient combattre. De quoi leur mener la vie dure, donc. Pour l'instant envoyés en PDF aux 300 précommandes, les exemplaires imprimés ne sauraient tarder et devraient être disponibles d'ici l'été.

Le planning des sorties suivantes est très chargé, pour le plus grand bonheur du jeu poulpiconspirationniste : *Sweetness*, *The Way It Went Down*, *Future/Perfect 2*, *Redacted Files*, *Control Group*, *A Victim of the Art*, *Ex Oblivione* sont au programme des prochains mois. Si cela ne vous parle pas, à nous non plus... alors on va envoyer un agent enquêteur. Il vous fera un rapport détaillé dans le prochain numéro !



Pour patienter, téléchargez *Greenbox* #00, un petit fanzine bilingue en PDF (anglais/espagnol, désolé pour les francophiles endurcis). Encore modeste, ce premier opus propose un générateur de *greenbox*, des malles de survie plus ou moins grandes à ouvrir en cours de mission. Ce qu'elles contiennent sera bien entendu aléatoire, les agents devront composer avec ce qu'ils y trouveront. Une centaine d'entrées permettront de remplir à loisir vos cantines de lampes tactiques comme d'un kit forensique ou d'un petit réfrigérateur (pour mettre les bières dedans, véridique et tellement utile quand on est en mission sur le plateau désolé de Leng). Il est gratuit, profitez-en, cela les encouragera à continuer : <http://arcdream.com/home/2017/12/greenbox-a-fanzine-for-delta-green/>

Åskfågeln

L'éditeur suédois *Åskfågeln* a lancé fin février une campagne de financement sur *Kickstarter* pour la réalisation de dix magnifiques cartes ultra détaillées de sept villes du Sommerlund, l'univers de *Loup Solitaire*, ainsi que du monastère Kai, des îles de Sommer, et du Sommerlund lui-même. Illustrées par Francesco Mattioli dans le cadre d'une collaboration avec Joe Dever, Vincent Lazzari, *Scriptarium* et *Åskfågeln*, ces cartes seront réalisées sous forme de poster, les formats variant de 90 x 66 cm pour la carte de Holmgard, à 50 x 35 cm pour les quatre cartes les plus petites, en passant par 70 x 50 cm.

Ces cartes seront produites aussi bien en suédois qu'en anglais et distribuées mondialement au mois de mai 2018.

Bloat Games

Le petit éditeur US continue à surfer sur la vague *old-school*. Après une souscription plutôt réussie fin 2017 avec *Dark Place & Demogorgons* (rétro-clone de *D&D* à la sauce *Stranger Things*), il annonce déjà une récidive. La deuxième édition de *Survive This !! - Zombies !* fait l'objet d'un *KickStarter* en mars. Une version PDF est téléchargeable sur *DriveTruRPG*, comprenant les quatre fascicules (*Introduction, Survivor's Handbook, Zombie Master's Guide & Zombie Manual*). Le visuel est lui-même très rétro, rappelant aux plus anciens leurs livrets noirs et blancs agrafés et aux illustrations kitchissimes. *Wait and see* dans le prochain numéro de *Casus Belli*.

Calidar Publishing

Quelle ne fut pas la surprise de l'auteur de *Calidar, dreams of Aeris* lorsqu'il découvrit un beau jour un exemplaire test de son ouvrage envoyé par l'imprimerie, posé juste devant sa porte par un livreur trop pressé pour sonner. Le premier émoi passé, il est tombé en pleurs devant ce premium. Depuis, avec l'aide du bonhomme rouge et son service de traîneau express, il a pu distribuer les nombreux ouvrages, reçus par cartons entiers, aux souscripteurs qui patientaient depuis 2014 (ils avaient eu de quoi patienter avec le reste de la gamme).

Calidar est un jeu medfan de piraterie et de découverte, avec la particularité que dans cet univers, les bateaux volent, tel le galion du Capitaine Crochet. *Dreams of Aeris* est une grande aventure de pirates prenant place autour d'un étrange cirque aérien. Il est facilement adaptable à n'importe quel autre univers, pour peu que vos bateaux n'aient pas des jambes comme dans la comptine, mais des ailes.

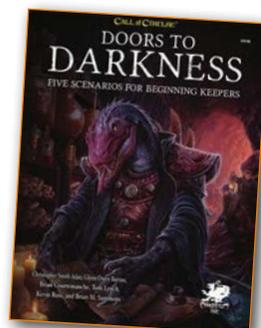
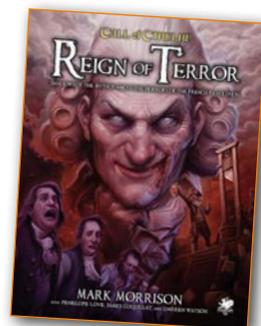
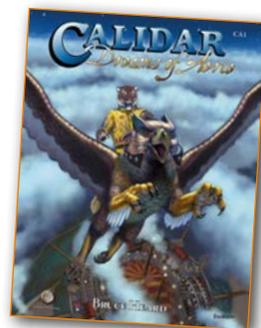
Chaosium

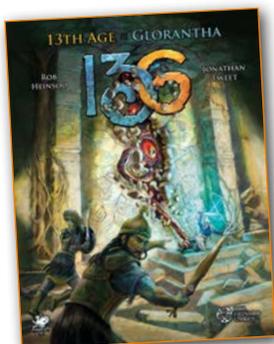
Miskatonic Repository est une plateforme officielle hébergée sur le site *DriveTruRPG* pour permettre aux fans de mettre à disposition, gratuitement ou pas (dans ce cas, 50 % vont à l'auteur, le reste est partagé entre la plateforme de téléchargement et *Chaosium*), leurs créations pour *Call of Cthulhu*, en v7 exclusivement. Des kits de présentation sont proposés pour mettre en page ces créations, permettant une cohérence éditoriale et un contrôle certain par *Chaosium* de ces productions libres. À l'heure actuelle, une trentaine de titres, souvent gratuits ou presque, sont déjà disponibles.

Coté sorties, l'actualité est chargée : *Reign of Terror* est un gros scénario se déroulant pendant la révolution française (d'où le titre). L'histoire est découpée en deux parties, la première se déroulant en 1789 et l'autre durant la Terreur. Visite des catacombes, tribulations parmi la bourgeoisie décadente, complot cultiste visant à déstabiliser la France et l'Europe par ricochet, l'ambiance est sombre et trépidante. Prévu pour être joué comme une bulle historique, il est surtout un scénario secret de *Terreur dans l'Orient Express*. En effet, il a été écrit par l'un des cerveaux de cette mythique campagne et est centré sur l'un de ses grands méchants, impliquant les joueurs dans une préquelle qui apportera un éclairage supplémentaire sur un certain... Non mais vous croyez qu'on va spoiler aussi facilement ?!

Doors To Darkness propose cinq scénarios pour débutants, qu'ils soient joueurs ou Gardien. Ce ne sont pas des scénarios faciles pour autant, mais de vrais histoires terrifiantes à souhait, accompagnées de nombreux conseils pour les mener, destinés aussi bien aux Gardiens débutants qu'expérimentés.

Enfin, pour ceux qui n'ont pas d'amis ou qui sont isolés dans une base →





antarctique, *Alone Against The Dark* fera passer le temps. Cette aventure solo, qui se déroule à l'automne 1931, vous propose d'enquêter sur d'étranges disparitions. Vous voyagez de New York à la Grèce, l'Égypte, l'Allemagne et l'Antarctique, tout seul comme un grand. Attention, le livre de base est nécessaire pour jouer ! Si vous kiffez cette réédition trentenaire remise au goût du jour avec la V7, vous pourrez récidiver avec *Alone Against The Flames*. Ah ces petits plaisirs solitaires !

Enfin, une souscription s'est déroulée en février pour financer une grosse aventure axée sur le mythe celtique de la chasse sauvage, une horde fantomatique menée par le dieu Wotan. La légende est reprise pour Cthulhu, les investigateurs étant appelés à l'aide par un groupe de maladroits ayant perdu le contrôle de leur invocation. Les paliers débloqués ont permis d'améliorer la qualité du livre (mise en couleur, recrutement d'artistes pour les illustrations et les plans). L'ouvrage ainsi augmenté est prévu pour janvier 2019.

13th Age Glorantha et *Glorantha Sourcebook* ont enfin atteint le stade de la distribution en PDF. Avec une livraison initiale prévue à l'été 2015, la souscription (plus de 116 000\$ réunis à l'époque) a pris un peu de retard. La prochaine étape est l'impression des deux volumes pour leur envoi aux souscripteurs impatients. Tout vient à point à qui sait attendre...

Crafty Games

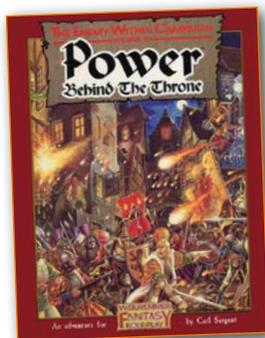
Mistborn est un monde de castes où les hommes sont séparés selon leurs classes. Cette trilogie de *fantasy* de Brandon Sanderson, qui a commis d'autres sagas et a été choisi pour terminer le cycle de la *Roue du Temps* du défunt Robert Jordan, a bien entendu été adaptée en JdR avec le *Mistborn Adventure Game*. *Masks of the Past* est un supplément de contexte qui déve-

loppe les événements et les secrets des romans. Il contient une mine de nouvelles informations sur le monde (Elen-del, New Seran et les enclaves Terris), des règles complémentaires (nouvelles options de personnages, matériels et technologies, règles pour les reliques sacrées) et distille des conseils pour faire vivre cette ère passionnante. Il complète allègrement le *Alloy of Law Campaign Setting* et le livre de base.

Cubicle 7

Power behind the Throne est le troisième opus de l'épique *Enemy Within*, se déroulant cette fois dans la cité de Middenheim. Cette reprise de l'une des campagnes les plus reconnues accompagnées la nouvelle édition de *Warhammer*. Elle peut être jouée comme une aventure autonome, mais avec l'ajout d'un prologue et d'un chapitre supplémentaire, il serait dommage de se priver de faire vivre à la nouvelle génération une aventure qui a sacralisé le JdR auprès des plus vénérables d'entre nous. Déjà disponible en PDF, il est livré avec les aides de jeu et les références des vingt-deux principaux PNJ. Il plonge les aventuriers dans le célèbre carnaval de la ville, les conduisant de fêtes aristocratiques à combats de minotaures. Épique, j'vous dis !

Avec *The Realm of Sommerlund*, le nouveau supplément pour *Lone Wolf*, vous découvrirez un historique détaillé de cette région, au centre de toutes les aventures de *Loup Solitaire*. Des cartes détaillées des sept plus grandes villes du pays, la description de centaines de lieux à explorer, un répertoire détaillé des différentes provinces... La visite guidée est complète, à laquelle s'ajoutent des informations complémentaires sur l'armée et la marine Sommlending, la famille royale, les monastères Kai, la Confrérie de l'Étoile de Cristal, et plus encore. *Realm of Sommerlund* est le livre le plus complet jamais publié sur l'univers incroyable imaginé par Joe De-



ver. Co-écrit avec le maître par August Hahn, Darren Pearce, Vincent Lazzari et Eric Dubourg (les frenchies de *Scriptarium*), l'ouvrage devrait être disponible pour l'été.

La précommande pour le prochain guide pour la Terre du Milieu estampillé *D&D5* est imminente. *The Rivendell Region Guide* conduit votre communauté à travers les monts brumeux jusqu'à la dernière maison elfique, en élargissant le jeu à l'est de l'Eriador, couvrant non seulement le havre de Rivendell lui-même, mais aussi Angmar, Fornost, Tharbad... Il donne au passage les règles de création des Hauts Elfes et des trésors magiques qui foisonnent dans cette région. Il livre aussi nombre d'informations sur les plus importants représentants Noldor, du Conseil Blanc, des Rangers du Nord et bien entendu du Mal qui hante les nombreuses ténèbres de la province. Que du bon matériel pour agrémenter ou créer vos aventures au cœur de la Terre du Milieu.

Evil Hat

Scum and Villainy nous propulse dans du *space opera* classique. Les joueurs forment l'équipage douteux d'un vaisseau spatial baroudant d'un bout à l'autre de la galaxie. Ils devront prospérer au milieu des syndicats du crime, des familles nobles en guerre et des extra-terrestres hostiles. Leur quotidien sera fait de coups plus ou moins honnêtes et de combats au blaster. Bien entendu, l'espace est vaste, dangereux et parsemé de stigmates mystiques de civilisations disparues. Ça fleure bon *Firefly* et autres séries spatiales contreblandières, où le vaisseau tient une place importante. C'est un véritable personnage joueur qui est animé par tout l'équipage. Rien de neuf à première vue, il faudra juger sur pièce et voir si la suite se démarque par un univers original.

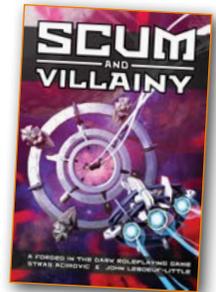
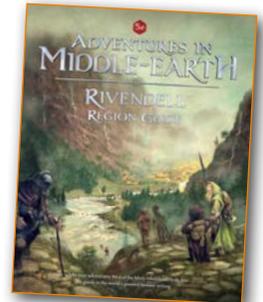
Petit *setting* qui sent bon la poudre et le sang, *Blood on the Trail* nous

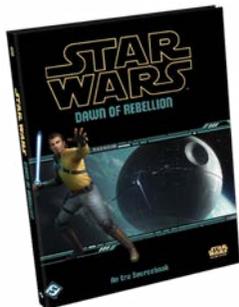
propulse dans le *weird west*. Motorisé par *Fate Core*, ce petit supplément (52 pages) s'installe en Californie lors de la conquête de l'Ouest. Lorsque que les colons débarquent, cette fois pas d'indiens pour les recevoir à coups de flèches et de tomahawk. Leurs tribus ont déjà été décimées par des monstres buveurs de sang, ce qui ne les empêchera pas de se relever la nuit suivante plus morts que vivants. Vous l'aurez compris, c'est à un *Vampire* sauce tex-mex auquel il faudra survivre. Et pour se planquer, quoi de mieux qu'un wagon de train ? Des règles sont ainsi fournies pour se créer un havre de paix ferroviaire, à l'instar des mythiques *Mystères de l'Ouest*. Il y a de l'idée et de quoi varier un peu les plaisirs, ou apporter de la nouveauté à vos tables de *Deadlands* pour les plus bricoleurs d'entre vous.

Fantasy Flight Games

Après les jeux rétro et *teenage*, une nouvelle mode se préparerait-elle à se propager ? *FFG* va lancer la version 30^e anniversaire du JdR *Star Wars* sorti il y a 30 ans justement chez *West End Games*. Les plus vieux d'entre nous se rappellent encore avec émotion du premier jeu nous ayant permis d'arpenter Tatouine ou l'Étoile Noire, et de croiser les illustres Luke Skywalker et Dark Vador. L'idée n'est pas de tout ressortir mais de proposer simplement un coffret renfermant deux livres en édition limitée. La qualité sera celle des standards actuels, bien supérieure à ce qui se faisait à l'époque. Ils ont été soumis à l'œil critique de l'écrivain Timothy Zahn, expert de *Star Wars*, à qui l'on doit l'une des plus fameuses sagas post-trilogie, *La Croisade noire du Jedi fou*.

Les deux ouvrages ne se résument pas à une simple réédition des règles, ils sont présentés comme une encyclopédie des aspects les plus populaires de l'univers. Il n'est donc pas prévu de faire concurrence à la gamme actuelle, également éditée d'ailleurs par *FFG*, →





mais de proposer un retour aux sources dans un tout-en-un nostalgique et centré sur l'essentiel de *Star Wars*.

Realms of Terrinoth explore le monde de Mennara, cadre multiludique de la gamme fantasy de l'éditeur (*Runewars*, *Legacy of Dragonholt*, *Descent*, *Runebound...*). En tant que cadre de campagne dédié pour *Genesys*, *Realms of Terrinoth* propose de nombreuses nouvelles races (Elfes, Nains, Orcs et leurs variantes), armes, équipement, carrières, artisanats, etc. Le livre est divisé en deux autres sections. La première reprend l'histoire du monde, offre un panorama complet à travers les âges, donnant autant d'idées pour pimenter les aventures. La dernière portion étend considérablement les options magiques déjà présentes dans le livre de base, approfondissant ces concepts et introduisant la magie runique. Une boîte à outils idéale pour compléter ce début de gamme déjà prometteur.

Du côté de la galaxie lointaine, *Dawn of Rebellion*, le premier supplément qui sort du contexte des trois jeux *Star Wars* et propose de jouer entre les épisodes III et IV, au moment où la Rébellion émerge, est enfin disponible. Les gammes « standard » ne sont pas délaissées pour autant, et l'éditeur annonce la préparation d'un *sourcebook* pour *Force and Destiny* consacré aux guerriers. Comme les autres livres de ce type, il proposera trois nouvelles spécialisations, trois nouvelles races, du matériel et des conseils pour développer ce type de personnage dans vos parties. Arrivée prévue pour l'été.

Green Ronin Publishing

Le Ronin a attaqué l'année sur les chapeaux de roue en publiant la nouvelle édition de *Freedom City*, le *setting* de *Mutants & Masterminds* depuis la première édition du jeu. Puis, au printemps, vous pourrez peupler la ville

de méchants grâce à *Rogues Gallery*. Viendront ensuite, un peu plus tard dans l'année, *Basic Hero's Handbook* et *Superteam Handbook*.

The Expanse RPG, le nouveau jeu de *Green Ronin* adapté des romans de James S.A. Corey, est en cours de développement et devrait être proposé en *Kickstarter* d'ici quelques temps, l'objectif étant qu'il sorte pour la GenCon, en août. L'éditeur a déjà annoncé que le jeu sera motorisé par le *Adventure Game Engine (AGE)* qui est déjà utilisé pour *Dragon Age*, *Fantasy AGE* et *Blue Rose*.

En attendant, *Modern AGE*, qui propose de jouer dans la période située entre la Révolution industrielle et le futur proche, devrait être disponible au printemps. Dans le même temps, *Green Ronin* publiera *World of Lazarus*, un cadre de campagne basé sur le comics *Lazarus* signé par Greg Rucka et Michael Lark.

Du côté de *Fantasy AGE*, deux suppléments devraient arriver très bientôt : tout d'abord, le *Companion*, un gros supplément de règles, puis *Faces of Thedas*, un supplément rassemblant des personnages issus des jeux vidéos, romans et comics de *Dragon Age*, et contenant également des règles sur les relations sociales et romantiques. Du côté de *Blue Rose*, un supplément dédié à la capitale du royaume d'Aldis, *Aldis : City of the Blue Rose*, est en cours d'écriture.

Le programme de *Green Ronin* ne s'arrête pas là puisque la nouvelle édition du premier jeu de l'éditeur, *Ork*, sortira également dans les prochains mois. *Return to Freepport*, une aventure en six parties pour *Pathfinder*, sortira quant à elle à la fin du printemps. Et puis, en fin d'année, il y aura la campagne *The Lost citadel* pour *D&D 5e*.

En revanche, il n'y aura plus de nouvelle sortie pour *Song of Ice and Fire Roleplaying* (le JdR du *Trône de Fer*) : la licence qu'avait *Green Ronin* est arrivée à expiration en 2017 et n'a pas été



renouvelée. Ainsi, le prochain ouvrage prévu, le *Westeros Player's Companion* ne pourra être publié en tant que tel. Cependant, il sera publié en tant qu'ouvrage de la gamme *Chronicle System*, une fois expurgé du contenu lié à Westeros. *Green Ronin* est toutefois autorisé à continuer de vendre les livres existants.

Mindjammer press

En attendant les prochaines sorties pour *Mindjammer*, vous pourrez patienter avec les *Mindscape Updates*. Cette nouvelle chronique, lancée en février 2018, proposera des ressources diverses et variées (courts métrages, settings...) pour l'univers de *Mindjammer Press*. Des mises à jour seront ajoutées le premier jour de chaque mois. Le premier prend la forme d'un récit de voyageur. Il nous transporte sur Demmaraine et sa capitale planétaire, Tralaine. Les productions sont actuellement assurées par l'éditeur. Ce dernier a cependant déjà lancé un appel à contribution, proposant d'étudier toutes les idées qui lui seront proposées. Une bonne façon pour des amateurs de se faire connaître et d'être publiés.

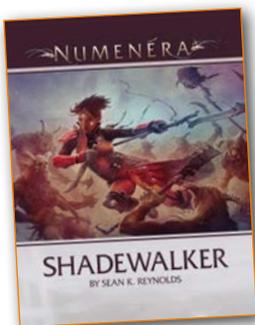
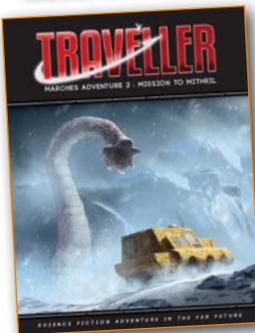
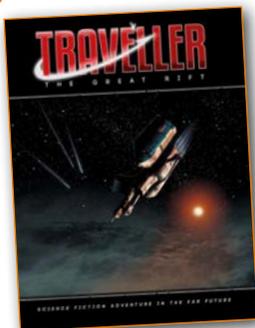
Modiphiüs

Le lancement de la gamme *Infinity* est annoncé pour février. Issue d'une souscription qui devait être livrée en 2015, sa

mouture PDF est enfin disponible. La version papier collector semble quant à elle hanter les sept mers à bord d'un cargo fantôme ! Si vous n'y aviez pas souscrit, cette adaptation JdR du jeu d'escarmouche *Corvus Belli* vous attend sagement sur le site de *Modiphiüs* ou sur *DriveThruRPG.com*.

Autre gamme de science-fiction attendue par ses passionnés, *Elite Dangerous* est entré en phase de pré-commande à la toute fin 2017. L'inspiration vient cette fois du jeu vidéo massivement multi-joueurs du même nom. Le succès du *crowdfunding* avait été au rendez-vous, avec plus de 86 000 £ récoltées par les fans de pilotage et d'exploration spatiale. Un kit de démonstration avait été distribué au printemps dernier pour faire patienter. Plutôt bien fait, il permettait de tester le système et faire baver les geeks. L'édition papier du livre de règles doit être distribuée depuis janvier. Quant aux éditions Deluxe et thématiques, elles devraient suivre en mars. Celles-ci contiennent un écran, un bloc de feuilles de persos, des sets de dés, voire une clé USB design. Ce jeu *space opera*, très fidèle à son origine numérique, est très attendu par sa communauté et devrait pouvoir compter sur un succès au-delà tant la qualité et la passion de ses créateurs sont au rendez-vous. →





Toujours du côté des étoiles, le jeu issu de l'une des plus anciennes séries TV continue à préparer son exploration des mondes lointains. *Star Trek Adventures* propose ainsi un PDF présentant l'USS Enterprise NCC-1701D. Vous y trouverez toutes les statistiques des officiers de pont commandés par le capitaine Picard ainsi que celles des nombreux rôles d'équipage. Si vous préférez la bande à Kirk et son NCC-1701, *Modiphius* récidive sur le même format. Les deux produits sont bien sûr totalement complémentaires des boîtes de figurines en résine vendues à côté ! De quoi faire chauffer les moteurs en attendant la deuxième vague, dont la pré-commande est annoncée pour mars. Des rumeurs circulent dans les coursives, parlant de manuels de commandement, d'ingénierie et de sécurité, de guides scientifiques, de la Fédération ou d'exploration de lointains quadrans... et bien d'autres encore ! Que de lecture en perspective.

Si l'espace n'est pas votre tasse de thé, sachez que, toujours en mars, un Kickstarter asiatique sera lancé. Devinez le thème retenu... Mulan ? Presque, c'est Kung Fu Panda qui a été choisi ! Wait and see.

Nous avons évoqué la dernière fois un Kickstarter adaptant les aventures pulpées de John Carter, le héros d'Edgar Rice Burroughs. L'affaire s'est bien terminée, avec 228 000 £ récoltées. Cette édition devrait être à la hauteur de ses ambitions. Le format paysage retenu pour les livres augure déjà d'une certaine originalité, encore plus flagrante avec une version collector en cuir. Livres, dés, goodies et figurines seront de la partie, ainsi qu'un *cross-over* avec la gamme de *Conan*. Pour couronner le tout, une campagne sera aussi fournie. À quand une version française pour ceux qui ont arrêté l'anglais trop tôt ?

Mongoose Publishing

Le Kickstarter pour *The Great Rift* arrive à son terme. Annoncé pour début

2018, le pari est donc remporté dans les temps. Les souscripteurs doivent réceptionner leurs colis : quatre livres en tout, décrivant la Grande Faille, ses sec-teurs, mondes, peuples associés et un guide explorant l'espace profond. Pour illustrer le tout, trois cartes géantes sont fournies.

Les paliers franchis avaient aussi débloqué trois aventures, qui sont aussi disponibles sous un format similaire. Elles se concentrent sur un secteur particulier, qui est présenté pour l'occasion. Tout est fourni pour mener à bien ces trois missions, qu'il faille jouer les concessionnaires de l'espace, sortir vivant d'un huis-clos spatial ou survivre, amnésiques, à un crash soudain.

Pour ceux qui arpentent l'espace en évitant le Grand Rift, trop dangereux, *Mission to Mithril* est fait pour eux. Ils ne visiteront pas une forteresse naine mais un spatio-port austère étrangement vide à leur arrivée. Plus classique, revenant aux fondamentaux de *Travel-ler*, ce road-movie à huis clos conviendra à n'importe quel équipage déjà constitué. Le sous-secteur *Sword Worlds* est présenté, ainsi que ses créatures indigènes et le matériel tout-terrain adapté à l'exploration locale.

Monte Cook Games

The Infinity Shift est un petit module (26 pages) générique pour *Cypher System* proposant à la fois un scénario et des personnages pré-tirés pour le jouer. Il semble se passer de drôles de choses sur cette base aérienne américaine perdue dans le désert glacial d'Alaska. Est-ce lié au programme HAARP ? Il ne s'y passait pourtant jamais rien de trépidant, enfin jusqu'à maintenant !

Shadewalker est construit de la même façon et propose une aventure pour *Nu-menëra*. Une menace récurrente visant régulièrement une colonie commerciale a décidé de changer de tactique. Les habitants n'ont pas eu le temps d'organiser leur énième déménagement, il

leur faut des héros pour les sauver. Au boulot !

Le *Cypher System Rules Primer* est disponible en libre téléchargement sur le site de *Monte Cook*. Oui, vous avez bien lu, c'est gratuit. Bien sûr, à ce prix-là, vous n'aurez certainement que le corpus de règles de base, faut pas exagérer non plus ! Mais c'est bien pratique pour se faire une idée du produit et déjà se lancer dans la masterisation (vous avez un scénario tout prêt dont on vient de vous parler pour vous faire les dents).

Pour ceux qui l'ont déjà adopté, ils pourront compléter leur collection de decks. Après ceux sortis sortis pour *Numenera* et *The Strange* (créatures, intrusions...), un nouveau paquet de monstres généralistes est proposé. Il reprend ceux du *Cypher System Rulebook* et en ajoute même d'autres. Avec 99 cartes d'antagonistes, allant du profond au spectre, vous aurez de quoi reprendre à votre compte les grands classiques. Comme à son habitude, l'éditeur n'a pas mégoté sur la qualité, les quelques illustrations présentées sont vraiment magnifiques... et terrifiantes ! Bien entendu, leur compatibilité est totale avec l'ensemble des titres publiés.

Enfin, pour ceux qui sont intrigués par *Invisible Sun*, le très secret jeu enfermé dans une mystérieuse boîte noire, une chaîne en ligne, *The Raven Wants What You Have*, va régulièrement distiller des informations. Depuis le 17 février, une introduction a été proposée, ainsi qu'une première partie animée par une équipe aussi étrange que le jeu. D'autres devraient suivre périodiquement, défilant petit à petit ce bien excentrique cube.

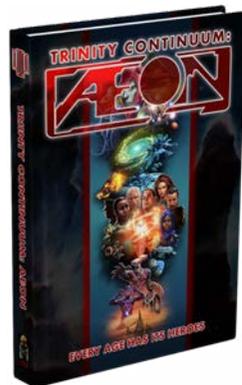
Nocturnal media

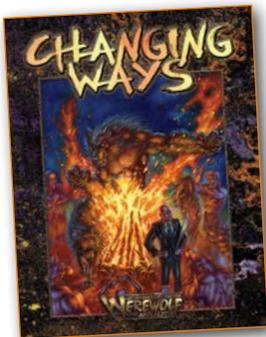
Suite à un Kickstarter réalisé en 2017, *Talisanta : The Savage Land* vient de sortir en PDF. La version papier devrait suivre rapidement. Le jeu s'inspire des nouvelles de Jack Vance, mais aussi de

Lovecraft et Moorcock. Il était annoncé initialement avec cinq systèmes différents. Après réflexion, seuls celui d'origine, *TLS*, *5^e OGL* et *Open D6* seront conservés. Exit *Savage Worlds* et *Pathfinder*. Plusieurs options étaient disponibles, dont un CD de musiques d'ambiance et des dés personnalisés. Les paliers débloqués ont, comme souvent lors des souscriptions, augmenté sensiblement l'ouvrage avec des chapitres supplémentaires. Le pavé fera finalement plus de 250 pages, superbement illustrées selon l'un de nos chroniqueurs ayant craqué pour le projet et ayant reçu la version numérique. Selon lui, il mériterait bien une traduction pour *D&D5...*

Onyx Path

L'agence Aeon ouvre ses portes dans de nouveaux locaux. Une souscription a en effet relancé une nouvelle édition de *Trinity Continuum*, le jeu contemporain de héros aux pouvoirs psychiques extraordinaires. Elle est construite autour d'un dyptique, l'un pour des règles inédites, l'autre pour la création des psioniques. La présentation du monde de 2123 est partagée entre les deux. La Terre se remet à peine d'un conflit mondial dévastateur, alors que les hommes commencent à regarder vers les étoiles, prêts à l'abandonner aux mains d'un régime fasciste implacable. Les paliers franchis ont notamment permis de débloquer et d'étoffer un troisième tome qui apporte des options de jeu en pagaille et un supplément de scénarios en PDF. L'ancienne gamme a aussi été débloquée (21 PDF en tout) et peut s'avérer fort utile puisque cette nouvelle édition se passe dans un futur proche. Le succès est indéniable, fort d'une communauté qui devait l'attendre avec impatience. Le projet s'est clôturé le 1^{er} mars, avec près de 185 000 \$. La livraison est quant à elle prévue pour la fin de l'année. →





Côté *Monde des Ténèbres*, l'actualité est chargée. Les éditions continuent leur renouvellement, avec cette fois *Geist, the Sin Eaters*, les humains miraculés hantés par un fantôme après avoir frôlé la mort.

Côté dents pointues, *Beckett's Jihad Diary* propose une trentaine de chapitres présentant chacun une région particulière avec les clans vampiriques intrigant et s'affrontant au cœur de la nuit. De quoi agrémenter vos parties et vous permettre d'écrire vos propres chroniques des Damnés.

Les oreilles velues ne sont pas en reste avec *Changing Ways*, qui s'attarde sur les changements drastiques qu'implique la vie de métamorphe. Ce guide vous donnera toutes les clés pour une transition réussie, vous aidant à vivre avec ce corps puissant et velu. Pas simple pour un homme d'aller sous forme lupine. Alors, imaginez un loup devant assumer une posture humaine !

Onyx Path continue enfin à peaufiner sa nouvelle gamme animorphe. *The Secret of Vinsen's Tomb*, un *jumpstart* pour *Pugmire*, est l'outil idéal pour débiter dans la peau d'un chien intelligent. Le livret propose un scénario, des personnages pré-tirés et un résumé des règles. De quoi vous lancer à la recherche d'un chat disparu, dont le destin est lié au premier roi des canins. Étrange non ? Si vous en voulez encore, *Thank You Darcy* est une autre aventure dans laquelle vos

chiens policiers sont contactés par un nobliau. Ce dernier leur demande d'enquêter sur les crimes de son valet, qui les conduiront à un secret mortel niché au cœur de la société Pugmire.

Paizo

La grosse grosse news de *Paizo* début mars, c'est bien entendu l'annonce de la nouvelle édition de *Pathfinder* ! Dix ans après les playtests de *Pathfinder*, l'éditeur américain renouvelle la formule pour cette seconde édition. Les playtests débiteront le 2 août prochain. D'ici là, l'éditeur dévoilera progressivement leurs conditions.

Sinon, début janvier, *Paizo* bouclait la campagne *Ruins of the Azlant* avec le scénario *Beyond the veiled past*. Ne perdant pas le rythme, il s'est lancé dans une nouvelle campagne, *War for the crown*. Dans le premier épisode, *Crownfall*, un massacre a lieu au sénat du Taldor sur ordre de l'empereur Stavian III pour lutter contre un coup d'État. Alors que la guerre civile est sur le point d'éclater, les PJ vont devoir protéger l'héritière du trône et s'enfuir du sénat en échappant à des assassins. L'aventure se poursuit ce mois-ci dans le deuxième volume, *Songbird, Scion, Saboteur*, puis jusqu'au mois de juillet avec les quatre tomes suivants.

Côté règles, un nouveau *Player Companion* vient de sortir : *Disciple's doctrine* est consacré aux petites congrégations



VERSION 3.5 par Syl



aux croyances obscures et philosophies particulières que l'on trouve un peu partout sur Golarion. Une douzaine de groupes de ce type sont ainsi présentés ainsi que des traits, des archétypes et de nouveaux sorts.

Inner Sea Taverns est également disponible et vous présente six tavernes prêtes à jouer un peu partout sur Golarion. *Nidal, land of shadows* devrait arriver en avril pour dévoiler les mystères de cette théocratie.

Du côté de *Starfinder*, le quatrième volet de la campagne *Dead Suns* est disponible, tout comme *Pact Worlds*, un gros *sourcebook* décrivant le système solaire au cœur du jeu. Il décrit quatorze mondes majeurs, de nouvelles races pour PJ, de nouveaux vaisseaux spatiaux et archétypes de classes de personnages, du matériel en veux-tu en voilà... Bref, c'est LE bouquin univers à avoir !

Pour la suite, les deux derniers volets de la campagne sortiront en avril et en juin.

Pinnacle Entertainment Group

Pinnacle use à loisirs de *Savage Worlds* pour nous proposer des cadres de campagne, imaginaires comme historiques. C'est au tour de la Grande Guerre de se voir offrir un coffret tout-en-un (il faut juste déjà disposer du livre des règles). Ce magnifique collector renferme les guides du maître et des joueurs, un écran, un scénario, des cartes tactiques, des jetons et un set de dés. Du matériel magnifique pour vous plonger dans l'horreur de la première guerre mondiale. Cœurs sensibles s'abstenir, car il en faudra pour survivre à l'enfer des tranchées.

Riotminds

Après le succès remporté par *Trudvang Chronicles* (cf. notre critique p.68) et sa livraison aux souscripteurs, *Riotminds* bat le fer tant qu'il est encore chaud

et a réalisé une nouvelle campagne de financement sur *Kickstarter* pour un supplément univers sur les Stormlands, une belle grosse campagne comme on les aime, *Snowsaga*, et un scénario, *Frostbitten*. Suivant le chemin des livres de base, ces nouveaux ouvrages de la gamme ont connu un début de campagne tonitruant, le financement étant assuré en moins d'une heure, et quatre des sept *stretch goals* prévus étant débloqués en l'espace de vingt-quatre heures : outre le financement des livres, ils permettent le passage en couverture rigide de *Snowsaga* et l'impression de deux cartes géographiques. La suite de la campagne a permis le déblocage de deux autres *stretch goals* : le livret de PJ et l'écran spécifique à la campagne. Le dernier pallier est tombé 40h avant la fin du crowdfunding : avec 1 million de couronne suédoise (soit environ 100 000 €), près de 1300 souscripteurs ont débloqué l'édition papier à couverture souple de *Frostbitten*, initialement prévu en PDF uniquement. Le succès continue donc pour *Trudvang Chronicles*. Les français seront-ils séduits à leur tour ?

Autre jeu de *Riotminds* très attendu après sa belle réussite (plus de 1400 souscripteurs, 110 000 € et plusieurs beaux ouvrages attendus !), *LexOccultum* est toujours en cours de traduction même si l'éditeur annonce voir le bout du tunnel : début février, les livres principaux étaient bouclés et seuls le supplément *Sub Rosa* et la campagne *Roi de Rats*, deux bonus débloqués avec panache à la fin de la campagne de financement, sont encore entre les mains des traducteurs. *Riotminds* estime à ce stade que la livraison aux souscripteurs reste possible pour le mois d'avril.

SixMoreVodka

Black Atlantic, le prochain supplément pour *Degeneration*, a bien avancé puisque le travail d'écriture est terminé. →





Le projet a considérablement pris du volume depuis son lancement, atteignant plus de 240 pages, ce qui en fait le plus gros supplément de la gamme à ce jour, en attendant *Justitian*, prévu pour la fin de l'année. Pas de date précise annoncée pour le moment, mais la sortie devrait avoir lieu au plus tard au début de l'été.

D'ici là, *SixMoreVodka* devrait proposer un set de dés qu'ils se sont décidé à produire sous l'influence de la communauté française en particulier. Cocorico !

Pour la suite, deux suppléments pour *Degenesis* sont toujours au programme : d'abord *Modus Operandi*, puis le massif *Justitian* donc qui, au regard du développement actuel, n'est pas attendu avant début 2019.

En parallèle, SMV annonce la création d'un nouveau jeu : *Orken*. Pour l'instant, la *preview* réalisée sur le site orkenworld.com tient surtout du teaser et pose une ambiance graphique, comme Marko Djurdjevic en a le secret. Pour seul texte, l'éditeur propose une prophétie, « *The second sign* », qui annonce des affrontements sauvages entre conquérants humains et natifs. À suivre...

Troll Lord Games

Depuis une petite quinzaine d'années, *Castles & Crusades* s'est développé sur le corpus de règles de l'OGL d20, épuré des options jugées trop complexes. Il a connu une foultitude d'ouvrages divers et variés, les deux plus importants restant le *Player's Handbook* et le *Monsters and Treasures*. Ces deux ouvrages ont d'ailleurs été régulièrement réimprimés mais cette fois-ci, au lieu d'une simple 5^e impression, l'éditeur souhaite revoir sa copie pour *Monsters and Treasures*. L'objectif est en effet de rassembler les monstres et surtout les trésors disséminés un peu partout dans la gamme pour que tout soit à portée de main dans un seul ouvrage de 350 pages tout en couleur (là où avant, les illustrations étaient en N&B). D'où le passage par Kickstarter. 355 souscrip-

teurs ont joué le jeu, réunissant 28 000 \$, de quoi financer le projet et débloquer quelques bonus.

Ulisses North America

Nous en parlions dans notre dernier numéro : *The living land*, le premier *sourcebook* pour *Torg Eternity*, va faire l'objet d'un *crowdfunding* en mars-avril 2018 sur Kickstarter. Ce supplément sera accompagné d'un écran spécifique. En complément de l'ouvrage, *Ulisses North America* a décidé de répondre favorablement à tous ceux ayant manqué l'opération précédente en proposant en *add-on* la *Delphi Council Cargo Box*, même si elle sera probablement un peu plus chère que dans l'opération initiale, et si la version limitée en cuir ne sera cette fois pas disponible.

Du côté de *L'Œil Noir*, ou plus exactement de *The Dark Eye*, l'ensemble des ouvrages (le *sourcebook* mais aussi *Armory of the Warring Kingdoms* et l'aventure *New bonds and ancient quarrels*), set de carte, cartes géographiques, CD et autres correspondant au Kickstarter de *The Warring Kingdoms* est désormais disponible.

Ulisses Spiele

En mars, l'éditeur allemand nous proposera plein de nouvelles choses. Tout d'abord, un nouvel écran et son supplément consacré aux catacombes et aux ruines. Un set de cartes *Katakomben & Ruinen* sur lesquelles figurent créatures et équipement sera également disponible. Un autre set viendra compléter le supplément *Kneipen und Tavernen*.

Der rote Schlächter sera une aventure solo contenant toutes les règles nécessaires pour jouer un soldat tobrien rendu à la vie civile, qui se rend compte que le baron local est impuissant à défendre son peuple. *Gefangen in der Gruft der Königin* est une aventure classique qui commence alors que les personnages se



retrouvent piégés dans une tombe oubliée et doivent trouver une sortie avant de manquer d'air... Trésors et énigmes à résoudre sont au programme.

Deuxième volet de *Donnerwacht*, le scénario *Bündnis der Wacht* fait directement suite à *Zeichen der Macht*, même si l'éditeur promet que l'aventure est jouable indépendamment par un groupe de PJ prêt à s'allier à la reine des harpies pour combattre les orks. Sortie prévue en avril.

Enfin, en attendant le lancement de la nouvelle édition de *Havena*, l'éditeur allemand a fait parler de lui avec le *crowdfunding* de *Wege der Vereinigungen*. Issu d'un poisson d'avril il y a quelques années, ce supplément consacré à la vie amoureuse en a fait sourire plus d'un et a attiré nombre de remarques gênées ou critiques, tendant à dire qu'on n'a pas besoin en JdR d'un supplément permettant de déterminer la taille du sexe de notre PJ. Pourtant, *Wege der Vereinigungen* a fait un tabac sur la plate-forme *Game On*, attirant 1802 souscripteurs et plus de 224 000 € alors qu'il s'agit uniquement de la VO. Un succès monstre qui rappelle que le sexe fait vendre !

Au-delà du côté grivois que le tout-un-chacun pointe du doigt hypocritement, ce gros supplément de 240 pages aborde le sexe et l'érotisme en Aventure du point de vue du background comme des règles (gestion de la séduction, de la reproduction, des IST, professions, magie...). Notons la présence d'*add-ons* tels que *Namenlose Nacht*, un scénario dans lequel les PJ vont devoir se mêler à une orgie pour retrouver une jeune fille disparue. Deux autres scénarios, dans la gamme *Heldenwerk* cette fois, exploitent également le filon « sexualité », et un recueil de nouvelles complétera le thème. Des posters, un écran et même un CD musical sont au programme. Reste à juger la qualité de l'ensemble : rendez-vous à la rentrée de septembre.

Enfin, *Hexxen 1733*, le nouveau jeu d'*Ulisses* dont le financement participatif a cartonné, sortira en avril. Le succès du jeu est tel que l'éditeur allemand, qui avait dès le début prévu de le traduire en anglais, est déjà en pourparlers pour des traductions en russe et en espagnol. Il serait dommage que nous autres petits français n'ayons pas droit de jouer dans cet univers très chouette tout droit sorti des contes de Grimm.

Wizards of the Coast

Mordenkainen's Tome of Foes reprend les écrits de l'un des plus célèbres sorciers de Greyhawk. Mordenkainen a voué son existence à la recherche et à l'érudition. Il a visité de nombreux royaumes et voyagé dans d'autres plans. Il s'y est fait beaucoup d'amis et autant d'ennemis, amassant au passage nombre de connaissances. Il les partage avec nous dans ce livre, nous parlant des monstres, démons, peuples et autant de créatures étranges qu'il a croisés. Il nous confie aussi plus d'un secret sur les guerres planaires interminables qui minent les différents mondes. L'ouvrage sera disponible au mois de mai, avec une version limitée pour les plus fervents fans du magicien.

De son côté, *Unearthed Arcana* continue à proposer du matériel non officiel, mais totalement compatible et jouable pour *D&D5*. *Into the Wild* nous propose cette fois des règles de résolution de voyage. Si une communauté bigarrée des différentes races de votre univers décide de traverser monts et vallées à la poursuite d'une quête pouvant changer le monde, vous y trouverez toutes les tables et options pour leur mettre orcs, trolls, ruines fantomatiques et autres péripéties sur leur chemin. Pourvu qu'ils n'en perdent pas leur précieux !

Olivier Halnais et Marc Sautriot





HOMMAGE

DAVID LATAPIE : UN AN DÉJÀ...

En 2017 disparaissait prématurément un acteur du monde du jeu de rôle qui aurait pu laisser une empreinte forte. Pourtant, si la carrière éditoriale de David fut courte, elle n'en fut pas moins décisive dans le domaine de la promotion et de la valorisation mutuelle des livres-jeux et du jeu de rôle.

➔ **D'**abord acteur actif de Wikipedia (dans des sphères plus larges que le jeu de rôle, d'ailleurs), il fit ensuite partie du cœur de l'équipe de traduction du premier jeu de rôle *Loup Solitaire* au *Grimoire* : spécialiste francophone de l'univers des Livres Dont Vous Êtes Le Héros du même nom dans le cadre des travaux sur *L'Encyclopédie du Monde*, il assuma le rôle de co-responsable de la traduction du *Grimoire du Magnamund*, traduisant lui-même, travaillant sur du matériel additionnel et effectuant des relectures. C'est autour de lui que se constitua le noyau de fins connaisseurs de cet univers appelé à devenir le groupe d'experts bilingues que l'auteur Joe Dever allait appeler quelques années plus tard ses « *French Wizards* ».

Ce groupe d'amis le suivit dans l'aventure de la création en 2009 d'une nouvelle maison d'édition associative et d'un nouveau webzine, qu'il créa et nomma respectivement *Scriptarium* et *Draco Venturus*. Actif dans le développement de ce média dédié aux univers de livres-jeux, qu'il pilota et auquel il apporta ses propres contributions écrites, il participa également au développement du second jeu de rôle *Loup Solitaire* publié par *Mongoose Publishing* en développant la classe culte des Chevaliers de la Montagne Blanche de Durenor.

David présida *Scriptarium* pendant sept ans, assurant le déploiement de cette maison d'édition par l'intermédiaire de plusieurs projets touchant aux livres dont vous êtes le héros et au jeu de rôle, en particulier *Défis fantastiques : le jeu de rôle* et *Rêve de Dragon*, ainsi que *L'Œil Noir* en partenariat avec *Black Book Éditions*. Par sa posture bienveillante, constructive et toujours ouverte, David permit à ses amis et membres de l'association de développer la collaboration avec *Gallimard Jeunesse* pour la relecture experte des traductions des gammes *Défis fantastiques* et *Loup Solitaire*, sans oublier le lien indéfectible avec Joe Dever, grâce auquel plusieurs membres de l'association purent travailler avec l'auteur anglais sur les livres-jeux et le jeu de rôle *Loup Solitaire*.

Casus Belli souhaite lui rendre hommage.

Florent Haro et Marc Sautriot

L'ARTEFACT ULTIME POUR TRANSMETTRE LA FLAMME DU JDR !

ÉPUISÉE

EN MOINS DE DEUX MOIS !

RÉIMPRESSION EN COURS



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 prêtes et aides de jeu.

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

INDISPONIBLE



black-book-editions.fr

PORTRAIT DE FAMILLE

CONAN EN JDR

Adaptations décennales

Conan, légende de la littérature pulp des années 30, était tout indiqué pour nourrir nos parties de JdR. Mais la culture geek lui a préféré le plus intellectuel Seigneur des Anneaux et, malgré sa notoriété, le barbare n'aura connu que trois adaptations en trois décennies.

Conan rencontre D&D

Fiches techniques

Conan de R.E.Howard

Éditeur • Bragelonne

Matériel • Recueil de nouvelles n&b couverture souple 3 tomes parus

Prix constaté • 25 €

Conan (Marvel)

Éditeur • Marvel France

Matériel • Livres n&b sous couverture rigide, 22 tomes parus

Prix constaté • 26 €

Alternative : collection

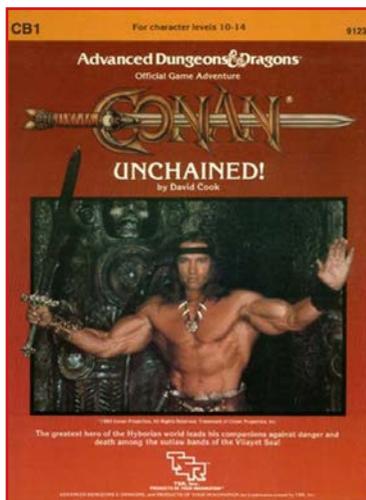
Hachette, livres n&b couverture ridige, collection en cours, 75 volumes prévus, 12,99 € chaque

Conan, sur les trace du barbare

Éditeur • Huginn & Muninn

Matériel • Livre 200 pages couleur grand format couverture ridige

Prix constaté • 34,95 €



La vie de Conan en JdR ne commence qu'en 1984. Il faut dire qu'à cette période, entre Star Wars et le retour de Star Trek au cinéma, la science-fiction opératique occupe largement le paysage. Conan est pourtant lui-même arrivé sur grand écran en 1982 dans la mythique adaptation de John Milius avec Arnold Schwarzenegger, film qui connaîtra une suite justement en 1984.

À cette période, TSR est au fait de sa gloire. Son fondateur Gary Gigax a ré-

cemment été évincé au profit des frères Blum qui se lancent dans des jeux à licences, histoire de profiter de la notoriété déjà établie de ces univers. Indiana Jones est l'un des premiers à ouvrir le bal, mais Conan suit de prêt.

Les débuts sont cependant timides avec deux modules pour *AD&D*, *Conan Unchained!* et *Conan Against Darkness!* (CB1/CB2, TSR, 1984). Ces deux petits ouvrages de 32 pages arborant des photos d'Arnold du meilleur goût en couverture proposent quelques règles, une introduction à l'univers et le scénario à proprement parler.

Les nouvelles règles comprennent un système de peur et des points d'héroïsme, deux ajouts assez notables à l'époque. Elles personnalisent D&D avec un véritable vernis Conan, au même titre que les scénarios qui évitent de faire appel au bestiaire bien trop fantastique de *AD&D*.

Chassé-croisé avec Marvel

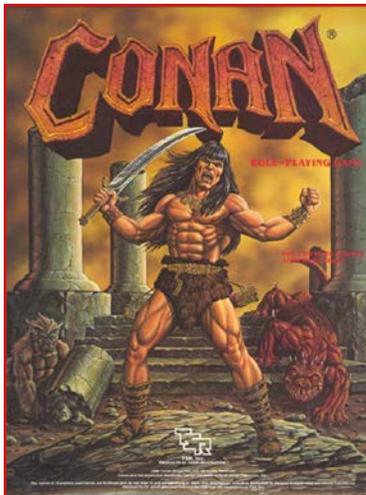
TSR se lance finalement dans le grand bain d'un jeu autonome avec Conan (1985) de David « Zeb » Cook, déjà auteur du module CB1. Le jeu reprend le système très visuel de *Marvel Super Heroes*, autre jeu à licence lancé en 1984.

Celui-ci repose sur une table de résolution unique à base de codes couleurs. À une époque où les jeux sont encore noir et blanc, l'idée est plutôt novatrice. Les règles, plus simples et directes que celles d'AD&D, se révèlent aussi plus adaptées à l'univers de Robert E. Howard.

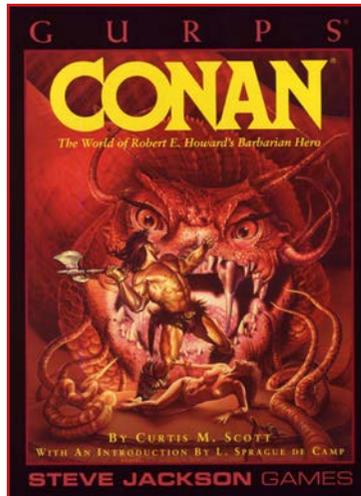
La boîte s'accompagne aussi d'un livret entièrement consacré à l'univers et d'une grande carte, autant d'éléments qui renforcent l'ambiance particulière de Conan.

Le jeu ne bénéficie hélas d'aucune promotion de son éditeur. Le succès n'est guère au rendez-vous et la gamme ne s'étoffe que de quelques suppléments. En 1985, les frères Blum quittent TSR et Gygax revient en odeur de sainteté. Or il n'a jamais été friand des licences et met progressivement fin aux gammes correspondantes, dont Conan.

Les règles ont fait l'objet d'un retro-clone, en fait une version expurgée des éléments d'univers de Conan, Zeb's Fantasy Roleplaying System. Vous pourrez le trouver sans mal (légalement, qu'allez-vous croire !) sur Internet.



Générique et universel



Il faut attendre l'aube des années 90, 1989 pour être précis, pour que le barbare ose de nouveau pointer son nez dans un jdr. Et encore ne fera-t-il pas l'objet d'un jeu complet, mais d'un supplément à un jdr générique, GURPS.

Quel supplément en revanche ! Il est aussi court (128 pages) que riche. Corège, premier éditeur francophone de GURPS, ne s'y trompe d'ailleurs pas et en fait le premier supplément traduit de la gamme. Attention toutefois, l'auteur a fait le choix de ratisser large et a inclus de nombreux travaux de pasticheurs de R.E.Howard, pas toujours du goût des fans.

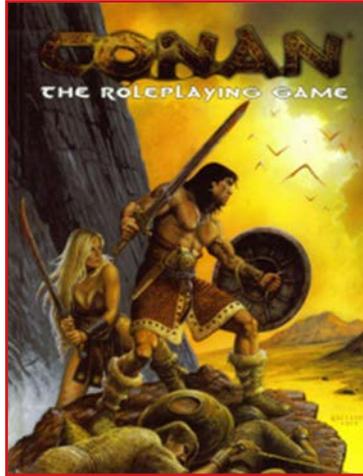
L'ouvrage n'est complété que de quelques modules d'aventure : GURPS a plutôt vocation à explorer des univers différents que de se concentrer sur un seul. GURPS décline aussi progressivement au court des années 90, qu'une 4e édition peine à relancer.

Pour les amateurs de ce système, tous les ouvrages GURPS Conan sont disponibles en version PDF, et Steve Jackson Games propose même une adap- →



tation gratuite à la 4e édition du jeu sur son site.

La Mangouste s'en mêle : retour à D&D



Mongoose est un éditeur anglais qui connaît son apogée lors de la période d20. Conscient de l'intérêt de ne pas être dépendant du *Player's Handbook* de *D&D*, il est un précurseur de la licence OGL, moins contraignante que la licence d20. Conan est l'un des premiers jeux de l'éditeur à s'inscrire dans cette stratégie.

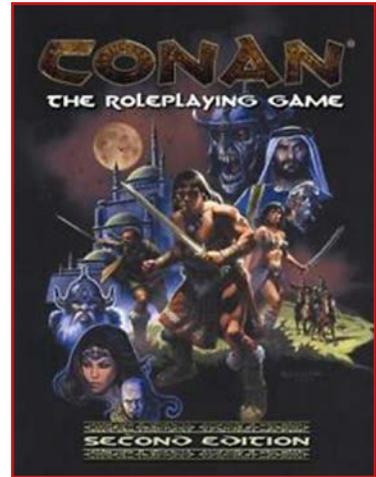
Le jeu connaît une première édition en 2003, une édition révisée (traduite en français par *Ubik*, futur *Edge Entertainment*, en 2007), et enfin une seconde édition en noir et blanc.

L'adaptation, proche du d20, reprend les codes de Conan autant qu'il est possible de le faire dans le carcan pas toujours très adapté de D&D. Quoique basé sur l'OGL, l'éditeur ne va en effet pas aussi loin dans les modifications que *Green Ronin*, autre précurseur de l'OGL avec *Mutants & Masterminds*. Il conserve par exemple le système de classes, même s'il l'assouplit – le multiclassage n'est par exemple plus péna-

lisé pour mieux coller à la carrière protéiforme de Conan.

Contrairement à ces prédécesseurs, le jeu dispose surtout d'une très belle gamme – jamais traduite en français hélas, seul l'écran ayant fait l'objet d'une VF. La qualité n'est pas toujours exceptionnelle, comme souvent chez *Mongoose*, mais reste tout à fait acceptable. Citons en particulier *Return to the Road of Kings* qui détaille l'univers sur pas moins de 272 pages dans sa deuxième édition. Celui-ci est complété par de nombreux autres suppléments de contexte qui détaillent par le menu le continent et de plusieurs scénarios.

Volte-face



La seconde édition de Conan est l'un des premiers ouvrages à être imprimé par *Mongoose* lui-même, qui s'est équipé pour être autonome sur la production des livres. Un choix bien malheureux, car l'impression requiert des compétences techniques que l'éditeur n'a pas. Le résultat est un fiasco et *Mongoose* finit par abandonner l'idée, non sans y avoir laissé quelques plumes.

Dans le même temps, *Mongoose* prend conscience de la baisse progressive du marché d20/OGL. Il en fut un précur-

L'étagère du rôliste howardien

Pour ceux qui souhaitent quelques sources hors JdR, voici quelques lectures chaudement conseillées.

Conan original

Howard a été un auteur prolifique, mais Conan n'est que l'une de ses très nombreuses créations et les nouvelles qu'il lui a consacrées ne sont pas si nombreuses. Même si certaines histoires se révèlent étonnamment faibles, l'écriture d'Howard est inattaquable, à la fois puissante, poétique et terriblement évocatrice.

Les éditions *Bragelonne* ont réuni l'ensemble du canon en trois tomes, avec une nouvelle traduction haut de gamme : hautement conseillée, forcément...

Conan au 9e art

La légende du barbare s'est construite dans beaucoup d'autres médias, parmi lesquels la bande dessinée se distingue particulièrement. Dans les années 70 et 80, Marvel explore la licence dans plusieurs titres, dont le plus mature et mythique *Savage Sword of Conan*.

Adaptation des nouvelles et histoires originales forment une saga dense et mise en valeur par des dessinateurs parmi les meilleurs de la BD US – Barry Windsor Smith, John Buscema. En VF, vous pourrez la retrouver chez *Panini*, dans une intégrale année par année dont les premiers tomes sont hélas épuisés et difficiles à trouver, et depuis peu dans une jolie collection Hachette (disponible en kiosque ou sur abonnement).

Le franco-belge sera-t-il capable de concurrencer la notoriété de ces épisodes ? *Glénat* a en effet annoncé une collection d'adaptations à laquelle des auteurs franco-belges renommés vont participer. Réponse dans quelques mois donc !

Exégèse

Enfin, impossible de ne pas conseiller *Conan, sur les traces du barbare, le livre d'un phénomène*. Les exégèses ne sont pas très nombreuses dans notre langue, malgré la présence dans l'hexagone du plus grand spécialiste de l'œuvre d'Howard (Patrice Louinet, dont nous vous proposons un interview dans ces pages !).

Cet ouvrage constitue une très belle approche de son univers et de la construction du mythe que Conan est devenu. Il offre en outre pléthore de références pour ceux qui voudraient sortir du canon howardien.

seur, et un des premiers aussi à s'en éloigner. Il récupère dans cette optique la licence *RuneQuest* pour en faire un système maison. Plusieurs suppléments d'univers à licences sont publiés sur cette nouvelle base, comme *Slaine* (adapté de la BD anglaise créé par Patt Mills) ou encore *Lankhmar* (tiré des écrits de Fritz Leiber et qui a récemment fait l'objet d'une adaptation pour *Savage Worlds* chez *Black Book*).

Conan fait aussi partie du lot. Le projet est développé, soumis pour approbation aux ayants-droits... et refusé. Le projet est abandonné et Conan retourne dans les limbes.

Modiphius

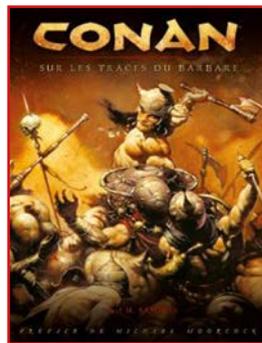
Lorsque *Modiphius* annonce en 2016 une nouvelle adaptation de Conan sous le nom *Adventures in an Age Undreamed Of*, les rôlistes ont apparemment les crocs. Le kickstarter est un immense

succès à près d'un demi-million d'euros. Il permet de financer un livre de base et tout une gamme de suppléments et d'accessoires.

Au-delà du livre de base, six suppléments sont déjà parus. Le *Player's Guide* est un extrait du *Ild* destiné aux joueurs. Étant donnée la complexité du système, son intérêt est indiscutable. La série des « *Conan the* » (*Conan the barbarian*, *Conan the Mercenary*... 9 ouvrages prévus en tout) regroupe en son sein bouts d'univers, options de personnage et nouvelles règles autour d'une zone géographique et d'une thématique données. *The Book of Skelos* étend les règles de magie du livre de base. *Jeweled Thrones of the Earth* est un recueil de scénarios indépendants.

Conan revient, mais passés 80 ans d'existence, est-il toujours en forme ? Réponse dans les pages suivantes !

Slawick CHARLIER



CONSEILLER PLURIMÉDIADIQUE
SPÉCIALISTE DE L'ŒUVRE DE R. E. HOWARD

PATRICE LOUINET, EXPERT ES HOWARD

« La fantasy est née avec Howard, pas Tolkien »

Patrice Louinet est le spécialiste mondial de l'œuvre de Robert E. Howard. Il a dirigé les traductions chez Bragelonne de Conan et autre Solomon Kane, mais il participe également comme consultant sur de nombreux jeux, qu'ils soient de plateau comme Conan de Monolith, Solomon Kane à venir chez Mythic ou encore des JdR comme le Conan de Modiphius.

Casus Belli : Salut Patrice. Merci de te présenter pour nos lecteurs qui ne te connaîtraient pas ?

Patrice Louinet : Mon nom est Patrice Louinet. Je suis un spécialiste de l'œuvre de Robert E. Howard au sens large, et au-delà de l'unique sens littéraire puisque j'interviens comme conseiller pluri-médiatique sur divers projets comme des jeux de plateaux, des BD, des jeux de rôles ou autres.

CB : Quels sont tes projets actuels ?

PL : La question qui tue ! (Rires) J'ai récemment sorti un guide sur Howard à l'intention des gens qui pensent connaître Conan sans bien connaître le Conan de Howard ni Howard lui-même au sens littéraire. Livre qui a bien marché en France. Je me le suis traduit en anglais, et le livre va paraître prochainement aux EU. Je suis consultant sur *Conan le jeu de rôle* de Modiphius. Je travaille sur un documentaire sur Howard que j'ai coécrit avec un ami. Par ailleurs, je prépare aussi une thèse en littérature américaine à la Sorbonne.

CB : Quelle est ton histoire avec Conan ?

PL : J'étais passionné dès ma jeunesse, et le suis toujours, par les écrits d'Howard. J'ai commencé par coécrire des articles pour des fanzines puis pour des revues semi pro. J'ai ensuite rédigé mon mémoire universitaire sur Howard. Quand un éditeur anglais décide de sortir une édition de Conan, il connaît déjà mon travail sur Howard. Il m'a demandé si je voulais bien assurer la direction éditoriale des trois volumes. C'est ainsi que j'ai dirigé la première édition intégrale respectueuse des textes originaux d'Howard.

CB : Quels étaient tes axes de travail ? Quelles sont les différences de ta traduction avec des anciennes traductions ?

PL : J'ai traduit en français une édition que j'avais déjà dirigée pour le marché américain. Donc l'étape numéro un a été d'établir la version américaine, dont la grosse difficulté a été de partir à la pêche des manuscrits originaux d'Howard, parce que soit ils n'existent

« Je suis parti de rien »



pas, soit ils étaient dans des collections privées, soit sur des carbones, soit les manuscrits étaient en mauvais état. Ce fut une étape complexe qui m'a pris plusieurs années. La deuxième étape fut de les mettre dans l'ordre chronologique de rédaction, puisque la chronologie du personnage ne m'intéresse pas. Un vrai travail de fourmi qui m'a pris plusieurs années. On a publié les nouvelles en respectant au plus près le texte original d'Howard. On a ainsi débarrassé l'œuvre de tous les ajouts, les scories, les déformations, les censures, etc., puisque partant des textes originaux.

Je suis parti de rien ! Ce qui avait déjà été écrit ne m'intéressait pas. C'était juste ce qu'avait écrit Howard qui m'intéresserait. On m'a dit suicidaire quand j'ai annoncé vouloir éditer les nouvelles dans l'ordre qu'Howard les avait écrites. Ce dernier avait dit que ses nouvelles devaient être publiées dans le désordre parce qu'elles ont été écrites dans le désordre et parce que c'est comme ça qu'un aventurier au soir de sa vie, qui serait dans une taverne, les raconterait. Il les évoquerait au rythme et à la façon dont ils lui surviennent, dans le désordre le plus total. C'est exactement ce que j'ai fait. J'ai simplement respecté ce que disait Howard.

CB : Qu'est ce qui te marque dans les textes de Howard ?

PL : Plusieurs choses. D'abord la modernité de son style général, avec la sensation de ne pas lire du tout un texte qui a quatre-vingts ans. Je suis assez soufflé par cela. La modernité de ses thématiques. Dans ses textes, il n'y a pas de bons. Il n'y a pas de gentils. À la fin, tout le monde crève ! C'est juste moderne et ce, d'une façon incroyable ! Je trouve ses meilleurs textes extrêmement pertinents et toujours d'actualité aujourd'hui. Sa modernité est impressionnante à tout niveau : du style, des thèmes et des dialogues. Il y a des dialogues chez Howard qui sont exceptionnels !



“ Tolkien et Howard c'est comme les Beatles et les Stones. Les 2 font de la fantasy mais chacun son style ! ”

CB : Quelle est ta nouvelle préférée ?

PL : Ma nouvelle préférée est « *Les Clous rouges* », dans laquelle Howard a mis beaucoup de lui-même. Mais je pourrais en citer une dizaine. Howard n'a pas écrit que des chefs-d'œuvre, mais ses meilleures nouvelles sont justes exceptionnelles ! Même des nouvelles de Conan qui ne sont pas bonnes ont des passages magnifiques. Par exemple, hier je relisais « *Le Colosse noir* » qui n'est pas dans ses meilleures nouvelles, mais le premier chapitre sur Shevatas est d'une beauté hallucinante !

CB : Quel est ton personnage préféré ?

PL : Alors mon personnage préféré de Howard, et que j'aime énormément, est Cormac Fitzgeoffrey. Parce qu'il est fou et que la première nouvelle de Cormac est juste exceptionnelle. Je pourrais faire un listing d'une bonne vingtaine de personnages, mais leur ordre varierait en fonction de mon humeur du jour ou de ce que j'ai lu la veille. →





“ J’ai toujours évité de jouer au JdR parce que je sais que je deviendrais très vite un joueur compulsif ! ”

CB : Que penses-tu du retour en force de la *Sword & Sorcery* au sens général et pour le jeu de rôle en particulier avec les nombreuses sorties de jeux spécifiques comme *Conan de Modiphys*, *Beasts and Barbarians* ou encore *Barbarians of Lemuria* ?

PL : C’est une vraie fausse interprétation ! Pendant longtemps, on a vécu dans l’illusion que Tolkien avait créé la fantasy. Mais pour moi, la fantasy dans le sens moderne du terme est née avec Howard, très clairement. Tous les codes de la fantasy, c’est lui qui les a mis le premier sur le papier. Pour moi, la fantasy est ce qu’ont écrit Tolkien et Howard ! C’est un peu comme les Beatles et les Stones. Les deux font du rock mais chacun son style.

CB : Et pour le retour ?

PL : Le monde aujourd’hui est sombre, tout simplement. La littérature n’est jamais qu’un reflet du monde dans lequel on vit. Ce n’est pas un retour en force de la *S&S*. La fantasy redevient sombre parce que nous vivons une période sombre et donc les auteurs sombres sont remis en avant. Sombre, ça peut être réaliste, pessimiste ou nihiliste. Il s’agit d’auteurs qui ont une vision humaniste plus noire de l’humanité.

CB : Pour le jeu *Conan de Monolith*, comment t’a-t-on contacté et quelles étaient tes missions ?

PL : Les premiers contacts remontaient à 2009 ou 2010 à la toute jeunesse du projet. À l’époque, *Monolith* voulait adapter Conan en jeu de plateau et avait des contacts avec *Bragelonne*. Mon éditeur chez *Bragelonne* a organisé un déjeuner dans lequel ils m’ont présenté leur projet et ils ont découvert qui j’étais. Apparemment, ils ont été convaincus de ce que je pourrais apporter. Lorsque le projet a été officiellement lancé, ils m’ont embauché pour veiller à ce que le projet soit fidèle au Conan de Howard, autant que faire se peut, dans le cadre d’un jeu de plateau. J’ai fourni à l’équipe tous les descriptifs des personnages de Howard. J’ai vérifié à ce qu’ils n’emploient que des personnages d’Howard exclusivement. L’équipe me demandait « *tiens, là on a besoin d’un nécromancien* » et j’allais chercher dans les textes d’Howard. Ainsi Skutus, en particulier, apparaît dans le jeu de plateau alors qu’il n’apparaît dans aucune des nouvelles, sauf qu’il figure dans un fragment non publié. J’ai donc pu leur fournir Skutus le nécromancien, un perso jamais publié ! J’ai assisté l’équipe afin de coller le plus possible à l’esprit des nouvelles d’Howard de façon à ce que le joueur qui joue à ce jeu de plateau ait une immersion totale en collant au plus près de l’univers du Conan d’Howard.

CB : Es-tu rôliste ou l’as-tu été ?

PL : Non je ne l’ai absolument pas été pour la simple et bonne raison que je n’ai pas le temps.

CB : Tu n’as donc jamais joué ?

PL : Non, et pourtant j’ai fréquenté des rôlistes très, très tôt. Je connais Casus depuis super longtemps puisque j’avais créé une association sur Howard qui s’appelait les Grands Anciens. C’est dans un vieux numéro de Casus qu’on avait annoncé sa création. Mais j’ai toujours évité de jouer parce que je sais que je deviendrais très vite un joueur compulsif ! (Rires) J’ai tellement d’autres choses à faire dans la vie, donc je n’ai déjà pas le temps de tout.

CB : Que penses-tu du Conan de Milus avec Schwarzenegger ?

PL : Le *Conan* de John Milus est un excellent film ! Mais qui n'a rien à voir avec le Conan de Howard.

CB : Faut-il donc lui changer le nom ?

PL : Oui il faut lui changer le nom ! (Rires) Car quelqu'un qui voit le film se dit ça y est, je connais tout sur Conan. Eh bien il aura tout faux ! Se dire que Conan pourrait tourner une roue pendant 10 ans ou je ne sais combien de temps est une aberration totale ! Le fait que Conan ait des parents est une aberration totale ! Le fait que ce qui motive la vie de Conan soit la vengeance est une aberration totale ! Le coup du secret de l'acier, ça trahit plus les obsessions fascistoïdes de Milus. Alors qu'Howard est plutôt libertaire, bref à l'opposé de l'échiquier politique des idées. Même si Milus a pris des extraits de scènes tirées des nouvelles d'Howard, il n'a absolument rien compris ou ne s'est absolument pas intéressé au personnage tel que décrit par Howard. Il a été fasciné par les couvertures de Frank Frazetta, ce que je peux tout à fait comprendre. Mais en fait, le film qu'il voulait faire c'était Gengis Khan ! La plus célèbre citation du film, quand on demande à Conan ce qu'est le plus important dans la vie et qu'il répond « *Écraser ses ennemis, les voir mourir devant soi et entendre les lamentations de leurs femmes* » en réalité c'est une citation de Gengis Khan ! Le Conan d'Howard ne dirait jamais ça ! Howard décrit Conan comme une panthère super souple, ce qui n'a pas grand-chose à voir avec Arnold Schwarzenegger dans ce film. C'est aussi quelqu'un qui parle plein de langues, ce qui n'est pas vraiment le cas dans ce film là car Schwarzenegger ne parle pas avant une bonne trentaine de minutes parce qu'à l'époque il a un accent autrichien tellement épais que ça ne passait pas ! Donc le personnage souple comme une panthère et polyglotte d'Howard n'est pas du tout celui que l'on retrouve dans le film ! Le film restera parce que Milus est un grand réalisateur et parce

que la BO est une des BO les plus grandes jamais composée pour le cinéma. Mais si on va voir le film comme transposition de l'univers howardien, c'est un ratage total.

CB : Quels sont tes futurs projets ?

PL : À partir du 2 mai sortent chez *Glénat* les deux premiers tomes d'une série Conan de 12 BD, chacune sur une nouvelle de Conan avec une équipe créatrice différente. Les deux premières sont « *La Reine de la côte noire* » et « *Le Colosse noir* ». Puis un album sortira tous les 3 mois. La nouvelle de cette nouvelle collection de *Glénat*, à peine annoncée, a fait le buzz en France mais aussi en Angleterre, aux États Unis, au Brésil, bref un peu partout. C'est un projet très attendu. Mon rôle a été d'établir la bible Conan et de s'assurer qu'elle est respectée en laissant toute latitude aux équipes créatrices et en leur validant le processus de création.

CB : Rien sur les jeux ?

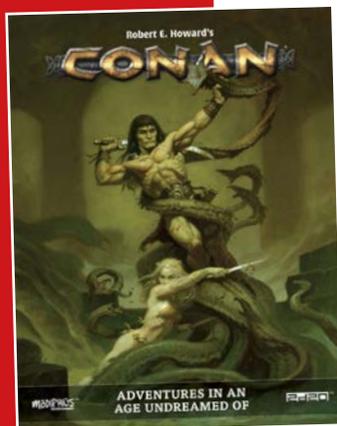
PL : Si, un scoop pour Casus (annoncé entre-temps, *ndlr*) qui sera annoncé prochainement à Cannes, l'équipe *Mythic Games* va sortir un jeu de plateau sur Solomon Kane avec des figurines de 32mm ! J'interviens comme consultant pour ce futur jeu qui sera lancé en juin 2018 ! Les joueurs vont aider, ou pas, Solomon Kane à remplir sa mission. Chaque joueur incarne l'une des quatre vertus cardinales (Courage, Tempérance, Prudence et Justice), des forces invisibles capables d'inspirer Solomon Kane dans les moments difficiles. Si la mission est réussie, ils gagnent tous, sinon ils perdent tous. Basée bien sûr exclusivement d'après les nouvelles d'Howard. Au dessin, on trouvera Guilhem H. Pongiluppi qui a pour ambition de faire les plus belles illustrations de Solomon Kane. Défi difficile vu les précédents grands artistes l'ayant dessiné que sont Giani et Jones. Mais qui, pour les illustrations que j'en ai vu, m'a littéralement scotché et je suis très difficile à convaincre (rires) ! Projet super excitant.

Propos recueillis par Nurthor



“ La littérature n'est jamais qu'un reflet du monde dans lequel on vit. ”





LIVRE DE BASE (VO)

CONAN, ADVENTURES IN AN AGE UNDREAMED OF

Un barbare au sommet

Conan en jeu de rôle est paradoxe. Étonnamment peu adapté au regard de sa notoriété il fait un retour fracassant chez Modiphious, avec un kickstarter record de presque 500 000 euros. Le luxueux livre de base et les premiers suppléments sont maintenant disponibles. Alors, cette gamme est-elle à la hauteur du personnage qui l'inspire ?

Fiche technique (coffret)

Éditeur • Modiphious

Matériel • Livre de 432 pages couleurs couverture rigide

Prix constaté • 34.99 £

Conan, 432 livres de muscle

Fort d'un financement stratosphérique (même s'il reste certes loin de *Secret of the 7 Seas*), Modiphious a pu sortir le grand jeu sur la forme. Le livre de base pointe à 432 pages particulièrement denses. Sans surprise chez cet éditeur, il n'y rien à redire sur la forme : illustrations superbes (et parfaitement dans l'ambiance), maquette impeccable, impression et reliure de qualité... c'est un sans-faute, jusqu'à la feuille de personnage elle-même particulièrement réussie.

De l'Aquilonie au Khitai

L'épais ouvrage rentre rapidement dans le vif du sujet avec la création de personnage. Tout commence par le choix d'une région d'origine. *Conan, Adventures in an Age Undreamed of* (promis, nous ne répéterons pas le

titre entier à chaque fois !) fait le choix de l'ouverture. Il est possible de jouer n'importe quel type de personnage de n'importe quel coin du continent – tant qu'il s'agit d'un aventurier d'une manière ou d'une autre, tout de même.

Il faut ensuite choisir une caste représentant le milieu social d'origine du personnage (artisan, serf, marchand...), une histoire ayant conduit le PJ à l'aventure (six sont proposés pour chaque caste), un archétype parmi 10 (archer, barbare, prêtre...), une nature (curieux, pragmatique...), une éducation (familiale, traditionnelle, sur les champs de bataille...) et enfin un événement lié à la guerre, omniprésente dans l'univers de Conan.

Chaque choix vous apporte des bonus à vos attributs, des talents et/ou des compétences. Comme souligné dans l'encadré sur le système 2d20, le processus est long, et les nombreuses étapes ne permettent pas de bien mesurer les impacts de tel ou tel choix. Le

Modiphius double la mise avec le 2d20

Modiphius est un éditeur encore jeune qui commence sa carrière avec *Achtung Cthulhu*, une gamme pour l'AdC période seconde guerre mondiale (En V.F. chez *Sans Détour*). Particulièrement ambitieux, l'éditeur anglais enchaîne rapidement avec un kickstarter d'envergure, la troisième édition de *Mutant Chronicles*. Pour son premier jeu autonome, il développe un système maison, le 2d20, réutilisé ensuite sur chacun de ces jeux (*Infinity*, *Conan*, *Star Trek*...) avec plus ou moins d'adaptations en fonction des besoins.

Le « 2d20 » fait référence aux deux dés de base dont dispose un joueur pour une action. Les personnages sont définis par des attributs chiffrés de 7 à 12 et des compétences de 1 à 5. Chaque dé inférieur à la somme d'un attribut et d'une compétence donne une réussite.

Jusque-là, tout va bien... Les choses se compliquent déjà d'un cran avec les compétences. Celles-ci ne sont en effet pas définies par une seule valeur, mais par deux, l'expertise et le focus. La première est ajoutée à la caractéristique selon la procédure indiquée ci-dessus. Le focus représente la capacité du personnage à exploiter sa compétence de manière efficace. Lorsque le résultat de l'un des d20 est inférieur au focus (de 1 à 5), il offre une réussite supplémentaire.

Sur cette base viennent se greffer une belle brochette de sous-systèmes. Les réussites au-delà de la difficulté donnent des points de momentum. Ces points peuvent être dépensés pour obtenir un dé supplémentaire à un test, augmenter les dommages d'une attaque ou encore déclencher l'effet spécial d'un talent. À l'inverse, les dés donnant un 20 naturel deviennent autant de complications. Elles sont traduites immédiatement en jeu par un événement narratif qui complexifie la tâche du personnage, ou bien alimentent la réserve de destin (Doom) du MJ, qu'il utilisera de manière similaire au momentum pour les PNJ. Les PJ disposent aussi de points de fortune pour améliorer leurs chances de réussite. Enfin, les personnages disposent d'une brochette de talents. Leur particularité est de ne pas fonctionner de manière indépendante, comme les dons de D&D3, mais de découler directement des compétences. Chaque point dans cette dernière donne accès à des talents de plus en plus puissants selon un arbre de progression.

Il faut noter à ce stade que le 2d20 n'est PAS un système générique. Les différents jeux ne sont pas compatibles entre eux, car le 2d20 est systématiquement spécialisé en fonction des besoins. Les changements sont parfois cosmétiques (le nom des attributs par exemple, dont le nombre varie d'ailleurs aussi d'un jeu à l'autre), parfois plus profond, comme les simplifications apportées aux compétences pour *Star Trek*.

La création de personnage est elle aussi adaptée à chaque univers. Elle suit toutefois le même principe, celle de construire son personnage par son histoire. Culture (ou race), milieu d'origine, apprentissage... sont autant d'étapes qui permettront de définir votre PJ autant sur le plan technique que de son contexte. Les étapes sont cependant assez nombreuses et chacune influe sur les nombreux paramètres qui constituent la feuille de personnage. Il est assez complexe de maîtriser les impacts réels de ses choix sur son personnage à l'arrivée.

Le 2d20 est de manière générale un système riche qui nécessite un peu d'habitude – et de bonnes feuilles de résumé – pour en tirer pleinement partie. Un choix parfaitement cohérent avec l'orientation des jeux sur lesquels il est utilisé, clairement des gammes à campagne.

mieux est encore de se laisser guider par ses envies en matière de contexte, en mettant de côté les considérations techniques.

La création de personnage est clairement bien rodée et le résultat sera toujours techniquement cohérent avec

l'historique que vous avez construit pour votre personnage.

L'Hyperborée transposée en d20

Côté technique, *Conan* reprend toutes les bases du 2d20 posées par →



Des péripéties de la VF

C'est l'une des plus étonnantes surprises de ces derniers mois : voir annoncer la traduction d'un autre jeu de *Modiphius*, *Star Trek*, pas la licence la plus connue par chez nous, avant même celle de Conan ! Les premières rumeurs mentionnent *Sans Détour*, qui ne dément en effet pas être en discussion avec *Modiphius*. Mais quelques semaines plus tard, l'éditeur de l'AdC annonce que ce n'est finalement pas lui qui assurera la traduction de Conan, désormais annoncée chez *Arkane Asylum* – qui doit aussi traduire *Star Trek* chez le même éditeur.

Pas de planning pour l'instant, ni d'information sur les modalités de cette traduction, qui ne devrait du coup pas débarquer avant fin 2018. Étant donnée la qualité du jeu, espérons tout de même que le projet aboutisse !

Mutant Chronicles (Voir encadré). C'est une vision très technique du monde de R.E. Howard, pas inadéquate, au contraire, mais qui demande un certain investissement. Pour émuler la *Sword & Sorcery*, certains joueurs lui préféreront peut-être le plus direct *Barbarians of Lemuria* (Voir CB #23).

D'ailleurs, malgré un ouvrage parfaitement structuré et un index, il n'est pas toujours évident de retrouver une information. Certaines sont éparpillées à plusieurs endroits, et aucune introduction aux principes de base n'est proposée : côté didactique, il faudra repasser.

Pour le reste, le 2d20 fait parfaitement le boulot. Une fois acceptée sa relative complexité, il offre de nombreux outils en adéquation avec le genre et les thèmes abordés. Le flot entre les points de momentum et de destin pousse le jeu dans un spirale ascendante de menaces toujours plus fortes et d'actes toujours plus héroïques.

Seul regret de taille, le livre de base ne propose aucun système de combat de masse, relégué dans un supplément, *Conan the Mercenary*. Lorsque l'on connaît l'importance de la guerre dans l'univers de Conan, c'est un peu dommage.

Des sorciers fous (pléonasme !)

Dans les écrits de Howard, la sorcellerie relève d'un jeu d'équilibriste de haute voltige. Elle est toujours puissante – elle ne sert même à rien dans les tâches quotidiennes – mais s'accompagne toujours d'un prix élevé. Concrètement, chaque lancement de sort expose le sorcier à des Complications. Il n'est aussi pas possible de devenir sorcier sans un maître dont l'enseignement est doublé d'obligations, comme lui fabriquer des objets magiques, par exemple.

Le chapitre sur le sujet, qui regorge de données sur la place de la sorcellerie dans l'univers de Conan, insiste aussi beaucoup sur l'impact moral énorme que peut avoir le lancement de sorts. On ne provoque pas des séismes, avec tout ce que cela implique, sans chambouler ses conceptions morales... Cet aspect de la magie n'est toutefois pas traduit en termes ludiques – ce n'est pas nécessaire un problème, car elle est finalement surtout réservée aux PNJ.

Parcourir le monde

Conan est typiquement le genre de jeu où l'univers transpire du moindre choix de règle, du moindre archétype. Le chapitre sur l'équipement regorge par exemple de détail sur les spécificités culturelles de telle ou telle région du continent.

Le tout est complété d'un vaste chapitre de 65 pages sur l'univers de jeu. Une description large, très évocatrice... et forcément trop courte. La vastitude de ce dernier ne permet sans surprise pas de rentrer dans les détails, qui seront fournis dans les nombreux suppléments déjà prévus (et parus pour certains).

Un vaste bestiaire est aussi proposé au MJ. Étonnamment complet pour un « simple » chapitre de livre de base, il propose des PNJ (bandit, pirate, sorcier fou...), des bêtes sauvages et des créatures fantastiques magnifiquement illustrées.

Pour mettre en scène le tout, un long scénario vient même compléter le tout. Les PJ se retrouvent après une terrible bataille entre Shem et Koth, aux portes du désert. Sabatus, certain de sa victoire, est venue avec son épouse. Mais il est trahi par un allié et défait, et son épouse et sa suite sont enlevées. Ce scénario nécessite de travailler un peu sur les motivations des PJ, et son intrigue est assez simple et



linéaire, mais il convient parfaitement pour une première aventure. Il a aussi l'avantage d'introduire les personnages auprès de personnalités de la région, ce qui ouvre des pistes intéressantes pour une campagne.

Et après ?

À quelques exceptions près, ce livre de base est enthousiasmant. Il ne souffre en fait quasiment d'aucune critique,

tant *Modiphius* a mis la barre haut en termes de qualité de production.

Reste que *Conan, Adventures in an Age Undreamed of* est un jeu qui s'apprécie en campagne et que sa réussite reposera en partie sur la qualité de sa gamme. Cela tombe bien, le kickstarter a financé une douzaine de suppléments dont la moitié est déjà parue. Nous vous en parlerons.

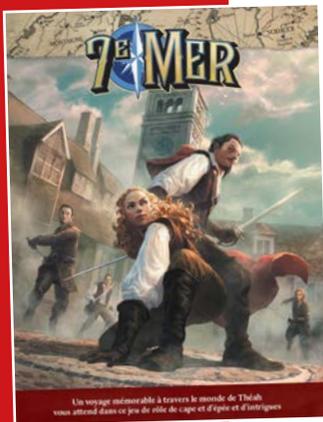
Slawick CHARLIER

J'aime

- + Conan enfin de retour
- + Le livre, magnifique et impeccable sous tout rapport
- + Un livre de base vraiment très complet

J'aime moins

- Des règles complexes avec une courbe d'apprentissage pentue
- Les règles de bataille reportées à un supplément



LIVRE DE BASE (VF)

7^e MER

La mer de tous les records

7^e Mer est la deuxième édition d'un jeu initialement connu sous le nom « Secrets de la 7^e Mer ». Cette édition a fait l'objet en VO d'un kickstarter de tous les records avec 1,3 millions de dollars. Il débarque en français chez Agate. On ouvre le ventre de la bête !

Fiche technique

Éditeur • Studio Agate

Matériel • Livre de

300 pages couleur sous
couverture rigide

Prix constaté • 49,90 €

« Roberto, acculé, passe par-dessus la balustrade qui surplombe la salle envahie par les gardes. Pas le temps de réfléchir : il bande ses muscles et, d'un coup sec, s'élanche vers le lustre qui bringuebale au plafond. Son bras d'arme décrit un balancier pour balayer les pointes d'épée qui s'élèvent déjà vers lui, tandis qu'il s'envole vers la fenêtre située de l'autre côté de la pièce. Il franchit cette dernière dans un fracas assourdissant et se réceptionne tant bien que mal dans la rue. La sortie, enfin ! » Bienvenue dans 7^e Mer !

Le montant récolté lors du financement saute bien aux yeux lors de la première ouverture de l'ouvrage : les illustrations sont magnifiques, sans exception, et s'inscrivent dans une ambiance grandiose et cinématique. Il est clair que le jeu a bénéficié d'une direction artistique haut de gamme. Tout au plus peut-on lui reprocher une maquette un peu trop rectiligne. Mais que cache donc ce bel habillage ?

Épinal, c'est en Montaigne ?

7^e Mer est un jeu de cape et d'épée hollywoodien. Il englobe les *Trois Mousquetaires*, *Pirates des Caraïbes* et tout ce que le cinéma a pu produire dans le genre. L'action se situe sur le continent de Théah. À l'image de *Warhammer*

version Vieux Monde, ce continent, bien qu'imaginaire, s'inspire fortement de l'Europe de la Renaissance. Il y ajoute une louche de fantastique, et de magie les créatures fantastiques étant aussi de la partie.

Parmi les principales nations du continent se trouve la Castille, pays d'origine de l'église Vaticine. Quoique monothéiste, cette dernière prône l'éducation et la science. Mais récemment, l'Inquisition en a pris le pouvoir et la mode est plutôt à la répression morale qu'aux idées progressistes.

Avalon, les Îles Glamours, regroupe en réalité trois royaumes. Le merveilleux y occupe une place particulière, à tel point que la religion Vaticine y partage le terrain avec une religion locale, écho de la religion anglicane, et des croyances anciennes persistantes.

La Montaigne est réputée pour sa culture mais aussi pour sa noblesse décadente, hautaine et détachée des réalités de son peuple.

L'Eisen est un pays continental dont le peuple est droit et direct. Il a hélas été récemment ravagé par une terrible guerre civile et peine à se reconstruire.

7^e Mer repose pour l'essentiel sur des archétypes forts. Dans l'espace limité de ce livre de base, ils n'ont guère l'occasion d'aller au-delà de l'image d'Épinal. Pour un lecteur Européen, tout cela



peut sembler très convenu et fort peu exotique – il faudra attendre les suppléments pour avoir un peu de subtilité.

Cela permet cependant de vite trouver ses marques, un peu comme dans un film américain qui ne s'embarasserait pas avec la précision historique, au profit d'une certaine immédiateté.

Personnages en technicolor

Ces nations-archétypes forment la base des personnages-joueurs. Ceux-ci sont ensuite définis par 5 traits, des compétences et quelques avantages.

La création de personnage est centrée sur le choix d'historiques. Ils représentent une activité passée, un événement spécial... Ce sont eux qui octroient avantages et compétences. Simples à comprendre, ils permettent de construire facilement un personnage

sur mesure et constituent même sans le dire un outil intéressant pour le MJ.

Les tests semblent à première vue classiques : on jette autant de d10 que la somme d'une caractéristique et d'une compétence. Puis on regroupe les dés par paquet dont la somme fait 10 ou plus : chaque groupe donne une mise. Les mises sont ensuite utilisées pour réussir l'action, mais aussi éviter les dangers qui y sont liés ou saisir des opportunités au passage. C'est à partir de là que le système diverge des habitudes et prend une saveur particulière.

Dolby Surround

John Wick est un auteur qui aime expérimenter et *7^e Mer*, tout grand public qu'il est, ne déroge pas à la règle. Le système, entièrement revu pour cette nouvelle édition, s'oriente ainsi vers une narration grand spectacle. →



Et en fait, on joue quoi au final ?

Le livre de base est volontairement très ouvert sur ce que les joueurs peuvent incarner et les aventures qu'ils peuvent vivre. Certes, ce sera toujours de l'action épique hollywoodienne, mais à l'intérieur de ce style, tout est possible. Une campagne peut aussi bien narrer les aventures d'un groupe de pirates épris de liberté que des agents secrets défendant les intérêts de leur nation.

Outre la possibilité de jouer des corsaires ou des pirates en s'appuyant sur le chapitre sur la navigation, le livre de base offre des options dans son dernier chapitre consacré aux sociétés secrètes. Celui-ci décrit en effet un certain nombre d'organisations très diverses pouvant accueillir les PJ, individuellement ou dans leur ensemble, pour en faire le fil directeur de votre campagne.

Concrètement, les jets de dés ne couvrent plus une action précise mais un ensemble d'actions situées dans le même mouvement. Un test répond à un objectif particulier (sauter vers le lustre pour atteindre la porte de sortie à l'autre bout de la pièce), mais aussi à un ou plusieurs risques (se brûler dans les flammes qui ravagent les lieux, lâcher le PNJ que l'on tente de sauver) et une ou plusieurs opportunités (saisir au passage la lettre compromettante, arracher l'artefact des mains de ce sbire). Chaque mise obtenue permet d'éviter un danger (sans quoi le personnage doit en subir les conséquences, dont les plus classiques sont des dégâts) ou saisir une opportunité, en plus de réussir l'action à proprement parler.

En dehors des scènes d'action, un même jet peut couvrir un laps de temps plus long encore, par exemple une soirée mondaine complète. Vous définissez votre approche (user de séduction, faire valoir votre rang supérieur...) et utilisez tout du long de la scène les mises obtenues (une mise pour obtenir une information ici, une autre pour détourner l'attention à un autre moment...).

C'est inhabituel et nécessite certainement un temps d'adaptation, mais cela limite les jets au minimum tout en fournissant les outils narratifs nécessaires pour raconter une bonne histoire cinématographique.

En revanche, le livre de base n'est pas très disert sur les détails. Il contient certes quelques longs exemples, mais ils se révèlent bien insuffisants pour comprendre exactement comment utiliser ces beaux principes. Un jet couvre-t-il *vraiment* toute la soirée de l'ambassadeur ? Quand et dans quelles conditions peut-on relancer les dés ? Quelles sont les opportunités typiques à proposer aux joueurs pour les tests les plus classiques ?

C'est un peu la marque de fabrique de John Wick sur ses dernières productions : des idées novatrices, sans aucun

doute fonctionnelles, mais pas assez développées pour être facilement directement et facilement récupérables à son compte.

Sorcelleries, duels & bateaux

Le fantastique est particulièrement présent sur les 7 Mers. Il en existe en fait de plusieurs types, qui fonctionnent de manières bien différentes.

L'Hexenwerk pratiqué en Eisen, par exemple, se base sur la préparation d'onguents aux effets variables, comme les soins, et dont les plus puissants peuvent relever les morts. Le glamour est la magie des êtres féeriques et la spécialité de la chevalerie d'Avalon.

Six sorcelleries sont ainsi décrites, avec une saveur vraiment propre à chacune. En pratiquer une permet d'obtenir quelques sorts, parfois accompagnés d'obligations. Dans tous les cas, leur usage est bordé par la dépense d'un point d'héroïsme : simple et efficace.

Des aventuriers intrépides préféreront peut-être à ces arcanes mystérieuses la voie plus flamboyante de l'escrime. Avec le maître adéquat, les meilleurs bretteurs développent des compétences de duel particulièrement puissantes. Concrètement, cela passe par un avantage accessible à la création de personnage, comme pour la magie. Cet avantage ouvre à des manœuvres génériques, plus une spécifique à l'école d'escrime choisie - le livre de base en propose une dizaine, largement de quoi colorer votre personnage.

N'oublions pas, pour terminer, la navigation. Avec un tel titre, la mer occupe forcément une place particulière ! Les règles se trouvent à mi-chemin entre cadre technique et ouverture narrative, comme pour le reste du système. Au-delà des informations les plus factuelles (la taille de l'équipage, les dégâts subis...), un navire est aussi



associé à un historique que les PJ vont pouvoir faire évoluer et qui donne des avantages/désavantages concrets. Avoir fait escale dans une ville vous fait reconnaître comme un ami, vaincre des pirates inspirer la crainte parmi eux...

Tout de panache vêtu

En ces temps où les JdR, les livres de base du moins, sont soit du prêt-à-jouer de moins de 100 pages soit des pavés de 400 ou 500 pages, *7^e Mer* fait le choix du compromis. Le livre de base ne fait « que » 300 pages à la maquette aérée. C'est un bon équilibre qui lui permet de ne pas être trop lapidaire tout en restant accessible - un avantage plutôt rare pour un jeu qui s'apprécie en campagne.

Quel regret néanmoins de ne pas disposer au moins d'un scénario d'introduction ! Des annexes plus consistantes n'auraient pas non plus été de trop. En l'état, l'ouvrage ne contient même pas de feuille de personnage et l'index est très partiel.

Ce dernier est assez symptomatique des problèmes d'organisation de l'ou-

vrage, un autre problème assez récurrent chez John Wick. Des concepts sont introduits à un endroit incongru, mis de côté avant d'être développés plusieurs paragraphes plus tard. Des informations sont fournies dans des chapitres sans rapport direct avec celles-ci.

Ces défauts sont loin d'être rédhibitoires, *7^e Mer* étant très accessible tant côté univers que côté règles, mais ce qui pouvait se comprendre sur un jeu expérimental comme *Sang & Honneur* n'est pas si simplement pardonnable sur un AAA d'une telle trempe.

Générique de fin

Qu'il est difficile de conclure sur *7^e Mer*, tout coïncé qu'il est entre idées formidables et défauts de mise en œuvre. *7^e Mer* reste pourtant un jeu particulièrement prometteur et qui donne vraiment envie de se lancer. La gamme, déjà bien développée en VO, gommara d'ailleurs sans aucun doute une partie des quelques problèmes du livre de base. Alors, vous êtes prêts ? Moteur !

Slawick Charlier

7 mers et 5 anneaux

Lorsque la première édition de *7^e Mer* paraît, il est sous-entendu que le continent de Théah se situe sur la même planète que celui de Rokugan, celui du *Livre des 5 Anneaux* (les deux jeux partagent le même auteur principal). Les deux jeux sont même ensuite rejoints par *Legend of the Burning Sands*, version arabisante des 5 Anneaux, pour former un trio.

Mais lorsque la gamme de *7^e Mer* se développe, elle évoque rapidement un lointain continent asiatique du nom de Cathay, faisant ainsi machine arrière sur l'idée d'une terre partagée. John Wick ayant récupéré les droits sur *7^e Mer* mais pas ceux de *LSR*, il n'y a plus aucun espoir de les voir réunis...

J'aime

- + Du cape & d'épée aussi hollywoodien, c'est finalement assez rare en JdR.
- + Une édition facile à prendre en main et riche.
- + Des règles novatrices, simples et orientées vers la narration à grand spectacle...

J'aime moins

- ...Mais pas toujours claires et bien développées
- On attend les suppléments.
- Pas de scénario, grrrrrrr.





LIVRE DE BASE (VF)

La fin du monde : la colère des dieux

Quand il se fâche, Dieu ne fait pas semblant

Après les zombies, c'est au tour de l'apocalypse divine de frapper la Terre. Les humains n'ont pas fini de déguster !

Fiche technique

Éditeur • Edge / FFG France

Matériel • Livre de

144 pages

Prix constaté • 34,95 €

La Fin du Monde est une série de quatre ouvrages indépendants et *one-shot* autour d'une même thématique, la fin du... monde. Après les zombies, et en attendant les machines et les aliens, c'est au tour des dieux de venir faire du bruit. Alors, sont-ils plus efficaces que leurs prédécesseurs décébrés ?

Création de personnage rapide pour fin du monde limpide

La Colère des Dieux s'ouvre sur 40 pages de règles et de conseils au MJ. Le système est le même que celui d'*Apocalypse Zombie*, pas de surprise donc si vous le connaissez déjà ou avez lu notre critique (CB#20 !) – c'est même un peu dommage, un ou deux points pour prendre en compte les spécificités du thème de chaque volume n'auraient pas été inintéressants.

Pour les autres, une présentation s'impose. Chaque PJ est défini par 6 caractéristiques chiffrées de 1 à 5 et réparties en trois grandes catégories, physique, mental et social. À chaque catégorie est aussi associé un niveau de stress symbolisant les dommages physiques

et psychologiques que subissent les personnages.

La création de personnage se déroule en deux grandes étapes. Comme les joueurs sont supposés s'incarner eux-mêmes (Voir encadré à ce sujet), ils commencent par estimer leurs caractéristiques par répartition d'une réserve de points. Ces valeurs sont ensuite soumises au vote des autres joueurs. Les votes étant secrets, et leur impact limité à 1 point en plus ou en moins, aucune frustration en vue. Il reste de toute façon parfaitement possible de jouer des personnages imaginaires en ignorant simplement cette étape de vote.

Ajoutez quelques traits (un positif, comme un domaine d'expertise particulier, et un négatif par catégorie) et vous êtes prêts à démarrer !

Pas de stress, c'est juste la fin du monde

La base du jeu est très simple : vous lancez une réserve de dés positifs et négatifs qui dépendent des circonstances – outillages, compétences du personnage, difficulté... Un dé négatif annule un dé positif de même valeur. Les dés positifs restant sont comparés à la caractéristique adéquate du personnage : chaque résultat inférieur à celle-ci donne une réussite.





Les règles comportent néanmoins un petit twist bien retors. Les dés négatifs qui n'ont pas annulé un dé positif font gagner un point de stress au personnage, dans la catégorie du test. Tout ce qui participe à entraver l'action des PJ va donc soit empêcher sa réussite, soit augmenter son stress, qui jouera en sa défaveur pour les actions suivantes...

C'est un cercle vicieux qui suit parfaitement l'inéluctabilité des événements qui se déroulent. Simple mais malin !

Cela reste tout de même un système orienté one-shot avec peu d'options pour jouer sur la durée. C'est cohérent avec le positionnement de la gamme, mais mieux vaut le savoir avant de se servir de cet ouvrage pour une campagne plus soutenue – ce qui est toujours possible, mais requiert un travail certain côté règles comme côté univers, comme nous allons le voir.

5 petits tours et puis s'en vont

Il reste donc 100 pages pour les 5 scénarios. Commençons par évacuer le sujet : toutes les remarques structurelles faites à l'encontre du précédent volet restent vraies. C'est-à-dire que l'usage du terme « scénario » est largement abusif. Chacun est constitué d'une situation brossée dans les grandes

lignes, et de quelques lieux, événements et PNJ types, le tout en deux parties, l'apocalypse à proprement parler et les événements suivant cette dernière.

Autant dire qu'avec une petite vingtaine de pages pour des récits aussi ambitieux que la fin de tout, il ne faut pas s'attendre à de véritables scénarios détaillés. Il s'agit plutôt de carcans dans lequel le MJ va devoir construire sa campagne.

Ce n'est pas nécessairement un mal, mais comme le caractère one-shot pouvait supposer du matériel plus prêt-à-jouer, mieux vaut être prévenu.

En revanche, la thématique de ce volet permet bien plus de variations que les zombies, éliminant les problèmes de redondance de ce dernier.

Cthulhu et Quetzalcóatl sont dans un bateau

Dans le premier scénario, Gaïa se venge de ce que lui fait subir l'humanité. La furie déchaînée est inarrêtable, comme le découvriront à la dure les joueurs, et il va s'agir surtout pour eux de survivre dans un environnement qui n'offre plus aucune cachette. Il faudra un peu →





de travail de la part du MJ pour bien faire sentir le caractère surnaturel et divin des événements, un point qui aurait certainement mérité quelques conseils supplémentaires.

Le second scénario voit Quetzalcóatl et des guerriers Maya refaire surface, tandis que des catastrophes naturelles explosent un peu partout dans le monde. Mais qui est véritablement l'ennemi ici ? Sur une base mystique assez élaborée, *le retour de Quetzalcóatl* mène les PJ vers fausses pistes et faux semblants – tout en luttant pour leur survie, bien sûr. Cette aventure tourne presque au polar cyberpunk dans la seconde moitié, le tout en réutilisant un corpus mythologique peu courant dans le JdR.

Changement radical de ton pour *Ragnarök*. Ce scénario voit la Terre et ses habitants pris dans le feu d'une guerre entre les géants des légendes et les dieux des mythologies nordiques. Il semble bien que ces derniers aient atteint leur crépuscule tant redouté. Autant dire que face aux enjeux, rien de moins que leur survie, la vie des humains ne pèse pas plus lourd que celle d'une colonie de fourmis.

Pourtant, les PJ se révèlent promis à une bien plus grande destinée. Ce cadre

les place dans un rôle plus actif que les autres scénarios. C'est d'ailleurs le seul qui établit une chronologie d'événements aussi précises, en faisant un vrai synopsis. Contrepartie, les règles se révèlent moins adaptées à ce contexte : difficile de concilier un système centré sur la survie et le trauma et une aventure qui veut placer les personnages dans un rôle majeur pour la survie de l'Humanité.

Surprise pour le contexte suivant, qui met de côté les mythologies du monde pour s'attaquer au monothéisme. Dieu et le Diable ont finit de jouer face cachée. Désormais, leur guerre est ouverte. L'apocalypse est là et Dieu en profite pour soumettre les femmes et les hommes au jugement dernier : pas complètement un allié, donc !

Comme pour *Ragnarök*, *Révélation* met les personnages entre deux feux, tout en les soumettant au jugement du créateur. Ils ont toutefois nettement moins la possibilité d'agir et, en l'état, ce scénario les ballote sans leur donner les moyens d'influer sur les événements. Il faut dire que ceux-ci atteignent des proportions... bibliques ! La seconde partie, habituellement consacrée à « l'après apocalypse », est d'ailleurs dans la continuité des événements précédents. Elle se termine par

Joue-toi toi-même

La Fin du Monde part du principe que les joueurs s'incarnent eux-mêmes. Nous avons déjà souligné, lors du test d'*Apocalypse Zombie* (CB #20), les critiques que peuvent attirer un tel choix – même si les effets de la période Mireille Dumas se sont aujourd'hui largement estompés.

Mais il convient de souligner une autre difficulté. Les événements décrits dans cette série, pour imaginaires qu'ils soient, sont en effet extrêmement graves. Le monde qui entoure les PJ s'effondre. Mais ce monde est celui des joueurs, puisqu'ils s'incarnent eux-mêmes. Jusqu'où l'imaginaire peut-il aborder des événements traumatiques touchant leur réalité quotidienne ?

Le scénario sur Gaïa évoque partiellement le sujet à demi-mot, au sujet des animaux de compagnie. Mais la question est bien plus large que cela : quid des amis, de la famille, de l'environnement dans lequel chacun vit ? Êtes-vous prêt à mettre en scène votre exil, la destruction de votre maison, voir le décès de vos proches ? Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse à cette question. Seul importe de prendre le temps de bien définir la ligne rouge à ne pas dépasser pour que chacun soit à l'aise et puisse s'amuser.

un final XXL qui n'a comme seul défaut (quasi rédhibitoire hélas) d'ignorer royalement les PJ.

Le dernier scénario, enfin, fait appel à un panthéon nettement plus récent. Si je vous dis que son titre est *N'est pas mort...*, vous avez compris ?

L'œuvre de Lovecraft n'est donc pas une fiction. Cthulhu a été libéré et déferle sur le monde, indifférent aux insectes que sont les humains, même ses adorateurs les plus fervents. La nature des événements, qui montent progressivement en puissance, et leur inéluctabilité ne se fait jour que progressivement, le temps de plonger les PJ dans l'horreur la plus absolue.

Certes, il y a de quoi faire sur le sujet. *La Colère des Dieux* n'est d'ailleurs pas le premier JdR à l'explorer, loin de là. Le problème, c'est que dans l'œuvre de Lovecraft, l'horreur réside dans l'existence d'un dessein plus grand que l'humanité, pas dans sa réalisation. Prendre ce chemin, c'est déjà sortir des canons pour un chemin de traverse, à l'image du récent *Cthulhu Apocalypse* pour *Trail of Cthulhu* plus inspiré de la Guerre des Mondes que du maître de Providence, ou encore du foutraque et décomplexé *CthulhuTech*.

Or 20 pages est assez peu pour qu'un sujet aussi ambitieux puisse exprimer son plein potentiel. De fait, ce scénario manque cruellement de subtilité. La

place des PJ, spectateurs d'événements sur lesquels ils ne peuvent avoir aucune emprise, n'est pas la plus facile à mettre en scène. Il fait aussi déjà l'objet du premier contexte sur Gaïa. Des 5 aventures, c'est clairement la plus faible.

Elle était fun cette apocalypse, on se remet ça demain ?

Pour juger de cet ouvrage, il convient de mettre de côté les choix structurels dont il a fait l'objet – à chacun de décider si 20 pages de contexte répondent à ses besoins ludiques ou non.

Certes, un grand raout mélangeant toutes ces mythologies dans la même marmite aurait aussi été fun. Et certes encore, malheureux hasard du calendrier, l'un des sujets, l'apocalypse version Cthulhu, s'avère traité plus en profondeur par un bouquin sorti quasiment en même temps (quoiqu'en anglais uniquement).

Mais *La Colère des Dieux* est tout de même plus réussi qu'*Apocalypse Zombie*. Ses propositions sont plus variées et plus originales, et chaque contexte proposé est plein de potentiels. Suffisamment pour avoir hâte de remettre le couvert une nouvelle fois avec des Aliens !

Slawick Charlier

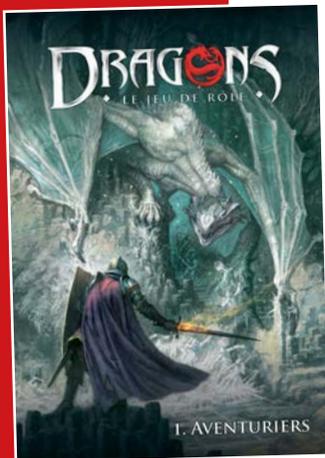
J'aime

- + Les finitions du produit, comme toujours impeccable chez cet éditeur.
- + Variété des scénarios.
- + Des règles simples qui épousent parfaitement le sujet...

J'aime moins

- ... mais pas toujours parfaitement adaptées aux aventures proposées.
- Loin d'être prêt à jouer : pas de vrai scénario, plutôt des contextes.
- Le contexte sur Cthulhu, plus faible que les autres.





LIVRE DE BASE (VF)

DRAGONS AVENTURIERS

La cinquième édition vue par Agate

Les merveilles de l'OGL et de la synchronicité placent les rôlistes francophones dans une position unique au monde : celle de pouvoir découvrir presque simultanément trois jeux médiévaux-fantastiques de cinquième génération mettant en scène le squat éhonté de donjons par des dragons.

Fiche technique
Éditeur • Agate éditions
Matériel • 389 pages en couleurs, couverture dure
Prix constaté • 40 €

Un trio de tryptiques... ou presque

Dans le cadre de cet article, l'auteur, aussi facétieux que cinéphile, utilise le terme d'original pour désigner la cinquième édition du plus ancien des jeux de rôle et celui de remake pour désigner ses deux cousins de création française. Cette terminologie n'implique aucun jugement de valeur pré-établi : des films comme *The Thing* (de J. Carpenter) ou *Scarface* (de B. De Palma) le rappellent avec brio. Par ailleurs l'expression cinquième génération est utilisée pour désigner l'ensemble de ces trois jeux motorisés par l'OGL cinquième édition et publiés dans la langue de Molière.

Prendre en main l'ouvrage titré *Aventuriers*, le premier tome de la gamme *Dragons*, c'est être simultanément scotché par la couverture, d'une belle puissance iconique, et profondément perplexe : de quoi s'agit-il exactement ? Pour répondre simplement à cette question, on rappellera que la cinquième édition du plus populaires des jeux de rôle propose le cœur de ses règles en licence ludique ouverte (L'OGL). *Dragons* est le travail de réappropriation de ce « cœur » par l'équipe d'Agate : sur une base libre, les auteurs ont donc ajouté leurs propres créations, que ce soit pour compenser les options manquantes (parce que non comprises dans l'OGL) ou pour proposer un univers de jeu dédié. À partir de là, effectuer une critique constructive de ce remake n'est pas une mince affaire, car il convient à la fois de le juger selon ses mérites propres mais aussi de le comparer aux autres jeux de la cinquième génération, notamment l'original. Car ce dernier a le double avantage d'être à la fois le jeu officiel et le premier à avoir été disponible dans les boutiques françaises.

L'oliphant dans la pièce

Deux points doivent être abordés en premier lieu avant même de discuter

des qualités et défauts techniques d'*Aventuriers*.

Tout d'abord il faut constater que la traduction française utilisée par Agate pour *Dragons* n'est pas la même que celle mise en place pour la version française de l'original. Autrement dit, si vous possédez à la fois *Aventuriers* et le *Manuel des joueurs* cinquième édition, vous allez vous retrouver avec une bonne moitié de texte en doublon mais traduit différemment. Cette situation est tout à fait contre-productive. Dans le meilleur des mondes, il aurait fallu que l'ensemble des jeux de la cinquième génération en VF utilise une terminologie commune. Ainsi, chaque gamme aurait pu être envisagée comme une ressource ludique immédiatement disponible pour enrichir la pratique des deux autres. Au lieu de cela, il va falloir s'astreindre à effectuer un arbitrage constant entre les traductions si on souhaite mélanger le contenu de ces jeux frères.

Il faut aussi souligner qu'*Aventuriers* n'est pas le *Manuel des joueurs* habituel, dans le sens où toutes les règles de magie sont absentes de ses 389 pages : si vous souhaitez mettre en scène des lanceurs de sorts, comme un prêtre ou un magicien, pour l'instant vous ne le pouvez pas et pour le faire vous devrez disposer de deux ouvrages, *Aventuriers*

et *Grimoire*. De fait, la gamme *Dragons* casse le format de l'original et répartit la création de PJ sur deux ouvrages. Elle se présente en effet comme l'équivalent du triptyque traditionnel et d'un supplément de contexte, le tout ventilé sur cinq ouvrages : *Aventuriers*, *Grimoire*, *Arcanes*, *Univers* et *Bestiaire*. À l'heure où certains des « *Dédéguisés* » les plus populaires (13^e *Age*, *Shadow of the Demon Lord* ou *Chroniques Oubliées*, par exemple) ont fait le choix du tout-en-un, alors même que le légendaire *Rules Cyclopedia* est à nouveau disponible officiellement en impression à la demande, on peut s'interroger sur ce choix éditorial. Concrètement, cela augmente le ticket d'entrée, sachant qu'*Agate* n'a pas annoncé de boîte d'initiation pour *Dragons*.

Roo qu'il est beau !

L'éditeur est fidèle à sa réputation : l'ouvrage est magnifique et constitue un très bel écrin. La lecture est aisée, les illustrations inspirantes : il n'y a vraiment rien à redire sur ce point. On peut même souligner que le style graphique choisi tranche agréablement avec le reste de la production dungeonnante actuelle : visuellement, *Dragons* est aussi beau que singulier.

La mise en page est très fonctionnelle, on redécouvre dans le plus grand confort visuel toutes les règles des jeux de la cinquième génération : races, historiques, classes, mécanique au d20, bonus de maîtrise unifié, avantage/désavantage, etc.

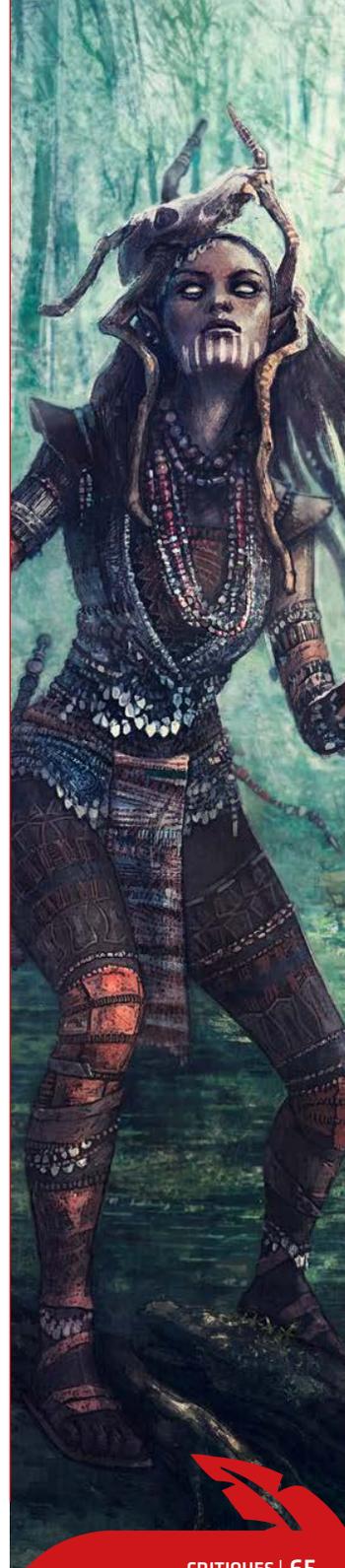
Immersion dans l'imaginaire

L'ouvrage est très riche en textes d'ambiance divers et variés. Du reste, Les auteurs de *Dragons* ont, là encore, effectué un choix radical qui tranche avec le format habituel d'un triptyque dungeonnant. En effet ce remake ne se présente absolument pas comme une

boîte à outils vouée à motoriser toute sortes d'univers médiévaux-fantastiques. Bien au contraire, les règles sont reformulées de telle manière qu'elles épousent totalement l'univers d'Eana : le contexte de jeu propre à *Dragons* est ainsi esquissé au fil des pages de l'ouvrage. En plus de ces informations disséminées un peu partout, on découvre aussi une brève présentation des nations d'Eana (8 pages), une petite étude sur les langues et systèmes d'écriture (6 pages) ainsi qu'un chapitre complet consacré à la vie quotidienne (commerce, services, etc). Ce choix comblera les MJ qui aiment faire jouer dans des univers pré-existants et très écrits. À l'inverse, les tables qui ne jurent que par les contextes faits maisons pourront considérer toute cette matière comme du texte inutile.

Du neuf avec du pas si vieux

Les auteurs de *Dragons* ont fait œuvre d'historien pour combler intelligemment les trous de l'OGL : ainsi les douze classes de la cinquième édition sont-elles toutes dotées de nouveaux archétypes dont beaucoup rappelleront des souvenirs aux habitués de l'Ancêtre. La magie psionique, par exemple, est désormais l'une des sources possibles des capacités d'un ensorceleur. La troisième édition a été particulièrement mise à contribution de ce point de vue, et on retrouve avec plaisir, entre autres, les moines scarifiés d'Eberon (archétype de la voie du supplice), les chevaliers du corbeau d'*Expedition to castle Ravenloft* (le serment du corbeau pour les paladins), le sombre chasseur du *Codex martial* (le rôdeur explorateur de l'infra-monde) ou la brute des *Arcanes exhumés* (l'archétype du ruffian pour les personnages guerriers). Ce choix donne une grande cohérence thématique aux nouvelles propositions mécaniques de →





Dragons : on se sent réellement en terrain familier en découvrant ces options.

Du neuf... tout court

Une des particularités de *Dragons* est de proposer une toute nouvelle classe de PJ : le lettré. C'est une classe intéressante dans son concept : un maître de l'esprit, adepte de la tactique, de l'astuce et de la bidouille. Si vous avez toujours rêvé d'interpréter un personnage à la Mc Gyver, le lettré est fait pour vous ! Mécaniquement c'est une classe assez exigeante : elle se présente sur 12 pages, contre 10 pour le magicien ou 8 pour le moine, à titre de comparaison. Et ces 12 pages n'incluent pas la description des dons, dont le lettré fait un usage intensif. On conseillera donc cette nouvelle classe aux joueurs les plus aguerries et amateurs de technique. Puisqu'on mentionne les dons, il convient de préciser que ceux proposés dans *Dragons* sont tous issus du travail de l'équipe d'*Agate* : les dons « originaux » n'étant pas contenus dans l'OGL... Au niveau de la réalisation technique, c'est un des chapitres les moins maîtrisés de l'ouvrage : les dons sont toujours présentés comme optionnels alors que deux des classes de base en font un usage non optionnel (le lettré, donc, et le rôdeur). Dans le même ordre d'idée, certains dons liés à la magie portent le même nom qu'un archétype de la classe de magicien. Ainsi un personnage dit « *Abjurateur* » peut être aussi bien un magicien ayant choisi la spécialité arcanique de l'abjuration qu'un barde ou un prêtre ayant choisi le don du même nom. On notera aussi une forme de course à l'armement : par exemple le don dit « *héroïque* », censé remplacer le don « *chanceux* » des règles originales, est très nettement supérieur. De même le don de « *collectionneur de magie* » peut être qualifié sans exagérer d'hommage appuyé au Grobill historique du club de la rue d'Ulm. Enfin, comme pour les capacités de classe du lettré, il faut

préciser que beaucoup de dons sont denses techniquement. Là encore, on retrouve un peu l'esprit de la troisième édition de l'ancêtre : les amateurs de feu les dons tactiques apprécieront, les autres moins.

Comptabilité de la compatibilité

On l'a déjà mentionné mais sur bien des points, comme le choix de la traduction ou celui du format, le projet éditorial d'*Agate* semble avoir été de proposer un jeu-avec-un-dragon-dans-le-titre qui soit véritablement à part, séparé de ses deux jeux frères. Ce choix peut aussi se vérifier via les modifications qui ont été apportées à certaines des classes de base. Ainsi, le Rôdeur, souvent pointé du doigt comme la classe « *loupée* » de la cinquième édition, a-t-il été modifié et renforcé dans *Dragons*. Mais ces améliorations ont le double défaut d'être proposées au public après la sortie en V.O. du supplément *D&D5 Xanatar's guide to everything* (supplément de la branche officielle qui tente lui aussi d'apporter une réponse à cette problématique et ce d'une façon qui semble, à la lecture, plus convaincante) et d'être implémentées dans les capacités de base de la classe plutôt que dans les archétypes, ce qui réduit encore la compatibilité entre les gammes.

Dans le même ordre d'idée, jouer un magicien évocateur avec les règles libres et gratuites de la cinquième édition et jouer un magicien évocateur avec les règles de *Dragons* ne sera pas équivalent, loin de là, les auteurs ayant fait le choix de réorganiser complètement les capacités des mages spécialistes. Une conséquence possible de ce choix est qu'une table qui découvrirait le jeu de rôle via la boîte d'initiation cinquième édition à paraître (et basée uniquement sur les règles en OGL) se compliquerait la vie si elle souhaitait embrayer sur la gamme *Dragons* : le pré-



tiré de magicien ne correspondant à rien de ce qui existe sur Eana. Et puisqu'on mentionne les magiciens spécialistes version *Agate*, précisons tout de même que leur capacité à aller chercher les sorts de leur école de prédilection dans les listes de n'importe quelle classe permettra probablement à certains joueurs de concrétiser quelques vieux fantasmes, comme celui de lancer les boules de feu et les soins avec le même personnage, par exemple.

Le grand final

Alors, de quoi s'agit-il exactement ? *Dragons* est un beau jeu. Un jeu construit autour du SRD de la 5^e édition mais très inspiré par la 3^e. Dans un contexte commercial et éditorial extraordinairement délicat, *Agate* à fait le choix du pré-carré : *Dragons* n'est pas pensé pour cohabiter avec les deux autres jeux de sa génération. Pour le meilleur et pour le pire, il est « *son propre produit* ». Les tables qui trouvent la cinquième édition de l'ancêtre un peu

légère au niveau des règles aimeront *Dragons* : l'ombre de la troisième édition plane définitivement sur ce remake plus dense et moins lissé que l'original. Les rôlistes qui aiment dévorer les univers écrits par les professionnels plutôt que d'écrire les leurs y verront une alternative intéressante à la traditionnelle boîte à outils. De même, ceux qui aiment aligner les beaux ouvrages dans leur ludothèque, quitte à augmenter encore un peu le budget d'achat seront comblés. À l'inverse, pour ceux qui aiment avoir la liberté d'écrire leur propre monde ou de piocher facilement dans un vaste choix de campagnes et d'univers déjà publiés, *Dragons* n'est probablement pas la proposition idéale. Les utilisateurs très exigeants sur les caractéristiques techniques de la cinquième édition (et notamment sa simplicité) tout comme ceux disposant d'un budget plus restreint gagneront eux aussi à prendre un moment de réflexion.

Jean-Baptiste « Islayre d'Argolh »
Durand

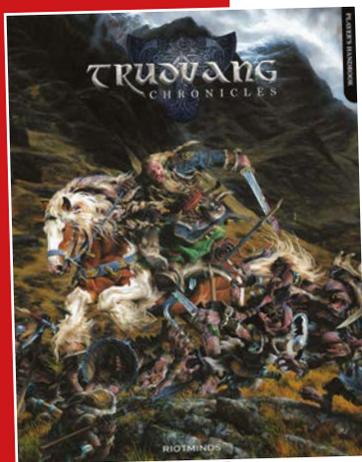
J'aime

- + La couverture (beaucoup) et la charte graphique en général.
- + Les nouveaux archétypes en forme de best of des éditions passées.

J'aime moins

- La division du *Manuel des joueurs* en deux volumes séparés.
- Des ajouts techniques de qualité très variable.
- Les différents choix de non-compatibilité avec le reste des jeux de la cinquième génération.





Fiche technique

Éditeur • RiotMinds

Matériel • édition

Kickstarter : 1 étui cartonné contenant 6 ouvrages en couleur, format 21,5x26,5cm : *Player's handbook* (80 pages), *Game Master's guide* (128 pages), *Weavers of Vitner* (80 pages), *Dimwalkers* (104 pages), *Jorgi's bestiary* (168 pages) et *Wildheart* (72 pages, couverture souple), ainsi qu'un écran 4 volets souple au format portrait, une carte du monde (poster A3) et un jeu de feuilles de personnage.

Prix constaté • environ 70 € pour l'édition Kickstarter

LIVRE DE BASE, SUPPLÉMENTS, ÉCRAN ET SCÉNARIO (VO)

TRUDVANG CHRONICLES

Fantasy nordique

À la rentrée 2016, l'éditeur suédois réussissait un gros coup avec l'édition anglaise de *Trudvang Chronicles*, un jeu qui s'inspire des mythes scandinaves et celtiques. À tel point que d'autres éditeurs ont annoncé la traduction du jeu, notamment BBE pour la VF.

Avec près de 3 200 souscripteurs et 2,71 millions de couronnes (environ 274 000 euros), *Riotminds* a réussi un gros coup avec la version anglaise de *Drakar och Demoner Trudvang*, 7e édition d'un jeu qui est paru pour la première fois en 1982. Initialement, *DoD* (*Dragons et Démons* en suédois) s'inspire de *Runequest* et utilise lui aussi le système *Basic*. Jeu générique adossé, comme *Do-D*, à plusieurs univers tels qu'Ereb Altor, il est finalement associé à un univers en 2006 : *Trudvang*.

Bienvenue à Trudvang

Trudvang Chronicles, tel que financé sur Kickstarter, est découpé en cinq ouvrages : *Player's handbook*, *Game Master's Guide*, *Weavers of Vitner*, *Dimwalkers* et *Jorgi's Bestiary*. La campagne de financement a également permis l'édition d'un scénario, *Wildheart* ainsi que d'un écran, d'une carte du monde de *Trudvang*, d'un bloc de fiches de personnage et d'un fourreau pour ranger les ouvrages. Du matériel plutôt conséquent et a priori très complet pour se lancer dans une nouvelle gamme de JdR.

Deux éléments importants sont probablement à l'origine du succès du jeu : en premier lieu, le thème du jeu, à savoir du médiéval fantastique s'inspirant fortement des cultures scandinaves et celtiques. Et puis les illustrations, en particulier celles de Paul Bonner, qui ont une véritable unité et donnent une identité graphique au jeu avec ces trolls dotés de grands nez. Lorsqu'on feuillette puis lit les différents livres du jeu, force est de constater que l'éditeur ne nous a pas menti : l'ambiance de *Trudvang* transpire au travers de presque chaque page, que ce soit au niveau graphique, avec ces nombreuses magnifiques illustrations sépia ou en couleur, ou dans les textes, même au niveau des règles.

Dès les premiers pages, nous sommes transportés dans ce monde qui a sa propre identité : certes, c'est du médiéval fantastique, certes on y trouve des trolls et des dragons, des magiciens et des prêtres, mais les images qui prennent forme dans notre esprit ont leur caractère propre. Il est évident que les illustrations n'y sont pas pour rien, mais les noms nordiques, les vastes forêts mystérieuses et parfois inquiétantes, les peuples rugueux aux rites sanglants, et bien sûr les créatures

inquiétantes, participent tous d'une ambiance bien particulière, celle de *Trudvang Chronicles*.

L'univers

Tout cela fait que l'on prend plaisir à lire les cinq livres, mais également que l'on sort terriblement frustré face au peu d'information que l'on a sur le monde de Trudvang. Car paradoxalement, si Trudvang respire de chaque page, seules 15 pages du *Game Master's Guide* sont consacrées à la description de la géographie, des peuples, des cultures, des mythes et des religions de Trudvang. Trudvang, c'est un continent composé de trois grandes régions : les Stormlands à l'est, le Westmark à l'ouest, et le Mittland entre les deux.

Ces trois régions sont peuplées d'humains aux cultures très différentes : dans les Stormlands, des clans barbares vénèrent des dieux à qui ils offrent des sacrifices sanguinaires. Dans les grandes plaines du Mittland, le peuple cultive la terre et vénère les glorieux héros qui affrontent les monstres. Et à l'ouest, les terres sont dominées par les Viranns, un peuple paisible autrefois asservi et libéré de ses chaînes par Siro Werte, l'envoyé du Dieu unique Gave. Au nord, les terres sauvages gelées sont peuplées de trolls et de tribus d'humains sauvages ; on y trouve aussi le royaume montagneux de Muspelheim, qui abrite le peuple des nains. Enfin, au sud, l'archipel de Soj est habité par l'ancien peuple des elfes, qui ont autrefois vaincu les dragons.

Évidemment, outre ces quelques pages du *Game Master's Guide*, on retrouve des informations sur les peuples, cultures et religions dans les chapitres des autres livres. Mais ce qui manque terriblement, c'est un bon gros chapitre, pour ne pas dire un ouvrage complet, décrivant Trudvang. Heureusement, Riotminds compte bien combler cette lacune et vient de lancer un *crowdfunding* pour publier un premier

sourcebook d'une bonne centaine de pages consacré aux Stormlands.

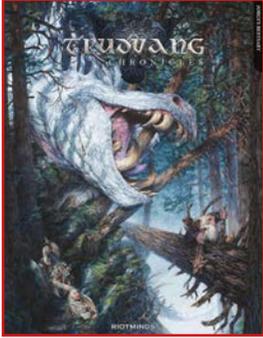
Cinq livres

Comme nous le disions plus haut, *Trudvang Chronicles* est découpé en cinq livres. Le *Game Master's Guide* présente le jeu, son univers et ses règles. Il contient également un chapitre consacré à l'équipement et un petit bestiaire. Le *Player's handbook*, comme son nom l'indique, s'adresse aux joueurs, mais aussi au MJ en fait. En effet, il contient les règles de création de personnages et donc la description des races, des cultures et des archétypes, mais aussi de l'arbre des compétences, qui concerne aussi les PNJ. *Dimwalkers* et *Weavers of Vitner* sont les deux livres consacrés aux lanceurs de sorts, le premier étant consacré à la magie divine et le second aux différentes sorcelleries et autres magies profanes. Enfin, *Jorgi's Bestiary* présente une bonne cinquantaine de créatures emblématiques de Trudvang, incluant les diverses espèces de trolls, de dragons, de jotuns et de tursirs (des géants), mais aussi nymphes, grendel et autres fées, sans parler de plusieurs types de morts-vivants, esprits et autres monstres issus des brumes d'entre les mondes. L'ensemble forme un tout cohérent et permet de trouver facilement les informations que l'on souhaite.

Descendant du BRP

Comme nous le disions en introduction, *Drakar och Demoner* est initialement basé sur le BRP, le système de *Chaosium*. Au fil des différentes éditions du jeu, le système a fortement évolué et même si, durant la campagne de financement de *Trudvang Chronicles*, l'éditeur revendiquait le lien avec le BRP, on constate assez rapidement qu'il est lointain. Un personnage est défini par une race, une culture et un archétype, et au niveau technique, et sept traits (ou caractéristiques) et →





Wildheart

Saluée comme l'une des meilleures aventures de tous les temps à sa sortie en VO en Suède, *Wildheart* est plus exactement ce qu'on appelle aujourd'hui un bac à sable.

Après une présentation générale de l'aventure et un chapitre d'introduction, tous deux plutôt soignés, le scénario se présente comme une suite de rencontres qui peuvent être jouées dans n'importe quel ordre, la première et la dernière exceptées. L'idée est que les PJ ont pénétré dans une forêt maudite dont on ne peut sortir qu'en répondant à un certain nombre de questions, ce qui n'est possible qu'en explorant la forêt et en rencontrant ses habitants, dont certains sont des morts-vivants ou des dragons... La forêt étant enchantée, il est difficile d'y trouver son chemin, ce qui ne simplifie pas les choses.

Aventure sympathique, *Wildheart* peut servir d'introduction à *Snowsaga*, la campagne en cours de financement sur Kickstarter.

une liste de compétences qui incluent l'ensemble des savoirs, savoir-être et savoir-faire. Ce qui a trait au combat et à la magie y figure donc au côté des différentes compétences classiques comme la discrétion, l'équitation...

Les traits (charisme, constitution, dextérité, intelligence, perception, psyché et force) sont définis par une note allant de -4 à +4. Cette valeur peut être un modificateur à certains jets de dés, aux points de vie, aux points de dégâts, et permet aussi d'acquérir plus ou moins facilement les compétences qui sont liées au trait concerné. À la création, le joueur dispose de points de création de personnage et décide pour chaque compétence si son PJ est dans la moyenne (0), ce qui ne lui coûte aucun point et ne lui en rapport pas non plus, ou s'il se distingue de la masse, de façon positive ou négative. Un personnage exceptionnellement fort (+4 en Force) nécessitera une dépense de points de création, mais une intelligence médiocre (-2) lui rapportera (ou compensera) des points de création qui pourront être utilisés ensuite pour acquérir des compétences.

Les compétences sont construites sous forme d'arbre de spécialités. Il n'existe que neuf compétences dans *Trudvang Chronicles*, qui sont en fait des domaines généraux (comportant 10 rangs), chacun divisé en disciplines (5 rangs) elles-mêmes recouvrant des spécialités (5 rangs). Ainsi, l'agilité recouvre trois disciplines que sont les manœuvres de combat, le contrôle corporel et la maîtrise des chevaux, dans lesquelles on trouve des spécialités comme l'ambidextrie, la natation ou l'équitation. Les autres compétences recouvrent les différents artisanats et disciplines de soin, tout ce qui a trait au divertissement, à la foi (et donc la magie divine), au combat, aux connaissances diverses, aux arts des ombres (comprendre ce qui relève de la discrétion et de la filouterie), à l'art du vitner (la magie profane) et à la nature.

L'anti-D&D5

Depuis plusieurs années, il existe un (voire plusieurs !) courant dans le JdR visant à simplifier les règles, voire à revenir à ce qui se faisait aux débuts de notre loisir (le fameux OSR !). *Trudvang Chronicles* ne s'inscrit pas dans cette mouvance. S'il n'a pas non plus l'ambition d'être un nouveau *Rolemaster*, le jeu est basé sur une mécanique assez précise qui nécessite un temps d'adaptation avec ses nombreux éléments avant d'être à l'aise.

Lorsqu'un personnage réalise une action, on effectue un jet avec un d20. L'action est réussie si le résultat est inférieur ou égal au score de compétence ou à une difficulté (appelée valeur de situation). Jusque-là, c'est très classique. Là où ça se complique un peu, c'est pour définir la valeur de compétence (VC) totale à laquelle on compare le jet de dé : la VC est égale à la VC du domaine de compétences (d'une valeur de 0 à 10), à laquelle on ajoute la VC de la discipline utilisée (+1 par rang) et la VC de la spécialité éventuelle (+2 par rang). Ainsi, un personnage ayant 5 en agilité, 3 en contrôle corporel et 2 en natation aura une VC de $5 + 3 + (2 \times 2) = 12$. Une fois qu'on a compris ce système de spécialisation à trois couches, la mécanique est finalement plutôt simple à utiliser et plaira à ceux qui aiment les systèmes précis. Et déplaiera énormément aux fans de l'OSR !

Là où ça se complexifie un poil, c'est pour la gestion des combats. En effet, celle-ci propose aux joueurs de pouvoir effectuer de nombreux choix tactiques en s'appuyant sur un système de points de combat (PC). Les PC dont dispose un PJ sont déterminés par la somme des VC des compétences de combat dont dispose le personnage. Vous m'avez suivi ou je vous ai perdu ? Plus simplement, si mon PJ a 7 VC en combat, 3 en VC dans la discipline combat armé et 6 VC dans la spécialité armes légères à

une main, il dispose d'un total de 16 PC. Ces PC, je vais pouvoir les utiliser pour effectuer certaines actions telles que l'attaque et la parade, mais aussi des « actions de combat » telles que combattre à cheval, se déplacer, se relever... Chacune de ces actions a un coût qui lui est propre, ce qui nécessite d'avoir un petit tableau récapitulatif sous le coude pour savoir ce que le PJ est capable de faire à chaque tour. Un petit dernier pour la route ? Certains des PC sont « verrouillés » par la spécialisation. Dans l'exemple précédent, sur les 16 PC, 6 ne pourront être utilisés que si l'arme à une main de mon PJ est impliquée (attaque, parade...).

Un univers magique

Soyons honnêtes : si le système n'est pas vraiment compliqué à comprendre, il est cependant un poil complexe dans sa mise en œuvre et nécessite d'être pratiqué régulièrement pour pouvoir être maîtrisé. Il fera le bonheur de ceux qui aiment la mécanique de précision et la stratégie de combat, mais risque de faire fuir ceux qui préfèrent la simplicité. On retrouve cette précision et cette relative complexité dans le système de magie, qui apporte une véritable profondeur aux différents types de magie, qu'elles soient profanes ou divines. Il existe trois types de magie profane, ou vitner (lumineuse, obscure et neutre) qui ont chacune leurs spécificités en termes d'accessibilité aux sorts, de facilité pour les lancer, ou de risque d'échec. De la même façon que les actions de combat font appel aux PC, la magie nécessite des points de Vitner (PV) obtenus par le biais des différentes compétences, dont les tablettes de Vitner, qui sont des listes de sorts.

La magie divine est encore différente, et chacune des cinq religions apporte son lot de spécificités, depuis les rituels sanglants de Gerbanis aux runes des nains, en passant par les serments de la tradition Eald et les prières de la

L'écran

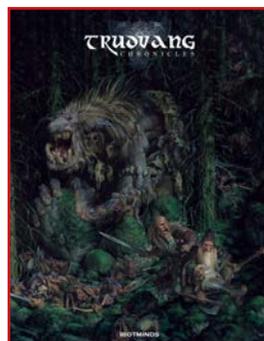
Si on ne peut qu'admirer le travail esthétique réalisé sur l'ensemble des livres de *Trudvang Chronicles*, l'écran est une véritable verrue dans la gamme. Bien que comportant une magnifique illustration de Paul Bonner sur les deux volets centraux côté joueur, il semble tout droit sorti des années 80 : un magnifique code barre orne un coin de l'illustration, et les volets latéraux sont joliment ornés de tables d'armes d'un côté, et de cultures et de langues de l'autre, soutenus par une petite carte du monde. Une faute majeure, probablement la seule dans cette très belle gamme, qu'amplifie le fait que l'écran soit réalisé en carton souple comme on en faisait beaucoup il y a encore dix ans, mais qu'aucune gamme majeure n'emploie plus aujourd'hui. Côté MJ, rien à redire : de nombreuses tables de modificateurs aux tests de compétences devraient permettre de couvrir l'ensemble des situations. Des listes de nom permettront d'improviser des PNJ sur le pouce.

doctrine de Nid. Avec la même base technique, ces différences donnent une vraie richesse au système de magie de *Trudvang Chronicles*, à laquelle il est difficile de rendre justice dans nos pages.

La magie de *Trudvang* provient aussi des monstres qui peuplent les forêts et les montagnes qui recouvrent sa surface. *Jorgi's bestiary* se présente comme la somme des connaissances compilées par un érudit au cours de sa carrière. Les nombreux textes d'ambiance et illustrations sont un régal pour découvrir les créatures toutes droit sorties des folklores scandinave et celtique. En 168 pages, plus de cinquante créatures de tous niveaux de dangerosité sont exposées, prêtes à l'emploi.

Du fait de son ambiance très particulière, *Trudvang Chronicles* ne peut pas laisser indifférent et séduira nombre d'entre vous. En revanche, son système riche et simulationniste recueillera forcément des avis très tranchés. Il ne reste aujourd'hui à l'éditeur qu'à approfondir son univers et à proposer des aventures, ce qu'il est justement en train de faire.

Marc Sautriot

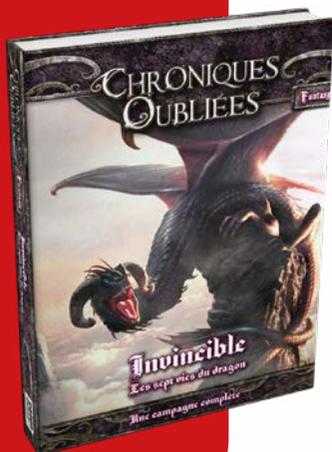


J'aime :

- + L'ambiance de l'univers
- + La précision du système, pour les férus de simulation
- + Les illustrations

J'aime moins :

- La complexité du système, pour les « pro-OSR »
- L'univers trop peu décrit
- L'écran



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • livre format « mook » à couverture rigide de 336 pages

Prix constaté • 44,90 €



CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY | CAMPAGNE (VF)

INVINCIBLE, LES SEPT VIES DU DRAGON

Un futur grand classique ?

Joueur, passe ton chemin. SPOILER SPOILER SPOILER. C'est dit. Cette nouvelle campagne pour COF va conduire les joueurs non pas d'un bout à l'autre du monde, mais du passé au futur, comme notre vieux pote Marty.

Alors qu'*Anathazerin* avait d'abord été écrit pour *AD&D* avant de finalement sortir pour *COF*, *Invincible* a pris le chemin inverse. L'auteur principal du jeu, Laurent « Kegrone » Bernasconi, avait prévu cette campagne pour *CO Fantasy*. Elle a connu un épisode schizophrénique et a également été déclinée en version *Héros & Dragons*, proposée pour soutenir la création française du jeu construit autour du SRD 5^e des Hommes en Noir. L'histoire sera la même, seule la technique sera adaptée. La première version qui sort dans les bacs est donc estampillée *CO Fantasy*, envoyant les joueurs à la chasse au dragon à travers les âges. Voyons un peu ce qui nous attend. Joueur, passe ton chemin, les informations divulguées ici gâcheraient ton plaisir.

Des bases solides

Pour garder une cohérence tout au long des six épisodes de cette campagne, il faut des fondations en adamantite. Chaque scénario est un grand bac-à-sable, appellation convenue pour spécifier que le cadre fourni donne aux joueurs une importante latitude de jeu. La trame est à chaque fois bien pensée, décrivant la région et ses habitants. C'est d'autant plus important que la zone où se situe l'aventure est toujours la même, mais à des périodes différentes.

Le royaume de Cobis (un jeu de mot qui vous sera révélé dans le préambule) est situé très à l'est des Terres d'Osgild. L'action se situe aux alentours du lac diamant à une période plus ancienne qu'*Anathazerin*. Cet éloignement spatial et temporel (environ cinq siècles) ne pose aucun risque d'interaction avec les événements qui découlent dans la première campagne du *Sang des Premiers Nés*. Les aventuriers changeant plusieurs fois d'époques, le dépaysement fonctionne bien. Notamment quand ils plongent dans le passé : la contrée, plus sauvage, n'a pas la même configuration. Les sociétés sont plus barbares, divisées en clans adverses. Une ambiance de haut Moyen-âge abrupt s'en dégage, mettant des personnages plus civilisés en difficulté. La routine n'est donc pas au programme.

Revenons à notre bac-à-sable. Cette importante liberté d'action plaira assurément aux joueurs. Elle impose cependant une contrainte au MJ, qui doit assimiler de nombreuses informations. La visite du marais et les périples autour lac Diamant, tout comme la bataille finale dans une cité minière demandent une certaine préparation. Si vos joueurs ressentent cette autonomie, ils vont vouloir se défouler et aller visiter un lieu que le MJ devra pouvoir assurer en direct. Les MJ un peu directifs



qui aiment tout contrôler risquent quelques suées, qui en valent pourtant la peine. De toutes façons, Papy Donjon prend régulièrement la parole dans les marges de l'ouvrage pour vous aider. Si le MJ parvient à surmonter cette gageure, cette campagne sera vraiment homérique. L'action est très présente et prend de nombreuses formes. Vous n'avez quasiment pas de sous-sols ou de tours interminables à visiter. Cette fois, les donjons à explorer sont des villes ou des régions entières.

Un dernier point à prendre en compte est la spécificité de faire jouer un scénario jonglant avec le temps. Beaucoup s'y sont déjà essayé et se sont cassé les dents sur les paradoxes temporels. Les parties sont très ouvertes, il faut malgré tout imposer quelques limites. Certains lieux ont leur importance, quelques PNJ encore plus. Une boulette des joueurs, un mauvais coup d'épée et c'est la catastrophe.

De nombreuses options ont été prévues pour éviter un naufrage. Vous connaissez les rôlistes, surtout ce petit malin qui trouve toujours la faille. Comme dans *COPS* jadis, quelques « codes rouges » doivent être surveillés par le MJ. Une bonne préparation doit pouvoir tout arranger. Même la mort d'un PJ dans le passé est prévue et peut être surmontée sans artifices grossiers. Cette contrainte n'a rien de rebutant, rassurez-vous. L'histoire est fluide et a été suffisamment bien testée pour arriver à son terme sans encombre.

Aujourd'hui

Assez parlé du préambule, entrons dans le vif de l'histoire. Si, des joueurs(ses) entêté(e)s sont encore là dans la lecture de cet article, franchement, arrêtez tout de suite, sous peine d'être bannis de la table de jeu ou de n'y prendre aucun plaisir. *Invincible* se déroule sur six longs →





scénarios. Le premier commence *in medias res*, ou *les pieds dans le plat* pour les non-latinistes. Il est prévu pour des PJ niveau 5, ils peuvent donc déjà avoir vécu quelques aventures dans les Terres d'Osgild. Un MJ farceur pourrait les faire venir d'un autre plan ou d'une autre époque (la nôtre ou le futur... la gamme *Chroniques Oubliées* permet cette fantaisie). Il est cependant pensé pour un groupe de personnages med-fan. C'est parce qu'en fait, tranquilles dans leur coin, ils sont téléportés par erreur à la place de héros. Ils vont devoir prendre leur place pour combattre une horde d'esclavagistes démoniaques aux ordres du dragon Lytochronox. Et oui, ça commence fort ! Ils se retrouvent ensuite prisonniers d'une stase englobant un marais maudit, siège de multiples dangers et d'une jolie sorcière. Après quelques péripéties jusqu'au trône maléfique de Noirbois, posant une partie de l'intrigue, ils prennent la direction une cité portuaire pour l'acte deux.

À Paleseaux, ville pétrifiée dans le temps par le dragon, ils doivent y rechercher le maître de leur invocateur enrhumé (c'est l'origine de l'erreur !). Rien n'y est aussi simple que prévu, bien entendu. Ils devront peut-être négocier avec l'ennemi, et surtout retrouver un objet central de l'intrigue, la Chronosphère. Cet orbe est le seul artefact capable, selon la légende héritée des héros du passé, d'affecter leur Némésis. Pour survivre à son attaque brutale à la fin du scénario, avant de basculer dans le passé, il faudra que l'artefact soit entre leurs mains. C'est l'un des « *codes rouges* » de l'aventure, comme l'invocateur souffreteux. La cité est intéressante, de nombreux lieux sont importants pour la suite de l'aventure. Les aventuriers y passeront sûrement du temps, découvrant des mystères qui trouveront leurs réponses dans leurs voyages futurs.

Hier

L'étrange Chronosphère sauve les joueurs d'une mort atroce, les propulsant à une autre époque, au même endroit. Au début de cette troisième aventure, ils débarquent alors qu'une jeune vierge s'appête à être sacrifiée au dragon Swarathnak (pas celui qu'ils viennent de quitter, quoiqu'il a comme un air de famille). La belle est secourue et le monstre chassé, la Chronosphère gobée (ils n'ont pas encore le niveau pour l'occire, faut pas exagérer non plus). Ils sont remontés 600 ans en arrière. Le choc est brutal, la région est plus austère, moins civilisée. Elle est partagée entre quatre clans barbares cloîtrés dans des villages de bois. Ces autochtones achètent leur survie en offrant une femme tous les trois ans à la terre ailée qui hante les abords du lac Diamant. Et justement, en sauvant la suppliciée (code rouge) avec leur invocateur grippé, ils ont mis un sacré bazar. Il va leur falloir défendre leurs actions devant le tribunal des clans, dirigé par la Reine des Harpes. Ils doivent les convaincre que le monstre, déjà blessé par leur intervention, peut être renversé. Ils effectuent un détour dans les vieux marais pour rencontrer l'Oracle à Ombrebois. Surprise, c'est le même endroit que Noirbois du premier scénario, avant sa corruption. D'autres mystères se lèvent, exposant leur invocateur à la truffe humide à un destin aussi important que le leur. Toute une lignée se met lentement en place devant leurs yeux, expliquant des interrogations découvertes dans le présent.

Ils doivent, dans la quatrième histoire, partir à la recherche de quatre ancres. Ces objets sont liés à Swarathnak et permettent de le vaincre. Chaque clan en est le jaloux détenteur, parfois sans savoir quelle puissance ils représentent. La campagne est prévue pour quatre joueurs, une cinquième relique est prévue en cas

de personnage surnuméraire. Un de plus sera difficilement insérable, à charge du MJ de trouver un moyen. Cette « *chasse au trésor* » les immerge efficacement dans l'ambiance clanique et barbare du passé. Ils enquêtent, négocient, influencent, menacent pour les obtenir. Le statut hérité de leur passage devant le tribunal des clans sera un atout ou un handicap. Qu'ils aient convaincu ou aient été bannis, ils n'auront pas satisfait toutes les tribus. Finalement, les ancres en main, ils partent tuer la Bête dans un combat temporel titanesque. Swarathnak est finalement vaincu par des héros... qui seront pourtant invoqués par un magicien enrhumé six siècles plus tard pour combattre le dragon ! Alors qu'ils repartent vers le présent, Swarathnak se réveille quelques années avant, devenant le Lytochronox des premiers scénarios. D'où l'invocation des héros, vous suivez ?

Demain

Les voyages dans le temps ne sont pas une science exacte, n'est-ce pas Doc ! Les joueurs reviennent deux ans plus tard, alors que les forces de Lytochronox assiègent Paleseaux. Requinqués, ils participent à la purification de Noirbois avant de partir libérer la cité lacustre avec une armée sylvestre. Cette dernière n'est cependant pas de taille, il leur faut trouver des alliés. En retrouvant le maître de l'invocateur enrhumé, ce dernier leur propose d'organiser une réception avec les sommités de la résistance. Bien sur, l'ambiance tourne au huis-clos infernal quand un traître assassine l'hôte des lieux. Le tueur démasqué a clairsemé les rangs des leaders, la place est chaude pour une prise de galons générale. La libération se fait dans le sang et les larmes au cours d'une bataille particulièrement épique. Elle laissera un sacré souvenir à tout le monde.

Pour autant, le dragon n'est pas tombé, il n'était même pas là. Le temps est pourtant venu de le défier au cœur de son repaire. Litochronox s'est installé dans la ville minière de HautePierre. Un filon d'adamantite y était exploité... Il a servi à construire une armure pour le monstre ! Ce dernier scénario voit donc l'affrontement final se mettre en place. Gardons du suspense, nous pouvons juste vous dire qu'il faudra tuer les cinq émissaires, les lieutenants de la Bête. L'ultime combat est une lutte à mort titanesque contre une créature très puissante. Vaincre Litochronox est à la portée des PJ. Leur défaite est aussi prévue, la région deviendrait une réplique du Mordor. Restons optimistes et trinquons à la victoire des héros.

Soufflons un peu, dit le dragon

Le réveil est un peu brutal, cette campagne est tellement convaincante que j'ai cru un instant y avoir plongé à la place de mon personnage. L'histoire pousse le jeu temporel dans ses retranchements, sans se perdre dans les rets de Trënner. Son écriture a été pensée, pesée, équilibrée, pour un excellent résultat. Si le MJ parvient à se l'accaparer, lui et les joueurs passeront des parties mémorables. Tout n'est pas dit dans ces quelques lignes, loin s'en faut. Vous découvrirez à sa lecture d'autres secrets, intrigues et personnages hauts en couleurs. Le livre en lui-même est une réussite. La qualité des illustrations, des cartes et des plans, déjà très bonne dans la gamme de *CO Fantasy*, monte d'un cran. *Invincible* se place parmi les grandes campagnes, aux côtés d'un *Pouvoir derrière le Trône* pour *Warhammer* ou des *Masques de Nyarlathotep* pour *Cthulhu*. Seul problème ? Pression pour le MJ qui a l'obligation de se mettre à la hauteur !

Olivier Halnais

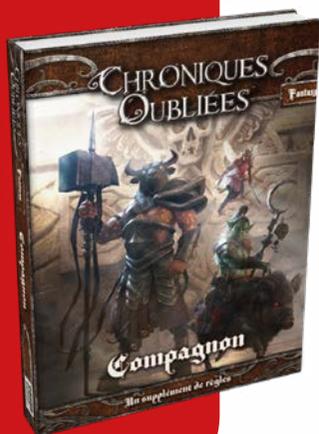


J'aime

- + La liberté accordée aux joueurs.
- + Les scénarios dans le passé, avec une ambiance plus barbare.
- + Le concept des ancres, objets qui auraient pu bénéficier de Voies de prestige (comme dans le *Compagnon*).

J'aime moins

- Veiller aux « codes rouges » jusqu'à la fin.
- Cinq niveaux gagnés en tout par les joueurs... Pas assez !



CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY | SUPPLÉMENT DE RÈGLES (VF)

COMPAGNON

L'ami qui vous veut du bien

La campagne Anathazerin à peine terminée, vous attendez avec impatience Invincible, la seconde campagne épique pour COF. Vos joueurs sont pourtant déjà blasés, pensant déjà avoir tout vu du jeu. Les nouvelles options du Compagnon vont raviver l'étincelle de l'aventure dans leurs yeux d'enfants gâtés !

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • livre format « mook » à couverture rigide de 295 pages

Prix constaté • 39,90 €

Été 2016, grosse pression sur *Chroniques Oubliées Fantasy (COF)*. Initialement pensé pour être auto-suffisant, le jeu né d'une boîte d'initiation au JdR subit une poussée de croissance. Le financement participatif du *Compagnon*, lancé conjointement avec la nouvelle édition de la boîte d'initiation, est un vrai succès (plus de 73 000 € récoltés). Laurent « Kegrone » Bernasconi, l'auteur principal, a finalement accepté de proposer de nouvelles options, sans pour autant sacrifier à la simplicité initiale. Le pari est-il réussi ? On voit ça tout de suite.

Nouvelles têtes, nouveaux jobs

Le livre de base *COF* proposait les races habituelles d'un jeu de rôle medfan. Le *Compagnon* apporte de la diversité, en sortant un peu du bois. Il propose sept nouveaux peuples exotiques. Sans sentir le souffre, l'ambiance se réchauffe avec des peuples considérés comme malins, voire chaotiques. Incarner un goblin, un demi-ogre ou un kobold à côté d'un nain est risqué. Imposer un centaure ou un minotaure à un elfe peut froisser sa pudeur. Les facéties des fées et lutins useront la patience

des humains. Quant aux âme-forgées, leur existence même constituera un blasphème pour les gnomes. Pourtant, toutes ces espèces intelligentes (avec modération pour certaines) ne méritent pas d'être reléguées au rang de hordes à baffer. Leur présentation met en avant leurs subtilités et leur donne le statut d'êtres « civilisés ». Que vous jouiez ou non dans les Terres d'Osgild, l'univers de référence apparaissant en filigrane dans la gamme, des conseils sont donnés pour les intégrer facilement. Un brin de chaos ne fait pas de mal. Les plus audacieux MJ pourraient même, en y ajoutant les tribulations du livre de base (demi-orc et elfe noir), écrire une campagne dans laquelle les méchants, ce sont les habituels gentils. Chaque race se voit dotée d'une Voie qui lui correspond bien et feront des joueurs des parangons de celles-ci, ça donne envie !

Si vos joueurs rechignent à encore incarner un guerrier ou un magicien, de nouveaux profils font leur apparition. De nombreuses candidatures ont été étudiées, trois ont été retenues. Issues de la tradition du grand frère *D&D*, deux nouveaux lanceurs de sorts font leur entrée. L'Invocateur est un spécialiste des autres plans d'existence, desquels il peut faire venir les plus beaux spéci-



mens. Il peut aussi ouvrir des passages vers ces mondes et mélanger son ADN avec les créatures qui y habitent. De son côté, le Psionique améliore son corps et son esprit en utilisant l'énergie qui habite toute chose. Il aspire à l'équilibre et à l'élévation personnelle grâce à cette Force omniprésente. Cela vous rappelle-t-il les guerriers aux épées lumineuses dans une galaxie très très lointaine ? Le dernier profil est plus difficile à intégrer, surtout si votre univers ne dispose pas d'une civilisation asiatique. Le Samourai est autant un combattant qu'un noble, un serviteur honorable de son daimio. Une astuce bienvenue est proposée, il suffit de l'appeler Seigneur, notamment dans un contexte elfique, et le tour est joué. L'idée aurait pu être directement validée, proposant ainsi une carrière de leader aux plus ambitieux des joueurs, avec une notion d'honneur contrebalançant les privilèges obtenus.

Pour clore les nouveautés proposées en priorité aux joueurs, une trentaine de profils hybrides sont présentés. En seulement deux pages, les possibilités d'archétypes se décuplent. S'ajoutant à ceux du livre de *COF*, ces multiclassages sont équilibrés et proposent des variantes intéressantes à ceux de base. Ils permettent de vraiment personnaliser son personnage et de pouvoir avoir autour de la table deux guerriers totalement différents. Ils pourraient même être encouragés, devenant la marque de fabrique du jeu, offrant des possibilités seulement limitées par le bon sens et l'imagination. Ils peuvent être complétés par dix Voies de Prestiges, plus une trentaine dédiées aux divinités accessibles aux Prêtres, qui poussent un peu plus loin la puissance disponible. Mine de rien, ça commence à en faire, des voies. Un outil en ligne, créé par des fans à l'instar de *Pathfinder*, en propose une partie. Un générateur les incluant toutes serait une bonne solution. D'autant que toutes les voies de

lanceurs de sorts sont aussi proposées par niveaux. Elles permettent de pousser l'individualisation des carrières à son paroxysme ou de créer rapidement des grimoires thématiques. On finirait presque par s'y perdre tellement les options sont nombreuses.

Et pour le MJ ?

Pas de panique, de nouveaux jouets sont aussi mis à sa disposition. Passons rapidement sur quelques réglages visant à fluidifier les combats et booster la création des PJ, avec une mention spéciale pour la gestion efficace des sbires, qui peuvent ainsi être fauchés par paquet. Cette dernière pourrait être pratique pour remplacer celles du combat de masse lors de petites batailles. Quelques bricoles bien pensées proposent de gérer efficacement l'ivresse ou la peur. Quand on s'intéresse à la magie, cela se corse un peu, mais de façon raisonnable car il n'est question ici que d'options. Si vous jouez avec la Mana ou la magie Vancienne, quelques rectificatifs remettent un peu d'ordre. On reparle aussi des Grimoires, dont la composition est amplement aidée par les capacités présentées en annexe par Rangs plutôt que par Voies. Au total, 160 sorts sont mis à votre disposition, dont un quart de nouveaux.

Puis on tombe sur une portion en noir et blanc aux illustrations un peu vieillottes. Pourquoi donc ?

Pour un retour aux sources, mon vieux ! Il nous est ainsi proposé de revenir à la première édition de *AD&D* avec le *Old School Revival*. Vous pensiez que le JdR des années 70 était basique, que nenni ! Avec ces règles de conversion, on se retrouve rapidement avec des tableaux, des calculs, des pourcentages et des tables de progression à n'en plus finir. Des solutions clef en main sont proposées pour aider à la transition, mais un sentiment de complexité prend le pas sur le reste. Devoir calculer les points d'expérience ou se casser la tête à →



élaborer du multi ou du bi-classage (les deux existant, le second étant réservé aux humains) risque de devenir lassant. On se rend compte du chemin accompli en quarante ans de JdR. Le système simple et efficace de *Chroniques Oubliées* garde tout son attrait et empoussière l'Ancêtre. Une conversion vers *D&D5* aurait sûrement plus d'intérêt. Pour en revenir aux Voies, leur translation comme archétypes de Classes aurait été une bonne initiative. Est-ce possible, si on demande gentiment ?

Passé ce moment d'égarément, les options suivantes requinquent son bonhomme. Des règles de gestion de domaine sont mises à notre disposition. Il n'est pas ici question de devenir rentier ni de gérer un fief (quoique), mais d'appartenir ou de créer une organisation. Chaque joueur ayant un peu de bouteille peut intégrer un ordre, une corporation, une académie... Les règles sont simples et dépendent de la taille de la structure. Celle-ci permet d'en déterminer les ressources et ses capacités. Bien entendu, cela passe encore par des Voies spéciales. Chacune propose un domaine différent et reflète la hiérarchie en son sein. Plutôt bien équilibrées et exhaustives, elles permettent de rapidement peupler son monde d'organismes divers, autant pour les joueurs que pour le MJ.

Des tables événementielles ajoutent de l'imprévu pour refléter les aléas de la vie sociétale. En un rien de temps, vous pouvez aussi bien fabriquer une cour des miracles, une guilde d'assassins ou un bosquet druidique. Il y en a pour tout le monde. Des règles avancées sont aussi fournies, avec des caractéristiques et des actions spécifiques à chaque spécialité. Là encore, elles sont fluides et pertinentes. À la lecture, cependant, on constate quelques manques et imprécisions, comme le mode de calcul des caractéristiques ou la fiche de domaine, qui est annoncée mais reste introuvable. Espérons qu'elle sera disponible

en téléchargement, car les domaines sont très intéressants et impliquent les joueurs dans leur environnement. Pour le MJ, cette boîte à outils sera très utile pour donner de l'épaisseur à ses campagnes, les PNJ devenant ainsi les rouages de sociétés autrement plus ardues à combattre.

M&T

Que serait un JdR sans monstres ni trésors ? Le *Compagnon* nous gâte largement sur ce point. Les deux catégories, qui représentent près d'un tiers de l'ouvrage, nous proposent du lourd. Les dix créatures du bestiaire sont largement présentées, sous forme de rumeurs subjectives d'abord, suivies de vérités plus inquiétantes. Elles partagent aussi quelques particularités : parasites, nécroses, fléaux sont des caractéristiques récurrentes. Il s'en dégage un sentiment malsain à souhait, qui finit par faire poindre l'angoisse, voire la peur. Un régal d'originalité et de corruption que vous pourrez glisser dans les ombres entourant vos joueurs. Chaque monstre est aussi accompagné d'un synopsis à étoffer, et parfois même de recettes d'alchimie pour recycler les restes... Faut pas gâcher ! Attention cependant, si certaines de ces créatures sont plus inquiétantes que dangereuses pour un joueur, d'autres pourraient bien venir à bout d'un groupe un peu trop téméraire.

Du coup, pour occire l'une de ses terribles monstruosité, mieux vaut partir bien équipé. L'ultime chapitre du livre propose donc dix objets prestigieux. Ce ne sont pas de simples objets magiques +2 avec une petite capacité offensive, mais de véritables artefacts dignes des plus grands héros (auxquels ils ont d'ailleurs appartenu jadis). Leur présentation reprend pour partie celle des monstres, avec une description et une histoire qui en font des objets uniques. Plutôt qu'un bonus, chacun propose une Voie de prestige. Passé le premier rang, les autres ne seront obtenus

CB

Deuxième avis

CO OSR la belle surprise
J'attendais
impatiemment ce
Compagnon et sa
section Grimoire
proposant la quasi-
totalité des sorts de
D&D et permettant de
jouer un mago dans
le plus pur style de
l'ancêtre. J'ai surtout été
très surpris d'y découvrir
la section OSR, quasi
jeu dans le jeu. D'abord
amusé mais n'y voyant
pas grand intérêt, en
raison sans doute du
look nostalgique, j'y
ai finalement trouvé
un réel attrait pour
qui souhaite jouer
avec un *D&D light*.
Réunion parfaite de
COF et d'*AD&D*, ce *CO
OSR* offre une base
intéressante que chacun
peut se réapproprier
en conservant ou
retouchant certains
points, selon qu'on
veuille jouer à la façon
de la première édition
de l'ancêtre ou dans une
version plus récente.
Un bel exemple de plus
de la réelle modularité
de *COF*.

Pierre Balandier



nus qu'après la réalisation de petites quêtes, qui vont grandissant au diapason de la puissance promise. Il faudra être digne de les arborer en survivant à l'aventure introductive proposée pour chacune. Ces reliques sont toutes intéressantes et très variées (armes, masque, perles...), donnant envie d'en proposer une à chaque joueur. Le risque induit est de les voir se concentrer sur l'acquisition des rangs supérieurs au lieu de s'intéresser à l'histoire en cours. Si vous ne proposez un objet qu'à un l'un d'entre eux, les séances peuvent ne tourner qu'autour de lui, les autres protagonistes devenant des suivants ou des faire-valoirs. Idéalement, organisez de petites séances solo ou en groupe restreint, pourquoi pas entre deux scénarios d'une campagne. Avec les Domaines cités plus haut, les objets de prestiges sont fabuleux à obtenir mais risquent de focaliser l'action.

L'heure du bilan

Le Compagnon remplit complètement son office. Il propose de nouvelles règles et options de création à l'usage du MJ comme des joueurs. Attention

cependant, en multipliant les petits rajouts, vous risquez de perdre la fluidité de *COF*. Rappelez-vous, l'ambition de l'auteur est de garder un système simple. C'est toujours le cas même si, mises bout à bout, le nombre de Voies dépasse allègrement les 150. L'avantage est qu'elles remplacent les caractéristiques d'avantages et de dons de la concurrence. Les voies sont un principe de progression générique, qui couvre les besoins de tous, y compris l'univers de jeu. Les trois annexes concluant l'ouvrage sont dans cette continuité. La première, très pratique, propose des PNJ progressifs du NC 1 à 20 (le guerrier lourd pour les bourrins, le combattant rapide pour les subtils et le lanceur de sorts) auxquels vous n'avez plus qu'à ajouter une race et sa Voie pour obtenir un adversaire original à la dangerosité voulue. La seconde reprend les divinités d'Osgild et leurs domaines respectifs. La dernière liste les sorts par ordres alphabétiques et rang. Vous y trouverez forcément votre bonheur.

Olivier Halnais

J'aime

- + Les nouvelles races.
- + Le système de domaines.
- + Chaque monstre et objet peut devenir une quête.

J'aime moins

- Le Old School Retro, complexe et marginal.
- Où est la fiche de domaine ?
- Bien choisir ses options au risque d'une surdose.





LIVRE DE BASE (VF)

NIGHTWITCHES

Nous volerons cette nuit !

1942. Création par l'armée de l'air soviétique d'un régiment de bombardiers de nuit, le 588^e, entièrement féminin. C'est l'histoire de ces femmes hors du commun, en temps de guerre, que le jeu propose de revivre.

Night Witches est un jeu issu de la scène indépendante américaine. Il est l'œuvre de Jason Morningstar, déjà auteur de *Fiasco*. La proposition de jeu est pour le moins déroutante. Le jeu s'inspire d'événements authentiques : la création par l'armée de l'air soviétique en 1942 d'un régiment de bombardiers de nuit, le 588^e, entièrement féminin. Équipées de matériel obsolète, les quelques 200 femmes qui serviront dans ce régiment accumuleront les missions de combat jusqu'en 1945 et deviendront des héroïnes de l'Union Soviétique. C'est l'histoire de ces femmes en temps de guerre que le jeu propose de revivre.

Mais c'est l'apocalypse

À thème de jeu étonnant, système de jeu détonnant : les règles d'*Apocalypse World* (dont nous parlions dans *CB#6*). Jouissant d'une bonne notoriété, ce système de jeu a été adapté par nombre d'auteurs indy : on peut citer en VF *Saga of the Icelanders*, ou *Monster of the Week* à venir chez *Raise Dead/Dead-crows*. Tous ces jeux sont réunis sous la bannière « *propulsé par Apocalypse* ».

Les personnages sont définis par 4 caractéristiques (Compétence, Chance, cran, Médailles) notées de -1 à +3, c'est un modificateur quand on lance les dés. À cela s'ajoute une Nature à choisir parmi 5. Les faucons sont les durs à cuire,

les corbeaux plutôt curieux, les moineaux effacés, etc. En termes de règles, à chaque nature correspond un dossier de personnages avec des manœuvres spécifiques. En plus de la nature, vous devez déterminer un rôle dans le groupe (meneuse, misanthrope, fanatique...), qui peut changer en cours de campagne suivant l'évolution de votre personnage.

Le cœur des règles, ce sont les manœuvres, les actions que vont entreprendre les personnages ou le MJ et qui vont donner lieu à des jets de dés. Dans *Night Witches*, il y a deux types de manœuvres : celles de jour, qui correspondent à la vie en caserne, et celles de nuit qui correspondent aux moments de missions. 7 manœuvres de jour sont accessibles à tous : Jauger (une personne, une situation), La jouer (quand on tente de sortir de son rôle de soldat pour obtenir quelque chose), S'épancher (pour se confier à un proche par lettre, ou à une camarade), Taxer (pour récupérer du matériel : munitions, chocolat), Réparer (pour aider les mécaniciennes de l'escadron), Tenter le sort, Briefer (pour lancer une mission et une phase de nuit). Chaque nature apporte un lot de 5 manœuvres spécifiques. Quand un joueur décrit une situation qui appelle une manœuvre, 2d6 sont lancés. On y ajoute des modificateurs (caractéristiques, réserve...). Sur un résultat de 10+, c'est une réussite. Entre 7 et 9, c'est un succès assorti de conditions (qui sont résumées dans chaque manœuvre), 6 ou moins, c'est un échec, avec des consé-

Fiche technique

Éditeur • Edge

Éditeur • Jason Morningstar

Matériel • Livre format mook, 182 pages et 24 feuilles d'aides de jeu

Prix constaté • Livre : 25,95 € (livre) + 10 € (aides de jeu)



quences lourdes. Souvent, en particulier avec les manœuvres de nuit (se repérer, passer à l'attaque, tirs ennemis, atterrissage forcé), il y a un effet boule de neige. Une manœuvre va en entraîner une autre et le jeu et l'histoire racontée vont se dérouler tout naturellement durant les deux heures de session (durée conseillée). Le MJ dispose de manœuvres et de menaces qu'il va déclencher pour créer du jeu. Les joueurs sont encouragés à déclencher des manœuvres de jour car les succès vont leur permettre de faire grossir une réserve de mission qui sera bien utile pour obtenir des succès sous les balles ennemies.

Routine militaire

Pour faire vivre la campagne complète, les différentes étapes de la guerre sont définies par les affectations du 588^e. La première, c'est la formation à Engels, début 1942, puis se succèdent les affectations de combat jusqu'à la fin de la guerre. Chacune pose le cadre des combats, les missions à réaliser, et des amorces d'intrigues. Ces quelques lignes sont suffisantes pour mener une partie. Joueurs et MJ sont sur un pied d'égalité, un jeu de questions/réponses au début de chaque affectation permet de définir tous ensemble le cadre de vie, et les principaux changements dans l'unité (arrivée d'un nouveau commissaire politique, liens avec la popu-

Le bloc d'aides de jeu

Edge a traduit toutes les aides de jeu de chez *Bullypulpitgames* et les propose en deux formats : en téléchargement gratuit sur le site, ou imprimé sur un beau papier pour 10 €. On y trouve les dossiers de PJ, un résumé des manœuvres, une aide de jeu sur les noms russes, 144 idées d'intrigues, des portraits d'aviatrices, une fiche résumée de chaque affectation, une aventure ponctuelle pour faire découvrir le jeu en une soirée, mais surtout un tutoriel de la première affectation sur 10 pages, extrêmement didactique, qui rend limpide la mise en place de la première partie quand on n'est pas familier d'*Apocalypse*.

lation locale...). Tout au plus, le MJ doit tenir une liste de PNJ pour rendre le jeu vivant. Tout le reste, c'est la succession des phases Jour/Nuit et des manœuvres afférentes qui anime la session. Les règles proposent de changer de MJ à chaque affectation. Ce rôle n'est plus sur un piédestal, il est partagé par tous.

Les missions des affectations, certaines manœuvres, les faits de jeu vont faire progresser les PJ (ajout de manœuvres, amélioration de caractéristiques, gain de médailles, promotion, mais aussi développement de relations amicales ou amoureuses), et aussi les marquer. Les marques (il y en a 12 par nature) sont l'ultime moteur pour créer du jeu, et partager la narration : subissez la mort d'une amie, révélez un secret, racontez une histoire de votre ville natale, informez les autorités, acceptez la mort...

Jeu fort pour thèmes forts

Ce jeu aborde des thèmes durs (la guerre, la mort de façon générale), et très adultes (les sentiments, le sexisme, l'homosexualité féminine, l'oppression politique) de manière élégante et frontale. Il ne s'adresse pas à tout le monde, le contrat social autour de la table devra être clairement établi. Mais *Nightwitches* met tout en œuvre pour vivre une expérience de jeu originale et intense.

Nico Fuseau

J'aime :

- + La proposition de jeu, unique en son genre.
- + L'adaptation du système *Apocalypse* à un environnement militaire.
- + Les citations des vraies pilotes du 588^e.

J'aime moins :

- L'absence des dossiers de personnages dans le livre de règles.
- Une prise en main déroutante pour les vieux grigous.



LIVRE DE BASE (VF)

SHERWOOD

Assurément, il y avait un défi à relever !

« Shérif ! Débarrassez-moi de cette racaille, brûlez le village et proclamez en tous lieux ce qu'il en coûte désormais d'être complice de Robin des Bois ! » *Guy de Gisborne, extrait de la série Robin des bois de 2006.*

Telle une tornade...

On ne présente pas un mythe. Je vous ferais donc grâce de ce que Robin des Bois, pour le meilleur et hélas pour le pire, a engendré en littérature, films, téléfilms, séries, jeux, comédies musicales. Côté JdR, il n'est pas inutile de faire un point quand même. Ainsi, outre quelques anecdotes adaptations pour divers jeux tels qu'*AD&D* ou *D&D 3.5* (mini-setting *Legends of Sherwood* dans *Dragon n°274*), l'amateur peut lorgner du côté de « *Robin Hood, a giant outlaw campaign* » (Rolemaster, ICE), de « *Robin Hood Sourcebook* » (GURPS, SJG) de Merry England (pour différentes itérations du Basic Role Playing, Alephtar/Cublicle 7) ou de *Sherwood (D20, Savage World, Pathfinder et 5^e, Battlefield Press)*. Aucun de ces jeux n'avait eu droit à une traduction.

Cette flagrante injustice est désormais corrigée grâce à James Tornade. Le monsieur n'est pas franchement inconnu de ceux qui suivent la production indépendante francophone puisqu'il est l'auteur-éditeur du très réussi système générique Brigandyne.

Un univers pantoufle

L'Angleterre sous domination normande, le bon Roi Richard Cœur de Lion

prisonnier, le Prince Jean au pouvoir, un petit noble prenant fait et cause pour le peuple saxon opprimé dans le comté de Nottingham, une bande de joyeux lurons se planquant dans la forêt de Sherwood, un shérif aussi brutal que stupide, le vil Guy de Gisborne, une belle histoire d'amour, des collants verts moule-burnes, des sourires colgate, une musique hollywoodienne des années 50, la Légende, toussa... Rien d'extraordinaire et de très original, on est en terrain connu avec *Sherwood*, et c'est tant mieux.

On interprète des gentils et on ridiculise le pouvoir en décochant une flèche impossible avant de bondir d'un arbre en double salto avec rétablissement entre une souche et le chariot des impôts. Juste le temps de placer un bon mot à la face du garde ébahi avant de l'estourbir d'un bon coup de bâton et hop, l'affaire est pliée. Le tout est rapide, plutôt manichéen, pas trop meurtrier en dehors des figurants sans importance, et surtout avec beaucoup, beaucoup de rebondissements. Ça ne vous fait pas plus rêver que cela ?

Vous pensez qu'il manque un petit chouia de surnaturel, voir un poil de « secrets » ? Pas de soucis ! Il est aussi possible d'intégrer ce genre de choses dans *Sherwood*. Des monstres dans la forêt de Sherwood, il y en a. Mais il

Fiche technique

Éditeur • James Tornade (Lulu.com)

Matériel • PDF / Livre A5 couverture souple / Livre A4 couverture rigide de 172 pages, Écran PDF avec 3 scénarios

Prix constaté • Livre : 19,90 € / 6,90 € / 23,90 €, Écran : 4,90 €

Il y a forcément autre chose, hein ? Eh bien oui, il y a... Et c'est même plutôt bien vu et assez cohérent même si, très clairement, *Sherwood* ne tiendra certainement pas longtemps sur la distance en termes de possibilités d'intrigues et de mystères à révéler. En cela, nous sommes très clairement en présence d'un « petit » jeu thématique à durée de vie limitée. Il reste cependant possible de rallonger quelque peu la sauce.

Un système intéressant

Mais *Sherwood*, ce n'est pas juste un univers présenté de façon claire et complète (décors, bestiaire, PNJ importants, secrets, scénarios, tout y est) avec un effort de présentation, d'organisation et d'explication. En fait, ce bon vieux Robin apparaît mais n'est qu'un prétexte de l'auteur pour proposer une autre de ses bidouilles de motorisation. Et il ne se cache pas d'avoir puisé son inspiration du côté de *Savage Worlds*.

La création de PJ est assez rapide : on choisit tout d'abord un profil parmi les 11 disponibles. Ce dernier définit l'occupation du personnage et plus généralement son concept (Archer, Bandit, Chevalier, etc.). De ce profil découlent des talents (des compétences rassemblées dans 4 domaines génériques d'activités : Guerrier, Filou, Forestier et Lettré), un atout (une capacité spéciale) ainsi qu'un équipement de départ. Le personnage en lui-même est défini par son profil, 5 attributs (Force, Agilité, Esprit, Sens et Charisme), 4 talents et 2 atouts (celui du profil plus un à choisir librement dans une liste). Attributs et talents sont exprimés en type de dé (D4 « faible » à D10 « bon »). Reste enfin à déterminer ses points de vie et ses points d'Espoir. Et c'est tout.

La base du système de jeu est tout aussi simple et repose essentiellement sur la notion de test. Selon le type d'action qu'il souhaite réaliser, le joueur lance le

Dé d'attribut et le Dé de talent approprié (par exemple Force + Guerrier pour le corps à corps). Ce panachage de dés permet de satisfaire à quasiment toutes les actions possibles en démarquant les individus les uns des autres. Le joueur ne garde que le meilleur résultat des deux dés et le compare à une échelle de difficulté allant de 2 à 10, l'action « moyenne » étant de 4. La qualité de l'échec ou de la réussite dépend de la différence entre le jet et la difficulté.

Les affrontements reposent sur le principe des jets en opposition (en fait, des tests) : celui qui obtient le meilleur résultat à son test gagne. Les combats se traitent de la même manière, sans notion d'initiative autre que le bon sens, tout en étant sensiblement plus détaillés sans pour autant être beaucoup plus compliqués, grâce à quelques options rendant les choses plus tactiques. La notion de round est par ailleurs une des pierres angulaires du système. Le gagner permet de choisir ce qu'il advient de son adversaire (une blessure ou un désavantage) ou au contraire de favoriser son propre personnage pour le round suivant. Ce choix ouvre ainsi de très intéressantes opportunités en termes de spectacle ou de narration. Attention cependant, le système reste assez meurtrier.

Jeu héroïque oblige, il est toujours possible de déjouer le destin en utilisant à bon escient un point d'Espoir. À l'inverse, le jeu étant par essence « positif », toute mauvaise action est immédiatement sanctionnée par un point d'Ombre...*Star Wars* et *L'Anneau Unique* sont visiblement passés par là...

Précisons aussi que les amateurs de *Robin des Bois* peuvent déjà compter sur un écran (moins beau que la couverture du livre et uniquement disponible en PDF, *Small Press* oblige) accompagné de 3 scénarios supplémentaires, et peuvent espérer une campagne dans les prochains mois.

Philippe Rat

J'aime :

- ✦ Le thème.
- ✦ L'effort de présentation et d'explication.
- ✦ Le système, adaptable pour d'autres jeux.

J'aime moins :

- La durée de vie du jeu, forcément courte en raison du thème.
- Les scénarios, sans plus.
- La version A4, simple agrandissement de la A5.





Fiche technique

Éditeur • BatroGames

Matériel • livre 132 pages
n&b couverture rigide et 1
carte couleur A3

Prix constaté • 39,90 €

Èden

Colonial Gothic est un JdR historico-horifique. Il se situe à la veille de la guerre d'indépendance, à une époque où l'Amérique est encore un territoire vierge et inquiétant qui reste en majeure partie à explorer.

Pour cette VF, Batronoban a eu l'excellente idée de transposer le contexte en Nouvelle France, autour de l'axe Montréal-Québec. D'abord simple comptoir pour exploiter le commerce de fourrures, la région devient une colonie officielle au début du XVII^e siècle. Mais les migrants peinent à affluer. Les conditions de vie sont difficiles, les relations avec les autochtones variables et les anglais, qui ont des vues sur la région, bien plus nombreux que les Français.

La Nouvelle-France n'en a d'ailleurs plus que pour quelques années, mais c'est déjà une autre histoire. Pour l'heure, ses habitants doivent faire au mieux dans un coin d'Amérique aux hivers rudes. Et puis dans le silence de la neige immaculée sont tapies des ombres et des esprits surnaturels...

Dans les profondeurs de la forêt, personne ne vous entendra crier

Les PJ appartiennent à une organisation royale, les Cent-Associés. Initialement à

LIVRE DE BASE (VF)

COLONIAL GOTHIC

À l'Est d'Èden, personne ne vous entendra crier

Colonial Gothic est un jeu indépendant au thème très précis. C'est ce qu'on appelle un jeu de niche. Mais grâce à l'intérêt de Batronoban, une VF a pu être financée l'année dernière. Il est maintenant temps de vous plonger dans les blancheurs hivernales du Canada ancestral !

vocation commerciale, elle survit aujourd'hui en secret pour lutter contre les menaces surnaturelles. Sa mission n'est pas simple car la nature, les indiens et les anglais apportent au moins autant de dangers que leur ennemi premier.

Colonial Gothic est un jeu d'horreur sourde. Ce n'est pas un jeu d'intrigue et encore moins à secrets : l'adversaire est parfaitement connu. Son objectif est plutôt de faire ressentir aux joueurs les difficultés de la vie des premiers colons en décuplant les périls par le biais du fantastique.

Douze coups de minuit

Côté moteur, le jeu va à l'essentiel. Quelques caractéristiques chiffrées de -6 à +6, des compétences de 0 à +6 et 2d12 : la somme de ce petit monde doit dépasser 12 pour réussir une action.

Les combats sont à l'avenant. Un tirage d'initiative détermine l'ordre des actions. Par défaut, un jet d'attaque dépend exclusivement des caractéristiques de l'attaquant et des circonstances. Le défenseur doit dépenser explicitement une action d'esquive ou de parade pour pouvoir déduire son propre jet de défense du résultat d'attaque de son adversaire.

La santé est gérée par une réserve de points de vitalité. Les dégâts impor-



tants subis en une seule fois provoquent un choc, les cumuls finissent en blessure grave.

Soyons franc : c'est simple malgré la présence de soustractions qui ne rendent pas le résultat immédiatement lisible et les multiples jets en combat. Mais cela manque sérieusement de saveur. On peut par exemple s'étonner que la survie soit aussi peu détaillée. Le jeu présente pourtant l'environnement comme si hostile qu'il est quasiment un PNJ à part entière.

À devenir fou

Quelques sous-systèmes viennent heureusement épicer un peu l'ensemble.

La santé mentale tout d'abord. Celle-ci est gérée de manière très similaire à *L'Appel de Cthulhu* (AdC). Les événements traumatisants requièrent un test pouvant aboutir à une perte de points de santé mentale. Au-delà d'un certain nombre de points perdus, le personnage se voit octroyer un dérangement. Petite particularité toutefois : contrairement à AdC, il est presque impossible de regagner des points et cette réserve ne fait donc jamais que diminuer.

Les maladies et les poisons font aussi l'objet de quelques pages. À une époque où la médecine est inefficace, ils constituent un risque tout sauf négligeable.

Certains pouvoirs fantastiques (chamanisme, divination) sont aussi accessibles sous la forme de compétences. Des mini-grimoires de sorts sont associés à chacun. L'alchimie bénéficie quant à elle d'un chapitre entier autour de la fabrication d'élixirs, de poisons et d'antidotes. Son importance est en effet de premier ordre dans la vie philosophique de l'époque.

Des terres et un bestiaire

Un bestiaire vient donner du corps aux horreurs qu'affrontent les PJ. Il se base

essentiellement sur le folklore local, ce qui lui donne un certain charme, même si quelques classiques s'y retrouvent juste sous un autre nom. Dommage en revanche qu'il ne soit pas plus illustré !

Le Guide de la Nouvelle-France qui suit est à l'image de l'ouvrage, direct et sans fioriture. Il est complété par une aide de jeu de création française, les Milles-et-Un-Vaux, un environnement forestier corrompu. L'aide de jeu, en fait un ensemble d'outils pour poser une ambiance, se révèle efficace et directement exploitable en jeu.

Un scénario d'introduction, court mais réussi, vient couronner le tout. Les PJ doivent se rendre à un avant-poste qui ne donne plus de nouvelles depuis un mois. Mais avec les rigueurs hivernales, le trajet est déjà lui-même une aventure en soit...

Plus blanc que blanc

Colonial Gothic surprend par l'originalité de son thème. Les textes sont évocateurs, simples et vont à l'essentiel – une qualité nécessaire pour être aussi complet en aussi peu de pages.

L'ouvrage est quant à lui simple dans sa facture. Le noir et blanc est agréable, les rares illustrations excellentes dans leur style crayonné. La maquette est un peu simpliste, et il y a pas mal de petites erreurs qui dénotent d'un évident manque de moyens. Mais le résultat est tout à fait acceptable, et c'est probablement le prix pour qu'un tel jeu de niche puisse exister.

Malgré ses qualités, il ne sera toutefois pas simple à mettre en scène. Faut d'être appuyée par des règles adaptées, l'ambiance très particulière repose entièrement sur les talents de narrateur du MJ et d'une trop rare aide de jeu comme les Milles-et-Un-Vaux. Si vous vous sentez prêts, vous disposez cependant là d'une belle garantie au dépaysement !

Slawick Charlier

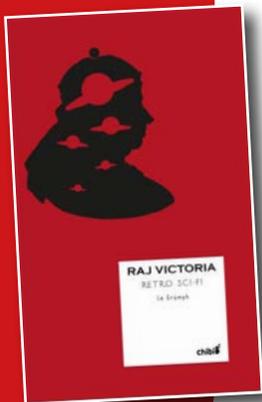


J'aime :

- + L'originalité du thème.
- + Avoir transposé la VF en Nouvelle-France.
- + Les Milles-et-un-Vaux, formidable aide de jeux.

J'aime moins :

- Les règles qui manquent cruellement de saveur.
- Les finitions, un peu faibles.



Fiche technique

Éditeur • Chibi

Matériel • 1 livre de 315 pages, format roman noir et blanc

Prix constaté • 15 € (8 € au format électronique)

LIVRE DE BASE (VF)

RAJ VICTORIA

Hauts de forme, sabres et rayons lasers

Les martiens débarquent, Victoria perd pied et déclenche une guerre terrible. Quand la poussière retombe, le monde a profondément changé, les vétérans doivent trouver une raison de vivre.

Raj Victoria vous propose de vivre des aventures échevelées dans un XIX^e siècle uchronique et violent, plein d'opportunités mais aussi de dangers dignes d'H.G. Wells.

Victoria et les martiens

Raj Victoria est une uchronie située à la fin du XIX^e siècle (vers 1880) : la Reine Victoria, une fois veuve, a en quelques sortes perdu la boule et s'est entichée de démons, pardon de martiens à la technologie très supérieure à celle des humains et, suite à une atrocité déviante de fort mauvais aloi, a provoqué une guerre terrible et meurtrière... Lorsque la poussière retombe, des occasions de faire fortune se font jour, des complots se mettent en place ou aboutissent, des aventuriers naissent (et meurent).

Rien que le pitch pose son jeu, n'est-ce pas ?

C'est écrit très finement et très intelligemment (ça a dû être un sacré boulot) : le XIX^e siècle décrit est à la fois merveilleux et cruel, plein d'opportunités et d'horreurs réalisées et potentiellement sur le point de surgir. Par ailleurs, les vrais méchants sont peut-être davantage les puissants

en général que nos amis martiens à tête de chat sans poils (clairement, ils ont des têtes de Sphinx)... Encore que.

Parlons-en des martiens : ils sont eux-mêmes particulièrement réjouissants et ont des motivations sinon très humaines, du moins parfaitement compréhensibles (et plus les méchants sont réussis, meilleur est le film, n'est-ce pas ?), avouons qu'il y avait de quoi être un peu dubitatif, notamment sur leur apparence et certains aspects de leur technologie (des soucoupes volantes ultra classiques) mais en réalité, à la fin des fins, c'est convainquant.

Le système : héroïque mais pas trop

Côté système, le tout paraît simple et efficace : en fonction de leur compétences, talents et maîtrises diverses et variées les joueurs pourront lancer entre 1 et 3d10, jamais plus. Les réussites et les échecs d'une action sont fonction de la valeur du dé (traduite en non / non mais / oui mais / oui et) et peuvent être modifiées en fonction des avantages et désavantages de la situation.

L'ensemble est héroïque et pulp sans l'être trop (un PJ seul ne tiendra pas contre une escouade de PNJ), donc attention aux têtes brûlées qui vont sans doute se prendre quelques gifles.





Des personnages variés et colorés

Les personnages sont en effet plus costauds que les PNJ les plus courants, sans être des super-héros, ils sont néanmoins tous équipés d'un artefact martien dont je vous laisse la surprise et qui leur permet d'accomplir des exploits significatifs.

Les PJ sont des héros et des aventuriers à l'honnêteté probablement élastique, mais au grand cœur, certainement traumatisés par la terrible guerre qui vient d'avoir lieu et qui a répandu des technologies à la fois bizarres et horribles sur le champ de bataille (et ailleurs...).

Enfin, plusieurs tables d'équipements leur donnent de la couleur, de même que pas mal de choix légers mais significatifs effectués par le joueur. De fait, on peut créer des personnages très variés et très intéressants.

Autre très bonne idée de l'auteur : donner un exemple de création de groupe de personnages créés et joués dans une véritable campagne de *Raj Victoria*. De l'or en branche en termes d'inspiration.

Un bac à sable global

Le décor n'est pas en reste : les organisations et factions sont très réussies,

c'est riche, c'est coloré, les PNJ sont complexes à souhait, bigarrés, amusants, même les salauds, surtout les salauds. Et il y a quelques surprises très bien vues. Ne reste plus qu'à allumer la mèche...

C'est une fin de XIX^e siècle très plausible (dans le contexte d'une irruption des martiens et de la guerre qui s'ensuit bien sûr) et fertile en rebondissements. Cela donne vraiment l'impression de lire un ouvrage qui permettrait de faire vivre des aventures à la Indiana Jones, on ressent vraiment un souffle épique. Par ailleurs, la Black Guard (les troupes d'élite de Victoria) et les martiens font une opposition convaincante, intéressante et dangereuse.

Le jeu n'a sans doute qu'un seul petit défaut : on aurait aimé comme dans *Terra X* un gros scénario d'introduction, mais c'est bien tout ce qu'on a à lui reprocher. Ceci-dit, Le Grümph propose un outil pour créer sa propre campagne, à essayer.

Un dernier mot : c'est signé Le Grümph donc, évidemment, c'est beau et bien écrit : un vrai plaisir de lecture.

Thomas « Tholgren » Michelin

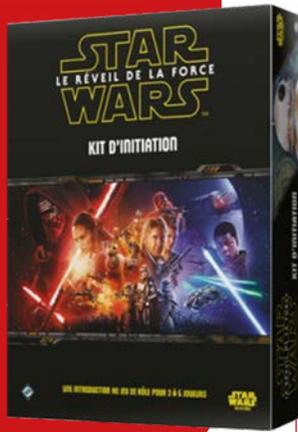
J'aime :

- + Une uchronie très exotique et pourtant familière.
- + La qualité de l'écriture.
- + Les superbes illustrations (les martiens notamment, mais pas que).

J'aime moins :

- Pas de scénario d'introduction.





Fiche technique

Éditeur • Fantasy Flight Games

Matériel • 1 boîte contenant
1 livret d'aventure (32 pages en couleurs format A4), 1 livre de règles (48 pages en couleurs format A4), 1 plan recto-verso en couleurs format A3, 1 cahier d'introduction, 4 dossiers de personnages en couleurs format A4, 57 jetons en carton et 14 dés spéciaux Star Wars.

Prix constaté • 34,95 €

J'aime :

- + Un vrai kit d'initiation, didactique à souhait
- + Du beau matos, avec une carte de la galaxie en poster A3
- + Une rejouabilité correcte

J'aime moins :

- Seul lien avec le film : ça se passe sur Jakku
- Les photos du film pas raccord avec les textes

STAR WARS | KIT D'INITIATION (VF)

LE RÉVEIL DE LA FORCE

Un nouveau kit d'initiation

Au moment où Les derniers jedis arrivait dans les salles, la version française du kit d'initiation du Réveil de la Force sortait enfin de l'hyperespace.

Bon, il a un peu deux ans de retard, ce kit ! Mais avec la sortie du nouveau film de la saga, il est intéressant de proposer à la nouvelle génération de fans de *Star Wars* un jeu qui les invite à jouer aux côtés de Rey, Poe ou encore Finn contre le Premier Ordre. C'est là une occasion en or de leur faire découvrir notre loisir !

Encore ?

Eh oui, encore un kit d'initiation *Star Wars*, le quatrième publié par FFG ! Celui du *Réveil de la Force* ressemble énormément aux précédents : un scénario, un livret de règles, des pions, des dés et des plans. Le livret des règles est identique à celui des autres kits, à quelques détails près, liés à la thématique de la boîte. Chacune dispose d'un chapitre spécifique : dans *Aux Confins de l'Empire*, il s'agit du combat spatial, dans *Force et destinée*, c'est la Force, et dans *Le Réveil de la Force*, nous avons droit à une rapide présentation de l'univers trente ans après Endor, complétée par le poster A3 qui représente une carte de la galaxie, qu'on attendait depuis la sortie du premier jeu.

Et alors ?

Dans l'absolu, ce kit est parfait pour initier de nouveaux joueurs et MJ, comme les autres. L'apprentissage des règles se fait

facilement grâce au scénario didactique, forcément linéaire et basique mais sympa. Se déroulant sur Jakku, il est dans le ton du film, mais les fans pourront être déçus de ne pas rencontrer les héros de l'épisode VII, alors que les livres sont bourrés de photos qui en sont tirées, sans que ça ne fasse réellement sens. Chaque scène est un prétexte pour présenter un point de règles sans que cela paraisse artificiel pour autant et, à la fin du scénario, le MJ et les joueurs sont prêts pour de nouvelles aventures. À commencer par le scénario téléchargeable gratuitement sur le site de *FFG France*.

Le livret de règles formalise les règles de base et apporte également de l'équipement et des PNJ, ce qui permet de prolonger l'expérience de jeu sur quelques parties. Globalement, tout cela est bien fait, comme toujours avec FFG. En bref, c'est un bel outil pour initier vos enfants ou pour offrir à votre petit cousin.

Marc Sautriot

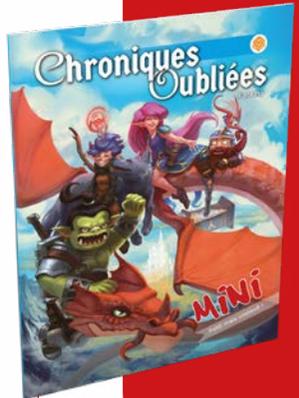


LIVRE DE BASE (VF)

CHRONIQUES OUBLIÉES MINI

La plus petite version de CO

CO revient avec une version miniature, pensée pour l'initiation, les débutants et ceux qui aiment les choses simples.



CO Mini est un livre de base, un produit à part proposant des règles plus légères pour CO Fantasy, l'adaptation simplifiée mais pas simpliste du premier des jeux de rôle, D&D. Il s'adresse avant tout aux jeunes joueu(se)s. Idéal en initiation !

Après une introduction, on entre dans le vif du sujet avec la création de PJ. On retrouve moins de choix que dans la version complète mais des niveau 1 un peu plus puissant, avec des chances de survie accrues, et surtout des capacités simplifiées. Sont priorisées les capacités qui favorisent les actions héroïques plutôt que l'accumulation de bonus, c'est ainsi plus facile à gérer.

Quels PJ joue-t-on ?

On garde les 5 races classiques : nain, humain, elfe, halfelin ou demi-orque. Chaque PJ n'a plus que 3 caractéristiques : Adresse, Esprit, Puissance. Simple et efficace. Il est toutefois possible de convertir vos PJ mini en CO Fantasy. 5 profils sont ensuite disponibles : aventurier, combattant, mage, mystique et savant. Chaque profil a ses spécificités et une seule capacité spéciale (il pourra en acquérir d'autres au changement de niveau). Un personnage peut avoir un profil hybride.

Comment joue-t-on ?

Les règles évitent le recours au calcul mental ou aux modificateurs condition-

nels. Tous les tests se font sur les trois caractéristiques. Le round de combat dure 10 secondes, et une option proposée par Papy Donjon permet de jouer les blessures graves. Simple ne veut pas dire gentil ! Des exemples permettent de mieux comprendre les situations, indispensable pour ceux qui découvrent le JdR.

Les ennemis sont divisés en deux catégories : les chefs et les minus, ainsi, selon qui on affronte, on est plus ou moins en danger. Petit bémol, les monstres comme le warg, sont seulement évoqués. Pour plus d'infos, il faut acquérir la boîte d'initiation CO Fantasy.

La première aventure !

Une aventure prête à jouer, *Aux champignons*, est fournie, destinée à des PJ de niveau 1. On conseille de décrire les PJ pour démarrer et des passages à lire permettent l'immersion et facilite la tâche du meneur. Les joueurs rencontreront un PNJ sympathique Naöwella, des champignons soliloques mais aussi des gobelins sournois ! L'aventure très courte pose des questions qui incitent à continuer le jeu en créant ses propres scénarios. Un bestiaire conclue le livret et décrit 8 bestioles: mininotaure ou gob-mouton par exemple, dont les illustrations sont très réussies.

En conclusion, c'est le livret pratique et clair pour initier les enfants au jeu de rôle.

Nathalie Zema

Fiche technique

Éditeur • Black Book Editions

Matériel • Livret format 24 pages à couverture souple

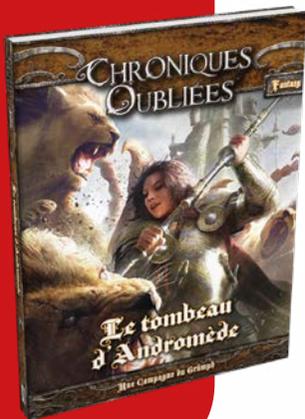
Prix constaté • 9,90 €

J'aime :

- + Un jeu de rôle accessible aux enfants avec des règles adaptées.
- + Un format pratique et transportable.
- + Les illustrations kawaii.

J'aime moins :

- Peu de descriptions sur le monde, les races les monstres.



Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Matériel • Livre de 104 pages à couverture rigide.

Prix constaté • 29,90 €
(PDF offert à ceux qui ont participé à la précommande).

J'aime :

- + Aucun donjon.
- + Des illustrations originales.
- + Beaucoup à jouer en peu de pages.

J'aime moins :

- Manque une poignée d'infos sur quelques lieux et PNJ (une taverne, des petites gens...)

CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY | MODULE (VF)

LE TOMBEAU D'ANDROMÈDE

On grümpe Le Grümph !

Le Tombeau d'Andromède est une campagne se jouant à travers un domaine agricole riche et emmuré. Mais quoi d'autre ? Lisez, vous saurez tout. Enfin presque...

Dans ce guépier concocté par **Le Grümph du fond de son Terrier**, les **PJ débutants accompagneront un capitaine mercenaire qui cédera dans leurs pattes. Les joueurs seront emberlificotés dans des tracasseries administratives et judiciaires qui leur laisseront le temps néanmoins de découvrir l'endroit. Ils seront tour à tour accusés à tort, percepteurs, plantons, négociateurs, gardes du corps, espérons-le, héros... La campagne les mènera au niveau 5 ainsi qu'à décider de l'avenir de la zone.**

Une campagne « bac à sable »

Les cinquante premières pages décrivent un pays méditerranéen noyé d'abeilles et de soleil, ses bourgades et ses personnages de pouvoir. Les intrigues serpentent sous les roches de la région et sous ses faux airs de verger tranquille, le domaine se révèle être une poudrière. Pouvoirs religieux, économiques, vieux artefacts et surnaturel s'y mêlent pour tisser une toile fertile.

Ensuite s'ouvre la campagne, sur l'autre moitié de l'ouvrage, à travers cinq scénarios qui sont plus des guides que des aventures scriptées. L'auteur livre les ingrédients, un fil rouge, mais tout reste encore à cuisiner, et surtout tout dépend des choix des PJ.

Le financement participatif du *Compagnon CO Fantasy* a permis la publication de ce volume atypique. Ici pas de chemin balisé, pas d'encart à lire à haute voix. Plus l'aventure avance, plus le canevas que propose l'auteur est lâche car il serait vain d'essayer de prévoir par quel moyen les aventuriers calmeront des dieux courroucés ou concluront des alliances.

Tant à faire, tant à découvrir

Il faut dire que tout ça n'est qu'un squelette, et qu'il faudra une grande implication du MJ et des joueurs pour donner vie au domaine et à ses intrigues. La liberté des PJ entraîne que le meneur doit toujours improviser et investir sur les intérêts de ses PJ. De même, si les joueurs attendent qu'on leur désigne la route du donjon, ne s'intéressent pas à l'histoire du domaine ou ne prennent pas le temps de discuter avec les PNJ, alors ils passeront à côté de l'essentiel. Mais autant les hautes sphères du pouvoir sont décrites, autant les petites gens auxquels on est censé s'attacher manquent, peut-être à cause de l'exigence du format. Car ces cent pages sont bien remplies, et les opportunités pour une campagne riche sont présentes et variées, pour peu qu'on s'en donne les moyens.

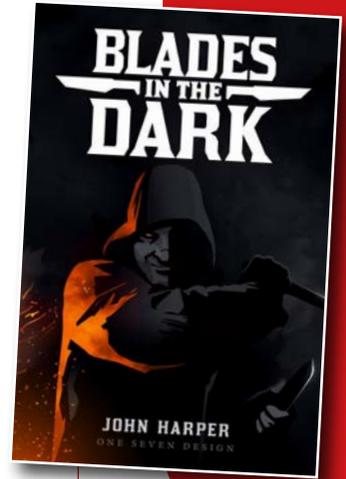
Maximilien

LIVRE DE BASE (VO)

BLADES IN THE DARK

Crapules sans scrupule

Vous en avez assez des plans à rallonge de vos PJ qui échouent au premier obstacle et qui finissent en boucherie improvisée ? Alors ce jeu est fait pour vous.



→ **B**ienvenue à Doskvol, une ville plongée dans une nuit éternelle, baignée par un épais brouillard industriel et assaillie en permanence par les âmes des morts. C'est là que votre gang de criminels va tenter de prospérer, d'éviter d'attirer l'attention des *Bluecoats* ou de provoquer l'ire de factions rivales. Assassins, contrebandiers ou cambrioleurs, c'est une vie pleine de péripéties qui les attend, et sans doute quelques passages par les prisons de la ville.

Contre risques et périls

Le système de jeu, relativement simple, restitue les aventures d'un groupe qui finit toujours par se sortir du pétrin, non sans y laisser quelques plumes. Lors d'un test, on lance un certain nombre de d6. Si le meilleur résultat est un 6, il s'agit d'une réussite complète. Un 4 ou un 5 est une réussite, mais avec quelques à-côtés gênants. De 1 à 3, les choses se corsent. Chaque test est jaugé sur deux échelles : la position (désespérée - risquée - avantageuse) et l'effet (limité - normal - important). Elles ne modifient en rien la difficulté d'une action, mais influent sur les conséquences (positives ou négatives). Un échec en position avantageuse et il faudra tenter autre chose. Un échec en position désespérée, et cela peut tout à fait être la fin. Vous disposez en outre d'une réserve de stress, qui per-

met d'améliorer vos chances ou de résister aux complications.

Planification zéro

Au-delà de ce système, la véritable originalité de *Blades in the Dark*, c'est une abstraction complète des phases de planification et de préparation des coups, souvent fastidieuses, fréquemment vouées à l'échec. Ici, elles sont réduites à leur strict minimum, généralement la réponse à deux ou trois questions importantes puis la position de départ des PJ évaluée par un lancer de dé. Nul besoin non plus d'éplucher les listes de matériel pour se préparer à toute éventualité : chaque PJ décide simplement de sa « charge » et choisit en cours de route les items dont il a besoin. Plus de charge, c'est réagir à un plus grand nombre de situations, mais c'est aussi attirer l'attention. Enfin, pendant la scène, au prix d'un peu de stress, les PJ réagissent aux obstacles en utilisant des flashbacks, à la manière des films *Ocean's Eleven*.

Avec une description de la cité à la fois courte et évocatrice, un système de factions intéressant, de solides conseils pour les MJ, des aides de jeu qui permettent de réduire aussi le temps de préparation des parties et une communauté créative source de bons nombre de « hacks », *Blades in the Dark* est un quasi sans-faute. Et à ce prix-là, une occasion à ne pas manquer.

Thomas Robert

Fiche technique

Éditeur • Evil Hat Productions (trad. prévue en 2018 chez 500 nuances de geek)

Matériel • Livre en noir et blanc de 328 pages à couverture rigide.

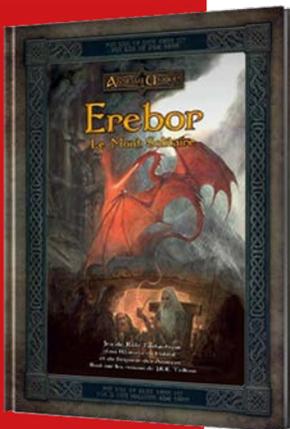
Prix constaté • 30 €

J'aime :

- + Le système.
- + L'ambiance.
- + La simplicité de prise en main.

J'aime moins :

- Le système de downtime.
- Le crime qui peut virer à la caricature.



Fiche technique

Éditeur • Edge

Matériel • Livre à couverture dure tout en couleur de 112 pages

Prix constaté • environ 25 €

J'aime :

- + La description enfin complète de la zone centrale du jeu.
- + Le bon dosage des informations fournies.
- + Le look général du supplément, toujours aussi bien.

J'aime moins :

- Le fait de devoir attendre encore longtemps le complément aventures « *The Laughter of Dragons* ».
- Les nains vont désormais pouvoir se la péter grave !

* <https://www.dropbox.com/s/nmok5kyz1qe6xwt/A%20Guide%20to%20Dale%20%28Revised%29.pdf?dl=0>

ANNEAU UNIQUE | SUPPLÉMENT (VF)

EREBOR

« Un nain a beau se tenir sur une montagne...

... il n'en est pas plus grand pour cela ». Visiblement, Sénèque n'était pas au courant de la parution d'Erebor, le dernier supplément traduit par Edge pour l'Anneau Unique...

Sort la carte...

On peut dire que nous l'avons attendue longtemps, cette description officielle de la région Est de Bourg-du-Lac. Un comble lorsque l'on sait qu'Esgaroth est l'épicentre géographique de bien des campagnes de *l'Anneau Unique*... Quoi qu'il en soit, c'est désormais réglé grâce à ce supplément dense en informations qui ne se perd pas dans d'inutiles détails tout en restant constamment source d'inspiration.

Le Royaume sous la Montagne est abordé d'un point de vue historique et géographique, tout en présentant les PNJ importants (compagnons de Thorin inclus) en 20 pages. Il en est de même pour la ville de Dale qui est traitée sur une dizaine de pages. À noter, pour les très exigeants, que l'on trouve en complément sur le Net* un très bon travail de fan entièrement compatible avec le canon « *Erebor* ». Enfin, un dernier chapitre couvre les terres septentrionales de Dale, le désert de Nord, les Montagnes Grises ainsi que les Marches Inférieures et Supérieures. Son format assez ramassé permet de s'en faire une bonne idée générale : résumé, faune/flore, peuples, personnalités et enfin lieux spécifiques.

Pour le reste...

Ne pas évoquer l'artisanat nain aurait été inconcevable. Cependant, les infor-

mations données sur les objets et artefacts nains n'ont rien de particulièrement inspirant. Il en est de même pour le chapitre traitant de la guerre entre les nains et les orques. Cela fait indubitablement partie du background nain, mais il y manque un petit « *quelque chose* » pour véritablement avoir envie de s'en servir.

Le chapitre sur les dragons, quant à lui, tente de convaincre que fourrer un ver dans une chronique n'est pas « *too much* ». Les exemples proposés ne satisferont certainement pas tous les Gardiens, mais il y a très clairement là du grain à moudre...

Enfin, que serait un supplément de contexte sans nouvelles cultures ? Voilà donc les Nains des Collines de Fer et les Nains des montagnes Grises. Soyons francs, s'en passer ne sera pas un drame à moins d'être viscéralement régionaliste.

En définitive...

Erebor achève donc enfin la description de toute la zone centrale du jeu (ce qui le rend indispensable) et permet désormais de jouer longtemps en toute connaissance de cause. Il ne nous reste plus qu'à attendre la parution (et la traduction !) de « *The Laughter of Dragons* », la désormais traditionnelle anthologie d'aventures couplée aux suppléments de contexte. Hélas, étant encore en cours d'écriture, ce ne sera pas pour tout de suite...

Philippe Rat

BARBARIANS OF LEMURIA | SUPPLÉMENT (VF)

CHRONIQUES LÉMURIENNES

Du très bon Sword&Sorcery

Inutile de dire qu'on attendait avec impatience ce premier supplément pour Barbarians of Lemuria, sorti en pack complet, accompagné d'un écran rigide 3 volets et d'une carte de la Lémurie au format poster A2. Est-ce que le supplément répond aux attentes ? La réponse tout de suite.



On ne va pas y aller par quatre chemins, oui *Chroniques Lémuriennes*, le premier supplément de la gamme, est bien au niveau de qualité instauré par le livre de base de *Barbarians of Lemuria (BoL pour les intimes)* édition *Mythic*. On peut donc remercier *Ludosphérique* et toute l'équipe ayant œuvré sur cet ouvrage car encore une fois c'est une réussite.

On adore

Mais que contient ce supplément ? Tout d'abord des aides de jeu, à savoir le calendrier de Satarla, ses fêtes locales et des idées d'aventures, suivi d'une description inédite du Khanat qui occupe la partie orientale du nord de la Lémurie, avec de nouvelles options d'origine des héros et un bestiaire spécifique. Le gros morceau reste cependant les cinq aventures prêtes à jouer qui suivent. Dans l'ordre et sans rien dévoiler, vous trouverez :

Un Ennui mortel, un huit-clos avec un Nécromancien et des Zombies.

Le Plus vieux rêve de Lôm, une aventure dans les hauteurs avec une dose d'alchimie et des Hommes-Oiseaux,

Mariage amer, contenant Nefs volantes, jungle et temples mystérieux,

La Tour d'Ajhaskar, avec un Sorcier dans sa tour et un « portail » via un miroir magique.

Les Trois coffres, qui correspond à la couverture du supplément et propose une idée originale : incarner des personnages Kalukans, des eunuques muets mais pas sourds à l'œil unique, créés par magie pour servir d'esclaves aux sorciers les plus puissants. Cinq fiches de personnages prêtirés sont également proposées si besoin.

Chapeau M. Roudier

N'oublions pas non plus de mentionner les illustrations, car que serait *BoL* sans ses illustrations N&B magnifiques et immersives ? Chapeau à l'artiste Emmanuel Roudier, qui encore une fois accompagne les textes de fort belle manière. Un mot pour finir sur le reste du pack, puisque le supplément est accompagné d'un écran rigide 3 volets à aussi superbement illustré et pratique avec des tables côté MJ. N'oublions pas la carte au format poster A2, idéale pour situer vos aventures en Lémurie.

Cyril Rolland

Fiche technique

Éditeur • Ludosphérique
Matériel • pack avec supplément de 135 pages en noir et blanc, un écran rigide 3 volets, une carte du la Lémurie format poster A2
Prix constaté • 39,95 €

J'aime :

- + Les textes immersifs
- + Les illustrations de Emmanuel Roudier
- + Un pack utile

J'aime moins :

- À quand une suite ?



Fiche technique

Éditeur • Les Vagabonds du Rêve

Matériel • Livre de 46 pages

Prix constaté • 8 € (imprimé)
/ 5 € (PDF)

J'aime :

- + Un format qui se popularise.
- + Ninja !

J'aime moins :

- Un système qui manque un peu de fun.

LIVRE DE BASE (VF)

L'EMPIRE DU SOLEIL DÉFUNT

Shooter aux yeux bridés

Les Vagabonds du Rêve *initient une nouvelle collection* : les Picos, au format inspiré des shooters popularisés par Yno.

Ce premier Pico est signé de la main d'Aldo Pappacoda, connu pour son travail sur le supplément semi-amateur *Sunda Mizu Mura* pour le *Livre des Cinq Anneaux* mais surtout auteur de la gamme *Chiaroscuro*. Une plume solide donc, qui nous offre cette fois-ci un jeu *fast & furious* à base de ninjas et de démons ténébreux.

La mort du soleil

L'Empire du Soleil défunt prend pour cadre un Japon médiéval alternatif où dieux et magie existent bel et bien. En l'année 1652, le dieu du mal Mikaboshi assassine Amaterasu – incarnation du soleil. L'obscurité s'abat alors sur l'archipel et le chaos survient : épidémies, révoltes, famines mais surtout monstres errants sèment le désespoir partout.

Le seul espoir du pays : les ninjas ! Sollicités par le Shogun, les clans shinobis sont chargés de juguler cette menace – enquêter sur les agissements des créatures de Mikaboshi, en identifier les leaders, les éliminer... – ainsi que de protéger des personnages importants de l'Empire, escorter un objet magique crucial, démasquer les traîtres qui œuvrent de concert avec les ténèbres...

Ninjustu

Les joueurs vont donc incarner ces ninjas chargés de se mêler aux ombres pour apporter de l'espoir au Japon. Les règles (le Système 2D+, sans doute commun

aux futurs *Picos* et partagé en licence Creative Commons 5.0) consistent en un lancer de deux dés à six faces dont on garde le meilleur (si les dés indiquent le même résultat, on les additionne) – il faut dépasser la difficulté ou le résultat de l'opposition, et divers bonus et malus peuvent intervenir. Une base classique mais fonctionnelle.

Un ninja se définit non seulement par des caractéristiques (qui s'ajoutent au résultat final d'un dé) et des compétences diverses (qui permettent d'augmenter le résultat d'un dé) mais surtout par ses techniques ninjutsu. Celles-ci consistent en diverses capacités que l'on associe aux ninjas dans la culture populaire : discrétion surnaturelle, camouflage indétectable, course sur l'eau, métamorphose... De quoi se la jouer *Naruto* ou *Basillisk* !

Tout en un

Malgré son petit format à la sobre présentation, *L'Empire du Soleil défunt* propose tout le nécessaire pour rapidement lancer une partie. Univers et règles, donc, mais aussi bestiaire, équipement et synopsis. Certes, le meneur de jeu doit lubrifier tout ça avec une bonne dose d'huile de coude, mais la base est séduisante et n'aura aucun mal à convaincre les aficionados des univers orientaux lorgnant vers le manga.

Romain d'Huissier

LIVRE DE BASE (VF)

FRIPONNES RPG

Baò ass sexy

Issu d'un financement participatif en 2017, le jeu d'Etienne Bar, auteur des deux romans prequels du jeu, nous embarque dans de hardies aventures.



► Public averti

Attention. Ce jeu est pour un public adulte. « Vous êtes les défenseurs d'une civilisation aux principes proches de nos bons vieux hippies où sexisme, pudeur, possessivité amoureuse, jalousie et cupidité sont inconnus dans un monde souvent violent, sexiste, cupide et esclavagiste... », annonce l'éditeur. Et les illustrations de Jahyra, pas dénuées de poésie, sont parfois très explicites. Bien que le jeu mette en avant des persos féminins forts et libres, la volonté de les dénuder et une représentation systématiquement sexy représente un parti pris certain. Bref, l'avertissement est posé. Cette vision plaira à certains mais pas à tout le monde.

L'ouvrage présente un format carré original, sobre et élégant, de bonne qualité et plaisant à feuilleter. Il est accompagné d'un écran souple du même format et de deux bonus : des fiches illustrées des PNJ des trois scénarios, au format chevalet, et un paquet de mini-cartes « peps », donnant un avantage aux joueurs en contrepartie d'une péripétie.

Un singulier ramage...

Les Folandes forment un immense archipel, habité d'autant de peuples que de sociétés. Les fiers Homme-loups côtoient les charmants Kitlings et les impressionnants Taurins. Les Fées taquinent les cannibales Sangrelins. Elfes et Nains se charment malgré leurs différences. Les Ranatoks, pygmées animistes, restent

un mystère pour les Humains. Tous se côtoient et s'aiment au gré de leurs envies.

L'univers de Fripennes n'est pourtant pas mièvre. Les ténèbres existent et se cachent au cœur des hommes. Les implacables Verrouges ont décidé de coloniser brutalement les îles voisines pour accroître leur empire décadent.

... pour vivre de belles fables

Les Edrulains forment une confrérie bienfaitrice. En majorité féminine, libre et libertine, elle est le dernier rempart contre un mal protéiforme : esclavagistes, colonialistes, sorciers, démons... Pourtant, l'Ordre veille. Guerrières, magiciennes ou courtisanes, porter le manteau brodé est un honneur.

L'auteur a choisi le système FU, familier de l'éditeur. La création d'une friponne, même masculine, est rapide mais peu habituelle. Chaque trait, atout, aspect, équipement, faille est inscrit sur la fiche. Il sert à se sortir des situations les plus diverses. Le joueur propose une solution pour résoudre une action. Tout élément de son personnage lui donne un dé bonus, tandis que le MJ utilise la situation pour en soustraire. La réussite, narrative et graduée, demande l'investissement de tous. Le système est rodé, mais on peine parfois à prendre en compte tous les paramètres. Dernière info, une campagne en cours d'écriture est annoncée pour bientôt.

Olivier Halnais

Fiche technique

Éditeur • Editions Stellamaris

Matériel • livre N&B de 394 pages à couverture souple, écran et bonus

Prix constaté • 35 €, écran & bonus 23€

J'aime :

- + Les peuples et les civilisations, variés et alléchants.
- + Chaque concept du personnage est une clef pour triompher.
- + La qualité d'impression et de présentation.

J'aime moins :

- Les règles demandant de l'initiative en cours de jeu, un système déroutant.
- Les scénarios un peu redondants.
- L'imagerie sexy ne plaira pas à tout le monde.



SPÉCIAL STAR TREK

LE BAZAR DE QUARK

Vers l'infini et au-delà...

« Une fois que vous avez leur argent, ne leur rendez jamais »

Règle de l'acquisition Ferengi #1

1 série...

À tout roi tout honneur, commençons par le grand retour de Star Trek à la télé ! L'action de *Star Trek Discovery* se situe plusieurs années avant le *reboot* de J.J. Abrams et suit le parcours chaotique de Michael Burnham, une humaine éduquée sur Vulcain. Elle devient officier sur le USS *Shenzhou* sous les ordres du Capitaine Philippa Georgiou lorsque celui-ci se trouve confronté aux Klingons.

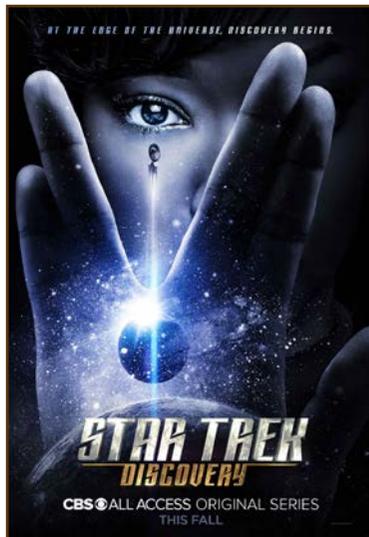
Le pilote, composé des deux premiers

Kirk/Spock, sans faire dans la redite pour autant.

Hélas, une fois lancée, la série alterne le chaud et le froid. Toujours bien filmée, au casting impeccable (mais quelle série moderne pourrait se permettre de rater son casting ?), les épisodes sont tantôt passionnants (les délires temporels très *trekkies* de *Troubler l'esprit des sages*) tantôt lourds comme un cassoulet quand il faut faire avancer l'intrigue principale de la série au mépris du développement d'intrigues secondaires.

C'est peut-être là le problème : contrairement aux précédentes séries, les épisodes ne sont plus auto-contenus mais cèdent aux canons de la série moderne avec une même histoire se poursuivant d'un épisode sur l'autre. Pas sûr que cela convienne vraiment à Star Trek, qui pour repousser la frontière de l'infini n'hésitait pas à explorer de nouveaux horizons à chaque épisode.

À noter que Netflix, qui distribue *Discovery* à l'international, est le nouvel Eldorado des *trekkies*, l'intégralité des six séries étant désormais disponibles en plus de plusieurs documentaires – les films manquent cependant à l'appel, excepté le premier opus de J.J. Abrams.



épisodes de la série, est formidable, rien de moins. Le duo d'héroïnes est explosif et fonctionne aussi bien que la paire

...2 encyclopédies...

Si les anglo-saxons sont friands de littérature secondaire, ils ont poussé le bouchon sacrément loin avec cette *Star Trek Encyclopedia* que bien d'autres fictions peuvent envier aux *Trekkies*. Il

Fiches techniques

Titre • Star Trek Discovery

Production et diffusion • CBS/Netflix

Matériel • 1 saison de 15 épisodes d'une heure environ

Titre • Star Trek,

l'encyclopédie illustrée

Éditeur • Huginn & Muninn

Matériel • Livre de 96 pages couleurs sous couverture rigide

Prix constaté • 14,95 €

Titre • Star Trek Encyclopédia

Éditeur • Harper Design

Matériel • 2 livres de 1056 pages couleurs au total, sous fourreau

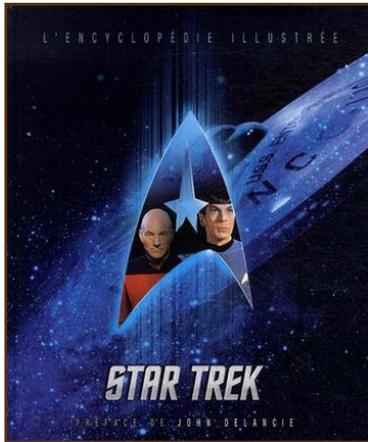
Prix constaté • 120 € environ

Titre • Star Trek : The classic UK comics

Éditeur • IDW Publishing

Matériel • 3 livres de 240 pages couleurs environ, sous couverture rigide et jaquette

Prix constaté • 35 € environ par volume



s'agit déjà de sa quatrième édition, qui a tellement grossi qu'il lui faut maintenant deux épais volumes dans un coffret. Car cette encyclopédie recense véritablement tout l'univers Star Trek : chaque épisode est résumé, chaque personne, chaque vaisseau, chaque lieu a son entrée. C'est une source d'inspiration inépuisable et un outil précieux pour sortir rapidement une planète ou un PNJ de son chapeau, en plus de disposer de nombreuses références visuelles.

En V.F., il faudra hélas se contenter de *Star Trek, l'encyclopédie illustrée*. Avec seulement 96 pages, l'ouvrage ne se veut guère plus qu'une introduction et survole les éléments les plus classiques (Races E.T., personnages, lieux...) de la série. Sa présentation est aseptisée et quelconque mais a au moins le mérite d'être efficace. Elle peut toujours constituer un outil à poser sur la table à destination des joueurs, qui en savent bien entendu beaucoup moins que vous sur Star Trek.

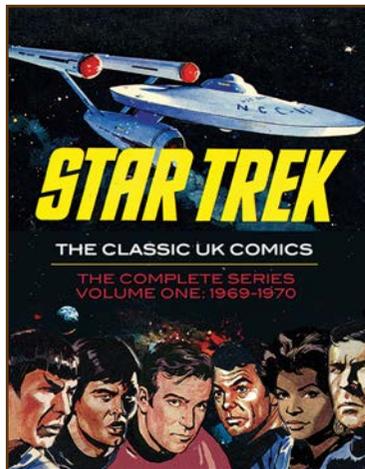
...et 3 tomes de BD

Peu de licences ont bénéficié d'autant de produits dérivés que Star Trek. Côté BD, la production est tellement abondante que faire un choix est difficile...

tout du moins en VO, car il n'existe quasiment rien dans notre langue !

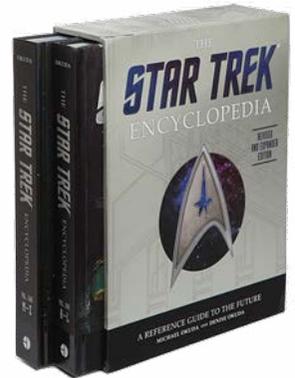
Casus Belli a donc décidé de vous présenter une curiosité, presque une anomalie, *Star Trek : The Classic UK comics*. L'Angleterre, peu importatrice de comics américain jusque dans les années 80, a longtemps préféré adapter ces derniers au marché local. Mais lorsque les premiers numéros de cette série sont produits, les auteurs n'ont accès à quasiment aucun matériel de production, pas même la série télé originale, dont la diffusion en Grande-Bretagne ne commencera que 6 mois plus tard !

À partir du peu d'éléments dont ils disposent, ils réinventent un univers Star Trek à la fois familier et terriblement éloigné de l'original. Le résultat est un excellent exercice de style sur la variation d'un univers connu. Vous pourriez par exemple y plonger vos PJ sous le prétexte d'un univers parallèle. Dynamique et inventive, la BD est elle-même ne manque par ailleurs pas de qualités, si l'on accepte sa réalisation *old school*.



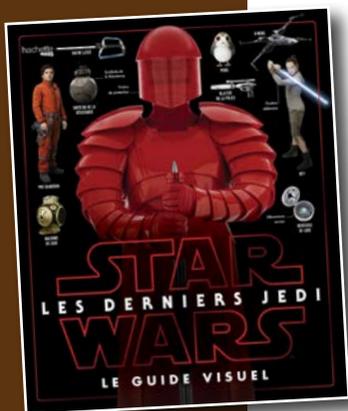
Pour peu que vous lisiez l'anglais, la très belle réédition intégrale en 3 tomes d'IDW est hautement recommandable.

Slawick Charlier



Petite avancée contre la discrimination

L'ouverture d'esprit est dans les gènes de Star Trek depuis sa création. On ne peut pas hélas pas en dire autant de tous ses fans. Star Trek Voyager, dont le capitaine est pour la première fois de l'histoire de la franchise une femme, a ainsi été entouré de polémiques sexistes et stériles à son lancement. Ces temps sont-ils enfin révolus ? met en scène deux femmes, et même deux femmes non blanches, sans que cela ne soit jamais un sujet. Les auteurs ont en effet l'intelligence de ne jamais évoquer le sexe, la couleur ou la sexualité de leurs personnages – car oui, le casting étale une vraie variété de femmes et d'hommes. Plus qu'à espérer que bientôt, cet encadré ne soit lui-même plus nécessaire...



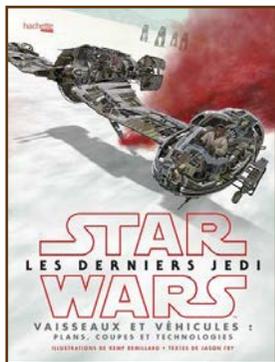
Fiche technique

Titre • Star Wars : Les derniers Jedi – Le guide visuel

Éditeur • Hachette heroes

Auteurs • Pablo Hidalgo

Prix constaté • 19,95 €



Fiche technique

Titre • Star Wars : Les derniers Jedi – Vaisseaux et véhicules

Éditeur • Hachette heroes

Auteurs • Kemp Remillard et Jason Fry

Prix constaté • 22,50 €

LE BRIC-À-BRAC DU JAWA

RÉBELLION ET RÉSISTANCE

Des guides et des romans

Actualité oblige, nous vous présentons dans ce numéro une paire d'ouvrages consacrés au dernier Star Wars, ainsi que sa bande-originale. Sans délaissier la période de l'aube de la rébellion, dont nous parlions déjà dans le précédent numéro.

En décembre dernier, nous avons tous pu découvrir le huitième épisode de la saga *Star Wars*, qui continue de nous faire voyager à travers la galaxie, nous emmenant découvrir de nouveaux mondes, vaisseaux spatiaux, personnages ou créatures. En attendant la sortie du DVD, vous retrouverez tout cela dans deux ouvrages, parfaits *sourcebooks* pour les JdR, que vous pourrez feuilleter tout en écoutant la bande-originale. Mais si vous êtes plus intéressés par la période située entre les épisodes III et IV, nous avons sélectionné pour vous deux romans qui enrichissent le film *Rogue One*.

Guide visuel

Comme son nom l'indique, *Le Guide visuel de Star Wars : Les derniers Jedi* est une mini-encyclopédie illustrée du nouveau film de la célèbre saga. En quelques quatre-vingt pages, nous retrouvons les photos de nombreux personnages, vaisseaux et objets divers, dont bon nombre ne vous auront pas sauté aux yeux pendant le film. Et c'est là l'un des intérêts de l'ouvrage pour le rôliste, qui trouvera des illustrations d'uniformes de la Résistance et du Premier Ordre, et d'armes telles que le blaster SE-44C, le DDC Defender-5 ou encore le fouet à électro-chaîne Bilari

et les doubles lames vibro-arbir de la garde prétorienne de Snoke. Sans parler de casques divers, de bijoux, de droïdes, de nombreux personnages secondaires voire très secondaires, et bien entendu de nombreux véhicules et vaisseaux.

L'auteur de l'ouvrage, Pablo Hidalgo est un spécialiste de la saga mais aussi un geek qui a travaillé sur le JdR de *West End Games*, en particulier sur une paire de *Galaxy guides* et sur des scénarios comme *The Kathol rift*, de la célèbre campagne *DarkStryder*. Cela se ressent sur les textes qui accompagnent les nombreuses illustrations, qui apportent des éléments de *background* complétant le film ; par exemple, on apprend ainsi qui est l'amiral Holdo et la raison pour laquelle elle ne porte pas un uniforme. Malgré les commentaires naïfs et kitschs que nous avons déjà remarqués sur les précédents ouvrages du même type, *Le guide visuel* ne manquera pas de vous être utile si vous choisissez de jouer à l'époque de la Résistance et du Premier Ordre.

Vaisseaux et véhicules

Star Wars : Les derniers Jedi – Vaisseaux et véhicules : plans, coupes et technologies se révélera probablement encore

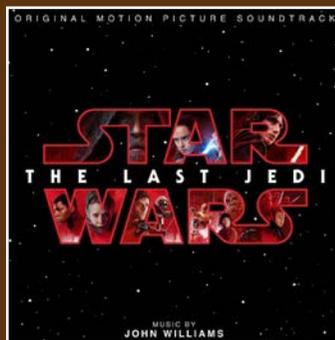
Les derniers jedi : la bande-originale

Si John Williams n'a pas écrit la BO de *Rogue One*, et ne sera que contributeur au thème principal de *Solo*, dont la BO a été confiée à John Powell, le *maestro*, âgé de 86 ans, tient toujours la baguette pour les films principaux de la franchise *Star Wars* puisqu'il a écrit celle de l'épisode VIII et est déjà associé à l'épisode IX. Dès les premières notes des *Derniers jedi*, on reconnaît le style dynamique et coloré de Williams. Les thèmes principaux sont au rendez-vous, anciens ou plus récents développés dans *Le Réveil de la Force*, et de nouveaux font leur apparition. Sans être le chef d'œuvre du compositeur, *Les derniers jedi* est une réussite et vient augmenter la palette musicale qui vous accompagnera dans vos lectures et vos parties.

Éditeur • Walt Disney Records

Compositeur • John Williams

Prix constaté • 18,99 €



plus intéressant que le *Guide visuel* pour les MJ des JdR *Star Wars*. En une petite cinquantaine de pages au grand format particulièrement adapté, il présente les vues, généralement en coupe et en éclaté, de tous les vaisseaux et véhicules du film. Autre spécialiste de l'univers *Star Wars* (il est l'auteur de *L'atlas essentiel* et de nombreux autres guides et romans) et auteur sur le JdR *Star Wars* de *Wizards of the Coast*, Jason Fry a écrit les textes qui, là encore, apportent quelques compléments d'information et éclairages sympathiques, contrairement aux annotations portées sur les illustrations qui, une fois encore, frisent parfois le ridicule. Que ça ne vous gêne cependant pas le plaisir d'examiner les détails du *Supremacy*, le gigantesque vaisseau de Snoke, éclaté sur une double page à déplier ! Ou de profiter de la double page qui permet de comparer les tailles des différents vaisseaux et véhicules décrits.

Gardiens des Whills

Destiné aux jeunes lecteurs, *Gardien des Whills* est une lecture agréable pour tout fan de la saga de 7 à 77 ans (et plus !) qui nous emmène à Jedha, quelques temps avant les événements de *Rogue One*. Jedha n'est déjà plus que l'ombre d'elle-même depuis que l'Em-

pire a interdit les cultes de la Force et les pèlerinages au temple Kyber, protégés par les fameux gardiens des Whills. Tandis que les forces impériales pillent les ressources de la planète, les derniers gardiens, Baze et Chirrut, s'efforcent de protéger les habitants de la cité sainte et de leur trouver de quoi subsister. La situation est de plus en plus compliquée, mais l'arrivée d'un certain Saw Gerra va peut-être tout changer...

Rebel rising

Autre roman « *prequel* », *Rebel rising* raconte la vie de Jyn Erso entre le moment où elle est sauvée par Saw Gerra et celui où elle se retrouve captive de l'Empire. La vie d'une petite fille qui grandit auprès d'un homme qui travaille avec des cellules rebelles, apprenant à se défendre et à fabriquer des faux documents impériaux. Jusqu'au jour où, suite à un bombardement planétaire, elle est livrée à elle-même... *Rebel rising* n'est pas un roman à adapter en JdR, mais c'est une source d'inspiration, qui décrit à la fois la galaxie alors que l'Empire monte en puissance et la réaction de la population face aux événements.

Marc Sautriot

Fiche technique

Titre • Star Wars : Gardiens des Whills

Éditeur • Pocket Jeunesse

Auteurs • Greg Rucka

Prix constaté • 9,90 €



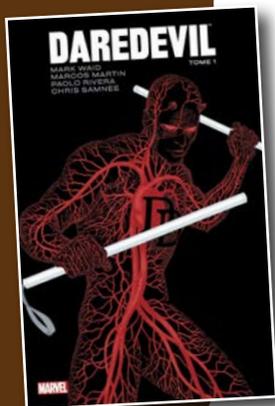
Fiche technique

Titre • Star Wars : Rebel Rising

Éditeur • Egmont Books Ltd

Auteurs • Beth Revis

Prix constaté • 10,75 €



Multiple formats...

La série **Daredevil** est publiée en France par *Panini Comics*, comme le reste du catalogue Marvel. Mais pour s'y retrouver dans la chronologie, il ne faut pas avoir peur de fouiller un peu, car l'éditeur multiplie les formats et les collections.

Ainsi, le *run* de Miller et la première partie de celui de Waid sont disponibles en Icons. Celui de Bendis se trouve en Marvel Select. Le travail de Brubaker est compilé dans plusieurs Deluxe. La deuxième partie de la saga de Waid se trouve en Marvel Now et la nouvelle série de Soule est actuellement éditée dans la collection All New All Different. Les premiers numéros historiques prennent quant à eux place dans les Intégrales.

Un véritable casse-tête mais, au moins, la plupart des grands *runs* du personnage sont disponibles en France. Manque celui d'Ann Nocenti, que l'on espère voir publié à terme.

COIN DES COMICS

DAREDEVIL

Diable urbain

Créé en 1964 par Stan Lee et Bill Everett, Daredevil n'a pas toujours été le héros urbain que l'on connaît. Une redécouverte s'impose.

Créé en 1964 par Stan Lee et Bill Everett, Daredevil était alors un héros Marvel typique : affublé d'un handicap (aveugle), ses aventures tournaient cependant plus au vaudeville qu'au misérabilisme.

Heureusement, aux aventures primaires des débuts succèdent rapidement des scénarios plus noirs, tirant le personnage vers le polar sous l'impulsion du dessinateur Gene Colan. Terminé le soap opera comique et place à un héros urbain...

Cet ancrage dans le genre noir se confirme avec l'arrivée du jeune Frank Miller, dessinateur débutant mais au style déjà bien reconnaissable. Après avoir illustré quelques numéros, il prend en charge également le scénario et se lance dans un *run* qui recrée Daredevil et son environnement. Le Caïd devient son grand ennemi (il n'apparaissait jusqu'ici que dans les séries **Spider-man**), Bullseye et Elektra font leur apparition – de même que les ninjas de la Main – tandis que Tête-à-Cornes se découvre un mentor, Stick.

Galerie de stars

Suite à cette première lancée sur le personnage, Frank Miller fait un petit détour chez DC (pour y livrer **The Dark Knight Returns** et **Year One** pour Batman – excusez du peu) mais revient vite

vers **Daredevil** pour une saga légendaire : **Born Again**, qui voit le Caïd détruire la vie de Matt Murdock (l'identité secrète du héros), obligeant celui-ci à se reconstruire après avoir touché le fond.

À partir de là, **Daredevil** devient l'un des rares personnages Marvel dont quasi tous les *runs* se révèlent de grande qualité. Ann Nocenti le confronte au Mal le plus pur avant de l'envoyer en road-trip à travers les USA. Kevin Smith lui fait vivre un nouveau trauma : la mort de l'amour de sa vie Karen Page des mains de Bullseye. Brian Michael Bendis révèle son identité secrète à la presse et va jusqu'à envoyer Matt Murdock en prison. Ed Brubaker le confronte à ses erreurs passées et à leurs conséquences dans le présent – à le rendre presque fou. Mark Waid réinjecte un peu de joie de vivre dans son existence mais n'oublie pas de traiter de thématiques profondes. Charles Soule (l'actuel scénariste de la série) le fait passer d'avocat de la défense à procureur et lui octroie un disciple (bouclant ainsi la boucle entamée avec Stick).

Si, selon les préférences de chacun, tel ou tel *run* aura les faveurs du lecteur, tous se révèlent intéressants – poussant le personnage et son univers à évoluer dans des directions parfois inattendues.



Il n'est pire aveugle...

Rendu aveugle par des produits chimiques quand il était enfant, Matt Murdock y a gagné des sens surdéveloppés ainsi qu'un radar qui lui permet de percevoir son environnement sur 360°. Devenu un brillant avocat, il mène une double carrière – au tribunal le jour et sous le costume de Daredevil la nuit – afin de faire régner la justice, en hommage à son père assassiné par la mafia pour avoir refusé de se coucher durant un match de boxe.

Veillant sur le quartier de Hell's Kitchen à New York, Daredevil met ses pouvoirs et capacités au service des plus faibles et se confronte à toute une galerie de super-villains – dont le puissant Caïd, le psychopathe Bullseye, l'ambigüe Elektra ou l'organisation japonaise de la Main.

Inspiration

Daredevil étant l'une des inspirations majeures de **Vigilante City** (un décor de jeu pour **Chroniques oubliées contemporaines** paru dans *Casus Belli* #16), la lecture de ses diverses sagas ne pourra que bénéficier à un MJ lançant une campagne au sein de Main City. Tous les

ingrédients y sont : les diverses pègres, les héros quasi sans pouvoir, le cadre urbain étouffant, la corruption, etc. Bien des aventures de Tête-à-Cornes peuvent devenir des scénarios avec un minimum de travail.

Si l'on souhaite utiliser des univers de super-héros plus classiques (**Hexagon Universe, Marvel Heroic Role-playing...**), il faut se concentrer sur leur côté *street-level* afin d'utiliser **Daredevil** comme influence : jouer dans un environnement restreint comme New York et faire tourner les aventures autour du genre polar plutôt que de la science-fiction. Les ennemis sont alors plus des parrains de la mafia et des tueurs à gage que des conquérants cosmiques ou des savants fous.

Certains jeux orientés sur le *pulp* (comme **Spirit of the Century**) peuvent également s'inspirer des exploits physiques de Daredevil et de ses alliés ou adversaires – acrobaties, arts martiaux, parfois un peu de magie... Une organisation comme la Main a parfaitement sa place dans un univers *pulp*, par exemple.

Romain d'Huissier

Adaptations

Le film **Daredevil** sorti en 2003 avec Ben Affleck dans le rôle-titre n'est pas de grande qualité, même s'il introduit quelques éléments marquants du personnage. La version longue reste toutefois intéressante, quand on la replace dans son contexte (c'est-à-dire avant la grande vague des adaptations de *comics* **débutée en 2008**).

La série éponyme, produite par Netflix et s'inscrivant dans l'univers partagé cinématographique de Marvel, est bien plus intéressante. Son format permet de construire personnages et univers en douceur et les scènes d'action se révèlent très bien réalisées – mettant en valeur les dons surhumains de Daredevil. De plus, nombre de protagonistes y sont introduits de belle manière : le Caïd, Elektra, la Main, Stick et même le Punisher – en plus du classique *supporting cast* constitué de Foggy Nelson et de Karen Page.





ROMAN (VF)

L'APPEL DU NÉANT

Serial terrorist

Jonglant avec maestria avec différents genres littéraires, Maxime Chattam revient avec L'Appel du néant au thriller réaliste qui l'a fait connaître. Quand psychopathes et terroristes se croisent...

Ludivine Vancker, gendarme au sein de la Section de recherche de Paris, est de retour pour un troisième roman. Se remettant péniblement des événements du tome précédent, elle est chargée d'enquêter sur la mort suspecte d'un homme retrouvé en morceaux sur une voie ferrée. C'est le début d'une affaire complexe et éprouvante.

Crime(s)

En effet, si une importante quantité de drogue est découverte à proximité du cadavre, l'homme est également fiché S pour islamisme radical. Et puis il y a le mode opératoire, semblable à celui de plusieurs meurtres des dernières années. Tueur(s) en série psychopathe(s) ou terroriste(s), ou les deux, les enquêteurs sont ballottés entre les différentes hypothèses.

Maxime Chattam signe ici l'un de ses meilleurs romans. La structure narrative est toujours aussi efficace et rythmée, sans pour autant sacrifier les personnages, sur lesquels l'auteur prend le temps de se pencher au fil de l'intrigue. Et, comme toujours, celle-ci est terriblement réaliste, s'appuyant

sur une documentation qu'on devine abondante.

Radicalisme et JDR

L'Appel du néant aborde un sujet d'actualité très grave, celui du terrorisme et du radicalisme religieux. Un sujet hautement sensible qui a amené l'auteur à réécrire plusieurs fois son histoire en raison de l'actualité du moment, et à mettre plusieurs années avant de parvenir au stade de la publication. Pour autant, le roman reste un divertissement, et en le lisant le rôliste ne manquera pas d'y voir de la matière pour ses parties. Car même si le terrorisme n'est pas, dans notre vie quotidienne, un sujet de plaisanterie, pas plus que les meurtres sauvages, il peut, avec la distance nécessaire, être exploité dans de nombreux jeux, et l'est déjà, en fait ! Bien sûr, *L'Appel du néant* se prêtera à merveille à une adaptation à *COPS* ou encore *Chroniques Oubliées : Contemporain*, mais vous pourrez aussi picorer ici ou là des idées pour des parties plus *SF* ou pourquoi pas de *medfan*.

Marc Sautriot ●

Fiche technique

Éditeur • Albin Michel

Auteur • Maxime Chattam

Prix constaté • 22,90 €

J'aime :

- ✦ Des personnages crédibles et réalistes
- ✦ Une intrigue passionnante et rythmée
- ✦ Une histoire documentée mais pas barbante

J'aime moins :

- ✦ On arrive trop vite au bout de ce pavé de 500 pages !

JEU DE FIGURINES (VF)

RUNEWARS, LE KIT D'ORDONNANCE

Raconter une bataille...

Tout amateur de JdR voit, à un moment ou un autre, ses héros préférés au milieu d'une bataille... Et ce jeu pourrait bien vous donner des idées !

Il faut alors sortir une batterie de règles plus ou moins réalistes, plus ou moins maison pour résoudre l'imbroglio. Cette année, *Fantasy Flight Games* a sorti la solution : *Runewars, The Miniatures Game*. Donc petite revue de ce qui est l'une des plus belles surprises de l'année en matière de jeu de figurines.

Un univers prévisible mais adaptable

Runewars se passe dans Terrinoth, monde où la nature (et la forêt en particulier) a repris ses droits et où toutes les civilisations sont en reconstruction. Ainsi, les humains, les elfes, les Morts-Vivants et les Uthuks (des tribus barbares) s'opposent dans des conflits pouvant aller jusqu'à la bataille rangée. L'univers de Runewars a l'avantage d'être générique. S'il n'existe que ces 4 factions pour l'instant, des nains, des gobelins peuvent apparaître, Terrinoth ayant été déjà utilisé dans *Runebound*, *Descent* et nombre d'autres jeux de l'éditeur...

Un système narratif incitatif

Le point fort de *Runewars* est son système de jeu. Chaque joueur commande ses unités par l'intermédiaire de cadrans d'ordres/d'attitudes. Au début d'un tour, chaque joueur envoie ses ordres, chacun de son côté, formés d'une action comme bouger, attaquer,

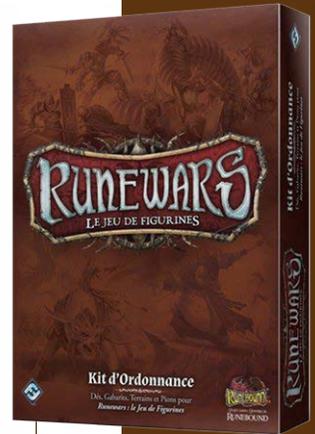
etc. et d'une attitude : est-ce que vous voulez que l'unité avance prudemment ou qu'elle charge agressivement ? Est-ce qu'elle doit faire peur à l'unité en face ou faire des dégâts ? On résout ensuite ces ordres en fonction de l'initiative et le combat se résout par un système de dés simples mais, là aussi, tourné vers la narration puisque c'est le système utilisé par *FFG* dans son univers de jeu de rôle pour *Warhammer* et *Star Wars*.

Pourquoi une bonne surprise ?

En plus d'être narratif, le jeu est fluide et rapide : une bataille comprenant 5-6 unités dans chaque camp dure 1 h. Imaginez une partie de *Warhammer* en 1 h, le temps d'un gros combat. Sans délaissier le côté tactique. Pas mal, non ? Du point de vue du matériel, vous avez peur d'acheter des figurines ? Pas besoin, puisque l'éditeur a sorti le matériel de jeu (pions, dés, règles...) sans elles pour une trentaine d'euros. Vous voulez customiser votre partie avec vos propres figurines ? Vous pouvez !

RuneWars est donc un jeu de figurines prenant et qui ne sacrifie rien de la tactique. S'il est devenu un outil d'initiation au wargame grâce à sa simplicité, il peut surtout raconter des batailles épiques et des histoires poignantes sans un investissement démesuré. Un ajout de qualité pour toute partie de jeu de rôle...

Nurthor



Fiche technique

Éditeur • Fantasy Flight Games

Matériel • des jetons, des pions, des gabarits et des cartes...

Prix constaté • 29,95 €

J'aime :

- ✦ Système intuitif et fluide
- ✦ Système narratif et parlant
- ✦ Préparation simple, pas de gros décors nécessaires

J'aime moins :

- Un peu d'adaptation à son jeu
- Terrinoth est générique, peut-être trop...



ROMAN (VF)

PRESQUE MINUIT

Tic, tac, tic, tac !

Vainqueur 2017 du concours lancé par la plateforme d'écriture 404 Factory, Anthony Yno Combrexelle nous entraîne avec *Presque minuit*, son premier roman, à Paris en 1889, dans une histoire fantastique où une bande de gamins échappés d'un orphelinat s'empare par hasard d'une montre permettant de remonter le temps. Mêlés malgré eux à un terrible complot, les enfants vont découvrir l'existence d'automates maléfiques et des sorcières d'Hécate, qui se livrent à une guerre sans merci dont l'objet est le contrôle de Paris.

À la fois légères et sombres, les aventures de Moignon, Bègue, Allumette, Morve, Boîteux et Pleurs font penser à une sorte de croisement entre la BD *Les Quatre de Baker Street* et une version magico-steampunk du JdR *Crimes*, mâtiné de *Miss Peregrine et les enfants particuliers*. Si vous appréciez de jouer une bande gosses, vous avez là un scénario sympa qui vous tend les bras.

Marc Sautriot

Éditeur • 404 éditions**Auteur** • Anthony Yno Combrexelle**Prix constaté** • 16 €

ROMAN (VF)

MALHEUR AUX GAGNANTS

Gueules cassées et superscience

Paru chez *les Moutons électriques*, *Malheur aux Gagnants* narre l'enquête d'un trio de gueules cassées chargé de découvrir ce qui se cache derrière la mort mystérieuse des derniers gagnants de la Loterie nationale. Écumant le Paris de 1935, ces personnages atypiques mais immédiatement attachants se retrouvent mêlés à un complot impliquant la science du hasard, des espions russes et les services secrets français.

L'écriture propose un style riche qui nous plonge directement dans l'ambiance de l'époque, que l'auteur (qui officia jadis dans le milieu du jeu de rôle) émaille d'un argot maîtrisé et bienvenu. Sa description du Paris des années 1930 donne à ce polar scientifique une véritable identité – prenante et atypique. Très bon roman, *Malheur aux Gagnants* constitue une inspi de choix pour *la Brigade chimérique* ou *l'Appel de Cthulhu*.

Romain d'Huissier

Éditeur • Les Moutons électriques**Auteur** • Julien Heylbroeck**Prix constaté** • 17 €

ROMAN

TENSION EXTRÊME

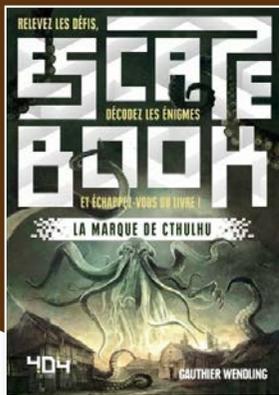
Massive (web) attack

Le dernier roman de Sylvain Forge est lauréat du prix du Quai des Orfèvres 2018, décerné par un jury du cru. L'auteur connaît bien le milieu des flics de la police judiciaire. Il nous balade dans la région nantaise comme s'il était chez lui. Sa maîtrise du sujet de l'intrigue renforce le réalisme. Tous les ingrédients d'un très bon polar.

Quand deux décès suspects échoient à la PJ, ses enquêteurs ne savent pas dans quoi ils se lancent. Qu'ils découvrent qu'il s'agit d'homicides ne sera que le cadet de leurs soucis. L'origine est virtuelle et peut surgir de partout ; le doute s'installe... Des cyber-attaques les ciblent de partout, la pression monte... Alors quand une cafetière connectée peut vous tuer, là c'est la panique ! Des chapitres courts et percutants servent une intrigue haletante, qui tient sa promesse jusqu'à l'épilogue. Un scénario tout trouvé pour COPS ou Delta Green, qui a inspiré l'auteur. Il pourrait se transformer en campagne apocalyptique, en tournant la clef dans l'autre sens à la fin. Sylvain est un rôliste, ça se sent !

Olivier Halnais

Éditeur • Fayard**Auteur** • Sylvain Forge**Prix constaté** • 8,90 €



LIVRE JEU (VF)

ESCAPE BOOK, la marque de Cthulhu

Ftagh'n

Décliné sur de nombreux supports, notre grand ancien préféré débarque enfin en escape book. Mais, si cet opus reprend la recette ayant fait le succès de ses prédécesseurs, l'ambiance prend cependant un tournant radical. En effet, l'histoire se veut parodique et replace le célèbre mythe dans un petit village français, en incluant jeux de mots et humour absurde. Si l'auteur déclare son amour de l'univers de Lovecraft en multipliant les références, nous sommes pourtant bien loin des ambiances lugubres chères au maître de Providence.

La surprise est d'autant plus grande que la sérieuse maquette du livre ne nous prépare pas à cet aspect loufoque. Loin d'être mauvais, cet escape book vous réservera les surprises habituelles avec des énigmes retorses mais gardera une histoire prenante. L'oscillation continue entre humour et horreur laissera un sentiment de folie douce, si vous parvenez à y adhérer.

S.L.M.

Éditeur • 404
Auteur • Gauthier Wendling
Prix constaté • 11,95 €



BD (VF)

JUSTE UN PEU DE CENDRES

Burn out

Ashley est une adolescente aux yeux vairons qui voit des choses que personne d'autre ne voit, ce qui la rend un poil paranoïaque. Au détour de recherches sur internet, Ashley se rend compte qu'elle n'est peut-être pas seule dans son cas et décide de partir en quête des réponses offertes par un certains Pilgrim. Ce voyage lui fera découvrir la face obscure et cachée de notre monde. En réutilisant une énigme historique et une anomalie physique, Thomas Day nous offre une histoire fantastique contemporaine et urbaine qui séduira forcément les amateurs de Delta Green en plus de tendre une réflexion sur notre monde industriel. Un maître de jeu y trouvera un scénario quasi clés en main pour un *one shot* ou un début de campagne. Cet album est également l'occasion de découvrir le formidable travail graphique d'Aurélien Police dont c'est la première publication.

S.L.M.

Éditeur • Glénat
Auteur • Aurélien Police et Thomas Day
Prix constaté • 17,95 €



BD (VF)

LA BRIGADE DES CAUCHEMARS

Faites de beaux rêves

La Brigade des cauchemars est la première incursion de l'auteur Franck Thilliez dans le monde de la bande dessinée jeunesse. L'histoire est celle de deux adolescents, Tristan et Esteban, capables de pénétrer dans les rêves d'autres personnes afin de les soigner de leurs cauchemars. Cette prouesse est le résultat des travaux du père de Tristan, le professeur Angus, également père adoptif d'Esteban. Mais lorsque les deux garçons doivent intervenir dans le cauchemar de la jeune Sarah, ils sont pris d'un sentiment familial. Aurait-elle un lien avec le mystérieux passé d'Esteban ? Le professeur cache-t-il un sombre secret ? L'album se lit facilement et le dessin, avec son trait libre, nous emporte dans une ambiance onirique aux couleurs très vivantes. L'histoire servira très facilement de cadre à une série de scénarios pour tout joueur souhaitant s'aventurer dans le royaume des songes.

S.L.M.

Éditeur • Jungle
Auteur • Frank Thilliez, Yomguen Jeun
Prix constaté • 12 €



BEAU LIVRE

adc, la nouvelle illustrée

C'est beau !

Au niveau du texte, rien de neuf. La traduction de la très célèbre nouvelle de Lovecraft par Maxime Le Dain est impeccable, mais si vous aimez Lovecraft, vous l'aurez certainement déjà lue. La préface de John Howe est en revanche très sympa. Tout l'intérêt de ce livre repose évidemment sur les magnifiques illustrations de François Baranger. Le texte de la nouvelle est coulé sur des doubles pages pleinement illustrées, et le grand format du livre fait vraiment honneur à chacune de ces images.

Au niveau de l'imagerie, on est dans de l'interprétation classique de Lovecraft, mais le niveau de l'illustrateur fait toute la différence. C'est magnifique et chaque double page pourra être utilisée par un MJ qui souhaite montrer en partie une ambiance, une scène ou un objet à ses joueurs. Mention spéciale à la statuette représentant la pieuvre-dragon et aux visions de Cthulhu lui-même à la fin du recueil.

Thomas Berjoan

Éditeur • Bragelonne

Auteur • HP Lovecraft et François Baranger à l'illustration

Prix constaté • 24,90 €



ROMAN

Le cycle d'Alamänder

Tome 1/3 La porte des abysses

Ce roman est en fait une réédition du roman sorti en cinq tomes chez *L'Homme sans nom* il y a maintenant quelques années et épuisé. Du côté de *Casus*, on a rencontré l'auteur au moment de Laelith puisqu'il a rejoint l'équipe sur proposition de Didier Guisérius, ce qui vous classe le bonhomme. Alexis s'est notamment occupé de la campagne *L'Ultime Châtiment*. La petite anecdote suivante en dit long sur ses capacités d'imagination. L'illustrateur Thierry Ségur, qui recevait les *briefs* pour les images à réaliser sur la campagne, nous a envoyé le message suivant : « *on peut savoir ce qu'il prend comme drogue exactement votre auteur, parce que... ?* »

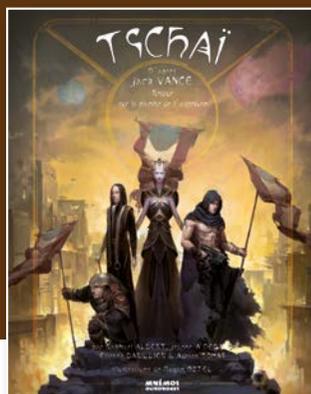
Ce roman propose les mêmes qualités : univers foisonnant, feu d'artifice de fantasy, tenu par un humour très présent mais aussi une grande cohérence de l'ensemble. On suit les aventures de Jonas Alamänder, un mage détective spécialiste des crimes magiques, et Maek, orphelin apprenti assassin. Une vraie plume à découvrir.

Thomas Berjoan

Éditeur • Leha

Auteur • Alexis Flamand

Prix constaté • 19 €



LIVRE-UNIVERS V.F.

Tshai

Retour sur la planète de l'aventure

Le dernier-né de la collection Oubores s'attaque à un mythe de la SF, le cycle de Tshai de Jack Vance. L'ouvrage prend place dans les années qui suivent les romans originaux. Le passage d'Adam Reith sur Tshai a levé un vent de rébellion parmi les humains. Mais des siècles d'esclavagisme ne s'effacent pas en une minute et les différences culturelles entre les quatre civilisations dominantes de la planète sont béantes.

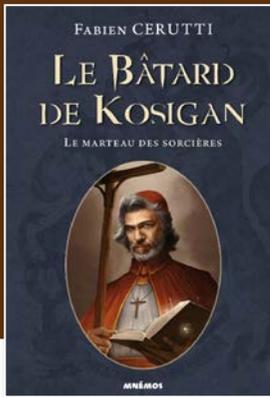
L'expérience menée dans cette collection atteint ici des sommets. L'équilibre précaire entre récit et livre-univers est absolument parfait, alternant événements et informations sur Tshai sous la forme de comptes-rendus et rapports « *in media res* ». Le tout dans un format illustré superbe et très bien écrit. Un must qui fonctionne même si vous n'avez pas lu récemment l'œuvre originale !

Slawick Charlier

Éditeur • Mnémos

Matériel • Livre grand format de 180 pages couleurs couverture rigide

Prix constaté • 36 €



ROMAN (VF)

LE BÂTARD DE KOSIGAN T.3

Le Marteau des sorcières

Dans *Casus Belli* #18, nous vous présentons les aventures de Kergaël de Kosigan qui, en 1900, découvre le journal de son ancêtre Pierre Cordwain, un capitaine mercenaire. Une mystérieuse tierce partie tente elle aussi d'avoir accès à ce journal, qui évoque une histoire d'Europe différente de celle des manuels puisque elfes et dragons y apparaissent. Dans ce tome 3, Kergaël poursuit ses investigations pour essayer d'identifier la faction qui rôde dans son ombre et comprendre ses motivations. En parallèle, le capitaine mercenaire, accusé d'avoir assassiné le roi de France, se rend en Allemagne, à Cologne, où il cherche des informations sur sa mère. Il se met au service du duc Dagmar et se retrouve confronté à l'inquisiteur Juan Ginès de Las Casas.

Avec son style truculent, Fabien Cerutti continue de développer son univers et de faire évoluer une intrigue globale passionnante. Vivez la suite !

Marc Sautriot

Éditeur • Mnémos
Auteur • Fabien Cerutti
Prix constaté • 20 €



ROMAN (VF)

LE FEU ET LA GLACE

Ascension – tome 2

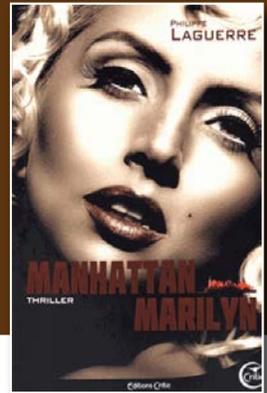
Dans *Le Crépuscule des rois*, Sasha, une new yorkaise n'ayant pas froid aux yeux, découvre un anneau magique qui la transporte sur une autre planète, Nalaâm. Acceptant son sort d'Élue, elle mène une terrible guerre qu'elle gagne. Mais refusant de diriger les peuples, elle décide de s'isoler.

Un an passe. Sasha vit paisiblement à l'écart. Mais lorsqu'une secte se met à enlever de nombreux jeunes gens, on vient lui demander de l'aide. Au-delà de l'océan, elle découvre une nouvelle menace, de nouveaux Élus à affronter, un nouvel ennemi et... des réponses à ses questions.

Avec *Le Feu et la Glace*, Arnaud Cuidet nous montre que nous étions loin d'avoir fait le tour du sujet, et nous replonge avec délice dans les aventures de la new yorkaise au franc parler exilée à l'autre bout de la galaxie. Avec Sasha, nous rencontrons de nouveaux peuples, explorons un nouveau continent, et quittons même la planète ! Que nous réserve le tome 3 ?

Marc Sautriot

Éditeur • Black Coat Press
Auteur • Arnaud Cuidet
Prix constaté • 22 €



ROMAN (VF)

MANHATTAN MARILYN

La fin d'une star

Récompensé par le prix Bob Morane 2017, *Manhattan Marilyn* est un thriller contemporain s'appuyant sur l'histoire d'amour entre Marilyn Monroe et JFK, un sujet parfait pour se lancer dans une belle partie de *Chroniques Oubliées : Contemporain*. Au début de l'intrigue, l'héroïne, une ancienne membre des fameux *Marines*, découvre dans les affaires de son grand-père décédé des photos inédites de Marilyn Monroe. Mais alors que les photos doivent être présentées au public au cours d'une exposition, le photographe qui aide la jeune femme est assassiné. Traquée, elle essaie de comprendre à qui elle a affaire, et pourquoi de vieilles photos de Marilyn Monroe peuvent susciter autant de violence.

Le récit est mené tambour battant et alterne enquête et action selon un rythme qui se prête parfaitement à une adaptation quasi-naturelle pour un scénario de JdR se déroulant en plein New-York.

Marc Sautriot

Éditeur • Éditions Critic
Auteur • Philippe Laguerre
Prix constaté • 19 €

UN ÉTÉ EN HIVER

Ce long scénario conviendra à des joueurs/euses capables d'initiative et à des Gardien(ne)s expérimenté(e)s. Bien que menable par un seul Gardien(ne), il a été écrit pour être animé par deux Gardien(ne)s, aussi bien pour des raisons de mise en scène que pour leur faciliter la lourde tâche d'animer ce bac à sable glacé.

En quelques mots...

Le soldat Timothy Callow de la base américaine de Thulé, au Groenland, est mort. Sa lettre de suicide ne colle pas avec l'état du cadavre... Une mort atypique qui attire l'attention sur un territoire où secrets et légendes sont légion. De la base de l'Air Force au village inughuit de Moriusaq en passant par une mission scientifique danoise, les investigateurs sont confrontés à la loi du silence et au mensonge et accablés par l'insomnie. Ils découvriront peut-être qu'au Groenland, les mythes sont encore vivaces et que le souvenir des Hyperboréens hante ces terres... Mais s'agit-il uniquement d'un souvenir ?

Fiche technique

Type • Bac à neige
PJ • 4 prêtirés

MJ(s) • Expérimenté(e)(s)
Joueurs • Expérimenté(e)s

ACTION ★☆☆

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★★☆☆

Introduction

L'histoire pour le MJ

En 1953, les Inughuits de Pituffik, voisins de la base de Thulé, sont relégués de force à Qaanaaq et Moriusaq. L'opération est secrètement pilotée par Delta Green qui parvient – sous couvert d'émeutes – à circonscrire un culte de l'antique Hyperborée. Le jeune Kemik voit son père être abattu sous ses yeux et jure de se venger des américains.

Adulte, devenu chamane, il perpétue les rites hyperboréens, commande aux *tupilaks* et parle aux Dieux ; et lorsqu'en janvier 1968, un B-52 s'écrase sur la banquise, le fier Kemik sait que via ses prières, il est le véritable artisan de ce désastre. Il prophétise à son peuple le départ des américains et le retour de la grande Hyperborée...

Mais les années passent, sa vision tarde à se réaliser et les Inughuits commencent à douter de leur chamane. Les jeunes générations, tentées par la modernité et la civilisation, remettent en cause les rites ancestraux et les coutumes de la tribu... Face aux doutes et à l'impuissance, Kemik sombre dans l'alcoolisme et n'a d'autres recours que la violence et la peur pour soumettre son peuple.

Tout change il y a six mois, en janvier 1981, lorsqu'il découvre la méthamphétamine. La drogue, produite au sein de la base de Thulé par un duo de militaires, Drake et Castaneda, est vendue à Moriusaq par Refn, un scientifique danois en mission dans les environs.

La Meth réveille en Kemik une puissance qu'il croyait éteinte depuis longtemps : il peut de nouveau invoquer les esprits et dialoguer avec le dieu Tornasuk. Se sentant fort et élu, il reprend en main son peuple et impose un respect rigoriste des traditions ; ceux qui se mettent en travers de son chemin en payent le prix fort.

Il en est ainsi du soldat Timothy Callow, un gosse assez stupide pour s'être amouraché de Balika, la fille de Kemik. Bien que le chamane ait mis en garde le militaire puis l'ait sévèrement rossé, il poursuit sa cour sans réaliser que Balika le manipule pour fuir son enfer glacé. Naïf et amoureux, il imagine un plan stupide : en dévoilant au commandant de la base de Thulé le trafic de drogue dont il a découvert l'existence, il pourra discréditer le chamane drogué et ainsi le mettre hors-jeu. Il parle de son plan à son unique ami, Estrada... mais Estrada en parle à Drake... qui le rapporte à Kemik. Les deux hommes décident alors d'agir pour éliminer la menace : Kemik tue →



Groenland, été 1981.
Lorsque la perte de repères
et le soleil de minuit inter-
fèrent avec une enquête sur
la mort d'un soldat, qui peut
différencier le vrai du faux ?

Hyperborée

Il y a 10 millions d'années, la civilisation hyperboréenne s'épanouit depuis le pôle Nord en une société avancée où le culte des Grands Anciens et l'hypergéométrie font partie du quotidien. L'ère glaciaire mit un terme à cette civilisation, dont on retrouve des traces au Groenland. C'est pour cela que l'Allemagne occupa le territoire en 1942, à la recherche de la mythique Ultima Thulé, et que Delta Green garde un œil sur ces terres.

Les Inughuits de Thulé sont les descendants des hyperboréens et vénèrent Tornasuk, dieu des tempêtes. Le chamane de la tribu est garant du respect des traditions, dont celle du Grand Passage : les handicapés, les "impurs" et les vieux sont guidés vers une grotte de glace pour y mourir.

le gosse et Drake se charge d'éteindre les soupçons en rédigeant une lettre de suicide.

Le corps de Callow n'était pas censé refaire surface mais, au Groenland, la nature et les Dieux sont imprévisibles. Kemik en est contrarié mais se rappelle qu'il est l'élu : bientôt, il reprendra de la drogue et il ordonnera aux esprits de se débarrasser des quatre blancs venus enquêter... Alors, les Dieux et son peuple sauront qu'il est le légitime successeur au trône de la nouvelle Hyperborée.

Chronologie passée

1951

Construction de la base militaire américaine de Thulé à côté du village de Pituffik.

1953

Agrandissement de la base, les Inughuits de Pituffik sont relogés de force à Moriusaq et Qaanaaq. L'opération secrètement pilotée par Delta Green permet d'éradiquer un culte Hyperboréen. Le père de Kemik est tué par un soldat sous les yeux de son fils de 13 ans.

1961

Construction du BMEWS sur le Site J, dédié à la surveillance des missiles russes.

1968

Un B-52 se crashe près de Thulé. Pour les Inughuits, cet accident est l'œuvre de leur chamane. Quelques jours plus tard, des militaires disparaissent mystérieusement. Kemik savoure sa vengeance et prédit à son peuple le départ des envahisseurs.

1970

Kemik a prophétisé le retour de l'âge d'or d'Hyperborée, pourtant l'influence des blancs grandit dans la région. Les Inughuits se détournent de leur chamane et s'éloignent de

leurs racines. Kemik sombre dans l'alcoolisme et la violence.

1975

John Noyce, vétéran de Delta Green, prend le commandement de la base de Thulé.

Septembre 1980

Début de la production – peu concluante – de méthamphétamine par Drake et Castaneda. Octobre 1980

Arrivée du soldat Callow à la base de Thulé. Il devient le souffre-douleur du camp.

Décembre 1980

Drake et Castaneda s'allient à Refn – un scientifique danois en mission à proximité – pour la fourniture en produits chimiques. La méthamphétamine devient de meilleure qualité, ils commencent à en vendre.

Fin décembre 1980

Timothy, en permission dans sa famille pour Noël, se fait rosser sévèrement par son père, le despotique Général Callow, et reviendra avec quelques hématomes.

Janvier 1981

Le trafic de drogue prend de l'ampleur et s'étend à Moriusaq via Refn. Kemik découvre le pouvoir de la meth.

Février 1981

Callow commence à courtiser Balika, la fille du chamane, qui tombe rapidement enceinte.

Avril 1981

Kemik menace puis tabasse Callow afin qu'il cesse de fréquenter sa fille, mais lui et Balika continuent à organiser des rencontres en cachette avec l'aide d'Angutitsiak, le propriétaire du magasin.

10 Mai 1981

À l'occasion d'un rendez-vous avec Balika, Timothy Callow découvre

l'existence du trafic de drogue à Moriusaq. Il réfléchit à la situation et envisage de se servir de cette information pour discréditer Kemik et avoir le champ libre avec sa fille.

12 Mai 1981

Callow évoque son plan à son seul ami : Estrada, mais ce dernier, cuisinier vaguement impliqué dans le trafic, fait part de ce secret à Drake.

13 Mai 1981

Drake va rencontrer Kemik pour discuter du problème. Ils décident de tuer Callow.

14 Mai 1981

Kemik tend un piège – via Angutitiak – à Callow pour le tuer, le mutilé selon un rite hyperboréen et fait disparaître le corps dans un lac gelé. Pendant ce temps, Drake pénètre dans la chambre de Callow et y laisse une lettre de suicide.

15 mai 1981

Callow est porté manquant, la fausse lettre de suicide est retrouvée dans sa chambre en désordre. Une jeep manque au garage.

23 Mai 1981

Le corps de Callow est découvert fortuitement par Nissen, un scientifique danois collègue de Refn, et ramené à Moriusaq où il est entreposé dans la chambre froide de la pêcherie du village.

26 Mai 1981

Arrivée des investigateurs sur demande du colonel Noyce auprès des autorités danoises et de Delta Green, qui à l'époque est une conspiration secrète sans réelle structure, menée par d'anciens de la Division P.

Ambiance

Le scénario joue sur l'incertitude et la perte des repères. Dans un environnement froid, hostile et étranger, le phénomène le plus anecdotique

peut paraître inexplicable et l'attitude la plus innocente semblera suspecte. Ajoutez à cela l'insomnie causée par l'impitoyable soleil de minuit, et la paranoïa et le doute viendront vite tenir compagnie aux investigateurs. Des films comme "*Insomnia*" ou "*Fight Club*" explorent cette lente dégénérescence.

Les lieux utilisés dans ce scénario étant (presque tous) réels, le Gardien est invité à se renseigner sur Internet, où il trouvera facilement de nombreuses photographies de la base de Thulé et de ses environs.

Enjeux et récompenses

À traquer le Mythe aux quatre coins du monde, Delta Green oublie parfois que les véritables monstres ont souvent visage humain. Ici, les investigateurs seront confrontés à un trafic de méthamphétamines qui prend sa source au sein de la base de Thulé et auront l'occasion de mettre fin aux agissements d'un chamane despotique pour permettre aux Inughuits de Moriusaq de vivre débarrassés du poids d'ancestraux rites barbares.

Implication des PJ

Les quatre investigateurs forment deux groupes distincts. Deux d'entre eux sont des flics danois, qui ont autorité au Groenland et n'ont jamais été confrontés au surnaturel.

Les deux autres sont des militaires américains membres de Delta Green qui mettent les pieds au Groenland pour la première fois.

Tous les quatre vont devoir apprendre à coopérer pour résoudre au mieux cette affaire.

Deux versions de l'histoire

La sociologie et la psychologie ont montré que la réalité est une →

Effets de l'insomnie

Pour simuler la fatigue induite par chaque "nuit" d'insomnie, chaque PJ doit réussir un test ordinaire de CON ou subir un malus cumulatif de -5 % sur tous ses tests.

Au delà de ce malus mécanique, les victimes d'insomnie vont rapidement souffrir de troubles : somnolences, difficultés de concentration, faiblesse chronique...

Dès le second jour d'insomnie, ces troubles s'accompagnent de sautes d'humeur et d'hallucinations plus ou moins prononcées.

Au quatrième jour sans sommeil, la somnolence fait partie du rythme de vie des PJ. Sans qu'ils s'en rendent compte, ils plongent dans des phases de micro-sommeil plusieurs fois par heure : la réalité leur semble hachée, il loupent des phrases entières, perdent le compte du temps, se sont déplacés sans s'en souvenir, se croient dans un rêve...

Vers la fin du scénario, ils risquent d'être incapables de discerner le réel de l'irréel...

construction mentale : une situation donnée sera vécue différemment par deux individus en fonction de leur vécu, leur personnalité et leur croyance. Ce scénario explore cette piste.

Les deux flics danois sont rationnels et analysent les situations à l'aune de leur expérience de ces terres glacées : ennui, alcoolisme, promiscuité...

Les américains, agents de Delta Green découvrant le Groenland et l'insomnie, pourront quant à eux voir le mal là où les danois ne verront que merveilles de la nature.

Les Grands Anciens sont-ils à l'œuvre au Groenland ? Le Mythe est-il réel ? Le scénario ne tranche jamais cette question, les agents auront leurs avis et les flics leur point de vue.

Le gardien prendra ainsi soin de décrire les événements de deux manières ; en s'adressant tour à tour aux danois puis aux américains et en présentant une lecture différenciée de la réalité en fonction des croyances de ces deux groupes. Pour aider le gardien, certains paragraphes sont précédés des mentions (Rationnel) et (Surnaturel).

Cette approche originale fonctionnera encore mieux si la partie est menée par deux gardiens : l'un expose les faits alors que le second les pervertit. Que chacun soit libre de croire en sa version de l'histoire.

Au fur et à mesure de l'histoire, et via la fatigue qui s'installe, qui sait si les perceptions des investigateurs ne vont pas s'inverser ? La découverte du trafic de drogue pourrait pousser les américains à écarter l'hypothèse surnaturelle. En parallèle, des éléments étranges pourront donner aux danois l'impression d'avoir soulevé un pan du voile...

Insomnie

Durant tout ce scénario estival, **le soleil ne se couche pas** et, malgré les volets disjoints des dortoirs de la base (de petites chambres doubles), on y voit comme en plein jour. Les cloisons minces, les ronflements sonores, les lits rêches... tout cela cumulé à l'excitation de l'enquête empêche les deux PJ américains de fermer l'œil durant toute l'aventure. Pour eux, les effets de l'insomnie se font rapidement sentir.

Les PJ danois ont plus l'habitude du soleil de minuit et arrivent à prendre quelques heures de repos chaque nuit ; mais la fatigue finira par les rattraper au bout de 2 nuits trop courtes.

Lieux et PNJ

La base américaine de Thulé

Situation

La base de Thulé est une enclave américaine située au bord de la mer de Baffin, au bout de la pointe nord-ouest du Groenland (appartenant au Danemark).

À 5 km au nord-ouest, l'imposante silhouette plate du mont Dundas se découpe sur l'horizon et 35 km au-delà se trouve le village inughuit de Moriusaq. Il faut 5 à 6 heures à une voiture contournant la baie pour rallier le village, 1 h 30 en skidoo ou en traîneau pouvant couper via la banquise.

À 10 km (et 1 h de route sinueuse) au nord-est de la base, le Site J chapeaute un haut-plateau et à 120 km plein nord (2 jours de route) s'érige la ville nouvelle de Qaanaaq qui compte environ 400 âmes autochtones.

Historique

Les côtes de la région sont peuplées depuis des milliers d'années par les autochtones Inughuits, la peuplade inuit locale.

La colonisation remonte au début du siècle, avec les expéditions Peary puis Rasmussen qui établirent un campement permanent au pied du mont Dundas.

En 1943, une station radio et météo est érigée sur les lieux, puis en 1951, une base de l'US Air Force est construite. En 1953, les habitants du village voisin de Pituffik sont relocalisés plus au nord, à Qaanaaq. Cependant, une centaine d'Inughuits très attachés à leur terre ancestrale refusent de quitter la région et partent s'installer de l'autre côté de la baie, à Moriusaq.

En 1961, le BMEWS (Ballistic Missile Early Warning System), une installation radar dédiée à la surveillance des missiles tirés depuis l'URSS et au monitoring des satellites, est construit sur le site J.

S'il y a eu jusqu'à 10.000 personnes sur la base au plus fort de la guerre froide, **elle ne compte plus en 1981 que 400 soldats américains et 800 sous-traitants** majoritairement danois. Ainsi, une grande partie des locaux et hangars de l'énorme base est inutilisée.

Implantation

La base s'inscrit en bord de mer dans un rectangle non-clôturé de 6 km sur 2 km, occupé dans sa moitié sud-est par l'imposante piste d'atterrissage de 3 km de long.

Saupoudré d'une dizaine de gros entrepôts et d'une centaine de plus petits bâtiments tous préconstruits hors-sol afin de ne pas déstabiliser leur assise sur le permafrost gelé, le terrain de la base est maillé perpendiculairement par les larges voies de circulation et les kilomètres de

tuyaux -- courant à la surface et enjambant les routes -- fournissant les utilités (eau, électricité...) à chaque bungalow. Un peu partout, de petits renards arctiques -- surnommés "*Archies*" par les soldats -- jouent à cache-cache sous les bâtiments et chassent les lièvres arctiques qui pullulent.

La base est équipée des commodités modernes (centre communautaire, cinéma et de salle de spectacle, gymnase, bowling, réfectoire, bibliothèque, magasin, bureau de poste, chapelle, hôpital, blanchisserie...) et maintient suffisamment de stocks dans ses entrepôts et de fuel dans les énormes réservoirs blancs posés au nord de la base pour vivre en autarcie de longs mois.

Météo

Le début de l'été 1981 s'annonce froid après un hiver très rude. Si, d'habitude, la neige a déjà fondu sur la base en mai, il fait actuellement -3°C au plus chaud de la journée et -10°C à minuit. "*Les répercussion d'un phénomène climatique appelé El Niño, il paraît*".

Glace et neige sont partout et la banquise est encore praticable en skidoo ou en traîneau ; mais s'y risquer en voiture est impensable.

L'air est si pur et cristallin que les distances en deviennent trompeuses.

En été sous cette latitude, le soleil descend la nuit vers l'horizon, mais ne l'atteint pas. **En conséquence, il fera jour en permanence durant tout ce scénario.** De quoi perturber les rythmes biologiques et rendre insomniaques les non-habitués...

Ambiance sur la base

Esprit de corps et camaraderie règnent partout, les soldats américains comme les sous-traitants danois semblent heureux et solidaires, sont polis et courtois mais →

Impacter les joueurs

Si vous souhaitez faire ressentir aux joueurs la désorientation que vivent leurs personnages, voici quelques petits gimmicks que vous pouvez mettre en œuvre :

Sur les tests :

Inversez le chiffre des unités et des dizaines pour lire le résultat du jet.

Faites lancer un dé de dizaine supplémentaire d'une autre couleur, et décidez avant le jet quel dé de dizaine est le "*vrai*".

Lancez les dés à la place de vos joueurs.

Sur la narration :

Inventez des mots et hachez vos phrases.

En pleine narration, faites des ellipses de quelques secondes ou quelques minutes.

Contredisez-vous dans vos descriptions.

Baillez, c'est communicatif.



restent méfiants envers les étrangers ; surtout envers ceux qui sont là pour enquêter sur un crime : partout sur la base, les PJ sont dévisagés, suivis du regard et jaugés de manière ostensible.

Colonel John Noyce, 57 ans.

Surmené - Inquiet - Paternaliste

Militaire de carrière, sans famille, c'est un vieux briscard de Delta Green qui a préféré prendre de la distance et qui a choisi de se faire muter à Thulé.

La découverte dans des conditions étranges du cadavre du soldat Callow l'a incité à prévenir Delta Green. Il n'a pas le temps d'enquêter lui-même – il a une base de plus de 1200 personnes à gérer – mais il fera de son mieux pour assister les PJ.

Les préoccupations de Noyce

Outre la mort suspecte de Callow, Noyce doit gérer des problèmes quotidiens qu'il distille dans ses conversations. Si certains sont anodins, d'autres sont révélateurs du trafic de méth qui a lieu sur la base, mais dont le Colonel ignore tout.

La chambre froide principale en panne et dont les pièces de rechanges tardent à arriver.

Le personnel, irritable après un hiver long et rigoureux. Il y a plus de prises de bec et d'altercations que d'habitude. Si le climat joue bien, ce sont aussi les effets de la méth qui parlent.

Le chef mécano, Engstrup, se plaint sans cesse que l'on vole dans ses réserves.

Les menus invariants de la cantine : chili le mardi, ragoût de phoque le vendredi...

Timothy Callow

Le deuxième classe Callow, 22 ans, est issu d'une famille de militaires – son père est un général exigeant qui méprise son fils – et est rentré dans les armes uniquement par tradition. En poste ici depuis 9 mois, son intégration était difficile : intello arrogant, il était affecté aux cuisines en tant que commis d'approvisionnement et n'avait pas d'amis sur la base à part son collègue Estrada, qui le soutenait par intérêt.

Vu son poste, il était souvent en contact avec les autochtones du village de Moriusaq pour le ravitaillement en viande fraîche principalement, et c'est là-bas qu'il a rencontré et s'est amouraché de Balika.

Il a été tabassé trois fois : deux "*bi-zutages*" peu après son arrivée et la dernière fois en avril, par Kemik. Il a refusé de balancer les coupables, mais les soupçons se portent sur Drake et le personnel des cuisines, qui l'ont pris en grippe dès son arrivée. Il était revenu de permission après les fêtes avec des hématomes.

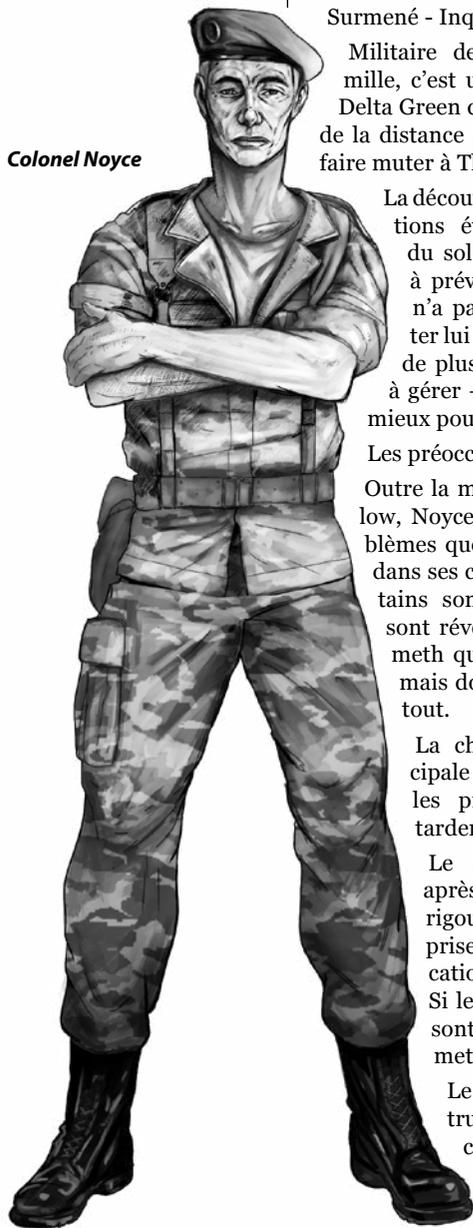
Le meurtre de Callow

Kemik sait qu'Angutitsiak, le propriétaire du magasin, est un allié de Timothy et de sa fille, et que c'est par son entremise que les deux amoureux continuent à s'échanger des messages et à se fixer des rendez-vous.

Le 13 mai, Kemik menace Angutitsiak qui, malgré lui, envoie Callow à la mort : il lui transmet un faux rendez-vous qui se révèle être un véritable piège.

Le 14 mai, Callow emprunte une jeep à la base (elle ne sera jamais retrouvée, Kemik s'en est débarrassé) et, vers 21 h, à l'écart du village de Moriusaq, Timothy croit rejoindre

Colonel Noyce



en secret Balika. Au lieu de la fille, c'est le père qui l'attend et qui – en plein trip de meth – l'assassine sauvagement, mutile le corps selon un rite hyperboréen et va le cacher dans une tombe – creusée dans un lac gelé – qu'il remplit d'un mélange de neige et de sel afin que le cycle des températures scelle définitivement le cadavre dans les glaces. Malheureusement, la main droite du cadavre précipitamment enseveli dépasse légèrement, de quoi titiller le flair des renards et conduire à la découverte du corps le 23 mai...

Drake - Aux cuisines

Arrogant - Costaud - Sans scrupules

Le première classe John Drake est un colosse trentenaire, hautain et au regard mort. Aboyant ses consignes de son fort accent texan, il règne en maître sur les cuisines où il officie en tant que chef. Il a un passé de voyou et a rejoint l'armée pour s'en éloigner, mais ses mauvaises habitudes ne l'ont jamais quitté : il a compris que dans cette solitude glacée, il pourrait produire et vendre de quoi "divertir" ses camarades. Avec son ami Castaneda, ils se sont mis à fabriquer de la meth dès septembre 1980 ; en négociant certains composants (les stocks de Sudafed avec le docteur Blase) et en volant d'autres (le liquide de démarrage)... Les premiers batchs s'avérant décevants, ils s'associent en décembre avec Steven Refn, un scientifique danois venant se ravitailler à la base une fois par semaine et qui peut leur fournir les produits chimiques nécessaires à améliorer leur production en échange de doses de drogue.

Dès l'arrivée et l'affectation de Callow aux cuisines en tant que commis, Drake et sa brigade ont pris en grippe cet intello fils à papa inadapté et bon à rien, et les bizutages et brimades sont rapidement devenus de

l'intimidation et des coups, ce qu'il reconnaît crânement. "*C'était juste pour lui apprendre la vie, on l'a pas tabassé à mort !*". "*Aller se perdre sur la glace était ce qu'il pouvait faire de mieux*" – la formulation de sa phrase, qui reprend celle de la lettre de suicide (qu'il n'est pas censée avoir lue) pourra être un indice pour des PJ attentifs.

Informé par Estrada que Callow voulait dévoiler le trafic, il va voir Kemik et pactise avec lui pour se débarrasser du gêneur.

Castaneda - À l'intendance

Futé - Serviable - Ne tient pas en place

Le seconde classe Eric Castaneda est un jeune soldat avec de courts cheveux blonds et de lourds restes d'acnée sur sa peau (en fait provoqués par sa consommation de meth). Il produisait et consommait déjà de la meth depuis quelques années lorsqu'il échappa de justesse à un coup de filet et choisit de s'enrôler afin de se faire oublier. Thulé est sa première affectation et il s'y est rapidement fait des amis, notamment Drake, qu'il eut peu de mal à convaincre de se lancer dans la production et le trafic de drogue.

Affecté à l'intendance, c'est un garçon sympathique et apprécié qui passe ses journées à courir de droite à gauche – sans avoir l'air épuisé (grâce à la drogue) – pour inventorier les besoins des divers services et livrer ceci ou cela. Il passe souvent son temps libre aux cuisines, à discuter avec Drake ; et si ce dernier était incarcéré lors de l'enquête, il continuerait à produire la drogue.

Estrada - Aux cuisines

Nerveux - Hanté - Peureux

Le première classe Will Estrada travaille en tant que cuisinier et est donc un complice de la production de drogue, bien qu'il n'en →

Petit précis de chimie stupéfiante

La méthamphétamine, appelée "*Meth*" ou "*Ice*", est une drogue psychotrope produite artisanalement en "*cuisinant*" l'éphédrine d'un décongestionnant nasal avec de l'acide chlorhydrique et un solvant.

Les lundis soirs dans un hangar isolé, Drake et Castaneda préparent leur batch qui repose durant la nuit et est séché au matin dans les fours des cuisines ; avec la complicité des cuistots qui font mijoter un chili con carne pour masquer l'odeur. Le mardi – "*le jour du chili*" – est synonyme de nouvelle fournée de drogue.

Vingt militaires sont impliqués dans le trafic et cent occupants de la base sont au courant mais gardent le silence pour ne pas tuer la poule aux œufs d'or ou nuire à leurs amis qui consomment.



consomme pas. C'est un petit brun rondouillard avec un bon fond, mais pleutre et en recherche de soutien. De toute la brigade de cuisine, c'est le seul à ne s'en être jamais pris à Callow et c'est pour cette raison que ce dernier voyait en Estrada son unique ami sur la base ; alors qu'il était en fait animé par l'égoïsme : c'était lui le souffre-douleur des cuisines avant l'arrivée de Timothy en octobre 80 et il a donc essayé de faire en sorte que celui-ci endure son calvaire et ne demande pas à être changé d'affectation.

Callow lui avait avoué avoir rencontré une fille, mais sans en dévoiler l'identité.

Le 12 Mai, Timothy s'ouvre à lui après avoir découvert que le chamane consomme de la drogue, et Estrada réalise que si Callow parle du trafic, cela risque de nuire à lui et à nombre de ses amis : il hésite longuement mais décide de prendre le parti du plus fort et informe Drake.

Lorsque Callow est porté manquant trois jours plus tard et qu'une lettre de suicide est retrouvée, Estrada n'est pas dupe et devine qu'il a envoyé Timothy à la mort, mais les regards noirs du chef cuisinier le contraignent à garder le silence, ce qu'il fait même lorsqu'il est interrogé par les investigateurs : il est très nerveux, les veines pulsent à ses tempes et il dégouline de sueur, mais ne lâche rien même s'il est évident qu'il cache quelque chose.

Rongé par le stress, il décide de mettre fin à ses jours peu après.

Docteur Judith Blase

Lasse - Douée - Alcoolique

C'est une américaine de 54 ans, aux traits tirés et aux cheveux rebelles. Elle est mince, petite et traîne son air blasé et ses propos nihilistes dans une blouse blanche trop grande.

Sa brillante carrière s'est interrompue il y a 20 ans après qu'elle ai noyé dans l'alcool le décès brutal de son mari et de ses trois fils dans un accident de voiture.

Mutée à Thulé depuis, elle y pratique la médecine sans passion, par automatisme. C'est une alcoolique fonctionnelle qui ne cherche à masquer ni son haleine empesée ni la flasque qui ne la quitte jamais.

Depuis environ 6 mois, elle falsifie ses prescriptions et stocks afin de fournir Drake en Sudafed en échange d'alcool, en se contrefichant royalement de l'impact de la drogue sur le personnel de la base : la vie est une chienne, libre à chacun de l'écouter comme il veut...

Noyce la tient en haute estime et ferme les yeux sur son problème de boisson car il sait qu'il n'aura jamais de meilleur médecin sous ses ordres et car il a un temps marché sur le même chemin qu'elle a ses début dans Delta Green.

Elle connaissait Callow du fait de ses visites à l'infirmerie, mais ne l'appréciait pas. Il a été tabassé 3 fois, les deux premières quelques semaines après son arrivée et la dernière fois début avril, sans qu'il dise jamais qui s'en était pris à lui. Détail notable, il était revenu d'une permission dans sa famille à Noël avec des marques de coups (infligés par son père).

Charles "Chuck" Yager

Sociable - Souriant - Sournois

C'est un jeune black d'environ 25 ans qui sert d'enseigne au Colonel Noyce et connaît la base et son personnel comme sa poche. Il consomme occasionnellement de la meth et, sous couvert d'aider les PJ à s'orienter sur la base, il les surveille discrètement.

Georges Presnell

Discret - Nerveux - Strabisme

Âgé de 42 ans, c'est un des infirmiers qui travaillent avec le Dr. Blase. C'est un homme discret, affublé d'un fort strabisme divergent. Il consomme de la meth et, si la présence des investigateurs le rend nerveux, il est suffisamment malin pour faire passer ça pour de la timidité.

Otto Engstrup

Bourru - Efficace - Reconnaissant

C'est un danois grognon, sous contrat à la base depuis 3 ans. Il est petit avec des bras tatoués et musclés, les mains sempiternellement tachées. Il gère avec son équipe le parc automobile de la base et il y a fort à faire vu les conditions auxquelles sont soumises les véhicules. Il sait que quelqu'un pique régulièrement dans le stock de bombes de liquide de démarrage – et s'en plaint souvent au colonel Noyce – mais n'imagine pas qu'il s'agit de Jürgen, l'un de ses propres mécaniciens.

Le 15 au matin, il a rapporté la disparition d'une jeep – les clés sont dans le garage, accessibles à tous – et ce n'est qu'à la découverte de la disparition de Callow que le lien a été fait.

Jurgen Dohr

Agité - Fatigué - Souriant

C'est un grand échalas blond, à la démarche étrange, mais à l'air fatigué. En échange de meth, il fournit à Drake le liquide de démarrage dont le solvant est utilisé dans la fabrication de la drogue.

Quelques soldats

William Heller (drogué) : Toujours pressé - L'œil en mouvement - charismatique

Jessica Warner : Professionnelle - Sens de l'humour - Sent bon

Dale Hereford : Métis iroquois - Bavard - Aime boire un verre

Quelques sous-traitants danois

Verena Hencke (droguée) : Angoissée - Taxe des clopes - Belle mais négligée.

Lars Saarsgaard : Austère - Colosse - Gay.

Les alentours

Le village abandonné de Pitufik

Abandonné depuis 50 ans, il consiste en une dizaine de maisonnettes en bois peintes d'une couleur vive et aux volets blancs. L'une des maisons sert de refuge à Dieter l'ermite, mais il n'y met que rarement les pieds à cause de la proximité de la base.

Dehors, non loin d'un petit cimetière aux croix blanches – mais aux tombes vides – plantées dans le sol gelé, les chaînes d'une vieille balançoire grincent dans le vent glacial.

Le Site J et le BMEWS

C'est une base stratégique de la défense antimissile des USA, construite sur une montagne à 10 km au nord-est de Thulé, composée de 5 grands bâtiments radars au look d'enceintes de concert et de large antennes grillagées. Tout un réseau de tunnel permet de s'y déplacer durant les tempêtes. L'accès au site est restreint, il faut obtenir la permission de Noyce.

Le Mont Dundas

Une heure d'ascension sur des pentes rocailleuses de stéatite sombre permettent d'arriver au sommet des 300 m de l'imposant mont Dundas, qui offre une vue magnifique sur la base et sur la banquise. Un large monticule de pierres portant des noms (tous étrangers, aucun autochtone) gravés ou →



peints témoigne du grand nombre de visiteurs ayant entrepris l'ascension, et on y trouve une pierre tombale gravée au nom de Knud Rasmussen, premier colon de la région.

Alors que des générations d'autochtones ont vécu à proximité de la montagne tabulaire, le mont Dundas se trouve à plus d'une heure de traîneau de Moriusaq : cela constitue le plus grand grief des locaux à l'encontre des américains qui les ont dépossédés de leurs terres.

Appelé *Ummannaq* en inuktun, c'est pour eux un lieu sacré qui recèle en son sein tout un réseau de galeries et de grottes creusés il y a des millénaires par les descendants d'Hyperborée. L'entrée sur la mer en est discrète au point d'être introuvable si on ne sait pas où chercher et ouvre sur des méandres de glace baignés d'une lumière irréaliste et bleutée qui filtre à travers des failles de la roche pour venir en éclairer les recoins.

La grotte du Grand Passage

Situé au fond du dédale gelé sous le

mont Dundas, cette immense grotte au sol rocailleux de basalte noir sert depuis des millénaires de cimetière aux descendants d'Hyperborée : des centaines de cadavres congelés mais intacts – vieillards, blessés, prématurés – s'adossent aux parois de glace. Plus étonnant encore, on peut distinguer au travers du gel les formes de milliers d'autres corps enchâssés dans l'étau cristallin des éléments.

Le lac gelé

Situé à environ 25 km au nord de la base de Thulé, à 20 km à l'est de Moriusaq et à 15 km à l'ouest du camp des scientifiques, c'est là que le corps de Callow a été découvert par Björn Nissen. Il faut environ 4 h de voiture pour s'y rendre depuis Thulé.

Il s'agit d'une dépression de quelques mètres et d'un diamètre de cent mètres, dont la surface plane et glacée est recouverte de neige immaculée, sauf pour quelques traces de renards et pour la large zone piétinée, à 10 mètres de la berge, où a été retrouvé puis extrait le cadavre de Callow. Un large trou un peu plus grand qu'un cercueil, découpé dans la glace du lac, témoigne de la scène.

Sur place, les PJ ont la sensation d'être surveillés. En effet, à porté de vue sur une crête au nord, on distingue des silhouettes humaines immobiles – il s'agit en fait d'inukshuks, des sculptures traditionnelles en pierre. Parmi eux se cache Dieter l'ermite, qui observe les PJ et dont on peut surprendre le fugace reflet des jumelles.

Dieter l'ermite

Fou - Observateur - Fidèle

Discret, fuyant, mais curieux, il observe à la jumelle les PJ lors de leurs déplacements. Il cherche initialement à éviter le contact, mais des

Dieter



PJ déterminés peuvent le rattraper sans trop de difficultés.

C'est un vieillard famélique, tout en tendons et en os, dont les traits burinés par le soleil ne cachent pas l'origine caucasienne. Sa barbe et ses vêtements de peaux et de fourrures empilées lui donnent un air de yéti malingre, mais il est en fait amical, heureux d'avoir un peu de compagnie, et affiche un large sourire édenté.

Il se nomme Dieter, a oublié son âge mais approche des 70 ans, se déplace à ski et vit en solitaire dans divers campements répartis dans la région – certains soldats et locaux ont déjà occasionnellement aperçu sa silhouette. Il parle un sabir à base de danois, d'inuktun, d'allemand et d'anglais, semble dérangé (il pense initialement que les PJ ne sont pas réels, il parle sans cesse à Karl et Hans – ses amis invisibles qui ne semblent jamais d'accord – , se méfie des “*tupilaks*” (les esprits)...) et recherche “*Heimat*”, qui ou quoi que cela puisse être.

Dans ses rares moments de lucidité, si les PJ sont amicaux envers lui et qu'ils gagnent sa confiance, il s'ouvre un peu à eux et explique être un scientifique allemand, leur raconte sa longue quête pour trouver “*Heimat*” (qui semble être sa maison, son pays, ou le paradis ?), ses collègues morts les uns après les autres sur cette terre oubliée... Il pourrait même porter assistance à ses nouveaux amis, qu'il surveillera de loin.

Les campements de l'ermite

L'ermite habite depuis plus de quatre décennies diverses cabanes isolées et abandonnées. La plupart ne sont que des squats temporaires, mais l'une d'elles constitue son foyer principal et est emplie d'une odeur rance et d'un impressionnant bric-

à-brac d'objets (armes, radio, lampe à pétrole...) remontant à la seconde guerre mondiale. Un coup d'œil sur ce fatras, ces livres, ces rapports de la “*Mission Heimatsuche*” datés de 1942 et siglés de la croix de Wotan permet de comprendre que l'homme est affilié à la Société de Thulé et recherche l'Ultima Thulé – la terre natale mythologique des aryens – pour la gloire du Reich.

Le camp des scientifiques

L'équipe scientifique danoise est constituée de cinq membres, qui étudient l'impact de l'activité humaine sur la faune arctique. Ils entament leur deuxième année dans la région, dans un camp de sept grands préfabriqués interconnectés situés à 20 km au nord de la base de Thulé.

Ils n'ont que de rares contacts avec les gens de la base de Thulé et les Inughuits ; seul Steven Refn, en charge de la logistique, va à la base puis à Moriusaq acheter nourriture, viande fraîche et produits divers chaque mardi.

Composé de personnalités hétéroclites et sous la coupe de la nymphomane Laura Magnussen, le groupe semble hautement dysfonctionnel.

Björn Nissen

Timide - Mal assuré - Se mord la lèvre

Grand trentenaire barbu portant toujours un bonnet, il est timide et du genre à s'écraser : il couche avec Laura principalement car il n'ose pas lui dire non, même s'il sait que cela blesse Ingmar.

Naturaliste de l'équipe, c'est lui qui a découvert le cadavre de Callow, le 23 mai 1981. Levé à 4 heures ce matin-là et parti avec Ingmar vers l'ouest pour retrouver la trace d'un groupe de renards équipés →

Les inukshuks

Il s'agit de cairns – des empilements de pierres – construits par les inughuits, qui leur donnent souvent la forme d'une silhouette humaine aux bras tendus. Ils servent de points de passage et de signalisation, leur bras le plus long étant tendu en direction du campement le plus proche. Dans le scénario, les inukshuks apparaissent souvent au loin, leur forme humaine et immobile se découpant sur l'horizon afin d'augmenter chez les PJ l'impression d'être surveillés, même au milieu de nulle part. Des PJ épuisés et délirants pourraient voir ces silhouettes apparaître ou disparaître subitement, voire même bouger...

Björn Nissen



d'émetteurs, ils ont sillonné à ski-doo la zone habituelle jusqu'à choper un signal et ont continué à pied. Arrivés en haut d'une déclivité, ils ont vu une femelle et ses renardeaux qui mangeaient un truc pris dans la glace au fond de la cuvette. Par curiosité ils sont allés voir les restes une fois les renards partis et ont eu la surprise de découvrir les os dévorés d'une main affleurant dans la glace et tout un cadavre de militaire en uniforme, allongé sous la surface.

Ils ont contacté leur camp par radio, qui a prévenu à son tour la base américaine.

Bjorn n'avait jamais rien vu de tel, il a cru que le malheureux était mort depuis des années et a été surpris d'entendre les soldats américains reconnaître l'un des leurs, disparu quelques jours plus tôt.

Ingmar Holdt

Souriant - Jaloux - Repentant

C'est un beau gosse de 28 ans, sympathique et d'un abord facile, les lunettes de soleil vissés aux yeux et le sourire toujours au lèvres – sauf en présence de Laura, son ex.

Il est photographe et accompagnait Björn lors de la découverte du cadavre. Il a fait de nombreuses photos de la scène du crime, qu'il a montrées depuis à tous ses collègues. On y devine le cadavre allongé sous la glace et on n'y voit pas d'autres traces de pas que les leurs.

(Surnaturel) Cela semble étrange, la neige est assez

profonde et aurait du garder des signes de passage.

(Rationnel) Ce n'est pas déconnant, les bourrasques soufflent fort et auront pu masquer des empreintes d'autant de quelques jours. Écolo dans l'âme, Ingmar incrimine l'influence humaine qui détraque le climat de la planète.

Laura Magnussen

Intelligente - Séductrice - Déterminée

Biologiste, Laura est l'archétype de la danoise fantasmée : 26 ans, grande, blonde, belle et attirante. C'est aussi une nymphomane assumée qui satisfait ouvertement ses appétits avec tous les hommes du camp – Ingmar excepté : arrivés en couple sur cette mission, la jalousie lui a fait lever la main sur elle il y a plusieurs mois et Laura se venge depuis "de la plus délicieuse des façons".

Elle est dans le labo, en plein ébats sauvages avec Olaf, lorsque les PJ la rencontrent pour la première fois. Si Olaf remonte précipitamment son pantalon, Laura reste à deminue, détaillant chaque PJ avant de se rhabiller.

Compétente, elle peut procéder à l'analyse de l'eau de dégel du corps de Callow et détermine que bien que l'eau soit salée, il ne s'agit pas d'eau de mer : le taux de salinité est bien plus élevé que celui de la mer de Baffin et le zooplancton mort présent dans l'échantillon est constitué d'espèces d'eau douce, sans exception.

Olaf Dansgaard

Mou - Militant - Excentrique

Climatologue de 36 ans au look négligé, Olaf dénote dans ce groupe de gravures de mode. Grand, mou du bide avec des cheveux filasses, il accepte, gêné, les faveurs de Laura

en sachant “*qu’il n’aura jamais d’autres chances de se faire pareil canon*”, comme il l’avoue lui-même.

Passionné d’ufologie, il est toujours prompt à exhiber des photos d’OVNI floues et à tenter de convaincre ses interlocuteurs.

Il a vu les photos du cadavre de Callow et comprend mal comment la glace a pu recouvrir le corps en si peu de temps.

(Surnaturel) Impossible que de la glace se forme si vite, surtout en été. À moins que les Greys n’aient un rayon réfrigérant...

(Rationnel) C’est vrai qu’avec les perturbations climatiques actuelles engendrées par El Nino, tout semble possible.

Steven Refn

Sur de lui - Plein de ressource - Organisé

C’est un jeune danois de 25 ans, au profil d’aigle, au look énergique et à la dégaine d’aventurier, le genre de type qui n’a peur de rien et qui vit la vie pleinement. Il s’occupe des communications, de la cuisine et de la logistique de l’expédition et c’est grâce à lui – rationnel, pragmatique, plein de bon sens – si le groupe dysfonctionnel n’a toujours pas explosé, bien qu’il profite avec plaisir des appétits de Laura.

Il va chaque mardi à Moriusaq acheter de la viande fraîche et se ravitailler à la base en produits manufacturés ; c’est de cette façon qu’il a rencontré Drake, goûté à sa meth et proposé de l’aider à lui fournir certains produits chimiques en échange de drogue. Il assure la distribution à Moriusaq et en consomme lui-même occasionnellement, ce qui accroît son côté énergétique et infatigable.

Le village de Moriusaq

Cet ancien campement de chasseurs sis sur la baie à environ 35 km au nord-ouest de la base de Thulé est devenu en 1953 le seul village des Inughuits de la région lorsqu’ils furent expulsés de Pituffik. Près de 150 autochtones y résident dans des maisons préconstruites en bois, à la peinture écaillée. Outre la vingtaine d’habitations, le village compte une école/mairie et un magasin qui tient également lieu de bar. Sur la grève, un saloir est attenant au gros hangar servant de pêcherie, tandis qu’un cimetière surplombe le village.

Les PJ peuvent sentir les regards inquisiteurs sur leur nuques et surprendre des rideaux qui se tirent ; mais hormis les quelques personnages décrits plus bas, la plupart des locaux les évitent soigneusement et font mine de ne parler qu’inuktun – le patois local – en se défilant s’ils sont approchés.

Fait notable si on passe du temps dans le village ou qu’on consulte les registres : si la population est jeune et les enfants nombreux, il n’y a qu’une quarantaine d’adultes et strictement aucun vieillard qui dépasserait les 70 ans.

(Surnaturel) Étrange, statistiquement il devrait quand même y en avoir...

(Rationnel) La vie est rude ici, les gens doivent probablement mourir jeune...

Kemik le chamane

Manipulateur - Autoritaire - Mystérieux.

Âgé d’environ 40 ans, avec de petits yeux hauts et brillants, de sales dents et une rare moustache, c’est l’*angakkuq* (chamane) du village, qui joue le rôle de conseil- →

ler, de guérisseur et qui intercède auprès des dieux et des esprits. Il posséderait un esprit familier – un *tuurngaq* – qu'il est le seul à voir et qu'il abrite dans une outre en cuir de phoque.

Il apprécie peu les étrangers, limite le contact avec les PJ et, s'il fait peu de doute qu'il comprend le danois et l'anglais, il ne leur parle qu'en inuktun. Il donne l'impression d'être un homme rude, et les autres inughuits sont pleins de respect pour lui.

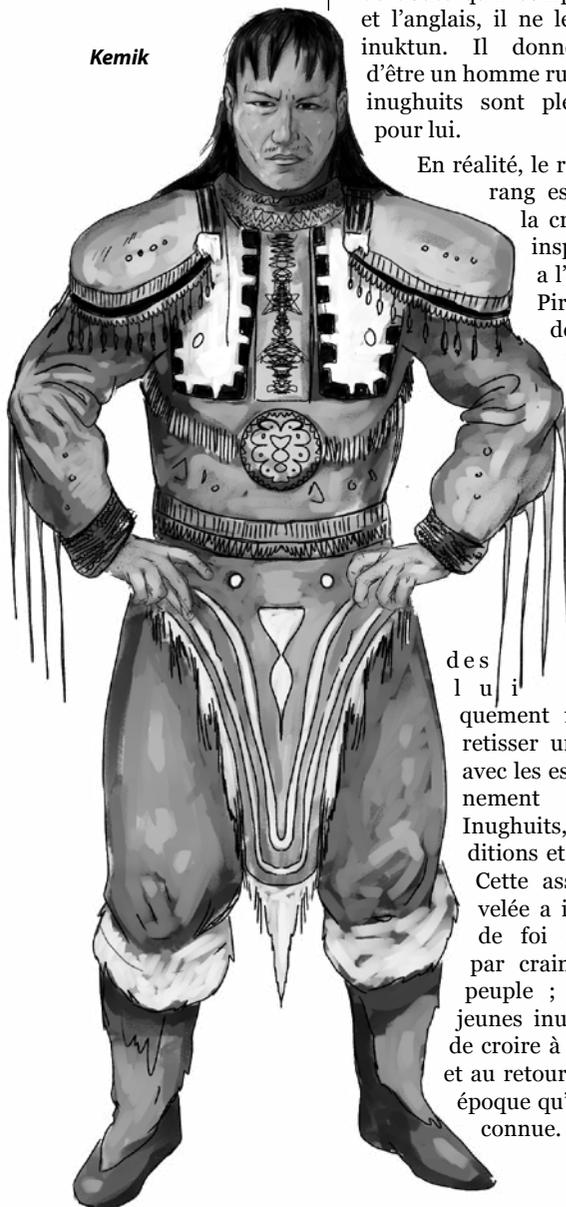
En réalité, le respect dû à son rang est aussi mêlé à la crainte qu'il leur inspire : il boit et a l'alcool mauvais.

Pire, depuis le début de l'année, il abuse de la meth que lui vend Refn et la drogue lui donne une ferveur et des forces nouvelles : il prophétise à nouveau le déclin

des blancs – qui lui ont ironiquement fourni de quoi retisser un lien puissant avec les esprits – et l'avènement prochain des Inughuits, de leurs traditions et de leurs dieux.

Cette assurance renouvelée a initié un regain de foi (souvent feint, par crainte) parmi son peuple ; mais quelques jeunes inughuits refusent de croire à cette épiphanie et au retour annoncé d'une époque qu'ils n'ont jamais connue.

Kemik



POU 85

Points de vie 15

Invoquer un Tupilak 33 % (16/7)

Couteau (1d6 dégâts) 58 % (29/11)

Kakutiaq

Souriant - Dévoué - Tirillé entre 2 mondes.

Fils aîné de Kemik, c'est un jeune homme de 23 ans qui parle danois avec des rudiments d'anglais, et se montre amical avec les PJ au point de leur servir de guide dans le village et ses alentours. Il connaissait un peu Callow et déplore sa mort bien qu'il ne l'appréciait pas.

Tirillé entre le respect dû à son père et l'alcoolisme violent de celui-ci, il est très protecteur envers sa soeur Balika – bien qu'il désapprouvait sa relation calculée avec le soldat – et s'est souvent intercalé pour recevoir les coups de son paternel à la place de sa cadette.

Vers la fin du scénario, le coup de folie de son géniteur en plein *bad trip* le force à prendre parti et il va chercher les investigateurs pour la scène finale.

Balika

Désespérée - Effrayée - Enceinte

Fille cadette de Kemik dont la mère est morte en le mettant au monde, elle a 19 ans et le désir impérieux de quitter son père violent et cette banquise glacée pour aller vivre ailleurs. Idéaliste mais déterminée, elle a séduit Timothy Callow à cette fin et porte depuis quatre mois son enfant – qu'elle imaginait être son billet de sortie – ; mais est assignée à domicile par son père depuis que le cadavre du soldat a été retrouvé.

Les PJ ne croiseront probablement son regard implorant qu'au travers d'une fenêtre et ne la verront qu'à la fin du scénario.

Angutitsiak

Sage - Nostalgique - Obéissant

Doyen du village âgé de 65 ans, il tient le magasin-bar et palabre en anglais et danois sur le bon vieux temps et les histoires de chasse de son enfance. C'est un homme souriant et agréable, amical et loquace, habitué au contact avec les étrangers ; mais qui est très respectueux des traditions, plus par habitude que par foi. Il connaissait Callow, avec qui il commerçait, et l'évoque avec tristesse mais amoindrit son lien avec lui pour ne pas vendre la mèche, car il se sent responsable de sa mort pour n'avoir pas su tenir tête à Kemik.

Il déplore la façon dont a tourné le chamane – d'abord l'alcool et maintenant la drogue – et essaye de tempérer ses appétits et accès de colère à l'aune de la sagesse et du bon sens, ce que Kemik apprécie peu.

Le magasin / bar

Constitué d'une seule et grande pièce dans la maison d'Angutitsiak, le magasin sert de point de vente des surplus de poisson et de viande ramenés par les chasseurs, mais propose aussi quelques produits "étrangers" à destination des autochtones : vêtements chauds et légers, lunettes de soleil, briquets... un îlot de civilisation sur cette grève glacée. Le bar – une simple étagère garnie de bouteilles et quelques tables et chaises dans un coin – se veut un lieu social, mais est en fait plutôt vide.

C'est là que, les mardi après-midi, Refn vient acheter sa viande et vendre à Kemik les doses de drogue fabriquées sur la base.

L'école-mairie

Un grand bâtiment gris-sombre en forme de tente assure cette double fonction. Les registres de la mairie sont tenus par Kemik et recensent

naissances et décès. Un examen révélera une bizarrerie : il n'y a aucun vieillard dans le village. Le décès d'un nourrisson a été inscrit il y a quelques mois.

Le cimetière

Une vingtaine de croix blanches surplombent le village, mais aucune des tombes ne semble avoir été touchée depuis des années, le sol étant uniformément dur et blanchi. Creuser les tombes permet de découvrir qu'elles sont toutes vides : tous les autochtones vont en fait mourir dans la grotte du Grand Passage.

La pêcherie

C'est un grand bâtiment de bois simple construit sur la grève, qui empeste le poisson malgré le froid. On y découpe, sur des tables en bois éclairées par des néons jaunissants, le poisson et le gibier (lapin, phoque, ours, morse, narval...) ramené au village avant de les stocker dans la chambre froide (utilisée en été) ou le saloir.

Saloir

Une petite cabane attenante à la pêcherie, où viandes et poissons sont mis à rancir dans un gros tas de sel grisâtre. C'est ce sel que Kemik a utilisé pour sceller le cadavre de Callow sous la glace.

Événements potentiels

Dès l'arrivée des investigateurs au Groenland, le champ des possibles s'ouvre à eux. La structure de l'enquête repose tant sur les choix des joueurs que sur la capacité du/des gardien(s) à mettre en dynamique les lieux et personnages de l'histoire. Ainsi, les événements proposés ci-après ne constituent nullement une trame rigide mais plutôt un guide pour rythmer le scénario. →

Tupilak

Les Tupilaks sont des esprits invisibles invoqués par les chamanes malveillants à l'aide des cadavres de nourrissons et de bouts d'animaux (ours, morse, renard, cerf...). L'esprit prend corps en un assemblage grotesque des ces carcasses (1/1d6 SAN) et part en chasse de sa victime désignée... Enfin, c'est ce que dit la légende.

Points de vie : 23
Griffes (2 attaques par round - 1d8 dégâts) 50 % (25/10)

Chasseur Inuighuit

Points de vie 13
Harpon (1d8 dégâts) 72 % (36/14)
Couteau (1d6 dégâts) 51 % (25/10)
Corps à corps (1d3+1 dégâts) 38 % (19/7)



Chronologie possible

Dans la “nuit” du 26 au 27 Mai 1981

Arrivée des PJ sur la base de Thulé.

Mercredi 27 Mai 1981

Briefing, inspection des quartiers de Callow et autopsie du corps du soldat à Moriusaq.

Jeudi 28 Mai 1981

Sous le poids de la culpabilité et la pression des interrogatoires, Estrada tente de se suicider, mais échoue et plonge dans le coma.

Vendredi 29 Mai 1981

Estrada est assassiné par Drake.

Samedi 30 Mai 1981

Angutitsiak est conduit par Kemik dans la grotte du grand passage.

Dimanche 31 Mai 1981

Rencontre entre Kemik et Drake. Le chamane exige de la meth : il compte éliminer les investigateurs et a besoin de son « *fix* » pour ça. Drake, initialement réticent, finit par se ranger à cette idée.

Lundi 1 juin 1981 au soir

Les investigateurs sont éloignés de Thulé : on les entraîne sur une fausse piste au Site J. Pendant ce temps, Drake et Castaneda préparent en hâte un nouveau batch de drogue.

Mardi 2 juin 1981

La tournée de drogue est de très mauvaise qualité et l'issue en est tragique : distribuée à la base en fin d'après-midi, les premiers consommateurs s'écroulent dans la folie et la paranoïa. Un militaire de la base ouvre le feu sur ses collègues.

Peu après, Kemik ingère la drogue daubée apportée par Refn et fait un *bad trip*, donnant libre court à sa rage meurtrière. Il tue deux habitants du village et emmène sa fille vers la grotte du Grand Passage. Il

compte éliminer le bâtard qui grandit dans ses entrailles et en faire offrande aux Dieux anciens. Blessé dans l'altercation, son fils Kakutiaq vient quérir l'aide des PJ.

Bienvenue au bout du monde

Mardi 26 Mai 1981 - 21h30.

Arrivée des PJ danois, partis de Nuuk, après plus de 15 heures harassantes passées en vol. Accueillis sur la base de Thulé et nourris d'un excellent chili con carne réchauffé, ils tombent de sommeil – fourbus et épuisés – peu après. Ils ont rendez-vous le lendemain avec le Colonel Noyce pour un briefing.

Mercredi 27 Mai 1981 - 01h45.

Arrivé des PJ américains après plus de 48h de voyage via de nombreux vols et escales. Un vieux DC10 vrombissant les dépose, éreintés, sur la piste glacée de la base de Thulé.

Dès l'ouverture de la porte de l'avion, un froid mordant les cueille et ils contemplent – grelottant mais époustouffés – un magnifique soleil couchant qui pare d'or le ciel et les glaces.

Le Colonel Noyce – responsable de la base et vétéran de Delta Green –, engoncé dans une parka, les accueille sur le tarmac et les conduit à pied à leur dortoir en les informant :

Que deux flics danois les assisteront sur l'enquête car, si la base est une enclave américaine, le reste du Groenland appartient au Danemark. Si besoin, l'un d'eux pourra servir d'interprète auprès des locaux qui ne parlent pas tous anglais ou danois.

Qu'il les briefera tous les quatre sur l'enquête demain matin.

Qu'il leur faudra être discret, surtout si cette affaire a bien quelque chose “*d'inhabituel*”. La situation di-

plomatique est tendue entre les USA et le Danemark au sujet de l'enclave, et un incident ne ferait que donner des billes aux danois pour exiger le paiement d'un loyer (et 30 ans d'arrière) ; voire la rétrocession complète du territoire.

Qu'il est 2 h du matin, et qu'ils feraient bien d'aller dormir. (*«Vous allez en avoir besoin, vos premiers jours ici vont être difficiles, rapport au soleil»*).

Briefing

Noyce réunit les PJ dans son bureau pour le briefing sur leur enquête.

Le deuxième classe Timothy Callow, 22 ans, en poste ici depuis 9 mois et affecté aux cuisines en tant que commis d'approvisionnement, s'intégrait difficilement et avait fait trois passages à l'infirmerie pour des coups reçus, deux fois peu après son arrivée puis en avril dernier.

Le 15 mai, Callow a été porté manquant et une lettre de suicide retrouvée dans sa chambre. Le chef mécanicien – Engstrup – a signalé la disparition d'une jeep le jour même.

Le corps de Callow pris dans la glace d'un lac gelé a été retrouvé le 23 mai au petit matin par un scientifique, Björn Nissen, qui fait partie d'une petite expédition danoise installée non loin.

Le bloc de glace contenant le corps a été découpé et a mis à décongeler lentement dans une grande chambre froide à Moriusaq, celle de la base étant en panne. Le cadavre est désormais *a priori dégelé*, l'autopsie peut être réalisée par le docteur Blase.

Les soldats et les danois qui connaissaient Callow et qui acceptent de parler aux PJ donnent tous un avis similaire sur lui : un type intello, maladroit et désagréable qui, à cause de son air pédant et de ses manies de je-sais-tout, arrivait même à repousser

la sympathie que sa situation aurait dû générer ; le seul qui semblait le supporter était son collègue Estrada.

Les quartiers de Timothy Callow

Callow occupait seul une chambre de dortoir, ça en dit long sur sa sociabilité. Elle a été verrouillée après qu'elle ait été trouvée en grand désordre (fouillée par Drake, qui vérifiait que Callow n'avait pas laissé quoi que ce soit qui dévoile leur combine et qui y laisse une fausse lettre de suicide).

« J'ai décidé d'en finir. La vie dans cette base c'est comme être en enfer. Je ne supporte plus mes relations avec les autres et je me sent bon à rien. J'en veux à personne. Je comprends que je suis pas à la hauteur alors il vaut mieux pour tout le monde que ça s'arrête. Je vais partir et me perdre dans les glaces. Ne me chercher pas. Dans quelques heures je serais mort de froid et je nourrirai les bêtes sauvages. C'est ce que j'ai de mieux à faire. Dite à mon père que je l'aime. Timothy Callow »

L'authenticité de cette lettre peut facilement être remise en question : l'écriture et la syntaxe correspondent peu à celle des écrits et de l'érudition de Timothy et la sincérité de la dernière phrase laisse à désirer. C'est surtout cet argument qui fait douter Noyce du suicide.

Un test de psychologie ou de graphologie permet de savoir que la lettre pétrie de fautes a été rédigée par un homme n'ayant sans doute jamais fréquenté l'université, ce qui n'est pas le cas de Callow.

L'autopsie de Callow

Elle a lieu dans la pêcherie de Moriusaq : le cadavre gelé de Callow y a été mis à décongeler lentement →



dans une grande chambre froide réglée sur 1°C. C'est le docteur Blase qui la pratique, en la présence probable des PJ, de Kakutiaq (le fils du chamane) et d'Angutitsiak (le doyen du village) qui s'y invitent.

Le corps de Callow est sorti de la chambre froide, allongé sur une table et Blase l'inspecte et l'autopsie en énumérant ses remarques :

La victime n'est pas morte noyée mais s'est vidé de son sang via des coupures profondes et ciblées : la gorge et l'abdomen ont été lacérés horizontalement, les membres et le visage verticalement sur toute leur longueur, le tout à travers les vêtements, probablement avec une longue lame. Le tueur devait être d'une force et d'une rage peu commune.

Le corps et les plaies sont étrangement raides et fermes... (elle renifle le corps, passe son doigt sur la peau du jeune homme et le porte à sa bouche, crache puis se rince le gosier d'une rasade d'alcool)... et sa peau est salée. Elle récupère un échantillon de l'eau de dégel et, avec une goutte de nitrate d'argent, détermine que l'eau est salée... Étrange pour un corps retrouvé dans un lac gelé. Elle invite les PJ à en apporter un échantillon aux scientifiques danois, leur biologiste devrait être en mesure de faire des tests plus poussés.

La main droite, à laquelle il manque quelques phalanges, a été rongée par des charognards.

Alors que l'autopsie se termine, Kemik le chamane entre dans le bâtiment. Son fils et Angutitsiak baissent la tête à son entrée tandis qu'il ordonne d'un ton sec à Kakutiaq d'aller veiller sur sa sœur ; ce dernier s'exécute immédiatement. Il s'approche ensuite du corps, débouche une petite outre en peau de phoque et murmure quelques mots à son gou-

lot avant de la verser – alors qu'elle est vide – au dessus du cadavre, observe les blessures avec intérêt sans les toucher, puis referme son outre ; avant d'annoncer à voix haute en inuktun que lui et son *tuurngaq* (esprit familial) sont d'accord : c'est un *anngiaq*, un esprit malin né des secrets des hommes, qui l'a tué. S'il a tué un blanc, c'est à cause de secrets de blancs, déclare t-il d'un ton solennel avant de tourner le dos et de s'en aller.

Le suicide raté d'Estrada

Estrada s'en veut : il sait que Callow serait encore en vie s'il n'avait pas trahi sa confiance. Le poids de la culpabilité s'accompagne de la pression de l'enquête et des menaces de Drake si jamais il décidait de cafter.

Estrada se sent pris au piège et ne peut se résoudre à révéler ce qu'il sait et à trahir ainsi tous ses amis ; cette impuissance le torture insidieusement et lui vrille l'estomac. Sans autre échappatoire, il prend la décision de se suicider. Il s'enferme dans sa chambre et gribouille une lettre d'adieu qu'il ne parvient pas à rédiger : des brouillons inachevés crouissent dans sa poubelle. En larmes, Estrada met son arme de service dans sa bouche et tire. La détonation alerte ses voisins de chambre et peut-être les investigateurs.

Cependant, Estrada n'est pas mort et est pris en charge à l'hôpital de la base dans un état critique.

L'examen de la scène permet de confirmer qu'il s'agit d'une tentative de suicide et non d'un meurtre maquillé. Dans la corbeille, les brouillons sont cryptiques et font allusion au "*poids de la culpabilité*", au "*secret qui gangrène la base*", au "*pouvoir des forts sur les faibles*"... →



Rencontre entre Kemik et Drake

Paranoïaque, Kemik se sent dans la ligne de mire des investigateurs. Il décide qu'il est temps d'en finir et fait demander à Drake de le rencontrer au bar du village.

Il lui expose son plan et exige une nouvelle fournée de "meth" pour pouvoir mettre un terme à la vie des enquêteurs, en convoquant l'aide des esprits.

Drake est initialement réticent : avec les PJ dans les parages, "cuisiner" lui paraît risqué ; mais se sentant dans le collimateur, il finit par se ranger à l'idée du chamane et élabore un plan pour éloigner les PJ de la base le temps de la production.

L'assassinat d'Estrada

La situation d'Estrada est stable mais le Dr Blase ne cache pas son pessimisme : il est dans le coma et ses chances sont faibles.

Drake ne voit pas les choses du même œil et refuse qu'Estrada puisse jamais parler. Il profite de la pause déjeuner pour aller au bloc médical et n'a aucun mal à convaincre Georges Presnel, un infirmier de 42 ans consommateur de drogue, de "regarder ailleurs" pendant une poignée de minutes, le temps pour lui de débrancher le dispositif de respiration artificielle et d'étouffer Estrada avec un oreiller, avant de rebrancher le tout.

L'analyse des données médicales devrait permettre aux PJ de comprendre la nature du crime. Pourtant il leur sera difficile de mettre la main sur une preuve formelle. Presnel est trop compromis pour livrer Drake et, s'il est acculé par les enquêteurs, il avouera s'être absenté du bloc médical pendant une dizaine de minutes pour aller fumer une clope – plusieurs témoins pourront en attester. Il sera sanctionné pour avoir quitté son poste, mais s'en tire bien au regard de son implication dans le meurtre.

Disparition d'Angutitsiak

C'est au tour de Kemik de s'inquiéter de potentielles révélations d'Angutitsiak : ce dernier était ami avec Timothy Callow, nourrit une certaine tendresse pour Balika et se montre trop accueillant envers les enquêteurs étrangers. Le chamane décide qu'il est temps pour lui de rejoindre la grotte du Grand Passage.

Le chamane va voir Angutitsiak et l'informe que les Dieux l'attendent en Hyperborée. Angutitsiak ne se sent pas prêt mais se résigne à honorer l'antique tradition et range son magasin pour la dernière fois avant de passer la soirée avec sa famille.

Dès le lendemain, au lever du soleil, Kemik vient le chercher pour le conduire en traîneau dans la grotte du Grand Passage et reviendra – seul – au village vers midi.

Si les PJ s'inquiètent de la disparition d'Angutitsiak, on leur fera savoir que le vieil homme est décédé. Un certificat de décès en bonne et due forme a d'ailleurs été établi et signé par le chamane. Toute investigation plus poussée conduira à une impasse : le corps ne peut être vu, la dépouille a déjà été préparée et enterrée selon les rites chrétiens, même si la terre du cimetière semble intouchée.

Par ailleurs, invoquer le nom d'un mort avant qu'une naissance aie lieu au village est tabou. Insister sera perçu comme une insulte aux traditions inughuites et les PJ seront incités à quitter le village.

Fausse piste au site J

Pour limiter les risques, Drake et Castaneda prévoient d'éloigner les PJ durant la nuit où ils fabriquent la drogue. Pour cela, ils leur font parvenir de manière anonyme un billet qui focalise leur attention sur le site J :

"Il y a des kilomètres de galeries sous le site J. Si vous voulez comprendre ce qui se passe ici, vous feriez bien de vous y rendre ce soir."

Les investigateurs n'ont aucun mal à vérifier cette information : il existe effectivement un dédale de galeries sous le site J, dédiées à la maintenance des installations et qui permettent de circuler entre les bâtiments durant les tempêtes. Bien que

Noyce soit réticent, les PJ pourront obtenir l'autorisation d'inspecter ce site classé secret-défense.

Dans ce sous-sol immense, inquiétant et lugubre, deux complices vont occuper les investigateurs toute la nuit : ils connaissent parfaitement le dédale souterrain et vont jouer au chat et à la souris avec leurs poursuivants. Après de longues heures de poursuite infructueuse dans le froid et la pénombre, les PJ finiront peut-être par comprendre qu'on les mène en bateau.

Le jour des fous

La journée de meth préparée à la hâte est toxique, pleine d'impuretés et son effet sur le cerveau est détonnant, déclenchant des catastrophes en cascades et précipitant l'issue de l'enquête :

Vers 14 h00, après un bon chili servi au mess, le cinéma de la base propose une projection de "Superman 2". Drake y vend une vingtaine de doses.

Vers 15 h00, Refn vient faire ses emplettes, livrer les produits chimiques à Castaneda et repart avec des doses de meth daubée.

Vers 16 h30 deux soldats – incohérents, fiévreux et souffrant de tachycardie – sont admis d'urgence à l'hôpital de la base. L'un d'eux décède d'un arrêt cardiaque à 16 h40. Deux suédois – dont Jürgen Dohr le mécanicien – présentant des symptômes analogues sont admis peu après.

Vers 17 h, le soldat William Heller fait irruption dans l'hôpital militaire armé de son fusil mitrailleur. Il a consommé la drogue et souffre d'une violente crise de paranoïa. Il est persuadé que l'armée se sert de lui comme cobaye et il souhaite que Blase en paie le prix. Il est imprévisible et dangereux et le docteur Blase pourrait tenter de le raisonner

en dévoilant la vérité sur le trafic de drogue...

Vers 19 h, Refn arrive à Moriu-saq et livre la drogue à Kemik, qui en consomme une dose massive et est submergé par la folie : il se sent invincible, élu des Dieux, connecté avec le cosmos. Il rassemble son peuple et annonce le retour de l'âge d'or et désigne quelques victimes – dont sa fille – qui devront être sacrifiées dans la grotte du Grand Passage. Les Inughuits restent interdits et hésitants... Devant le manque de ferveurs de ses pairs, il s'emporte et tue deux d'entre eux : il hurle, éructe, maudit les faibles et son fils qui a essayé de s'interposer et a réussi à s'échapper après avoir été blessé.

La majorité du village fuit cette folie, mais une poignée de fidèles se saisit des victimes désignées et suit le chaman pour partir en direction du mont Dundas.

Vers 21 h30, Kakutiaq arrive en traîneau à la base, grièvement blessé, et demande l'aide des PJ pour sauver sa sœur et les siens de la folie de son père.

Noyce ne pouvant pas faire intervenir ses hommes sans l'autorisation du gouvernement danois, Kakutiaq supplie les PJ d'intervenir au plus vite et leur indique comment trouver l'entrée de la grotte.

La grotte du Grand Passage

L'épilogue de cette enquête se jouera *a priori* sous le Mont Dundas, dans la grotte du Grand Passage. Sous cette masse de roches et de glace est dissimulé un véritable labyrinthe.

Plusieurs traîneaux abandonnés en indiquent l'entrée et 2 inughuits en faction la protègent des intrus. →



Marcher sur les traces de Kemik dans ce dédale de glace est stressant : tout paraît étrange et irréel, les sons sont étouffés, la glace craque de manière sinistre, d'étranges tintements résonnent.

Angutitsiak gît dans l'un des tunnels, gelé et deshydraté. Son esprit l'a quitté : il affirme être descendu jusque dans les profondeurs des ruines du temple et avoir regardé le dieu Tornasuk dans les yeux.

Kemik et quelques fidèles se trouvent dans ces méandres ; leurs traces ensanglantées sont plutôt faciles à suivre, mais constituent un piège : trois hommes ont été laissés en embuscade.

Durant ce combat, des hurlements venus des profondeurs résonnent sur les parois cristallines : les sacrifices ont commencé.

Arrivés dans la gigantesque grotte du Grand Passage, les PJ sont confrontés à Kemik et trois Inughuits ligotés. L'une, Balika, est morte – tuée rituellement comme Callow – et le chamane brandit un minuscule fœtus sanglant.

Le combat sera rude : la meth inonde le corps de Kemik et sa résistance à la douleur est étonnante. Il pourrait également être assisté de quelques hommes ou invoquer un *tupilak*, si ces choses existent...

S'il se sait perdu, il implorera l'aide du dieu Tornasuk en hurlant son nom, un cri dément qui se répercute entre les murs de glace. Ce cri sera-t-il entendu par les puissances supérieures ? S'agira-t-il d'une simple vibration à même d'affaiblir les fondations de ces grottes antiques ? Nul ne le saura, mais cet appel provoquera l'effondrement du réseau.

Les héros devront alors faire preuve de vitesse et d'orientation pour regagner l'air libre et sauver les deux victimes ligotées. Si jamais

la rapidité leur fait défaut, qui sait si, une fois ensevelis sous la glace, ils ne plongeront pas le regard dans les yeux gelés de Tornasuk...

Annexes

LES PJ prêtirés

Sentez-vous très libre de modifier les sexes de vos investigateurs pour coller au mieux aux envies de vos joueur(euse)s.

Lars Gnaven - 53 ans :



Silencieux - Réfléchi - Ronchon

Tu es enquêteur spécial pour la police danoise à Nuuk, la capitale située au sud du Groenland depuis plus de 25 ans. Marié à une inuit, Aaju, vous avez eu 2 enfants qui vivent au Danemark et que vous allez voir une fois par an.

D'un naturel rationnel, pensif et taiseux, tu es un fin limier à qui les grands espaces conviennent à merveille et qui n'as jamais regretté sa décision de venir s'installer dans ce coin froid et isolé, mais aux paysages si beaux et aux gens si chaleureux. →

Tu parles correctement le *kalaallisut* – le groenlandais du sud – et tu baragouines un peu d'*inuktun*, le patois parlé au nord.

Tu fais équipe depuis 7 mois avec Mads Morcke, un jeune blanc bec de Copenhague qui ne sait pas la fermer. Il reste très évasif sur les raisons de sa mutation ici (il parle "d'une bourde"), mais il est évident qu'il ne l'a pas choisi, tant il s'est plaint en permanence depuis qu'il est là : en hiver du froid, de la nuit interminable et des gens souvent ivres, puis de l'été qui a tardé à venir et enfin des nuées de moustiques et du soleil de minuit qui l'empêche de dormir...

Ton chef t'a informé que toi et Morcke étiez dépêchés pour une enquête loin au nord, près de la base américaine de Thulé, pour le suicide louche d'un de leurs soldats retrouvé sur le sol danois ; et que vous devrez coopérer avec les américains. Tu ne sais pas ce que ça va donner, mais tu pars avec un *a priori* négatif : après tout, ils se sont octroyé une enclave sur ces terres en expropriant les inughuits à l'issue de la seconde guerre mondiale.

Tu prépares tes affaires tout en songeant pensivement au long voyage de plus de 15 heures en avion que tu t'apprêtes à subir en compagnie de Morcke, et tu sais déjà qu'il ne va pas la boucler plus de 5 minutes... Cette enquête a sacrément intérêt à en valoir le coup !

FOR 70

CON 65

TAI 65

DEX 65

APP 50

INT 80

POU 65

EDU 65

Points de vie 13

Santé Mentale 59

Impact 0

Carrure 1

Compétences : Trouver Objet Caché 70 % (35/14), Persuasion 50 % (25/10), Discrétion 42 % (21/8), Langue : Inuktun 33 % (16/6).

Plus 100 points à répartir à votre guise.

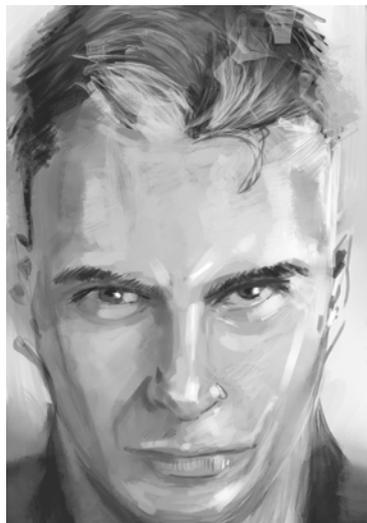
Armes :

Attaques par round : 1

Pistolet (1d10 dégâts) 71 % (35/14)

Corps à corps (1d3 + Impact dégâts) 42 % (21/8)

Mads Morcke - 28 ans



Bavard - Impulsif - Rapide

Jeune inspecteur hâbleur et fonceur promis à une belle carrière à Copenhague dans la brigade antidrogue, tu t'es retrouvé parké à Nuuk, trou du cul du monde et capitale du Groenland après un peu d'excès de zèle : lors d'un contrôle à la sortie d'une boîte de nuit chic, un jeune connard arrogant a refusé de se laisser faire et en est venu aux

maines avec toi. Manque de bol, il était clean et doté d'une chose qui compte : un père très influent.

Et te voilà donc muté depuis 7 mois dans une ville d'à peine 10 000 habitants, à assister un vieux grognon taciturne du nom de Lars Gnaven afin de résoudre des affaires domestiques généralement liées à l'abus d'alcool...

Tu restes vague sur le motif de ta mutation pour ne pas déclencher l'hilarité des collègues et tu ronges ton frein en te plaignant en permanence : du froid hivernal, de la nuit interminable et des gens ivres ; puis de l'été qui tarde à venir et enfin des nuées de moustiques et du soleil de minuit qui t'empêche de dormir...

Ton chef t'a informé que toi et Gnaven étiez dépêchés pour une enquête – en coopération avec les américains – loin au nord, près de la base de Thulé, pour une histoire de suicide louche d'un de leurs soldats retrouvé sur le sol danois.

Enfin un peu de changement dans votre routine minable ! Tu en es presque content de t'enfiler près de 15 heures d'avion avec l'autre ronchon qui ne l'ouvrira pas une fois de tout le voyage. Tu espères juste que l'affaire sera intéressante et pas juste encore liée à une bagarre d'alcooliques.

FOR 80

CON 70

TAI 80

DEX 85

APP 80

INT 70

POU 65

EDU 70

Points de vie 15

Santé Mentale 61

Impact +1d4

Carrure 1

Compétences : Criminalistique 35 % (17/7), Survie 46 % (23/9), Trouver Objet Caché 56 % (28/11), Pister 53 % (27/11).

Plus 100 points à répartir à votre guise.

Armes :

Attaques par round : 1

Pistolet (1d10 dégâts) 36 % (18/7)

Corps à corps (1d3 + Impact dégâts) 89 % (45/18)

William Dormer - 49 ans



Déterminé - Direct - Charmeur

Juif polonais naturalisé américain, rescapé de l'Holocauste alors que tu n'étais encore qu'un gamin, tu as vu dans les camps nazi des horreurs et des choses incompréhensibles qui t'ont marqué au point qu'après la guerre – une fois installé aux USA chez de la famille qui a pu fuir à temps – tu as tout fait pour devenir soldat. De fil en aiguille, à force de travail et d'acharnement, tu as gravi les échelons et – approché par des gens qui connaissaient bien ton dossier – t'es vu proposer l'oppo- →

tinité secrète de traquer des nazi exilés en amérique du sud. Depuis 20 ans, tu conjugues sans temps mort ta carrière dans l'Air Force – tu es Major dans l'OSI, le bureau d'investigation spécial de l'Air Force – et au sein de Delta Green, en fonçant sans jamais hésiter : tu as échappé au pire durant l'enfance et tu ne crains plus rien.

Tu traverses la vie comme une balle, avec de nombreux amis mais aucune famille, et même si tu te demandes souvent si tu as fait le bon choix, tu sais que femme et enfants sont un luxe que ta vie actuelle ne peut souffrir.

Delta Green t'a informé d'une mission pour laquelle tu es parfaitement taillé, vu qu'elle tombe dans ta juridiction : le suicide suspect d'un soldat américain de la base de Thulé, au nord du Groenland. Son corps a été retrouvé complètement gelé sous la glace quelques jours après sa disparition. C'est le Colonel Noyce – un vétéran de DG – de la base de Thulé qui a tiré le signal d'alarme, ce coin glacé du monde étant placé sous surveillance depuis plus de 40 ans en raison des nombreux événements étranges qui y ont eu lieu... Il vous faudra être discrets et bosser en coopération avec les danois, vu que le cadavre a été retrouvé hors de l'enclave américaine qu'est la base.

Tu recommandes le capitaine Burr – une brune attirante et douée en psychologie qui t'avait impressionné (de bien des façons) lors de votre unique mission commune – pour bosser avec toi sur cette affaire. Malgré les 2 jours d'avions qui t'attendent, tu n'as qu'une hâte : être sur place et commencer le boulot...

FOR 65

CON 75

TAI 75

DEX 65

APP 70

INT 90

POU 60

EDU 75

Points de vie 14

Santé Mentale 35

Impact +1

Carrure 1

Compétences : Charme 55 % (27/11), Orientation 45 % (23/9), Premiers soins 75 % (37/15), Mythe de Cthulhu 23 % (11/5).

Plus 100 points à répartir à votre guise.

Armes :

Attaques par round : 1

Pistolet (1d10 dégâts) 56 % (28/11)

Corps à corps (1d3 + Impact dégâts) 72 % (36/14)

Ellie Burr - 32 ans



Observatrice - Manipulatrice - Compréhensive

Psychologue de formation, tu as été recrutée il y a quelques années par l'Air Force pour bosser au sein du Special Activities Center, spécia-

lisé dans le débriefing des réfugiés, immigrés et transfuges. Ce que tu imaginais être un boulot exigeant mais important pour ton pays a pris un tour inattendu lorsque l'un des transfuges est-allemand que tu interrogeais a *fondue* sous tes yeux. Bientôt, tu te retrouvais à ton tour débriefée puis associée à Delta Green, une unité secrète enquêtant sur ce genre d'affaires étranges.

Cela fait quatre ans maintenant qu'ils font parfois appel à toi et tes compétences pour des missions ponctuelles et secrètes et tu sais que tu as déjà fait forte impression – et pas uniquement grâce à ton physique.

Justement, Delta Green t'a informé d'une nouvelle mission pour laquelle le Major Dormer – un fonceur croisé dans une précédente affaire – semble t'avoir recommandé : le suicide suspect d'un soldat américain de la base de Thulé, au nord du Groenland. Son corps a été retrouvé complètement gelé sous la glace quelques jours après sa disparition. C'est le Colonel Noyce – un vétéran de DG – de la base de Thulé qui a tiré le signal d'alarme, ce coin glacé du monde étant placé sous surveillance depuis plus de 40 ans en raison des nombreux événements étranges qui y ont eu lieu... Il vous faudra être discrets et bosser en coopération avec les danois, vu que le cadavre a été retrouvé hors de l'enclave américaine qu'est la base.

Lorsque l'on t'annonce que tu en as pour plus de 2 jours de voyage en avion pour te rendre sur place et que les températures seront négatives, tu te demandes si cette recommandation est une marque de confiance ou une punition...

FOR 50

CON 75

TAI 55

DEX 70

APP 95

INT 90

POU 65

EDU 85

Points de vie 11

Santé Mentale 64

Impact 0

Carrure 1

Compétences : Psychologie 84 % (42/16), Trouver Objet Caché 76 % (38/15), Droit 65 % (33/13), Baratin 41 % (20/8).

Plus 100 points à répartir à votre guise.

Armes :

Attaques par round : 1

Pistolet (1d10 dégâts) 65 % (33/13)

Corps à corps (1d3 + Impact dégâts) 38 % (19/7)

Jean-Marc "Tolkraft" Choserot et Cyril "Poutcho" Puig, relus par Tristan Verot

Illustrations : Sébastien Annoni



En quelques mots...

Les PJ se retrouvent au milieu d'un conflit menaçant de s'envenimer entre un héros fanatique des enseignements du Dernier-né et un temple dédié à Hécate, recueillant des femmes répudiées ou abusées. Les sentiments personnels se mêlent aux préjugés et la situation semble sur le point de dégénérer en conflit ouvert – tandis qu'une sombre menace approche afin de jeter son ombre sur l'ensemble des protagonistes...

Fiche technique

TYPE • Scénario ouvert
PJ • Débutants
MJ • Expérimenté
Joueurs • Expérimentés

ACTION ★★☆☆
AMBIANCE ★★☆☆
INTERACTION ★★☆☆
INVESTIGATION ★★☆☆

SCÉNARIO OFFICIEL

ELLES AUSSI

Idéologie et sentiments – un cocktail explosif

Découvrant plusieurs cadavres durant leurs pérégrinations, les PJ sont impliqués dans une situation délicate où il leur faudra démêler le vrai du faux – pour se rendre compte qu'aucune décision n'apporte de solution satisfaisante à tout le monde...

Ce scénario pour *Mythic Battles: Pantheon* se présente sous une forme ouverte exposant l'ensemble des protagonistes, leurs motivations ainsi que leurs relations. Il se complète par une trame incluant la meilleure façon d'y impliquer les PJ. Le MJ doit donc être capable d'un minimum d'improvisation par rapport aux décisions des joueurs et aux actions des PNJ.

Comme dans toute bonne tragédie grecque, il n'y a ici presque que des mauvais choix à effectuer et personne ne sortira indemne de ce drame...

Introduction

L'histoire pour le MJ

Timonas à la Preste Lance est un jeune héros typique de l'Âge de l'Espérance, épris à tel point des paroles d'Ambrosios qu'il en rejette les dieux. Doté d'un grand potentiel, ce jeune homme protège son village natal des pillards et des monstres, s'attirant ainsi l'admiration de sa communauté dont il est devenu le chef officieux. Ce champion est amoureux d'une jeune femme nommée **Ilaria**, qui remplit au village la fonction de

soigneuse grâce à sa grande connaissance des herbes. Mais de son côté, celle-ci n'éprouve pour Timonas que de l'amitié, et elle compte quitter le village pour aller étudier à Athènes.

Un soir où il avait trop bu, Timonas déclara sa flamme à sa bien-aimée mais Ilaria l'éconduit et lui fit part de son désir de se rendre à la ville. L'amour devenant haine sous l'effet de l'alcool, Timonas entra dans une rage folle et abusa de la jeune femme. Reprenant ses esprits et soucieux de ne pas écorner sa réputation, il déclara aux villageois qu'Ilaria était une dévote d'Hécate et que sa science des plantes était une magie souillée par cette déesse. Il la fit bannir afin qu'elle ne révèle jamais ce qui s'était passé cette nuit-là. La guérisseuse, meurtrie aussi bien dans sa chair que dans son âme, trouva refuge au Temple – un petit hameau recueillant les femmes maltraitées par les hommes.

Mais au bout de quelques semaines, Timonas se trouva pris de remords. Ayant entendu parler du Temple par des voyageurs, il y envoya trois de ses amis afin de s'assurer qu'Ilaria s'y trouvait bien. Mais le Temple est protégé par de redoutables créatures : les empuses, des spectres buveurs de sang au service d'Hécate.

Les trois éclaireurs furent tués et leurs cadavres exsangues laissés à un carrefour entre deux routes.

Par ailleurs, un certain **Rigas**, chef d'une bande de mythophages, est un être cruel et contrefait par l'ingestion de la chair de bien des monstres qui déboule également sur l'échiquier. Ivre de pouvoir, il a lui aussi pris connaissance de l'existence du Temple et compte bien s'y rendre avec ses hommes afin de dévorer les supposées sorcières qui s'y trouvent, dans le but de s'approprier leur magie. Détruire le village de Timonas au passage ne lui pose aucun souci – qui refuserait de goûter à de la viande de héros, après tout ?

Voilà le tableau. Ne manquent que des héros.

Introduction des PJ

De passage dans la région, les PJ vont donc se retrouver mêlés à toute cette affaire. En tant que héros, nul doute qu'ils auront à cœur de résoudre la situation dans le meilleur intérêt de chacun – bien que cela semble impossible. Il est également probable que leurs sentiments et allégeances personnelles entrent en compte dans les choix qu'ils opéreront.

C'est pourquoi le MJ doit se montrer capable de réagir à leurs décisions et actions en fonction de la présentation des parties en présence. Il n'existe aucune conclusion toute faite à ce scénario, tout dépend de ce que feront les PJ...

La découverte des corps

Alors qu'ils cheminent à travers un bois, les PJ tombent sur trois corps au teint particulièrement pâle : les éclaireurs envoyés au Temple par Timonas et assassinés par les empuses. Ces monstres séduisent leurs victimes avant de leur sucer le sang – les cadavres découverts sont donc exsangues.

Un jet de **Sagesse + Religion (Monstres)** / 9 permet d'identifier les créatures ayant commis ce massacre.

Les deux communautés les plus proches sont le village de Paraskevas ou le Temple. Nul doute que les PJ commenceront leur aventure dans un de ces deux lieux.

Les Lieux

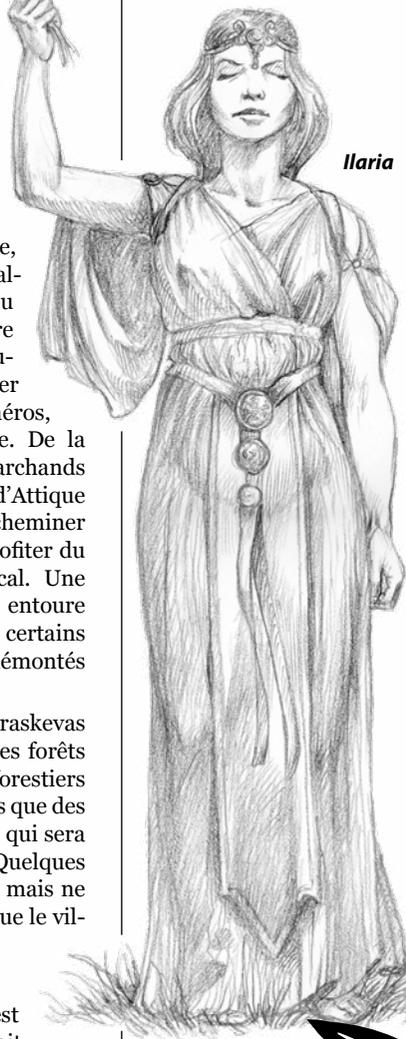
Le village de Paraskevas

Niché dans une région boisée du nord de l'Attique, Paraskevas présente des allures de bourg fortifié. Du fait de sa prospérité, il attire de nombreux habitants nouveaux qui désirent bénéficier de la protection du fameux héros, Timonas à la Preste Lance. De la même façon, bien des marchands venus tant de Béotie que d'Attique et même d'Eubée y font acheminer leurs marchandises pour profiter du dynamisme du marché local. Une impressionnante palissade entoure toute la communauté, mais certains pans en sont actuellement démontés afin d'agrandir le village.

Les ressources de Paraskevas viennent de l'exploitation des forêts alentours. Nombre de forestiers s'adonnent à la chasse tandis que des bûcherons y coupent le bois qui sera vendu aux villes proches. Quelques fermes parsèment la région mais ne produisent pas assez pour que le village soit autosuffisant.

L'ambiance

À première vue, le bourg est l'un des rares endroits où il fait bon vivre en cet Âge de l'Espé- →



Ilaria

rance. Les ressources assurent une certaine prospérité et la présence du héros Timonas rassure les habitants. Il faut dire que le jeune homme a déjà fait ses preuves à plusieurs reprises : avec sa milice, il a ainsi repoussé des attaques de bandits et vaincu des monstres qui menaçaient le bétail des fermiers voisins. Au sein de Paraskevas, toute semble donc aller bien. Et pourtant, quelques fausses notes peuvent être remarquées...

En premier lieu, il n'existe pas de temple dédié aux divinités. Timonas est en effet un fervent partisan du Dernier-né – au point qu'il en rejette les autres dieux et ne croit qu'au potentiel de l'homme. Une statue d'Ambrosios trône au centre du village, où le précepteur local assure un prêche quotidien. Pourtant, bien des villageois prient encore d'autres

dieux (notamment Athéna, patronne de l'Attique), mais ils le font en secret, de peur de s'attirer le déplaisir de Timonas. Le bannissement récent d'Ilaria – dénoncée comme sorcière et adoratrice d'Hécate – n'a fait que renforcer ce sentiment...

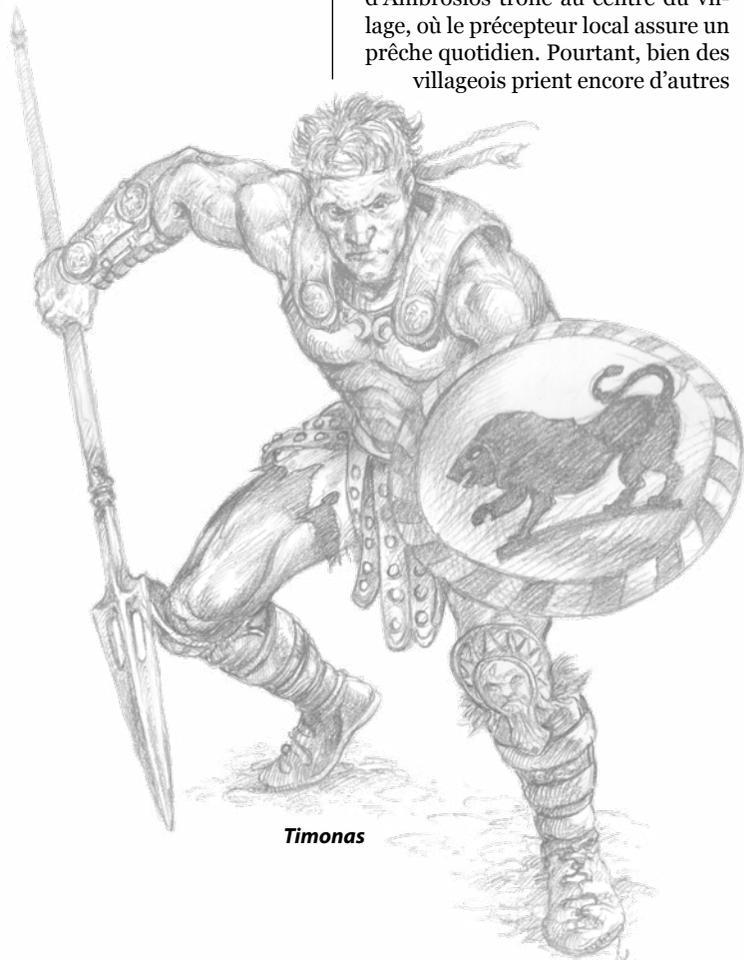
Ensuite, le visiteur peut remarquer que la petite milice du bourg – constituée de jeunes hommes entièrement fidèles à Timonas – se montre parfois bien autoritaire. Ses membres pensent que leur fonction leur octroie certains droits et ils font preuve d'une morgue et d'une arrogance qui les poussent parfois à se comporter en petits tyrans. Les jeunes filles savent notamment qu'il convient de ne pas croiser l'un de ces miliciens après le coucher du soleil, quand le vin chauffe les passions et pousse à des comportements criminels.

De façon générale cependant, la majorité des habitants ferme les yeux sur tout cela. Après tout, il ne s'agit que d'un bien faible prix à payer pour obtenir sécurité et opulence à Paraskevas.

Habitants notables

Timonas à la Preste Lance est donc le leader et protecteur de la communauté, malgré son jeune âge. D'emblée, l'homme semble amical et courageux – le champion idéal, prêt à tout pour défendre les siens, comme il l'a déjà prouvé. Aux yeux des villageois, il est loyal et fiable. Mais sous cette apparence exemplaire – et par bien des côtés réelle –, certains défauts se font jour. Timonas peut ainsi se montrer intolérant et colérique lorsqu'on le contredit. Il s'empporte facilement, même s'il en vient par la suite à regretter ses actes et ses paroles.

Ce qui s'est passé avec Ilaria le ronge. D'un côté, il en veut à la jeune femme de l'avoir repoussé et il rejette sa soif de connaissance, qu'il juge hérétique (l'assimilant à de la



Timonas

sorcellerie). De l'autre, il est toujours fou amoureux d'elle et regrette ce qu'il lui a fait subir – même s'il refusera toujours de l'avouer de peur de ternir son image. En tout cas, il est prêt à tout pour la reconquérir (sauf à reconnaître la vérité).

Mère de Timonas, **Dea** aime son fils jusqu'à l'aveuglement. Pour elle, Iliria est une sotte incapable de réaligner sa chance d'être aimée par le plus grand héros de l'Attique, et elle ne comprend même pas que Timonas s'entête. Bien qu'au courant du viol subi par la jeune femme, Dea en minimise l'importance – avant tout afin de se convaincre elle-même de la perfection de son enfant.

Meilleurs amis de Timonas, **Agros**, **Leintas** et **Carvès** appartiennent à la milice. Imbus d'eux-mêmes, ils sont fidèles au héros jusqu'à la mort et le soutiennent en toutes circonstances. Ils ignorent l'abus subi par Ilaria mais il n'est même pas sûr que la vérité ternirait l'aura de leur modèle à leurs yeux. Ils seraient même capables de s'en prendre à quiconque accuserait le champion d'un tel acte afin de le préserver – quitte à colporter des ragots infamants sur la jeune femme.

Porte-parole du Culte d'Ambrosios, **Ougos** prend son rôle de précepteur très au sérieux. Il prêche chaque jour, moins pour enseigner les leçons du Dernier-né que pour dénigrer les autres dieux. C'est lui qui a monté la tête de Timonas et il compte le façonner afin d'en faire un pourfendeur de divinités.

Theano prétend avoir plus de cent ans et être ainsi née au moment du Cataclysme. Cette vieille est assurément la doyenne du village, et elle connaît bien Ilaria pour lui avoir enseigné l'herboristerie. Elle a deviné ce qu'a subi la jeune femme et n'est pas dupe du stratagème de Timonas. Ne craignant guère pour sa vie ou sa

réputation, elle n'hésite pas à vilipender ouvertement le héros – mais les villageois la considérant comme une vieille sénile, elle n'est pas très écoutée.

Petit frère d'Ilaria, **Eron** la considère comme la véritable héroïne du village. La guérisseuse a en effet endigué plus d'une épidémie et sauvé la vie à bien des parturientes. Le garçonnet considère son exil comme une injustice et il n'a de cesse de harceler Timonas pour qu'il dise la vérité et réhabilite sa sœur. Il a déjà reçu quelques raclées de la part des amis du héros mais ne se décourage pas pour autant...

Une grosse majorité de villageois admire Timonas et le soutient dans ses décisions, mais certaines familles ayant déjà dû souffrir de son intransigeance ne portent pas le même regard sur le héros...

Le Temple

Situé à trois jours de marche de Paraskevas, le Temple est un petit hameau dont les maisons de bois entourent un sanctuaire dédié à Hécate. Situé dans une discrète vallée, il se dédie à l'accueil de femmes ayant eu à souffrir du comportement des hommes : abusées, violées, répudiées, battues, etc. Toutes peuvent trouver refuge en ces lieux où elles mènent alors une existence paisible, à l'abri des turpitudes de l'Âge de l'Espérance.

Le Temple est protégé par la puissante **Eurydiké** – une championne d'Hécate jadis malmenée par les hommes et bien décidée depuis à ne plus se laisser faire et à protéger les siennes. Bénie par sa déesse, elle peut faire appel aux empuses afin de garder les routes qui mènent au Temple mais compte aussi sur sa propre magie et celle de ses plus fidèles disciples pour tenir à distance tous ceux qui se rendraient ici avec de mauvaises intentions. →

Trigger warning

Ce scénario s'articule autour d'un crime tragique, un viol, et ses conséquences sur deux communautés. Ce scénario met les PJ aux prises avec les retombées d'un méfait aussi horrible, dans une société très différente de la nôtre – bien plus patriarcale encore. Les joueurs sont donc invités à faire preuve de distanciation et de réflexion sur ce sujet – et surtout à bien séparer ce qu'ils pensent de ce que peuvent penser leurs PJ. Quant au MJ, il ne doit surtout pas minimiser ce viol et son impact, bien que certains PNJ puissent le faire de par leur mentalité ou leur motivation. Ainsi, Ilaria ne doit jamais être présentée autrement que comme la victime de cet acte et Timonas comme le coupable.

L'ambiance au Temple

Le petit hameau semble un havre de paix où des femmes de tous âges s'adonnent à leurs activités en toute quiétude. La magie imprègne les lieux, surtout durant la nuit – quand Hécate tourne le regard vers ses fidèles. Les étrangers et voyageurs sont rares mais, parfois, des marchands itinérants ayant su gagner la confiance d'Eurydiké sont autorisés à venir faire du troc – les potions et cataplasmes concoctés par les habitantes se négociant à prix d'or.

Les indésirables qui parviennent au Temple malgré ses protections sentent rapidement une sourde hostilité dirigée contre eux. Ils sont invités à passer leur chemin au plus vite, et gare à ceux qui oseraient se permettre des privautés à l'égard des femmes vivant ici... Car un peu au nord du Temple se trouve son plus grand secret : une fosse commune où s'entassaient les corps de dizaines de voyageurs s'étant attiré l'ire d'Eurydiké.

Habitantes notables

Eurydiké est une prêtresse d'Hécate et une magicienne redoutable. Vendue comme esclave durant son enfance, elle a subi d'innombrables humiliations aux mains de ses maîtres avant de parvenir à s'enfuir. Découvrant le Temple, elle apprit la magie en déchiffrant ses bas-reliefs et s'attira ainsi l'admiration de la déesse en personne. Elle fit alors en sorte d'attirer ici les nombreuses femmes maltraitées afin de leur offrir un refuge et le Temple devint une véritable communauté sous sa direction.

Bien qu'elle s'en défende, Eurydiké déteste les hommes – les considérant tous comme des brutes assoiffées de sang et de stupre. Elle n'hésite jamais à éliminer ceux qui s'approchent trop près du Temple afin de protéger ses disciples – avant d'enfouir leurs cadavres dans la fosse

commune. Ayant pris Ilaria sous son aile et la considérant comme son héritière, elle la protégera bec et ongles.

Femme bafouée, Ilaria est encore en état de choc après avoir été violée par Timonas – le héros en qui tout le monde avait pourtant confiance. Elle a trouvé au Temple un refuge afin de se reconstruire, et compte s'y accrocher de toutes ses forces. Sous l'égide d'Eurydiké, elle parfait sa connaissance de la magie des plantes et de la médecine afin d'en faire bénéficier ses nouvelles sœurs. Elle est la disciple la plus prometteuse que la prêtresse ait jamais eu.

Sanira se montre discrète, mais cette vieille est bien décidée à pousser Eurydiké à prendre des mesures extrêmes. Selon cette fervente adoratrice d'Artémis, les hommes sont la plaie de ce monde et il convient de les éradiquer jusqu'au dernier. Elle travaille depuis des années sur une magie capable d'exterminer la population masculine de Grèce et elle aimerait bien tester ce sortilège sur Paraskevas.

Seul homme vivant au Temple, **Drosos** combine un corps de géant avec l'esprit d'un enfant. D'une force colossale, il est le défenseur du Temple – prêt à écraser de sa masse tous ceux qu'Eurydiké lui désigne. Son retard mental lui permet d'être accepté parmi les habitantes du hameau car il fut lui aussi rejeté et victimes de brimades pour son handicap.

Les femmes vivant au Temple ont toutes été meurtries par la vie. Elles se méfient instinctivement des hommes mais certaines savent encore faire la part des choses et ne jugent pas une personne d'après son genre. Les plus douées deviennent des disciples d'Eurydiké et apprennent la magie. La grande majorité des habitantes du hameau prie Hécate mais aussi Athéna, Artémis et Héra.

Acte 1, prise de contact

Se rendre à Paraskevas

Remonter la piste des jeunes gens demande un jet de **Discernement + Survie (pistage) / 6** et cette option mène à Paraskevas. La nouvelle de la mort des trois hommes (nommés **Artemon, Vivos et Pyrès**) est accueillie avec une grande affliction – leurs familles se lamentent et tout le village s’assombrit. Si les PJ n’ont pas ramené les corps, une expédition est envoyée pour les rapatrier.

Que les PJ soient là de leur propre chef ou suite à leur visite du Temple, Timonas souhaite les recevoir et leur explique sa version de l’histoire : sa fiancée Ilaria a été abusée par les fausses promesses des sorcières vivant au Temple et il a donc envoyé ses amis la convaincre de rentrer à temps pour leur mariage. Ces maudites ferventes d’Hécate ont fait tuer les pauvres hommes par leurs monstres ! Le champion demande donc aux PJ leur assistance dans cette affaire pour récupérer Ilaria et écarter la menace du Temple.

Se mêler aux habitants du village permet d’en mesurer l’ambiance. Les PJ un peu curieux peuvent mettre à jour d’autres versions de l’histoire de Timonas (notamment en discutant avec Theanon ou Eron) et ceux qui se montrent fidèles à un dieu se rendent compte de l’ambiance particulière des lieux à ce sujet. Tout cela peut éveiller leurs soupçons – d’autant plus si le groupe comporte des héroïnes, que les jeunes fats de la milice n’hésiteront pas à importuner (sans jamais franchir la limite, toutefois).

Selon l’identité des PJ, leurs investigations sont plus ou moins facilitées. Des héros fameux pour leur vaillance (comme Héraclès, Achille, Thésée...) s’attirent l’admiration de

la population masculine de Paraskevas – et notamment des membres de la milice de Timonas. S’ils adhèrent aux enseignements du Dernier-né, cela améliorera encore leur accueil par les villageois, et particulièrement Ougos. Par contre, s’ils se montrent de trop fervents serviteurs de tel ou tel Olympien, ils risquent de se fermer des portes – voire de s’attirer une franche hostilité. Des héroïnes parviennent plus facilement à délier la langue des femmes du bourg et à apprendre ce qui s’est réellement passé entre Timonas et Ilaria.

Se rendre au Temple

Essayer de découvrir où se rendaient les jeunes gens demande un jet de **Discernement + Survie (pistage) / 8**. Les pas des PJ les amènent alors vers le Temple, mais un Drosos particulièrement buté leur barre le chemin. S’ils insistent pour passer, les héros devront affronter le géant, mais s’ilôt que celui-ci sera trop blessé, Eurydiké interviendra pour le sauver (si les PJ prennent garde à ne pas faire de mal au simplet, Eurydiké aura un préjugé favorable à leur rencontre). Elle les invitera à bénéficier de son hospitalité et ils pourront alors découvrir ce hameau peuplé uniquement de femmes et en apprendre l’histoire.

Si les PJ s’enquêtent des cadavres ou sont envoyés par Timonas, Eurydiké présentera sa version des faits : le village voisin de Paraskevas se montre jaloux depuis des années du Temple et son rejet des dieux pousse ses habitants à montrer de l’hostilité envers le modeste hameau. Nul doute que les trois cadavres étaient ceux d’éclaireurs venus espionner ses défenses et qui auront été massacrés par quelque bête errante... Si le groupe comporte des héroïnes ayant déjà eu à souffrir du comportement des hommes (comme Médée ou →

Attaque par les empuses

Sur le chemin du Temple, les PJ peuvent être attaqués par les empuses – spécialement s’ils cheminent alors que le soleil est déjà couché. Les créatures d’Hécate usent de leur tactique habituelle : sous l’apparence de belles jeunes filles, elles attirent les PJ masculins dans leurs rets jusqu’à avoir annihilé leur volonté – suite à quoi elles se repaissent de leur sang. Les PJ féminins sont immunisées à ce charme surnaturel.

Après une telle attaque, les PJ seraient en droit de nourrir un préjugé défavorable à l’égard d’Eurydiké (si toutefois ils ont reconnu les créatures et ont connaissance de leur lien avec Hécate). Voilà qui risque de peser dans la balance quant à leur choix d’appuyer Paraskevas ou le Temple...



Antiope), Eurydiké sollicitera leur aide et n'hésitera pas à demander à Ilaria de raconter son histoire pour les convaincre des mœurs agressives de Paraskevas.

Se promener dans le hameau permet de voir que tout y semble paisible. Les femmes regarderont d'un œil méfiant les héros mais parleront plus facilement à des héroïnes. En apparence, tout semble conforme à ce qu'Eurydiké a raconté mais une certaine hostilité plane dans l'air – spécialement à l'égard des PJ masculins. Un héros un peu fouineur peut découvrir la fosse commune, mais la prêtresse éludera la question, prétendant qu'il s'agit du tombeau des nombreux voyageurs dévorés par des créatures de la région.

Là aussi, l'identité des PJ conditionne largement ce qu'ils peuvent apprendre des habitantes du Temple. Des héros fameux pour leurs frasques envers la gente

féminine (comme Thésée qui traita si mal Ariane puis Antiope ou Jason qui abandonna Médée) sont ignorés – ou s'attirent des regards courroucés quand leurs questions se font pleines de sous-entendus. Des héroïnes rencontrent plus de succès, spécialement si elles vénèrent les mêmes déesses que les femmes du hameau.

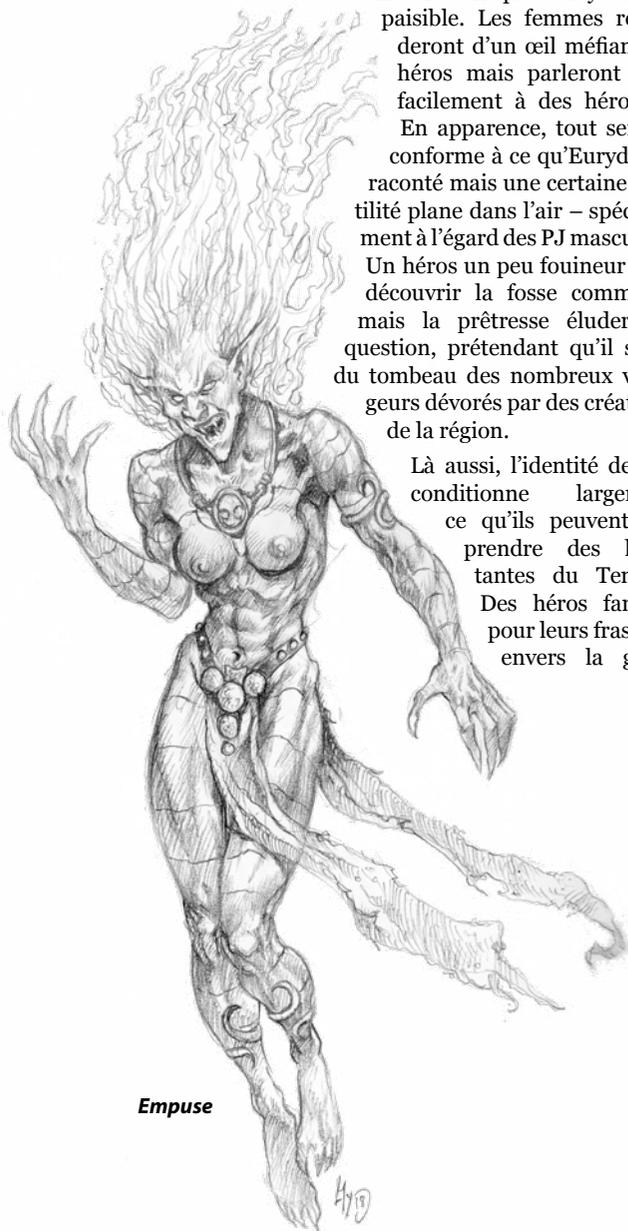
Acte 2, la suite des événements

Voici les intentions des uns et des autres et les événements qui se dérouleront suite à la situation initiale. Tout cela est susceptible d'être bouleversé par l'intervention des PJ mais fournit une base au MJ pour improviser les réactions de chacun. L'idéal serait que les PJ rencontre à la fois le village et le Temple avant de lancer les grandes manœuvres de votre côté. Pour mettre en place le doute, tous les enjeux et les tensions de la situation.

La violence de Paraskevas

Après avoir appris la mort de ses amis envoyés au Temple, Timonas décide de mener une expédition punitive – pour tuer Eurydiké et saccager son Temple, mais aussi pour récupérer Ilaria. Sa milice est prête à tout pour venger cet affront, et seul le sang semble pouvoir apaiser la colère de ces hommes – qui se livreront alors à un massacre ponctué de viols. Ougos donne sa bénédiction, ravi de voir un temple dédié à une divinité anéanti.

Il est difficile de calmer le héros mais les PJ peuvent proposer de jouer les intermédiaires en allant voir Eurydiké pour lui demander de renvoyer Ilaria au village. Bien sûr, la jeune guérisseuse refuse de retourner vers celui qui a abusé d'elle, et la prêtresse d'Hécate est prête à tout pour défendre sa nouvelle protégée. →



Empuse

Les protagonistes

Timonas [héros]

Traits : Vigueur 3 ; Agilité 4 ; Sagesse 2 ; Discernement 2 ; Prestance 3

Compétences : Athlétisme 3 (course 1, épreuve de force 2) ; Combat 4 (lance 2, pugilat 2) ; Politique 1 (Paraskevas 1) ; Religion 3 (Culte du Dernier-né 3) ; Sociabilité 3 (mensonge 2, séduction 1) ; Survie 4 (chasse 2, pistage 2)

Vitalité : 5

Défense : 8 / 9

Initiative : 5

Excellence : 2

Épithètes homériques : Timonas à la Preste Lance ; Protecteur de Paraskevas

Objet légendaire : Lance héritée de son oncle

Équipement : lance, bouclier lourd, armure légère



Les miliciens de Paraskevas [piétaille]

- **Jet d'attaque :** 5

- **Score d'attaque :** + X

- **Défense :** 5

- **Initiative :** 6

- **Effectif :** X

Eurydiké [héroïne]

Traits : Vigueur 2 ; Agilité 3 ; Sagesse 4 ; Discernement 4 ; Prestance 3

Compétences : Combat 2 (dague 2) ; Crime 3 (discrétion 2, escroquerie 1) ; Politique 3 (étiquette 1, Temple 2) ; Religion 4 (Hécate 3, monstres 1) ; Savoir 3 (histoire 1, philosophie 2) ; Sciences 3 (alchimie 2, médecine 1) ; Sociabilité 4 (mensonge 2, séduction 1, négociation 1) ; Survie 3 (agriculture 2, chasse 1)

Vitalité : 6

Défense : 6 / 7

Initiative : 7

Excellence : 3

Épithète homérique : Bénie d'Hécate

Magies : magie médicale ; malédiction

Équipement : dague, ingrédients divers, tablettes de plomb

Ilaria [héroïne]

Traits : Vigueur 2 ; Agilité 4 ; Sagesse 3 ; Discernement 3 ; Prestance 3

Compétences : Combat 1 (bâton 1) ; Politique 2 (Temple 2) ; Religion 3 (rites 3) ; Savoir 3 (énigmes 3) ; Sciences 3 (alchimie 1, médecine 2) ; Sociabilité 2 (rhétorique 2) ; Survie 2 (pistage 2)

Vitalité : 5

Défense : 5 / 6

Initiative : 6

Excellence : 1

Magies : magie médicale ; magie des plantes ; divination

Équipement : bâton de marche, sac à herbes, instruments médicaux



Drosos [protagoniste majeur]

Traits : Vigueur 5 ; Agilité 2 ; Sagesse 1 ; Discernement 2 ; Prestance 1

Compétences : Combat 4 (masse 3, pugilat 1) ; Crime 2 (discrétion 2) ; Religion 1 (Hécate 1) ; Survie 4 (pistage 2, chasse 2)

Vitalité : 6

Défense : 9 / 10

Initiative : 4

Excellence : 1

Équipement : Massue, armure légère, colifichets

Rigas [protagoniste majeur]

Traits : Vigueur 3 ; Agilité 3 ; Sagesse 2 ; Discernement 3 ; Présence 4

Compétences : Combat 4 (hache 2, poignard 2) ; Crime 4 (brigandage 2, vol 2) ; Religion 2 (monstres 2) ; Savoir 2 (stratégie 2) ; Sciences 2 (alchimie 2) ; Survie 3 (pistage 2, chasse 1)

Vitalité : 6

Défense : 7 / 8

Initiative : 7

Excellence : 2

Capacités :

Cuir épais : armure (3)

Force terrifiante : sur tous ses jets d'attaque, Rigas peut jeter 2 dés supplémentaires

Équipement : Hache, poignards

Les mythophages [piétaille]

- **Jet d'attaque :** 6

- **Score d'attaque :** + X

- **Défense :** 5

- **Initiative :** 5

- **Effectif :** X

Empuse

> **Dangerosité :** 2

Description

Les Empuses sont des spectres servant Hécate et capables de prendre l'apparence de jeunes filles séduisantes afin d'attirer les hommes dans leurs filets. Buveuses de sang, elles s'abreuvent alors à la jugulaire de leurs proie jusqu'à les rendre exsangues. Sous leur forme monstrueuse, les empuses possèdent des membres de cuivre dont les doigts et les orteils se hérissent de griffes du même métal. Leur chevelure s'enflamme afin de leur donner un air démoniaque



et leur cri inhumain fend la nuit une fois qu'elles se sont repues.

Histoire

D'après la légende, les empuses sont des spectres de femmes bafouées par les hommes et ayant vendu leur âme à Hécate en échange de la vengeance. Après leur mort, elles deviennent des créatures assoiffées de fluide vital, au service exclusif de la déesse ou de ses prêtresses. Elles se manifestent essentiellement la nuit mais peuvent apparaître de jour – bien qu'elles soient alors affaiblies. Leur pouvoir de séduction ne peut être dirigé contre des femmes – quand bien même celles-ci soient homosexuelles.

Aujourd'hui

Malgré sa déchéance, Hécate a gardé tout pouvoir sur les empuses – qu'elle peut invoquer à volonté afin qu'elles protègent ses fidèles. Certaines empuses errent de leur propre chef en Grèce, où on les trouve un peu partout mais principalement aux carrefours ou à la croisée des chemins. Gare au voyageur qui se laisserait séduire par une femme à la beauté tentatrice à l'endroit où deux routes se rencontrent...

- Empuse

- **Jet d'attaque :** 6 (5 en plein jour)

- **Score d'attaque :** + X

- **Défense :** 6 (5 en plein jour)

- **Initiative :** 6 (5 en plein jour)

- **Effectif :** X

- **Capacité :**

Mortelle séduction : à chaque tour durant lequel il se laisse charmer par une empuse sous sa forme humaine, un PJ doit effectuer un jet de Discernement / 8 (7 en plein jour). En cas d'échec, il perd 1 dé au jet de Discernement suivant. Lorsqu'il ne peut plus lancer aucun dé sur ce jet, il est considéré comme séduit et impuissant face aux attaques de l'empuse (sa Défense étant alors égale à 0). Cette Capacité ne fonctionne pas contre les femmes.

Sur ce point, aucun compromis n'est possible.

Le Temple outragé

De son côté, Eurydiké – aux oreilles de laquelle Sanira murmure en ce sens – voit dans l'intrusion des éclaireurs un geste d'hostilité de la part de Paraskevas. Elle compte punir le village en y dépêchant ses empuses, qui se déchaîneront durant une longue nuit de chaos. La prêtresse espère que cette démonstration de force servira d'exemple et découragera quiconque de jamais s'en prendre au Temple.

Là aussi, les PJ peuvent proposer leurs services afin d'apaiser la situation de façon diplomatique. Proposant des pourparlers de paix, ils se voient répondre par Timonas qu'il exige le retour d'Illaria – sans quoi, sa milice effectuera un raid sur le Temple. De même, les habitants du village réclament justice pour la mort des trois éclaireurs.

L'attaque des Mythophages

Rigas possède une apparence terrible : de haute stature et de puissante constitution, il sème l'effroi partout où il passe. Depuis qu'il a ingéré de la chair de monstres, il dispose d'une peau épaisse et grisâtre ; quant à ses bras, ils se sont allongés à la manière de ceux d'un gorille. Maniant une puissante hache, il écume l'Attique et la Béotie en quête de proies à même de renforcer ses pouvoirs. Il se trouve à la tête d'une bande de pillards aussi contrefaits que lui (mais bien moins redoutables). Ayant récemment entendu parler du Temple, il espère que la viande de sorcière lui permettra de s'accaparer leur magie.

Rigas est l'élément imprévisible – celui que ni Paraskevas ni le Temple n'auront vu venir. Car contrairement à ce que son allure

laisse présager, il s'avère un bon stratège. Ainsi, il envoie quelques hommes repérer la région afin de ne pas attaquer à l'aveugle. Les plus présentables des mythophages se font passer pour de simples voyageurs ou marchands et séjournent quelques jours à Paraskevas afin d'y glaner des renseignements. Ils découvrent les tensions entre le village et le Temple à cette occasion... Durant leurs investigations, les PJ peuvent les croiser et éventuellement les démasquer (jet de **Sagesse + Sociabilité (tromperie)** / 7). Concernant le Temple, les bandits envoyés se contentent de repérer la configuration des lieux sans s'approcher de trop près. Là aussi, les PJ peuvent les repérer (jet de **Discernement + Survie (vigilance)** / 7) et tenter de les capturer pour les interroger. Le MJ doit donner aux PJ l'opportunité de découvrir les plans de Rigas – mais il n'a pas à leur faciliter la tâche (les mythophages se défendent avec acharnement).

Selon la tournure des événements et les informations rapportées par leurs éclaireurs, les mythophages agiront différemment :

- Si Timonas agit le premier en partant à la tête de ses hommes détruire le Temple, les pillards attaquent le village peu de temps après le départ de ses défenseurs – y perpétrant alors un massacre avant de se diriger vers le hameau des femmes, où ils décimeront les survivants affaiblis.

- À l'inverse, si les empuses se rendent à Paraskevas pour exercer la vengeance d'Eurydiké, les bandits en profitent pour attaquer le Temple presque sans défense – où ils dévorent la chair crue des femmes y vivant, dans un spectacle des plus macabres. Puis ils se rendent ensuite au village pour en anéantir les rescapés. →

- Si les PJ ont découvert les desseins de Rigas et sont parvenus à unir le village et le Temple, les mythophages scindent leurs forces. Environ deux tiers mènent l'assaut sur le Temple – qui occupe une position difficile à tenir et ne dispose pas de guerriers pour le défendre. Le dernier tiers fait le siège de Paraskevas en attendant que les assaillants des fidèles d'Hécate reviennent leur prêter main-forte pour envahir le bourg une bonne fois pour toutes.

Rigas

Rigas et sa bande constituent donc le meilleur moyen pour les PJ d'unir Paraskevas et le Temple contre un ennemi



commun afin d'éviter que l'irréparable n'arrive... Si les PJ parviennent en effet à découvrir les éclaireurs et à apprendre le sinistre projet de Rigas, ils ont en main de quoi convaincre Timonas et Eurydiké de mettre leur conflit de côté, le temps d'organiser la défense du village et du Temple contre cet adversaire redoutable.

La bataille

Le MJ doit profiter de la bataille contre les mythophages pour proposer une ou plusieurs scènes épiques à ses joueurs – quitte à ce que ceux-ci soient séparés, afin de défendre les deux positions. Selon les événements antérieurs, la situation peut être bien différente.

- **L'assaut sur le Temple** est brutal et rapide. En effet, le petit hameau ne dispose d'aucune palissade, et il se trouve dans une petite vallée difficile à défendre. Drosos se bat comme un démon, mais même lui ne peut arrêter seul de tels pillards. Quant aux quelques disciples d'Eurydiké, si elles usent au mieux de leur magie (notamment la malédiction), elles ne sont pas préparées à un tel déferlement de violence. Vision d'horreur, certains mythophages interrompent le combat pour mordre à pleines dents le cadavre d'une femme qu'ils viennent d'abattre, lui arrachant ainsi de sanguinolents morceaux de chair. Si les empuses ont été envoyées à Paraskevas, elles manquent vraiment cruellement à la défense du Temple; dans le cas contraire, les créatures apportent un avantage certain.

Dans une telle configuration, les PJ peuvent organiser une évacuation (pourquoi pas vers Paraskevas...) et ralentir les agresseurs en affrontant les plus redoutables. Le MJ doit mettre l'accent sur le chaos ambiant : les mythophages inhumains, les femmes massacrées et parfois dévorées sur place, les cris, la panique...

- **L'assaut sur le village.** Celui-ci dispose d'une haute et solide palissade (hélas démontée et donc difficile à défendre en certains endroits) et d'une milice bien formée (à moins que Timonas ne l'ait déjà entraînée dans sa vengeance contre Eurydiké). Les mythophages en font le siège afin d'affaiblir la population et d'instiller la crainte. Quelques assauts sporadiques sont donnés pour éprouver les défenses et éventuellement percer une entrée. Les pillards réclament que Timonas leur soit livré – afin de se nourrir de son corps –, une demande que Paraskevas se refuse bien entendu à satisfaire. Sans ses protecteurs, le village ne tient guère qu'une nuit mais, avec la milice, il peut repousser les attaques des bandits durant cinq jours. Les PJ peuvent organiser des sorties afin de porter le combat dans le campement adverse ou tenir les murs (et notamment les brèches éparses) le plus longtemps possible – jusqu'à ce que des renforts viennent d'autres villages proches.

- Le MJ peut placer Rigas où il le souhaite, mais le mieux reste de le positionner où il a le plus de chance d'affronter les PJ – afin de faire culminer cette bataille en un duel sauvage et décisif.

Conclusion

L'union face à Rigas, même si elle existe, ne dure qu'un temps – celui d'écarter la menace. Le crime de Timonas est réel (bien qu'il le nie de toutes ses forces, se mentant à lui-même sur la gravité de son acte) et il faut régler cette situation – le Temple demandant justice pour Ilaria alors que le village souhaite préserver son champion.

Si les PJ ont montré leur impartialité et se sont battus aussi bien pour défendre le village que le Temple, ils peuvent présider un procès destiné

à juger cette affaire. Il s'agit d'un arrangement auquel les deux parties consentent. Mais si juger cette affaire peut sembler aisé (surtout si les PJ ont recueilli à Paraskevas divers témoignages corroborant les dires d'Ilaria), il n'en est rien en réalité car la vérité doit se nuancer de pragmatisme.

Timonas est coupable de viol et de mensonge, mais il est aussi le héros local et, sans sa protection, Paraskevas deviendrait une proie bien facile – la récente attaque des mythophages le prouve. Pour autant, ménager Timonas prouverait au Temple que les hommes ne méritent aucune confiance et que les femmes ne peuvent espérer aucune justice – radicalisant un peu plus Eurydiké et ses disciples (dont Ilaria).

Il ne faut pas non plus oublier le poids de la société de l'Âge de l'Espérance. En effet, la parole des femmes ne se voit en général guère accorder de crédit et les PJ peuvent être pétris des préjugés de leur propre époque d'origine – où abuser d'une femme n'était pas forcément considéré comme un crime véritable (après tout, Zeus en personne n'a-t-il pas violé un grand nombre de mortelles voire de déesses ?). Les joueurs doivent donc s'efforcer de prendre un certain recul en interprétant au mieux leur héros – tout en faisant la part des choses.

Quoi qu'il en soit, la seule victoire réelle que les PJ peuvent espérer dans cette histoire est la destruction de la bande de Rigas, car l'issue du procès ne calmera pas l'antagonisme entre Paraskevas et le Temple. La sentence prononcée ne peut satisfaire les deux parties à la fois et, un jour ou l'autre, le pire arrivera...

Romain d'Huissier

Illustrations : *Laurent Miny*



SCÉNARIO OFFICIEL

LE RÉSEAU BOMBYCE

À la découverte de Venzia

Ce scénario d'initiation devra être joué avant celui du livre de base. Il a pour but de faire découvrir Venzia et ses intrigues et surtout de permettre aux PJ de faire leurs preuves auprès d'un recruteur du Doge.

En quelques mots...

Un recruteur du Doge va tester les PJ en leur confiant une mission d'observation. Il leur demande de suivre, le plus discrètement possible et sans interférer, la livraison d'une arme, de son arrivée à Venzia jusqu'à un destinataire qu'il leur faudra identifier. En réalité, le recruteur possède déjà toutes les informations sur cette livraison. La mission qu'il confie aux PJ n'est donc destinée qu'à lui permettre de tester leurs capacités et leurs comportements.

Introduction

L'histoire pour le MJ

Les PJ vont donc suivre la livraison d'une arme en provenance de XianYang. Celle-ci arrivera par le port de la ville et sera transportée jusqu'à une « maison de volupté » de la Città di Pelegrini, où l'acheteur viendra la récupérer.

Cet acheteur, c'est le réseau Bombyce, un groupe « d'opposants politiques » créé par le Doge lui-même pour identifier et manipuler ses ennemis. Parmi les membres fondateurs de ce réseau, quelques-uns sont donc employés par le Doge pour rendre comptes des faits et gestes des autres. Aux yeux de ses, affiliés le groupe a pour vocation de favoriser les intérêts de ses membres, même si ceux-ci vont à l'encontre de ceux de Venzia (voir la section « Protagonistes » pour plus détails).

Cette mission va mener les PJ à travers plusieurs quartiers. Une des difficultés sera pour eux de passer inaperçu à la fois dans le quartier du port, dans celui de Comacchio et enfin dans le sestiere d'Altino. Il leur faudra s'adapter aux us et coutumes des populations de ces différents milieux. Ils devront également bien s'organiser pour suivre tous les acteurs de la livraison.

Leur mission est claire et stricte : observer, un point c'est tout. Évidemment, tout au long de l'aventure, ils vont être tentés de sortir de ce rôle d'observateur. Le scénario propose divers obstacles et tentations à mettre sur la route des PJ : alcool, argent, sexe, problèmes éthiques, agressions...

Introduction des PJ

Les PJ peuvent ne pas se connaître avant le début de l'aventure. Ils ont été recommandés par une personne de leur entourage (amis, ennemis, collègue, employeur...) à un agent recruteur, Fabio Ignoto, pour leurs qualités respectives. Après avoir discrètement vérifié leur proto-compatibilité et bien sûr collecté des informations sur eux, Fabio leur donne rendez-vous (en personne ou par l'intermédiaire du contact qui les a recommandés) dans une maison bourgeoise du quartier Palestrina.

Fenêtre à meneaux et décorations sculptées, d'après les détails de la façade en pierre, cette maison a sûrement accueilli une horlogerie. Aujourd'hui rien d'autre ne permet de le confirmer car la maison est vide. Ceci devrait un peu déstabiliser les PJ, tout comme le comportement de Fabio qui semble ne pas connaître les lieux (au cours de la discussion, il s'attarde sur certains détails d'une

Fiche technique

TYPE • Bac à sable

PJ • Tous niveaux

MJ • Expérimenté

Joueurs • Capables d'initiative

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★☆☆☆



fenêtre, d'une cheminée, des boiseries...).

Il accueille les personnages au fur et à mesure de leur arrivée et, à chaque fois, semble très attentif à tous les détails de leur physique, de leur tenue, de leur posture... Comme s'il voulait pouvoir se souvenir du moindre détail (un bon administratif en somme). Tout au long de l'entretien, il est également très attentif aux réactions des PJ face aux informations qu'il divulgue.

La mission

Fabio annonce aux PJ qu'une arme va bientôt être livrée à un acheteur inconnu (inconnu des PJ mais pas de lui puisqu'il s'agit du réseau Bombyce). Il veut savoir qui l'a acheté et

pourquoi. Bien entendu, les PJ ne sont pas obligés de s'en tenir à ces points, plus ils récolteront d'informations, mieux ce sera. Fabio insiste sur l'importance de cette mission, le risque que l'arme puisse être utilisée pour attenter à la vie du Doge est réel. L'arme arrivera dans deux jours sur un bateau en provenance de XianYang. Ce bateau s'appelle le « *Hēi zhēnzhū* ».

En posant des questions, les PJ pourront apprendre les éléments supplémentaires suivants :

L'armateur du bateau est un récidiviste de la contrebande qui a déjà été pris sur le fait à plusieurs reprises. Des marchandises ont été saisies par les dogani mais, jusqu'à présent, les autorités se sont refusées à →

Bienvenue à Venezia



Joueurs actifs

Pour cette mission, les joueurs devront être capables d'improviser et de faire vivre l'aventure en ne restant pas uniquement dans l'attente que les événements se déroulent. Certains éléments de ce scénario sont optionnels, notamment les « *Et si...* » que vous trouverez en marge. Ils sont destinés à faire sortir les PJ de leurs rails, libre à vous de les intégrer. L'idéal serait d'arriver à trouver un équilibre, en maintenant les PJ sous tension, toujours sur le point de perdre ceux qu'ils suivent, tout en veillant à ce qu'un jet de dés raté ne fasse pas capoter la mission.

Proto-compatibilité ???

La proto-compatibilité est visualisée par un monocle permettant au porteur de voir une sorte de halo autour de la personne observée (voir le supplément de la gamme sur la confrérie des Hippogriffes).



interdire à Venzia les bateaux de cet armateur. Celui-ci possède des appuis importants chez les dirigeants de XianYang et l'heure n'est pas à l'incident diplomatique...

L'arme ne sera très certainement pas avec les autres marchandises du bateau. Le vendeur voudra en effet éviter que les dogani ne tombent dessus lors de leur contrôle. Pour ce qui est du stratagème utilisé pour la sortir du bateau, c'est aux joueurs de le découvrir.

L'arme est une sorte de lance-dard très sophistiqué. Entièrement métallique, elle est composée de six micro-réservoirs de vapeur disposés en étoile autour d'un tube central contenant lui-même six cavités. Sous ce tube se trouvent poignée et gâchette, au-dessus un viseur (avec deux lentilles). Les dards sont légèrement coniques et en sortie de tube déploient de petites têtes de flèches et ailerons métalliques. Une fois montée, l'arme fait environ 1,20 m de long et se pose sur trépied. Tous les éléments de l'arme sont démontables (le tube central se dévisse en deux parties). Si les PJ posent la question de la raison pour laquelle le recruteur est au courant de tous ces détails sur l'arme, il leur répondra d'un air amusé qu'il dispose d'un bon réseau d'informateurs, mais il ne divulguera rien de plus.

À toute question non pertinente, Fabio montrera d'une façon ou d'une autre que la question est un peu stupide. *A contrario*, une question intéressante entraînera un sourire appréciateur. Si les joueurs ne se montrent pas assez curieux, il aura l'air contrarié. Les PJ vont se sentir en permanence jaugés, toisés par ce personnage qui leur fait comprendre qu'il a de hautes attentes envers eux, qu'il espère ne pas être déçu et que s'ils se montrent à la hauteur, il y aura des suites à cette mission. Si les

PJ en font la demande, Fabio produira un sceau, emprunté à un haut fonctionnaire pour l'occasion, attestant par là qu'il est bien un employé du Doge.

Fabio connaît parfaitement les défis que pose la mission qu'il confie aux PJ et ils les avertit donc qu'ils auront potentiellement besoin de savoir passer inaperçu dans de nombreux environnements. Ceci implique de savoir se vêtir, parler, manger, s'amuser... comme les personnes qu'ils rencontreront. Les PJ feraient donc bien de s'organiser en conséquence.

En sus de ces informations, le recruteur remet aux PJ une certaine somme d'argent. Considérez que grâce à elle, le niveau de « *Resources* » des PJ est augmenté d'un point pour la durée du scénario. À l'issue de leur mission, c'est lui qui reprendra contact avec les PJ.

Si les PJ ont l'idée de suivre le recruteur après leur l'entretien et que celui-ci s'en rend compte, il jouera à les semer (considérez pour cela qu'il a 6D en Filature et Discrétion). S'il n'y parvient pas avant, il sèmera définitivement les PJ dans le bâtiment du Rialto (qu'il connaît bien, contrairement aux PJ). Il mentionnera cette filature comme un élément positif lors de l'entretien de fin de mission.

Si, plus tard dans l'aventure, les PJ ont la curiosité ou le besoin de revenir sur le lieu de leur entretien, ils tomberont sur une personne en train d'emménager dans cette maison. Il ne connaît pas le recruteur et s'inquiète si les PJ mentionnent qu'ils sont entrés car il pensait posséder l'unique clef de la maison.

Le bac à sable

Chronologie des événements

Sans interférence de la part des joueurs, les événements de ce scénar-

Jeu de dupe

Les ambiances de la rencontre des PJ avec le recruteur ainsi que celle du dénouement de la mission ont été pensées pour que les PJ se sentent jaugés et manipulés et qu'ils prennent conscience qu'ils entrent dans un monde plein de faux semblants. Pour faire ressentir cela à vos joueurs, plusieurs choses sont possibles. Montrez-leur, par les détails qu'il mentionne, que le recruteur est très bien renseigné sur les PJ (un jet de perception seuil 15 réussi et un PJ se souviendra de cet homme intrigant l'observant à demi-caché derrière un pilier). Faites-leur également comprendre que le lieu de rendez-vous est à « *usage unique* », qu'une fois la mission acceptée, ils ne pourront plus contacter Fabio (c'est lui qui reviendra vers eux), qu'ils ne pourront pas divulguer qu'ils travaillent pour le Doge, insistez sur les détails de l'arme pour que les joueurs trouvent étrange que le recruteur en sache autant sur l'arme et ne sache rien sur les acheteurs...

rio se déroulent de la façon décrite ci-dessous. La plupart des acteurs de ces événements font tout ce qu'ils peuvent pour être discrets. S'ils se rendent compte qu'ils sont suivis ou observés, les choses se passeront sûrement autrement (*a fortiori* si l'un d'eux est attaqué, enlevé...)

Le bateau transportant l'arme arrive dans l'après-midi, les marchandises sont descendues.

Sous prétexte de réparations, de faux techniciens montent et repartent avec l'arme en pièces détachées. Si les PJ sont attentifs et bien placés pour observer les allées et venues devant le « *Hēi zhēnzhū* », ils pourront se rendre compte que les outils des faux techniciens, prétendument venus pour réparer le bateau, semblent différents entre avant et après leur intervention. Ils ont l'air plus lourds à porter, et certains sont emballés dans des tissus (alors qu'auparavant tout était contenu dans les sacs des techniciens).

Les faux techniciens se dirigent vers un entrepôt du port pour y déposer l'arme. Wuqi Jishuyuan, en charge de présenter l'arme à l'acheteur intermédiaire (l'armurier Rafael Escudo), quitte nonchalamment le bateau quelques instants après eux, apparemment pour passer la soirée en ville. Il les rejoint en fait quelques

pâtés de maison plus loin pour voir où est localisé l'entrepôt.

Arrivés à l'entrepôt, l'arme est cachée derrière des marchandises. Après discussion avec Luca Saccarii, le propriétaire de l'entrepôt, Wuqi se rend seul à la taverne « *L'amante di Mare* » pour s'amuser en attendant que l'armurier se présente à l'entrepôt.

Marcello Bosco, un buratinai, arrive à l'entrepôt et demande à des hommes de Luca de sortir « *le prisonnier* ». Un homme est tiré du réduit souterrain dans lequel il est séquestré (la cavité est située sous une trappe). Si les PJ sont en observation, ils peuvent entendre des cris (Perception seuil 10 pour un PJ sur le toit, seuil 15 à quelques dizaines de mètres autour de la bâtisse). Le prisonnier est torturé pour charger des muffs qui poussent autour de canalisations dans le réduit (chargé de peur et douleur). Après cette séance de torture, l'homme, à demi-mort, est à nouveau jeté dans sa prison souterraine.

Un peu plus tard, Gianfrancesco (l'employé de l'armurier) arrive pour tester l'arme. Luca le fait patienter en attendant qu'un de ses hommes aille chercher Wuqi parti à la taverne. Luca est assez énervé que l'armurier n'ait pas fait le déplacement lui-même et ait préféré envoyer →

Les adresses à Venezia

À Venezia, les maisons n'ont pas d'adresse. Pour se repérer, les Véniciens utilisent des éléments notables autour du lieu où l'on désire se rendre (canal, plate-forme, fontaine, auberge, atelier...).

Motivations des PJ

Pour chaque PJ, nous vous conseillons de préparer à l'avance les raisons plausibles de leur recrutement, les motivations les amenant à partir à l'aventure (un intruso le fera par exemple pour éviter la prison, un contrebandier par appât du gain, un administratif par sens du devoir...) et les circonstances dans lesquelles les contacts des PJ leur annoncent qu'un recruteur demande à les rencontrer.

un de ses collaborateurs. Les premiers échanges sont assez tendus. Une fois Wuqi revenu, Gianfrancesco demande à ce qu'on lui montre le montage/démontage de l'arme et à pouvoir effectuer un tir d'essai. Luca propose de tester l'arme sur « le prisonnier » qui n'est de toute façon plus très loin de la mort. Gianfrancesco est très surpris de voir cet homme sanguinolent sorti de sa prison. Il a peur mais accepte cependant pour donner le change et faire croire à Luca et ses hommes que lui aussi est un dur.

Le test terminé, Wuqi repart seul pour le bateau, sans paiement de l'armurier (celui-ci fonctionne plutôt par troc avec l'armateur) mais les poches pleines de ses gains de jeu accumulés à la taverne...

Parallèlement, Gianfrancesco rentre chez l'armurier pour lui confirmer la bonne livraison de l'arme. Un messenger part pour la maison de volupté (« *La Falena* ») pour avertir que l'arme est arrivée et qu'il faut envoyer des hommes pour la récupérer sur le marché de Comacchio.

Au matin, des hommes de main de l'armurier viennent à l'entrepôt chercher l'arme et en dissimulent les parties dans plusieurs paniers (sous diverses denrées).

Ils chargent ces paniers sur leur dos et se dirigent vers

la place Comacchio. Ces hommes passent par des ruelles et canaux relativement petits. Il ne va pas être facile de les filer sans se faire repérer (-3 aux jets de Discrétion ou Filature). La ville se réveille doucement. Certains commerçant commencent à installer des choses, les travailleurs partent pour les beaux quartiers, des femmes vont laver du linge, certains vident leur pot de chambre par les fenêtres... autant d'obstacles supplémentaires pour les PJ.

Le cuisinier et le videur de « *La Falena* » viennent acheter de la nourriture au marché et repartent avec l'arme. Chargés de leur panier, ils prennent les cabines automatiques pour rejoindre la Citta di Pelegrini. Vue la taille des cabines, l'affluence à cette heure de la journée et le chargement des employés, un seul PJ pourra être dans la même cabine qu'eux (et encore, en jouant des coudes dans la file d'attente). Les autres devront prendre les suivantes ou courir aussi vite qu'ils le peuvent pour rejoindre ceux qu'ils filent. Arrivés à la maison de volupté, les deux employés déposent l'arme directement dans la chambre où se réuniront le soir les membres du réseau Bombyce.

Un messenger part de « *La Falena* » en début d'après-midi pour inviter les acheteurs à une soirée « spéciale ».

Gianfrancesco quitte l'armurerie pour « *La Falena* » en fin d'après-midi. Il s'y rend pour présenter l'arme aux acheteurs finaux. Il attrape pour cela une gondole à vapeur au niveau du port avec l'intention de remonter le Grand Canal. Si les PJ décident de le suivre également en gondole, ce passage est l'occasion de mettre en scène une poursuite mouvementée et compliquée par les passages d'écluses (pour prendre

Prêts pour une course-poursuite en gondole ?



des risques, un gondolier exigera un petit extra bien sûr). Gianfrancesco, préoccupé par son rendez-vous du soir, est assez distrait durant ce trajet mais son gondolier, selon la discrétion des PJ, peut se rendre compte qu'il est suivi (2D+2 en perception).

Le soir les acheteurs de l'arme viennent à « *La Falena* ». Environ une heure après leur arrivée, les membres du réseau sont conduits discrètement par Julia, un par un, dans ses propres quartiers (situés au centre du premier étage). Ils sont ensuite rejoints par Gianfrancesco. Au cours de cette réunion, celui-ci leur explique les capacités, le montage et le maniement de l'arme. Une fois terminé, Gianfrancesco part et les acheteurs commencent à discuter des détails d'un attentat contre le Doge. Les appartements de Julia sont entourés des chambres « *sous l'océan* » et « *jardin suspendu* ». C'est dans cette dernière que Lisa, une prostitué un peu trop curieuse, écoute attentivement ce qui se dit de l'autre côté, l'oreille collée au mur. Si les PJ écoutent également à ce moment-là ou si ils interrogent Lisa, ils apprendront quand et où est prévue l'attaque (cependant, cet attentat n'aura jamais lieu puisque le réseau Bombyce est noyauté par les hommes du Doge). La réunion terminée, les acheteurs quittent séparément les appartements de Julia. Ils finissent la nuit en galante compagnie avant de rentrer chez eux.

Le lendemain, après que le cuisinier et le videur ont replacé l'arme dans des paniers, elle est emportée par les hommes d'Enrico Castellazzi, le chef du réseau Bombyce.

L'aventure va durer environ 48 heures. Pendant ce laps de temps, les PJ vont potentiellement dormir très peu. La fatigue peut être gérée en imposant des malus (-1D par exemple) aux actions impliquant une réflexion

(erreur de jugement) ou une certaine dextérité (compétences sous l'attribut coordination).

Les lieux

Le port

Le port est un lieu à l'activité fébrile. Les quais sont bordés d'entrepôts et parcourus par une foule bigarrée et cosmopolite. Les dogani sont omniprésents, contrôlant personnes et marchandises. Les bateaux sont déchargés à dos d'homme ou à l'aide de machines de levage actionnées par des hommes marchant à l'intérieur d'une roue. Les marchandises sont déposées partout où cela est possible, en tas, en ballot, en rouleaux... Parfois, un incident survient, les ouvriers blessés sont alors traités sans égard par les marchands et les armateurs.

Malgré la foule, se planter sur un quai sans autre activité qu'observer serait trop voyant pour les PJ. Il leur faudra donc se trouver une occupation pour justifier leur présence (se faire engager comme manutentionnaire, faire semblant de démarcher un armateur ou le capitaine d'un bateau pour une prétendue livraison, vendre quelque chose aux personnes qui débarquent des bateaux, faire la manche...)

Le bateau

Le bateau que les PJ observent, le « *Hēi zhēnzhū* », est un trois mâts venant de XianYang (sorte de jonque géante). Il possède deux grandes soutes à marchandises, un compartiment pour les alcools (dans des sortes d'amphores) et quelques compartiments plus petits pour ranger du matériel de réparation, outils, cordages, réserves de nourriture... C'est avec les outils que se trouve l'arme, en plusieurs morceaux dont certains sont cachés derrière une fausse cloison. Le bateau n'est ici que sommairement décrit mais il est peu probable que les PJ aient le loisir de l'inspecter en détail →

Timing serré

Si les PJ ne sont pas efficaces dans leurs filatures des différents protagonistes de l'histoire, ils n'auront peut-être pas le temps de solliciter leurs contacts pour obtenir des informations ou le temps de trouver la meilleure solution pour entrer à « *La Falena* ». Si tel est le cas, n'hésitez pas à pousser vos joueurs à prendre des décisions rapides.

Et si...

Suite à un incident une bagarre éclate entre contremaîtres et dockers, impliquant les PJ malgré eux. Pour les caractéristiques des dockers, vous pouvez utiliser l'archétype de « *garde* » du livre de base (abrégié LdB par la suite, voir chapitre « *Rencontres* » p. 207) avec une vigueur à 3D. Les Dogani laissent faire, ils ne sont là que pour encaisser l'argent et, tant que l'altercation ne prend pas trop d'ampleur, ça n'est pas leur problème.



Et si...

À force de déplacement de nuit dans le quartier du port, vos joueurs tombent sur la bande de malfrats d'Enzo Latro (nombre de PJ + 1). Libre à vous de placer cette rencontre dans un moment de flottement de l'aventure ou à un moment critique (filature de Wuqi ou celle de Gianfrancesco, pendant leur planque devant l'entrepôt ou devant l'armurerie...). Pour une ambiance bien oppressante, vous pouvez placer cette altercation au petit matin, alors que le brouillard s'installe sur le port...

Et si...

Wuqi compte bien profiter de tous les plaisirs que la taverne a à offrir. Il est notamment très joueur et plutôt chanceux, ce qui pourrait bien lui attirer des ennuis. Et si vos joueurs étaient obligés de le tirer d'affaire pour que la livraison suive son cours ? Il pourrait leur en être reconnaissant.

Quoi qu'il en soit, si vos joueurs veulent le questionner de manière douce, la taverne est l'endroit idéal.

(même en tant que manutentionnaire).

L'entrepôt

Le quartier, même s'il n'atteint pas le niveau de crasse des bas-fonds, n'est pas très reluisant. D'aspect un peu défraîchi, cet entrepôt en briques est en retrait du port. Il est entouré d'autres entrepôts. Le terrain est déjà en pente au niveau de l'entrepôt (les toits sont donc plus faciles d'accès par l'arrière). À l'intérieur, les marchandises sont entassées dans différentes zones. Dans un coin du bâtiment, il y a un escalier qui grimpe au bureau du chef, Luca Saccarii. Depuis le bureau courent sur deux côtés du bâtiment des balustrades qui permettent d'avoir une vue d'ensemble de l'entrepôt et de son contenu (charpente métal rouillée). Des fenêtres sont également situées en hauteur, au niveau de cette balustrade.

L'entrepôt est surveillé par un guetteur qui travaille pour Luca. Celui-ci est dissimulé dans l'ombre, à l'entrée de la ruelle qui flanque le côté droit de l'entrepôt. Il est là pour signaler aux autres si l'on entend trop ce qui se passe dans l'entrepôt depuis la rue, si des intrus arrivent... Si le guetteur repère un danger, il interviendra si la personne est seule ou prévientra les autres s'il a affaire à plus forte partie (il y a une petite porte dérobée qui donne dans la ruelle). Si les PJ ne l'ont pas vu se positionner dans cette ruelle après l'arrivée de l'arme, le jet pour repérer le guetteur sera difficile à cause de l'obscurité (Perception seuil 10 depuis la rue devant l'entrepôt, seuil 15 depuis le toit de l'entrepôt d'en face).

La taverne

« *L'amante di mare* » est une taverne très conviviale pour le marin endurci, un peu moins pour le gentil bourgeois. La nourriture y est

correcte et roborative et les alcools plutôt forts. À partir d'un bâtiment principal, sur deux étages, la taverne a grandi comme un organisme vivant, agglomérant petit à petit les maisons mitoyennes. Des passages ont été percés pour relier l'ensemble en un seul bâtiment. Le résultat est un peu déconcertant pour le client novice qui change de style et d'ambiance en fonction des pièces dans lesquelles il est. Divers éléments décoratifs provenant de bateaux de toutes les cités sont accrochés aux murs. Souvent, on ne voit pas très bien à quoi ils peuvent servir mais ils ont l'air sérieusement contondants. Dans la bâtisse d'origine, il y a une grande salle remplie d'une vingtaine de tables, un coin cuisine et un grand escalier qui grimpe à l'étage. En haut ce sont les chambres. Pas vraiment faites pour dormir, on y monte accompagné. Au rez-de-chaussée, si l'on poursuit à travers le dédale de salles, on y trouve des groupes atablés autour d'un jeu de dé, de cartes ou d'un bras de fer entre deux montagnes de muscle. Certaines pièces, plus en longueur, ont été aménagées pour les amateurs de « *frecette* » (fléchettes), d'autres, plus en retrait, servent de fumoir d'algue brune (LdB p. 41). Wuqi, le technicien de l'arme, n'a pas choisi cette taverne par hasard, elle a bonne réputation parmi les voyageurs se rendant à Venzia. Elle est également appréciée par certains truands pour ces multiples sorties. Il suffit d'enlever quelques barres des anciennes portes condamnées pour sortir par une autre issue que l'entrée principale.

L'armurerie

L'armurerie est décrite p. 48 du LdB. La maison de Rafael Escudo, l'armurier, est un hôtel particulier attenant à l'armurerie.

Le marché de Comacchio

Il est décrit p. 66 du LdB. Les employés de la maison de volupté



récupèrent les marchandises sous les arches de la place. Il sera facile ici pour les PJ de passer inaperçu. *A contrario*, il sera plus difficile d'entendre la discussion entre les employés de « *La Falena* » et ceux de l'armurier (+3 à +5 au jet de Perception, selon la proximité des PJ).

La Citta di Pelegrini

Pour se rendre à « *La Falena* » à partir du point d'arrivée des cabines automatiques, les PJ vont traverser une partie du plateau de la Citta di Pelegrini. Les palais, les jardins, les fontaines, les statues... tout y est grandiose, et les PJ vont se sentir en dehors de leur monde, comme écrasés par tout ce luxe. D'ailleurs, ils n'ont officiellement rien à faire dans ce quartier et peut-être pas la tenue appropriée à cette partie de la ville. Ils vont devoir faire attention à ne pas attirer l'attention des miliciens qui patrouillent dans les environs.

La maison de volupté

La Falena est située dans le sestiere d'Altino. Ce lupanar, discrètement installé au fond d'une impasse, ouvre à la tombée de la nuit. Sa façade, en pierre de taille, ne présente aucune décoration. Fenêtres et volets sont la plupart du temps fermés, renforçant l'impression d'austérité du bâtiment. Pour entrer, après avoir grimpé quelques marches, il faut passer un molosse qui dévisage les clients d'une mine impassible derrière l'huis d'une lourde porte. Julia Lupa, la gérante du lieu, accueille ensuite personnellement les nouveaux arrivants et, après paiement, leur remet un jeton par fille avec qui ils vont passer la soirée.

L'intérieur du Falena est très différent de son apparence extérieure, une débauche de couleurs, de dorures, de bougies, de miroirs... Le rez-de-chaussée est réservé à l'accueil des clients et à leur mise

en condition. Répartis dans divers salons, on peut y trouver un mobilier de luxe, des tables de jeu et des banquettes et coussins à profusion. On y sert quelques nourritures et boissons plus ou moins stimulantes et des musiciens sont également présent, pour l'ambiance. On y croise des clients hommes en majorité, mais également des femmes (il y a donc des prostitués des deux sexes, une vingtaine au total), certains sont masqués, d'autres non. À ce niveau, il y a également un escalier qui mène aux étages et au sous-sol. Au-dessus, il y a deux étages remplis de chambres plus ou moins grandes (7 au premier étage et 8 au deuxième). Les noms de ces chambres dépendent du thème de la déco- →



Et si...

Les acheteurs de l'arme préférant éviter les faveurs, moins discrètes qu'un paiement en espèces, les employés de « *La Falena* » ont payé les hommes de l'armurier en ducats. Ces derniers repartent donc la bourse pleine (la somme est suffisante à l'achat d'un objet de ND 35). Si les PJ leur dérobent la somme qu'ils ont reçue, l'armurier soupçonnera immédiatement le réseau Bombyce de l'avoir doublé. Le conflit qui naîtra entre les deux parties sera rapporté par les taupes du Doge dans le réseau et, *in fine*, Fabio sera mis au courant. Il ne manquera pas de le faire remarquer aux PJ lors de la conclusion de cette aventure.

Et si...

La bande de jeunes voleurs connus pour œuvrer sur la place Comacchio tourne autour des PJ. S'ils ne sont pas attentifs, les PJ peuvent se faire dérober un effet personnel par ces enfants. *A contrario*, ceux-ci peuvent être utiles aux PJ s'ils les connaissent ou s'ils achètent leurs services.

ration (« *la perle de XianYang* », « *le temple de Tichuan* », « *le châtimement d'Espada* », « *les bains d'Afarat* », « *l'automata* »...). Un troisième étage contient les quartiers des prostitués. Le sous-sol comprend une cuisine et une lingerie, toutes deux avec un accès au petit jardin à l'arrière (il est utilisé par les filles pour s'aérer un peu en journée), ainsi que diverses réserves et stockages de matériels. Certaines de ces réserves ont un soupirail pour faire descendre les marchandises (accessible depuis la rue).

Comment s'introduire dans « *La Falena* » ?

Essayer d'entrer en tant que client ne pourra fonctionner que pour un ou deux d'entre eux. Julia et son videur ne laisseront pas entrer tout un groupe. Les nouveaux admis sont en général recommandés par des habitués. En discutant et en sympathisant avec des habitants du quartier, il est possible de rencontrer un homme qui y va régulièrement, un vieux monsieur qui a bien connu Julia alors qu'elle débutait, un domestique qui connaît bien un employé de « *La Falena* »... Les PJ peuvent également avoir parmi leurs contacts des personnes qui connaissent des habitués. Sans recommandation, si ceux qui tentent le coup sont un peu charmeurs et surtout montrent qu'ils ont les moyens, cela peut fonctionner. Julia les gardera un peu avec elle cependant, pour essayer de savoir qui ils sont, comment ils ont entendu parler de « *La Falena* »...

Postuler comme employé est également possible (service, cuisine, musicien). Julia prend parfois des journaliers pour les soirées chargées (et le soir de la livraison en est une, la vie est bien faite). Un PJ peut aussi postuler en tant que prostitué, à lui/elle de voir...

S'introduire furtivement dans la bâtisse peut se faire par les soupiraux en façade (il va falloir être silencieux et ne pas se faire repérer depuis la rue) ou par le jardin à l'arrière. Celui-ci est ceint d'un mur de 2,50 m dissimulé derrière de la végétation. Pour l'escalader, les PJ devront passer par les propriétés voisines. Une fois à l'intérieur, il sera plus facile de se faire passer pour un client, sauf si les PJ tombent sur Julia car celle-ci est attentive (et s'ils ne sont pas passés par elle, ils n'auront pas de jeton et auront plus de mal à accéder aux étages...).

Les protagonistes

Pour déterminer les caractéristiques des PNJ ci-dessous, inspirez-vous des archétypes présentés pp. 113 à 121 du LdB ainsi que de ceux du chapitre « *Rencontres* » pp.207-208 du même ouvrage.

Fabio Ignoto (le recruteur)

La quarantaine passée, les tempes un peu grisonnantes, Fabio est athlétique, intelligent, autonome. Malgré son âge, il est toujours sur le terrain et a su rendre suffisamment de services aux Doges successifs pour garder son poste (il est également doué d'une très bonne mémoire, ce qui aide beaucoup dans son métier). Parmi ses attributions, il y a le recrutement d'agents un peu spéciaux pour le Doge.

Wuqi Jishuyuan (technicien de l'arme)

Petit et replet, il est la plupart du temps calme et souriant. Mais derrière ses bécicles se cache un individu sournois et sans scrupule. Il ne voyage pas beaucoup en général et compte tirer parti de son voyage à Venzia pour prendre du bon temps. Il est sensible à la corruption et pourrait se laisser aller à donner quelques informations si les PJ lui offrent des choses (à boire, des femmes, de →

La Falena

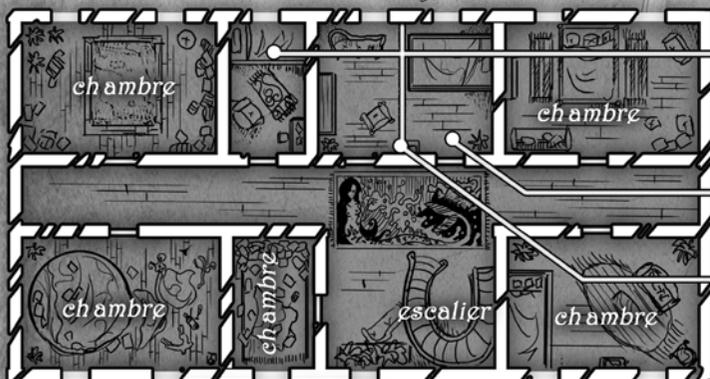
maison de volupté



RDC

ouvertures sans porte

porte principale



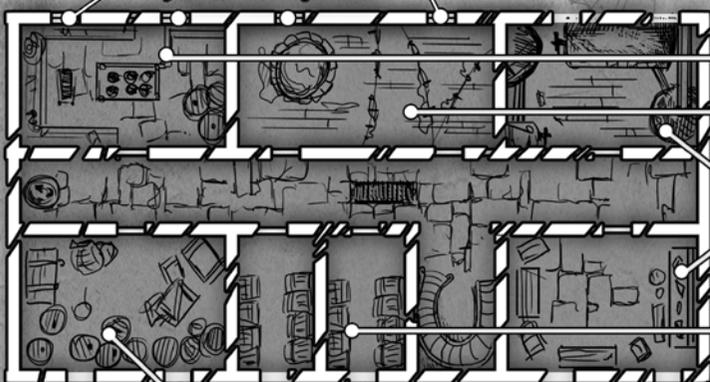
1 et 2 étage

Chambre d'où
Lisa espionne

Chambre de Julia

Cloison (pour 2ème étage
seulement)

portes vers jardin



sous-sol

Cuisine

lingerie

Machinerie à vapeur

Atelier/meubles

Caves

Réserve



Fabio Ignoto est un serviteur du Palais des Doges et il connaît bien la maison...

la drogue, des cadeaux...). Il pourrait ainsi renseigner les PJ sur le fabricant de l'arme, son fonctionnement et sa manipulation, l'armateur du bateau...

Luca Saccarii (propriétaire de l'entrepôt)

Truand au physique plutôt brut (grand, taillé comme un poteau, chauve, traces cutanées sur le visage), il n'en est pas moins futé, ce qui lui permet d'en imposer à ses hommes. Il fait partie du réseau Bombyce mais ne suspecte pas que le Doge est derrière. Pragmatique, il n'en veut pas personnellement au Doge mais pense que tout ce qui peut désorganiser la cité et les dogani lui permettra de gérer ses petites affaires illégales plus librement.

Marcello Bosco (le buratinai qui collecte des sporofori dans l'entrepôt)

Les cheveux hirsutes et blancs (malgré son âge, à peine 30 ans), maigre, un regard de dément. Marcello a perdu la raison le jour où, accompagnant un mocciosi pour récolter des muffi dans les égouts, il a vu ce dernier se faire déchiQUETER par une chimère noire. Délaissant son activité d'origine (les automates), il fait maintenant commerce de muffi chargés de peur et de douleur. Pour obtenir les muffi ainsi chargés, il séquestre des malheureux là où poussent les champignons et les maltraite, jusqu'à ce que mort s'en suive.

Gianfrancesco Penni (assistant de l'armurier)

Front dégarni et moustache bien fournie, Gianfrancesco ressemble plus à un bon père de famille qu'à un trafiquant d'arme. C'est une technique, plus souvent en tablier qu'en relation avec les clients. Il ne l'a jamais avoué à son patron, mais certains de ces clients le mettent mal à l'aise. Il travaille sur les armes pour la technique et l'art et s'efforce d'ignorer qu'elles peuvent donner la mort. Si les PJ réussissent à l'effrayer, il pourrait leur révéler qui a livré l'arme et à qui elle est destinée. Il ne sait cependant pas exactement à quoi elle va servir, mais se doute qu'elle sera sûrement utilisée pour éliminer une personne importante (il pourra également parler de ce qui s'est passé à l'entrepôt). Gianfrancesco n'est pas un sportif et préfère en général se déplacer en gondole ou en tritonde. Il est malgré lui un personnage central de ce scénario car il est le lien entre l'acheteur final (le réseau Bombyce) et l'acheteur intermédiaire de l'arme (l'armurier). Si quelque chose devait lui arriver, la chronologie des événements en serait fortement modifiée.

Enzo Latro (chef de la petite bande de malfrats du port)

Sec et nerveux, Enzo tient ses hommes par la peur. Il n'a aucun respect pour la vie humaine et tuerait n'importe qui pour arriver à ses fins. Si les joueurs ont affaire à sa bande, ses hommes attendront qu'il attaque les PJ en premier. Si leur chef tombe, ils fuiront.

Rafael Escudo (l'armurier)

Ce personnage est décrit p. 48 du LdB. Il ne sait pas à quoi va servir l'arme et peu lui importe tant qu'il est payé. Il ne fait pas partie du réseau Bombyce.

Giorgio Popina (patron de la taverne)

Ancien marin, il a gardé un physique imposant mais a pris un embonpoint certain. Barbu à la chevelure dégarnie, c'est un bon vivant qui sait cependant être ferme avec ses clients et sentir les embrouilles arriver.

Julia Lupa (gérante de la maison de volupté)

Comme pour toutes les femmes du métier, la vie a fané sa beauté prématurément. Vive et sans scrupule (elle n'est pas inutilement méchante avec ses filles cependant), elle a toujours fait ce qu'il faut pour que tourne le commerce. Elle fait partie du réseau Bombyce et travaille pour le Doge. Parmi ses employés, seuls le cuisinier et le videur savent qu'un groupe d'hommes se réunit régulièrement à « *La Falena* ». Ils n'en savent pas beaucoup plus, mais ont bien compris qu'il n'est pas dans leur intérêt de mettre leur nez là-dedans. Les autres ne sont pas au courant et, s'ils se montrent trop curieux, Julia les menacera de représailles sévères. Si elle surprend les PJ en plein espionnage, elle sera hostile envers eux. En échange de son travail pour le Doge, elle a toute liberté dans ses petits trafics annexes (sporofori, drogue, chantage, trafic de faveurs...).

Lisa Ganea (la prostitué qui espionne)

Un physique de rêve dont il vaut mieux se tenir éloigné. Elle est calculatrice, fûtée et sans pitié. Elle est très appréciée par les clients car elle sait toujours deviner leurs besoins. Les autres prostitués se méfient d'elle et sont jaloux, mais elle rapporte trop à la gérante pour qu'elle s'en sépare. Elle possède des informations sur le réseau Bombyce car elle a déjà espionné certaines de leurs réunions. Contrainte par la force ou si elle y voit son intérêt, elle pourra révéler ce qu'elle sait aux PJ (notamment les noms des personnes présentes à la réunion). Elle pourrait mettre →

Sporofori

Les sporofori sont très largement utilisés à « *La Falena* ». Ils sont présents sous différentes formes (masques, perruques, cosmétiques, pipes, drogues, alcools) et fournis par la maison ou apportés par les clients eux-mêmes (voir le chapitre Sporofori du supplément « *Bestiaire* »). Et si les PJ, qui ne sont pas réellement habitués aux sporofori et à leurs effets, voyaient leur jugement altéré par leur mise en contact avec ces substances (inhalation, ingestion...).



en péril le réseau si elle décidait de monnayer ce qu'elle sait auprès d'autres personnes que les PJ. Si les PJ décident qu'ils n'ont pas intérêt à laisser un élément incontrôlé agir contre le réseau qu'ils espionnent, ils devront sûrement « *s'occuper de son cas* ». Si Julia vient à apprendre que Lisa espionne, elle la placera ailleurs (ou la tuera si elle se rend compte qu'elle en sait trop).

Le réseau Bombyce

Le réseau est assez étendu (plusieurs dizaines de membres), cependant seules six personnes assistent à la réunion à « *La Falena* ». Deux personnages parmi les six travaillent pour le Doge. Aucun des deux n'est au courant que l'autre est aussi une taupe et chacun fait donc ses rapports de son côté.

Enrico Castellazzi

Barbe poivre et sel, une bedaine raisonnable pour un homme de son âge, il est d'un physique avenant mais possède un regard d'acier. Patriarche de sa famille, il dirige le réseau Bombyce et est, en secret, un homme du Doge. Les Castellazzi sont spécialisés dans l'exploitation de micro-algues utilisées pour produire une huile servant à l'éclairage, le chauffage, la cuisine... Officiellement, Enrico est connu comme un opposant au Doge, au motif que ce dernier a interdit l'exportation d'huile vers Afarat (pour des raisons politiques), privant ainsi sa famille d'une part significative de ses revenus. Enrico stockera l'arme chez lui pour s'assurer que rien de fâcheux ne sera commis avec sans qu'il ne le sache.

Paola Simonelli

Aussi élégante et intelligente que son employeur, cette jeune rousse aux yeux verts est la secrétaire personnelle de Leda Orefici Moncenigo (voir LdB p. 94). Cette dernière étant trop surveillée par la milice, elle n'assiste qu'aux réunions qui se tiennent

chez elle (réunions habilement dissimulées en salons littéraires). Paola se rend à sa place à toutes les autres.

Giovanni Faliero

Corpulent, cheveux longs et ondulés, la cinquantaine, il porte des vêtements de la meilleure qualité mais n'en paraît pas pour autant élégant. Cousin de Zeno Faliero-Capitani (voir LdB p. 95), il est le contrôleur des tisseurs-teinturiers. Ces deux secteurs étant assez polluants, les ateliers sont majoritairement situés dans les bas-fonds. Ceci fournit à Giovanni une raison bien commode de se rendre régulièrement dans ce quartier (entouré de gardes évidemment). Cela lui a permis de recruter, il y a quelques jours à peine, Marco Tabacchi.

Marco Tabacchi

Fin mais athlétique, cheveux blonds, il a un physique assez passe partout et cette capacité quasi-innée de passer inaperçu. Après le meurtre d'un de ses supérieurs hiérarchiques, il y a quatre ans, cet ancien soldat a réussi à échapper à la justice en se terrant dans les bas-fonds. Dans l'armée, il était spécialiste des armes de tir. Aujourd'hui, c'est un tueur à gages réputé efficace. Enrico Castellazzi ne connaît pas Marco puisque c'est la première réunion à laquelle ce dernier assiste. Si les PJ parviennent à l'identifier, ils auront l'occasion d'impressionner Fabio Ignoto en lui signalant un nouveau membre et monteront ainsi dans son estime.

Antonio Galante

Grand, svelte, le teint olive, collier de barbe, Antonio est toujours très élégamment vêtu. Signe d'une vie passée dans les livres de comptes, il a une vue déficiente et porte donc souvent des béquilles. Il est l'un des grands décideurs de la banque Ferretti-Fiore, qui intervient beaucoup dans le commerce inter-cité. Le Doge actuel n'est pas un des plus belli-

queux que Venzia ait connu et la paix étant plutôt bonne pour les affaires, la banque est donc relativement satisfaite de lui. À titre individuel cependant, Antonio Galante a fait certains investissements qui fructifierait beaucoup mieux si le Doge n'était plus de ce monde...

Matteo Capasso

Ses yeux bleus très clairs contrastent avec une chevelure d'un noir profond. C'est un homme très vif qui, lorsqu'il réfléchit intensément, joint les deux mains sous son nez, formant un triangle fermé par ses deux pouces. Matteo est le meilleur collecteur d'information de Sergio Vilipo (lui-même proche collaborateur de Augustino Cuerto, le chef de l'administration du Rialto, voir LdB p. 71). Sergio Vilipo a été approché par les hommes du Doge au sortir d'une réunion du Grand Concile. Très ambitieux, il a accepté de travailler pour Raffaello Arrigo, espérant ainsi faire avancer sa carrière. Sergio a ensuite demandé à Matteo Capasso d'infiltrer pour lui, le réseau Bombyce. Matteo remplit donc un rôle d'observateur du réseau ; il pense que les informations servent uniquement à Sergio et ne sait pas qu'elles sont en fait transmises au Doge.

Conclusion

À moins que les PJ n'aient franchement raté leur mission, le recruteur les convoque deux jours après la livraison de l'arme aux acheteurs (ce qui laisse le temps aux PJ d'essayer d'en apprendre plus sur les membres du réseau qu'ils ont identifiés). Si les PJ ont réussi à découvrir qui sont les destinataires de l'arme, le recruteur leur annonce directement que s'ils sont intéressés, ils peuvent entrer au service du Doge. Si tel est le cas, ils auront la prochaine fois affaire à son responsable Salvatore Regiani. Si les PJ n'ont pu réunir que des informations

partielles, il leur demandera de passer quelques tests supplémentaires (à vous d'imaginer quoi) avant d'éventuellement leur faire la même offre.

Lors de cette conversation avec le recruteur, celui-ci montre délibérément qu'il était déjà au courant de la quasi-totalité de ce que les PJ lui racontent. Il corrige les conclusions erronées, termine les phrases des PJ, ajoute des éléments de contexte... Vous pouvez ici glisser certains détails qui persuaderont vos joueurs que le réseau Bombyce est infiltré par les hommes du Doge. Fabio ne divulguera cependant pas que le réseau a été directement créé par le Doge lui-même (plus tard peut-être, lors d'une autre mission...).

Le recruteur cherche également à savoir si les PJ se sont laissés aller à quelques tentations au cours de la mission (sexe, argent, alcool...), non pas pour les juger mais pour compléter l'image qu'il se fait des personnages. Il n'était pas au courant que les truands de l'entrepôt donnent parfois dans la torture et le trafic de sporofori. Il apprécie l'information et, si tel est le cas, ne commente pas le fait que les PJ n'ont rien fait pour sauver le supplicé. Si vous le désirez, ce trafic de sporofori peut constituer une bonne accroche pour un autre scénario.

Si les PJ mentionnent la menace potentielle que représente Lisa (la prostituée), Fabio est d'accord pour faire quelque chose. Pourquoi ne pas la recruter ? Il laisse Julia s'en charger.

Si l'arme a bien été livrée au réseau Bombyce, les taupes du Doge attendront encore quelque temps pour voir qui, dans le réseau, soutient l'attentat. Ils donneront ensuite leur feu vert aux hommes du Doge pour une série d'arrestations des coupables.

Vincent Morin

Illustrations : *Studio Deadcrows/*

Manoir du crime

Plan : *Jems*



L'AUBERGE DU PONEY D'OR

Le scénario est destiné à des maîtres du jeu expérimentés ayant une bonne connaissance du Disque-Monde de Terry Pratchett et capables d'improviser rapidement. L'aventure est également plus adaptée à des joueurs ayant le sens de l'humour et désireux de connaître de nouvelles expériences ludiques.

En quelques mots...

Les PJ sont contraints – ou désireux – de reprendre une vieille auberge hantée pour satisfaire un groupe d'ouvriers, mais seront bientôt confrontés à une population très conservatrice et très à cheval sur les traditions – notamment culinaires. Ils devront aussi composer avec un petit dieu opportuniste qui va trouver là une occasion d'asseoir un culte important.

Fiche technique

Type • mystère/humour
PJ • tous niveaux
MJ • expérimenté
Joueurs • actifs

ACTION ☆☆☆

AMBIANCE ☆☆☆

INTERACTION ☆☆☆

INVESTIGATION ☆☆☆

Introduction

L'histoire pour le MJ

Entre les terres surélevées et verticales de Lancre et les Plaines de Sto, riches en brassicacées, se trouve une minuscule communauté appelée Khirikiry (Kiry, pour les intimes), constituée d'un village et des champs avoisinants. À la rencontre des montagnards et des habitants des plaines s'est ainsi forgée une mentalité rude et fière, ainsi qu'une mode vestimentaire et une gastronomie affirmées. Ce n'est pas pour rien qu'on appelle le Kiry la « *Terre des Gastronomes en Culottes Courtes* ». Mais depuis quelques années, cette région vit dans la crainte d'une série d'événements étranges dont le dernier a frappé à la porte du Bureau Oblong du Patricien Have-lock Vétérini avec la force d'un vieil aubergiste agonisant et à moitié fou. Voilà dix ans que la seule auberge de Kiry, véritable chef-lieu de la gastronomie locale, est frappée d'une malédiction qui pousse ses tenanciers à fuir sous une pluie diluvienne, les bras agités, par des nuits d'orage. Le dernier en date, Pol Beau-Khuze, ancien cordon-bleu du palais, fut si effrayé qu'il revint frapper à la porte

de son ancien protecteur avant de rendre l'âme à qui-vous-savez, attirant l'attention du dictateur le plus démocrate d'Ankh-Morpork.

Terre de tradition, le Kiry élit chaque année le Couple Princier, un couple de jeunes mariés choisi pour son caractère, son sens de la tradition, le patrimoine de ses parents et la longueur des robes de la future madame. Il y a onze ans, lors du buffet de mariage du couple élu, le père de la mariée fit assassiner le cuisinier de l'Auberge du Poney d'Or pour avoir osé modifier le traditionnel Menu de Mariage, sacrifiant quelque peu à la modernité et aux habitudes alimentaires morporkiennes en salant moins que de coutume l'une des entrées. Depuis, le fantôme d'Alain Ducrasse a échappé à la Mort pour d'obscures raisons et continue donc de hanter un réseau de galeries situées sous l'auberge, revenant de temps à autre pour hanter les lieux et faire perdre la raison à ses nombreux successeurs. Il ne trouvera le repos que lorsqu'un mariage de Couple Princier, dans la plus pure tradition du Kiry, s'y déroulera sans accroc (et c'est souvent en voulant prêter main forte aux cuisiniers que le fantôme a fait capoter les précédentes tentatives). →



Depuis, bien entendu, les habitants du coin se méfient et plus personne ne veut reprendre l'auberge...

Votre mission, si vous l'acceptez

Le Khirikiry revêt depuis peu une certaine importance stratégique. En effet, le Patricien et la Compagnie des Clic-Clac entendent y installer une tour relais pour étendre le réseau de communication à longue distance de la cité au-delà des montagnes du Bélier. Et le contrat du chantier de la tour de Kiry prévoit une clause de restauration de qualité gratuite à proximité du chantier. Las, dans le petit monde de la restauration morporkienne, les choses se savent vite et plus aucun cuisinier digne de ce nom n'acceptera de reprendre l'établissement laissé à l'abandon depuis la fuite éperdue de Beau-Khuze. C'est pourquoi Vété-rini va désigner lors d'une tombola express les heureux gagnants d'une magnifique propriété au pied des montagnes, avec pour seule obligation de faire tourner la petite entreprise locale... Et bien entendu, cela tombera sur vos charmants PJ. Non, inutile de le remercier, vraiment, ce n'est pas comme s'ils avaient le choix.

Flanqué de son fidèle Tambourinœud, le Patricien expliquera tout l'enjeu officiel de cette mission : la défense de la gastronomie au carrefour entre les traditions morporkiennes et lancriennes, une plateforme économique de premier choix, un avant-poste de la cité aux frontières des territoires sauvages et un mystère à résoudre contre rémunération négociée d'avance... Havelock Vété-rini saura trouver les mots (comme « *avez-vous déjà visité la prison du Palais ?* ») pour que chaque aventurier se sente

impliqué. De plus, le Patricien consentira à leur verser mille piastres pour lancer le commerce. De quoi, selon lui, redécorer un peu et remplir les caves.

Le voyage

Inutile, sauf si tel est votre souhait de maître du jeu, de prévoir moult péripéties tout au long du trajet qui sépare Ankh-Morpork des premiers contreforts des Monts du Bélier. En gros, les personnages vont traverser les Plaines de Sto, dont l'essentiel de la partie qui n'est pas occupée par les villes est soit un chemin, soit un champ de choux. On y voit venir une embuscade de loin, sauf si elle est menée par un escadron de mouches ou par des téméraires qui n'hésiteraient pas à se coucher dans les choux (rapport à l'odeur). Il est toutefois possible d'imaginer quelques animations en fonction des désirs de vos joueurs, comme de leur préparer un petit voyage de diligence avec des gens hauts en couleurs qui peuvent éventuellement revenir en cours de partie, comme clients de l'auberge, par exemple.

Les lieux

La région de Khirykiry (Kiry pour les intimes)

C'est ainsi qu'est appelée une vallée nichée entre les Monts du Bélier et les Plaines de Sto, traversée par une petite rivière, la Sausse. De rares ruines parsèment la campagne et témoignent d'un passé glorieux, sans doute l'un de ces micro-états des plaines à la vie aussi tumultueuse que brève. Au cœur de la vallée se trouve le village de Khirikiry, qui a donné son nom à la région (ou est-ce l'inverse ? Les anciens du village

Et si vous ne connaissez pas le Disque-Monde ?

Il sera sans doute difficile pour un maître du jeu ne connaissant pas l'univers créé par Terry Pratchett de cerner l'ensemble des références évoquées dans ce scénario. Voici un petit résumé pour ceux qui souhaiteraient tout de même s'y risquer, un rappel pour les autres et une inspiration pour ceux qui voudraient transposer cette histoire dans leur propre univers. Le Disque-Monde est un monde plat, juché sur le dos de quatre éléphants et se déplaçant dans l'espace sur la carapace d'une tortue géante, A'Tuin. Le soleil et la lune tournent autour du Disque et parfois, un éléphant doit lever une patte pour les laisser passer. Le monde est aux portes de l'industrialisation. Quelques machines et inventeurs perturbent la quiétude d'un passé médiéval assumé (il y a encore des barbares, des aventuriers et des trolls sous les ponts). La plus grande ville du Disque est Ankh-Morpork, une sorte de Londres pervertie et saturée de gaz toxiques qui font la fierté de ses habitants. La magie véritable y est pratiquée par les hommes, mais comme elle est dangereuse, elle est limitée la plupart du temps aux professeurs de l'Université de l'Invisible, à Ankh-Morpork. Les femmes, elles, sont plutôt des sorcières, et évitent la magie tant que faire se peut, mais conservent une grande influence sur les populations locales. C'est un univers dit de fantasy burlesque, humoristique, satirique et parodique que vous pouvez découvrir dans les Annales du Disque-Monde.

se disputent parfois à ce sujet). Trois cent âmes réparties dans une centaine de bâtiments et dans quelques fermes plus éloignées. Le haut lieu de la vallée, situé d'ailleurs sur l'un des versants culminants, n'est autre que l'Auberge du Poney d'Or, qui pendant près d'un siècle s'est forgée une réputation gastronomique quasiment mythique. Non loin de là, les ruines d'un ancien fortin accueillent le chantier d'une future tour Clic-Clac. Un peu à l'est de la vallée, on trouve un petit marécage auprès duquel s'est récemment installée une sorcière d'un genre un peu spécial. Côté plaines (côté Bord), les alentours de la vallée sont constitués d'étendues herbeuses assez plates, de petits bosquets et bientôt de champs de choux. Côté montagnes (côté Moyeu), le relief devient rapidement abrupt et de profondes forêts dévorent les pieds des Monts du Bélier.

L'auberge

L'établissement surmonte la petite vallée au pied des montagnes, juché sur le versant opposé aux premiers contreforts. Il est composé d'un bâtiment principal comprenant

salle commune, salons privés, cuisines, bureau, commodités, douze chambres et trois caves (dont une à vin). Une dépendance accueille les écuries et une grange est actuellement réquisitionnée par les ouvriers du chantier de la tour Clic-Clac qui y ont installé leurs sacs de couchage. Ce que la plupart des gens ignorent, c'est que les caves de l'auberge communiquent avec un ancien réseau de galeries creusés par des contrebandiers lors du Blocus du Chou, triste période où l'un des petits états des Plaines de Sto avait tenté de priver les habitants de Lancre des précieuses brassicacées. Ceux-ci, n'aimant pas particulièrement le chou, avaient démarré la contrebande par pur principe. C'est dans ces galeries couvrant des kilomètres de tunnels jusque sous les montagnes que le fantôme d'Alain Ducrasse a élu domicile. Seuls les plus anciens habitants de Kiry se souviennent des contrebandiers et de leur réseau. Et aucun ne vendrait l'information à un perfide morporkien.

À l'arrivée des personnages, l'auberge sera dans un sale état : l'œuvre du fantôme. Tables cassées, renversées, mobilier dégradé, →



lustres fracassés, cuisines vidées, caves sérieusement entamées, etc. La première mission des aventuriers sera donc de rendre à l'établissement visage humain et de remplir ses réserves. Les ouvriers de la grange peuvent parler de bruits étranges lors du saccage mais affirmeront n'avoir vu entrer ou sortir personne, sauf le dernier tenancier, qui a rejoint ventre à terre la route d'Ankh-Morpork, sans demander son reste. Et depuis, ils ont faim et sont de mauvaise humeur. S'ils ont des moyens, les héros peuvent faire venir leur mobilier sinon, comme pour les produits frais, ils devront négocier avec les commerçants du village dans la vallée.

Le village

Comptant près de trois cent âmes, le village de Khirikiry est assez réfractaire au progrès, comme les personnages vont rapidement s'en rendre compte. Du Comité de Rive-rains Contre l'Installation de la Tour Clic-Clac à Khirikiry (CRCITCCK) à la Loge de Défense des Traditions du Pays de Khirikiry (Kiry pour les Intimes) (LDTPKKI), ils ne risquent pas de trouver beaucoup de villageois favorables à leur entreprise et désireux de les aider (sauf, bien entendu, contre piastres sonnantes, trébuchantes, nombreuses et peu rognées). Chaque négociation fera donc l'objet de longues tractations et de dépenses imprévues (« *Monter sur ce versant ? Ça vous fera un supplément, ou alors vous vous chargez de la livraison* », « *Si c'est à fin commerciale, il y a une taxe* », « *Vous achetez une table pour une auberge et vous refusez la garantie ? Vous vivez dans quel monde, vous ?* », et ainsi de suite). Le village compte tous les commerces nécessaires (ameublement, quincaillerie, forge, maraîcher,

boucher, spiritueux, fermes, etc. Le maire du village est un certain Gaspard Mappon, et il n'aime pas beaucoup les étrangers. C'est aussi le père de la future mariée Marinne, et le jeune couple sera, dans quelques jours, le Couple Princier élu par la population... Et le mariage se célébrera à l'auberge, comme le veut la tradition.

Le chantier

Le chantier n'est installé dans le pays de Kiry que depuis deux semaines et n'a pas encore beaucoup avancé dans ses travaux. La tour doit être construite sur les ruines d'un ancien fortin qui communique en réalité avec les galeries de contrebande hantées par Ducrasse et, depuis le début, de petits actes de sabotage se produisent : outils qui disparaissent, planches découpées, clous tordus, etc. L'esprit se manifeste ainsi pour deux raisons. Tout d'abord parce que les ouvriers font du bruit (c'est un chantier) et ensuite parce qu'ils mangent gratuitement à l'auberge (c'est une honte pour un tel établissement que d'accueillir de la main d'œuvre peu qualifiée). Bien entendu, les personnages et les ouvriers penseront d'abord à une action du CRCITCCK, qui ira même jusqu'à s'en attribuer la paternité si la question lui est posée, sans toutefois pouvoir être pris la main dans le sac. Le chantier est confié à un ingénieur nain du nom d'Igella Pierrefendre (en fait, une naine, mais elle préfère garder son secret, rapport aux ouvriers, voyez...). Les ouvriers sont au nombre de douze et sont tous humains, sauf Corail, le troll (dont les habitudes alimentaires nuisent gravement aux réserves de gravier). Le membre le plus influent du chantier n'est autre que Ronnie Hoplà, qui aimerait bien inventer le pre-

mier syndicat du Disque-Monde et se fait le porte-parole auto-proclamé des ouvriers. Ses revendications touchent à tous les aspects du chantier : nourriture, logement, conditions de travail, rythme, pauses, voisinage, sabotage, etc. Il peut planter un piquet de grève (littéralement, avec un morceau de bois et un marteau) pour un oui ou pour un non, au désespoir de Pierrefendre. Le Patricien verrait la stagnation des travaux d'un mauvais œil, surtout si les aubergistes sont en tort...

Les galeries

Les tunnels sous l'auberge couvrent une assez belle distance. La plupart ne sont que des galeries à moitié inondées, effondrées et inutilisables (sauf par un spectre, bien entendu), mais certaines permettent encore de s'y tenir debout. Au fil du temps, les galeries ont été occupées par différents bestiaux, de la petite araignée au vilain monstre en passant par les habituels rats (qui trouvent toujours le chemin des caves). On y accède depuis l'auberge par une vieille trappe recouverte de paille dans l'une des caves, qu'on ne peut trouver que si on la cherche ou si un grand nettoyage est entrepris dans cette même cave. Le fantôme n'a pas besoin de l'ouvrir pour aller et venir. Depuis les ruines du fortin où se construit la tour Clic-Clac, il y a un vieux tunnel à moitié rempli de gravats sous une vieille arche abattue. Il y a sans doute différentes entrées dans la montagne, dans des grottes ou peut-être même via le puits du village. Servez-vous de ces galeries si vous voulez une scène de combat dans votre histoire. Les rats peuvent être assez gros dans cette région, et qui sait ce qui rôde dans les profondeurs ? Une araignée géante dérangée par les travaux peut se frayer un chemin jusque dans l'auberge

la nuit, par exemple. C'est donc là que se cache également le fantôme de Ducrasse. Dans la journée, il se repose sur un hamac éthéré (qu'il a mis un certain temps à confectionner) dans l'une des salles du complexe. Mais la nuit venue, il se promène et entend gérer son auberge ou chasser ceux qui nuisent à l'image de son établissement par des comportements inappropriés.

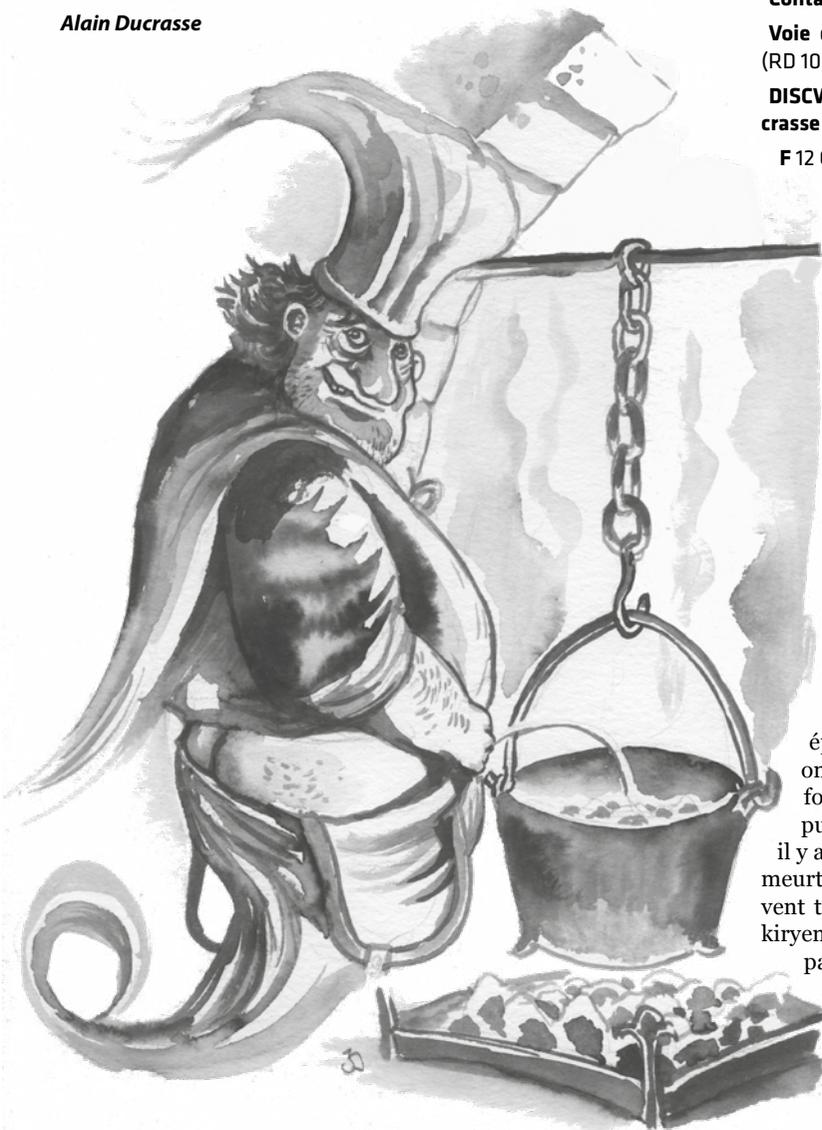
Les protagonistes

Le fantôme

Alain Ducrasse a échappé à la Mort. Pas à son décès, attention. Juste à la Mort. Il devait être occupé ailleurs (oui, « il ». Vous devez le savoir, maintenant). Son spectre est donc libre d'aller et venir dans la région de son trépas. Alain n'a pas vraiment conscience d'être mort, ou du moins a-t-il tendance à l'oublier. Comme tout fantôme, il est insensible aux attaques d'armes physiques et passe à travers la matière. Il n'est pas méchant. Le châtimement que lui a réservé son assassin lui a servi de leçon et il se veut désormais le meilleur défenseur de la tradition locale. Il veut sincèrement donner leur chance aux personnages, jusqu'à ce que l'un d'eux commette un impair (ce qui finit toujours par arriver). Il se fera alors un devoir de faire de leurs nuits un enfer. Il peut casser le mobilier, déplacer les réserves, vider les bouteilles par terre, invoquer des moulons sur les plus beaux plats, manger les gâteaux de l'intérieur, etc. Mais il ne peut faire du mal physiquement aux êtres vivants (sauf en déplaçant un meuble un peu trop violemment). Pour le faire partir, il faudrait attirer l'attention de la Mort sur le lieu, chose à laquelle on se refuse généralement et qui nécessite le célèbre rituel d'Ashk-Ente (qui fait appel à →

la magie, à de nombreux mages de haut niveau et à une considérable somme d'argent). On peut aussi essayer de l'amadouer en respectant les traditions et la bonne cuisine. Ou en cherchant le soutien de différents gris-gris (ça ne marche pas officiellement, mais le fantôme ne le sait pas, lui). Bref, le fantôme sera l'un des fils conducteurs de l'histoire.

Alain Ducrasse



Déjouez donc les tentatives des personnages assez longtemps pour lui conserver son intérêt, mais soyez ouvert à leurs idées.

COF Fantôme d'Alain Ducrasse

NC 5 (Endurci), créature non-vivante, p. 249 LDB

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1

INT +0 **SAG** +2 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 39 **Init** 12

Contact corrupteur +10 **DM** 3d6+1

Voie des créatures magiques rang 2 (RD 10/Magie)

DISCWORLD Fantôme d'Alain Ducrasse

F 12 **QI** 11 **DX** 12 **S** 12

Avantages : Immatériel, concentré, volonté de fer

Désavantages : Mauvais caractère, gourmand

Compétences : cuisine 16

Le petit-dieu

Sur le Disque-Monde, les dieux sont des entités immatérielles qui préexistent au statut embryonnaire, quelque part. Lorsqu'ils rencontrent assez de ferveur et que cette ferveur leur est dédiée, ils commencent à croître pour devenir ce qu'on veut qu'ils soient. C'est le cas de l'Escoffier, qui a sans doute connu une gloire éphémère auprès des gens qui ont construit les ruines du petit fortin cité précédemment. Depuis en latence, il a commencé il y a une dizaine d'années, lors du meurtre d'Alain Ducrasse, à sentir le vent tourner à nouveau. Les Khirikiryens sont des gens fervents, mais pas nécessairement pieux. Leur religion, c'est la Tradition Culinaire. Une religion sans dieu (pour l'instant) mais

Les traditions khirikiryennes

Pour vous faire une bonne idée de ce à quoi ressemblent les Khirikiryens, imaginez-vous des tyroliens : petit chapeau à plume que l'on appelle la toque, chemise blanche, salopette verte, culottes courtes et grosses chaussures de montagne. Inutile de les affubler d'un accent ridicule, sauf si vous pouvez le tenir sur la longueur du scénario et le faire varier légèrement en fonction des personnages.

Les traditions locales sont devenues de véritables lois qui ne peuvent être enfreintes sans jeter le discrédit sur l'ensemble de la communauté. Outre le respect d'une Charte Culinaire (dont le maire possède un exemplaire dans un coffre bien gardé), dépositaire des recettes et des ingrédients secrets de chaque plat local, les indigènes voient leurs journées rythmées par une foule de petites traditions comme la propreté (malheur à celui qui jette un papier par terre), l'interdiction de marcher sur les pelouses (même quand il n'y a pas de sentier à des kilomètres à la ronde), le port de la plume à la droite du chapeau (et jamais à la gauche, quelle grossièreté) et le fait qu'une femme ne peut jamais dévoiler ses genoux en public (mais il n'existe aucune règle contre les décolletés généreux). La tradition, en Khirikiry, c'est aussi un fourre-tout où chacun ajoute ce qu'il veut pour peu d'être du coin depuis assez longtemps, ce qui donne des proverbes très personnalisables : « *la soirée sans une bonne pipe, c'est une soirée gâchée* », « *pas de soupe sans fromage* », « *un arbre dont les fruits débordent dans la propriété du voisin est tout autant au voisin qu'à soi* », etc. S'ils sont clairement conservateurs, les habitants du coin ne savent pas trop quoi conserver ; alors ils conservent tout. Y compris la nouveauté si elle survit assez longtemps pour devenir à son tour une nouvelle habitude. Les gens n'y aiment pas les étrangers, mais ce terme vaut surtout pour les gens qui viennent d'ailleurs, pas nécessairement ceux qui ne vous ressemblent pas. Si un nain s'était installé dans le village il y a dix ans, il serait mieux perçu maintenant que l'humain qui débarque d'Ankh-Morpork. L'ordre est appliqué par le « *Gartchampeth* », un terme signifiant dans l'ancien patois local « *gardien des traditions* ». Actuellement, ce rôle est tenu par un certain Gauthier Barbo, homme mûr à la longue moustache et à l'humour douteux, qui aime à faire semblant de se reposer le long des chemins pour surprendre les contrevenants aux traditions. Cette action s'appelle « *flacher* » (de l'ancien patois : « *se faire prendre la main dans le sac* »).

pas sans dogmes. Le maire Mappon dispose d'ailleurs, bien cachée dans un coffre dans sa cave, de la précieuse Charte Culinaire, le Grand Livre des Mets Khirikiryens où sont consignées les recettes ancestrales, les ingrédients secrets et les coins à champignons de la région. Ce grimoire a tout pour devenir le texte sacré de la nouvelle religion latente et l'Escoffier en est bien conscient. Pendant tout le scénario, il va observer, apprendre, cogiter et très peu agir. D'une manière ou d'une autre, il est lié à l'esprit de Ducrasse, son premier Martyr en quelque sorte. Lorsque le fantôme s'exprimera, il fera référence à l'Esprit, sans plus de précision. « *L'Esprit est content, l'Esprit est respecté, c'est dans l'Esprit, l'Esprit est là, vous avez saisi*

l'Esprit... » Parfois, les personnages surprendront le fantôme en pleine discussion avec quelqu'un d'absent ou à regarder en l'air en prenant un air coupable, comme si on le grondait, etc.

Les clients

De nombreux clients peuvent se présenter à l'auberge pour dormir, pour boire et pour manger. Les douze chambres sont à lits simples. Les clients peuvent être exigeants ou pas. Nombreux ou pas. Locaux ou pas (il est rare que les locaux prennent une chambre, mais les scènes de ménage, ça se produit aussi à la montagne. Ou les rapports illégitimes). Voici quelques clients potentiels, en plus des ouvriers du chantier (qui logent dans la →

grange, mais Ronnie Hoplà pourrait réclamer des chambres de temps en temps) et des rencontres obligatoires qui suivront.

- Une diligence en route pour Lancre, chargée de touristes pressés qui prennent les personnages pour des ploucs de la campagne.
- Nounou Ogg, la célèbre sorcière, désireuse de se rendre compte par elle-même de la qualité des plats de l'auberge et du sex-appeal des garçons de salle.
- Des villageois ivres, querelleurs ou déprimés.
- Un groupe de nains du Trigono-céphale et une famille de trolls désireux de participer à une reconstitution de la Bataille de la Vallée de Koom (terrible bataille entre les nains et les trolls).
- Un groupe d'adolescents (en première année de cours à la Guilde des Voleurs et en voyage scolaire).
- Une brochette de mages de l'Université de l'Invisible qui vont vouloir goûter à tous les plats lors d'une conférence sur l'élévation de l'activité thaumique (magique) dans les campagnes.

L'agent du guide Pyrelli

Dans le temps, l'auberge a reçu l'une des meilleures notes du guide le plus célèbre du Disque-Monde, le Pyrelli, pour la qualité de sa restauration. Avec le temps et les nombreux départs précipités des tenants, elle a perdu ses Trois Boulettes (les notes : trois crânes, deux crânes, un crâne, une boulette, deux boulettes, trois boulettes – plus on se rapproche des trois crânes, moins on est apprécié des gourmets). L'agent, Jean-Caillou Coffe, est une sorte de vieux notaire zombie, très strict et peu enclin à l'humour. Son

travail, c'est du sérieux et s'il a tout son temps, il chronomètre chaque intervention en salle : commande, temps de cuisson, etc. Les personnages remarqueront évidemment son petit jeu, mais ce qu'ils ne savent pas, c'est qu'il fait rapport au Palais du Patricien des progrès des personnages et de l'avancée du chantier (lors de ses promenades digestives). Si les personnages se la coulent douce, Coffe se chargera de prévenir le Patricien et celui-ci pourrait aller jusqu'à se rendre personnellement et incognito à l'auberge pour se rendre compte sur place de la sanction à prendre, mais se contentera probablement d'une lettre de sous-entendus terrifiants.

Maité Rhèze, la sorcière

Originaire de Klatch, cette sorcière à la peau ambrée est une femme corpulente qui passe le plus clair de son temps en bordure d'un petit marais proche, sur son rocking chair, occupée à fumer la pipe. Elle s'exprime avec un vif accent klatchien et n'est pas très appréciée par la population (pas tellement en raison de son métier, non, c'est son accent, voyez. Elle ne parle pas comme tout le monde. Et elle ne porte pas de chapeau pointu. Ce n'est pas traditionnel, ça). Son rôle dans cette histoire restera secondaire, sauf si vous en décidez autrement, mais elle connaît parfaitement la région (sauf l'existence des galeries sous l'auberge) et peut aider n'importe quel personnage à localiser un ingrédient rare pour la préparation d'un plat, par exemple. Elle n'a que peu de contacts avec les autochtones, mais peut se déplacer à un moment donné pour aller voir ce qui se passe à l'auberge. Elle utilisera tout d'abord un Emprunt pour venir espionner les personnages, sous la forme d'un écu-

reuil malicieux et charpardeur. Gare aux personnages s'ils se mettent en chasse de la bête et lui font du mal !

Le « Mariage Princier »

La fille du maire Gaspard Mappon, Marinne Mappon, va épouser le jeune et prometteur fermier Guy Spitou. Selon la tradition, le mariage du Couple Princier doit être célébré à l'Auberge du Poney d'Or, selon un rituel séculaire et avec un menu précis. Une semaine avant le mariage, l'adjoint au maire, un jeune écervelé du nom de Martin, viendra remettre les directives du mariage aux tenanciers. Bien entendu, le menu sera compliqué à préparer, les ingrédients difficiles à trouver et le rituel peu précis, et même les éléments de décoration « à la discrétion des organisateurs » risquent aussi de poser problème le Jour J. Monsieur Mappon se rendra dès lors très régulièrement à l'auberge pour s'assurer que tout se passe bien. Il serait impensable de rater le mariage de sa fille. Surtout que la ferme de Spitou est la plus belle de la région et que la fortune familiale a tendance à s'amenuiser. Et que le jeune Spitou est le seul à avoir accepté de s'approcher de la main de sa fille. Marinne et Guy sont deux jeunes gens sympathiques, bien que très simples. Leur rêve serait en fait de reprendre l'auberge, mais ils n'en feront cas qu'en dernier recours, certains que jamais leurs parents n'accepteraient de perdre la ferme familiale.

Le menu comprend douze services et chaque plat présentera un défi pour les personnages : de l'apéritif au dessert en passant par les fromages, le pain et les plats chauds et froids. Faites preuve d'imagination. Si vous voulez vous étendre sur cette

Menu

Apéritif : frottis de L'ancre (alcool à base de pommes) relevé à la liqueur de chou

Zakouskis : escargots au vinaigre, bouchées gourmandes au chou, crevettes surprises

Entrée froide : charcuterie locale sur lit de chou

Entrée chaude : chou farci aux petites côtes et à la purée de larve des marais

Potage : chou

Premier plat : poulet surprise et pommes de terre enrobées dans des feuilles de chou

Deuxième plat : boulettes à la Senteur de L'ancre (fromage) à la sauce au chou

Troisième plat : truite fumée aux champignons des bois et à la sauce youplâ

Trou d'Uberwald : sorbet de chou au frottis

Plat principal : bœuf façon Fort et légumes du terroir

Fromages : Mou de Quirm, Sphébien Noir et Ghèore de Rom

Dessert : pièce montée

Jean Caillou Coffe



partie du scénario, entrecoupée d'autres scènes avec d'autres clients, faites-vous plaisir. Sinon, simplifiez un peu la tâche de vos joueurs. Voici une idée de menu. Libre à vous d'en changer.

Chaque plat devra être goûté par le maire avant le Jour J, ce qui forcera les personnages à faire vite mais, paradoxalement, leur donnera l'occasion d'échouer à quelques reprises sans que les conséquences soient trop fâcheuses. Tout échec lors du banquet risque de mécontenter fortement la famille des →

Conseils culinaires

En tant que maître du jeu, vous devrez faire preuve d'un peu d'imagination pour guider vos joueurs dans la réalisation des plats exigés. Laissez-les se faire la main sur des plats qu'ils connaissent au début et voyez la réaction des clients. Les gens du coin seront bien entendu nettement plus difficiles à combler que les touristes de passage. Lorsqu'ils seront lancés dans la préparation du Menu de Mariage, ils seront bien obligés de se renseigner sur les recettes. Ils peuvent dès lors aller à la rencontre des habitants de la vallée pour glaner des informations : ingrédients, préparation, temps de cuisson, présentation et accompagnement des plats, etc. Les Khirikiryens sont avares d'infos et demanderont presque systématiquement quelque chose en échange. Amusez-vous avec vos joueurs de la description de leurs plats. Notez-les quelque part et mettez au défi le joueur le plus imaginatif de passer réellement derrière les fourneaux pour nourrir vos commensaux. Plaisir assuré (quoique), mais ne vous encombrez pas de trop de réalisme à ce propos. On n'est pas là pour se disputer sur le temps de cuisson idéal pour un œuf ou sur les vertus du poivre noir ou du sel marin. Notez aussi que tout défenseurs de la tradition qu'ils soient, les indigènes apprécieront d'être positivement surpris par quelques innovations qui respectent « *l'Esprit* » de leur cuisine ancestrale. Servir le bœuf façon Tsort avec des flageolets plutôt qu'avec du chou semblera hérétique au début mais peut finalement convaincre un grand nombre de convives.

► mariés et les convives (une cinquantaine de villageois).

Bien entendu, le fantôme de Ducrasse sera particulièrement actif alors que la situation lui rappellera fortement ses derniers jours de vie. Il mettra les bouchées doubles pour aider (à sa façon) les personnages ou leur mettre des bâtons dans les roues s'ils s'y prennent mal. Voyez cette scène comme un défi de compétences multiples où les talents organisationnels, décoratifs, culinaires et diplomatiques des personnages seront fortement sollicités. Chacun y allant de son commentaire ou de sa propre recette, n'hésitant pas à se rendre en cuisines pour joindre le geste à la parole.

Le grand final

Il sera pratiquement impossible pour les personnages, même s'ils se donnent à fond, de respecter à la lettre la tradition maritale ou culinaire du Khirikiry. Il y aura forcément un tas de choses qui ne se passeront pas comme prévu, de

détails qu'ils auront omis, de plats qu'ils auront ratés, d'impairs qu'ils commettront, etc. L'assistance sera forcément très déçue et probablement très fâchée de ces manquements à la tradition. Vers le milieu du repas, ou vers la fin s'ils sont vraiment très doués, l'émeute éclatera en même temps qu'un violent orage. Les convives, exception faite des mariés, s'empareront de tout ce qui leur passe sous la main pour s'en prendre aux personnages, rendus responsables de cet échec. Certains se contenteront de leur lancer quelque chose, mais d'autres, dont le maire, seront tellement enragés qu'ils n'hésiteront pas à les frapper jusqu'à ce que remords s'en suivent. C'est alors qu'un individu singulier mais que les personnages reconnaîtront fera son apparition à l'entrée de l'auberge (ou devant les personnages s'ils ont pris la fuite, poursuivis par la meute). Hésitant bien que chargé de force et tremblant de puissance, très poli, l'homme fera le silence autour de lui avant de se présenter comme étant l'Escoffier,

le dieu des Traditions Culinaires. Ce concept était difficile à concevoir pour un dieu qui ne se nourrit que de ferveur et de croyance, mais avec cette dernière nuit et les efforts déployés par les personnages, le dieu a réussi à prendre forme physique en s'emparant de l'enveloppe charnelle de Jean-Caillou Coffe, le guide-espion zombie du Pyrelli évoqué ci-dessus. Le dieu calmera les esprits et remerciera les personnages pour leur coup de main. Un festin respectant les traditions à la lettre sera invoqué et tout le monde rentrera le déguster à l'auberge, qui deviendra rapidement l'église de ce nouveau culte. Ce miracle attirera si besoin était l'attention de la Mort, qui s'invitera également au buffet pour enfin libérer l'âme d'Alain Ducrasse (et ainsi l'auberge de sa hantise).

Portes de sortie

À moins que les personnages ne prennent goût à cette nouvelle vie et ne décident de s'installer pour de bon, il est probable qu'ils en viennent à se demander comment se sortir de ce piège. Avant le mariage, ce sera chose impossible. S'ils prennent la fuite, le Patricien les fera retrouver et ramener à leurs fourneaux. S'ils veulent revendre l'auberge, ils

devront d'abord l'exorciser et les acheteurs potentiels ne voudront pas reprendre l'établissement avant quelques semaines de réflexion (et donc le mariage). De plus, le Patricien la leur a confiée, mais ils n'en sont pas les propriétaires légitimes. Une fois la tour Clic-Clac construite, le Patricien sera moins regardant et acceptera de négocier avec les personnages désireux de s'en aller, mais il leur demandera alors de trouver un successeur digne de ce nom. Et ça tombe bien, car le jeune Couple Princier aimerait bien être celui-là. Restera bien entendu à négocier avec les parents (et se retrouver contraints de reprendre la ferme au lieu de l'auberge) ou mettre le feu à l'exploitation agricole pour forcer le destin...

L'arrivée de l'Escoffier ne changera fondamentalement rien à l'activité de l'auberge, si ce n'est que des fervents du Disque tout entier débarqueront pour communier à la table la plus traditionnelle du monde. Inutile de dire que les Trois Boulettes trôneront bientôt de nouveau au-dessus du nom de l'auberge, sur une enseigne illuminée par magie.

*Genseric Delpâtture, d'après une idée de
Philippe Rat*

Illustrations : Jidus



UNE MINI-AVENTURE À JOUER EN 45 MINUTES

L'ATTAQUE DES COBS

Le nouveau format super rapide pour faire découvrir le jeu de rôle !

Est-il possible de faire du JdR en une heure ? Ce format super court peut-il permettre de toucher plus de monde ? Est-ce qu'on a le feeling du JdR et le fun en si peu de temps ? Réponses ? Oui, oui et oui ! Au Festival International des Jeux de Cannes, BBE et Casus ont testé un nouveau dispositif tourné vers l'initiation. Cela a été une grande réussite !

En quelques mots...

Des gobelins viennent d'attaquer une grande ferme isolée au bord du chemin qu'empruntent les PJ. Alertés par des enfants, les héros foncent sur place, doivent sauver la veuve et l'orphelin puis affronter le chef des assaillants !

Introduction

« Une magnifique journée de printemps touche à sa fin. Le soleil vient de se coucher et la brise du soir s'installe rapidement, rappelant qu'à cette saison, les nuits sont encore fraîches et longues... Justement, après une journée de marche, vous apercevez au loin la silhouette large et rassurante d'une grande bâtisse de pierre, un peu plus haut sur la colline. Une ferme ! Un feu de cheminée vous y attend sans doute, peut être un lit de paille ou, mieux, quelques volailles à la broche. »

C'est le moment idéal pour décrire votre personnage.

« Vous pressez le pas sans même vous en rendre compte, impatient de retrouver un peu de confort... Mais tout à coup, un cri attire votre attention. Puis d'autres ! De la grande arche qui dessert la cour intérieure formée par les bâtiments détalent deux silhouettes frêles, animées d'une foulée paniquée. Elles décampent dans votre direction en criant « Au secours ! ». Il s'agit de deux jeunes enfants, entre dix et

douze ans environ. Un masque de peur leur fige le visage. »

Quand les PJ rejoignent les gosses, ceux-ci fondent en larmes dans les jambes du PJ le/la plus charismatique. Ils n'arrivent pas à articuler quoi que ce soit sinon : « vite vite » en pointant la ferme d'un doigt tremblant.

La situation

« Vous foncez vers la cour intérieure en terre battue. Une fois à l'intérieur, un bâtiment principal, des granges, une étable, un hangar. Immédiatement, votre attention est attirée par des scènes dramatiques. Les lieux sont le théâtre d'une attaque de petites créatures à la peau verte, bruyantes, odorantes, affreuses, dentées, agressives, maléfiques. Les gobelins sont dans la place ! »

Mode d'emploi

Prévoyez une situation par PJ. Enchaîner la lecture du petit paragraphe introductif de chaque situation, puis demandez à vos joueurs ce qu'ils font. Pressez-les mais laissez-

Fiche technique

TYPE • Scène d'action
PJ • 4-5 PJ de niveau 1
MJ • Débutant
Joueurs • Initiation

ACTION ★★

AMBIANCE ★★

INTERACTION ★★

INVESTIGATION ★★

Retour d'expérience !

Avant de vous livrer le scénario en lui-même, on se permet de vous faire un petit point de méthode au préalable. *Black Book Éditions*, notre éditeur, a développé depuis une grosse année une nouvelle politique événementielle quand il se déplace en salon et quand il emmène *Casus* avec lui. Bien entendu, l'équipe est toujours là pour discuter avec les clients, pour proposer et vendre ses nouveautés, mais *BBE* part du principe que les rôlistes français connaissent désormais l'existence de la maison d'édition des hommes et des femmes en noir. Donc les efforts sont à présent tournés vers les autres, les joueurs de plateaux, de figurines, de cartes, de jeux vidéo, les lecteurs, les badauds, bref, tout ceux qui passent devant le stand, autant de nouveaux rôlistes potentiels. Et on sent bien qu'actuellement, notre loisir intrigue, fait à nouveau envie, attire des curieux venus de tous horizons.

Lors du salon Octogones à Lyon, le stand avait accueilli et enchaîné de nombreuses parties de jeux maison, sur un format court que vous lecteurs de *Casus* connaissez, des petites parties de 90 minutes. Avec l'arrivée, l'explication des grands principes, la prise en main des feuilles de personnages, comptez deux heures. Le succès avait été au rendez-vous et les tables n'avaient pas désempilé, accueillant pas mal de joueurs déjà confirmés, en raison de la nature du salon, mais aussi pas mal de débutants purs. Pour Cannes, nous avons décidé de pousser le concept encore un peu plus loin. Le FIJ est un festival très familial, l'entrée est gratuite, la fréquentation très importante. *BBE* a donc décidé de s'aligner sur le format des jeux de plateaux qui peuplent le gros des allées en proposant des parties d'une heure maximum, du moment où les gens s'assoient jusqu'à la fin du débriefing de fin de partie.

Il fallait donc raccourcir le scénario, qui devenait de fait une scène, à 45 minutes montre en main. Proposer des prétières, évidemment, une explication très sommaire des règles en assumant de guider une fois en jeu les joueurs dans les jets à faire. Ce qu'il fallait préserver absolument, c'était le sel du JdR : la prise d'initiative, la liberté, les choix difficiles, le fun et le regard émerveillé des joueurs lorsque le MJ leur annonce : « *Que faites-vous ?* »

Au final, trois petits scénarios ont été écrits, au cas où des joueurs décideraient de revenir nous voir plusieurs fois au cours du week-end. Cela a été le cas, notamment la petite Manon, douze ans environ, qui est venue une fois le samedi avec sa famille et qui est revenue le lendemain avec ses cousin(e)s pour leur faire découvrir à son tour son nouveau jeu préféré. Le stand *Casus* permettait aux visiteurs de réserver un créneau de jeu auprès des sept tables ouvertes pour l'occasion. Le bilan final de l'opération est excellent. Sur le week-end, un peu plus de cent parties ont eu lieu. Grâce au format d'une heure, il n'a jamais été aussi facile de convaincre des visiteurs de s'asseoir et de tester de drôles de jeux. Jamais il n'a été aussi facile d'embringer des parents qui étaient venus sur le stand tirés par leurs mômes, de s'asseoir avec eux et de jouer la partie. Le format a joué à plein. Annoncer qu'il y en a pour 45 minutes « *une heure grand maximum* » change radicalement la donne dans la tête des débutants.

Au bout du compte, le format, qui peut paraître bien court à des rôlistes confirmés, suffit tout à fait à faire passer le feeling et les spécificités de notre loisir. Cela a été une grande réussite, y compris ensuite à la boutique de l'éditeur. *BBE* a épuisé sur le salon toutes les boîtes d'initiation qu'il avait descendues pour l'occasion. Le nombre de conversions automatiques de familles qui ne savaient rien du JdR, qui se sont assises une heure, qui se sont amusées, qui en voulaient encore et qui ont acheté la boîte dans la foulée était impressionnant. En rien comparable à ce qu'a connu depuis 2004 notre éditeur.

Le scénario que nous vous présentons dans les pages suivantes est celui qui a été très largement le plus joué à Cannes. Il a été spécialement pensé pour des débutants, notamment des largents/jeunes, et peut paraître simple pour des rôlistes confirmés. On a constaté qu'il a également très bien fonctionné avec des adultes. Le double système *Chroniques Oubliées Fantasy/Héros & Dragons* permet de le présenter pour ces deux jeux, mais également pour *D&D5*. À Cannes, il a été joué avec le matériel de la boîte d'initiation *COF*, notamment le tableau blanc effaçable, les pions des gobelins et des PJ, qui permettent immédiatement de donner une réalité concrète à la scène. Ce côté jeu de plateau a un effet rassurant et facilite la prise en main des joueurs du jeu.

les s'organiser à propos de qui fait quoi. Ensuite, gérez round par round les actions de chacun des joueurs, tour à tour. Quand un joueur a réglé son problème, il peut porter assistance à un autre qui serait en galère.

Situation 1 : le mât

« Une jeune fillette terrifiée, sept ou huit ans, est réfugiée en haut d'un grand mat où flotte un drapeau. Un horrible gobelin est en train de grimper, un grand couteau entre les dents, l'air très agressif. Il a déjà parcouru 3 des 10 mètres qui le séparent du pauvre gosse qui hurle de terreur. »

Grimper

Demander un jet d'Escalade ou de FOR opposé à celui du gobelin qui n'est pas très performant dans l'exercice (d20-3 pour le gobelin)

Il faut remporter deux succès pour rattraper le gobelin.

Si le gobelin remporte deux succès, il arrive au niveau de la fillette.

Mettre l'ambiance

Avec des débutants, il est très important que le MJ donne de sa personne dans l'incarnation des gobelins pour que les joueurs s'amuse vraiment à les dégommer. Quelques insultes en dialecte gobelin, proférées avec une voix nasillarde fait toujours son petit effet. N'hésitez pas à insulter les PJ humains de « *grandes guibolles puantes* », les elfes de « *bouffelaïtue* » et les nains de « *gros tarins* ».

Toujours pour l'ambiance, vous pouvez également rajouter en éléments de décors, un gobelin qui sort de la maison en hurlant, alors qu'il a mis le feu à ses vêtements et qui va se jeter dans le puits. Ou alors, un gobelin affublé d'un chapeau de paille qui course un cochon. Ou encore un gobelin qui balance un pot de chambre (finalement vide) sur un PJ depuis une fenêtre de l'étage de la ferme, le bâtiment principal. Ne considérez pas ces figurants comme des adversaires supplémentaires, simplement comme des distractions.

Il mettra alors un round de plus à la faire tomber.

Se battre

Se battre sur le mât implique -5 (un désavantage à H&D/DD5) à toutes les attaques, y compris pour le gobelin car une main est forcément mobilisée pour rester accroché.

Le gobelin tombe à la première attaque réussie (+1d6 dégâts/DM de chute). Il se bat jusqu'à ce qu'il soit touché. Un PJ touché doit réussir un nouveau jet d'Escalade/FOR d'une Difficulté égale à 10+PV perdus sur l'attaque sinon, il tombe (+1d6 dégâts/DM de chute).

Shooter le gob

Un test d'attaque à distance réussi suffit à faire tomber le gobelin (1d6 DM/dégâts chute).

Situation 2 : le puits

« Des bruits proviennent de l'intérieur du puits, comme si un gros poisson se débattait dans l'eau, ainsi que des cris à moitié noyés. Devant la margelle, un gobelin tient la corde reliée à la poulie et fait vraisemblablement descendre quelque chose d'un peu lourd. »

Un gobelin en fait descendre un autre dans le seau du puits pour aller chercher un jeune garçon qui s'était caché dans l'eau et qui panique.

Se battre

Si le PJ qui intervient attaque le gob qui tient la corde, ce dernier lâche immédiatement la corde pour se défendre. Le gob qui était dans le seau tombe dans l'eau. Le garçon pousse un hurlement qui déchire le cœur. Il faut agir vite.

S'emparer de la corde

Si le PJ veut s'emparer de la corde en premier lieu, il doit réussir un test d'attaque contre une CA/DEF de 12, car le goblin n'en fait pas sa priorité.

Ensuite, s'il veut se battre en tenant la corde, le PJ souffre d'un malus de -5 à tous ses jets (un *désavantage* à H&D/DD5).

Le goblin dans le sceau ?

Selon ce qui vous arrange, soit il décide de descendre en escaladant la paroi pour atteindre le gamin, et donc vous augmentez la pression sur le reste de la scène, soit il remonte en deux rounds pour venir se battre contre le PJ.

Sauver le petit ?

Si le joueur veut avant tout sauver le petit et descendre dans le puits, plusieurs options :

Sauter sans se soucier de sa santé : 1d6 DM/dégâts mais le PJ est au fond et le gamin s'accroche à lui. Le plus dur sera de remonter grâce à la petite échelle de fer aux barreaux glissants sur le côté (DD 12 Escalade ou FOR) avec deux gobelins qui vont attaquer le héros à distance avec des gros cailloux (1d2 DM/dégâts). Situation très dangereuse.

Situation 3 : la porte

« *Devant la porte d'une petite grange, deux gobelins tirent comme des fous pour tenter d'ouvrir la porte. Derrière, il est évident que quelqu'un résiste. Des cris affolés, sans doute ceux d'une vieille dame à l'intérieur indique qu'elle est sur le point de lâcher.* »

Touché coulé

Un goblin blessé mais à qui il reste des PV est considéré comme hors combat. Ces petites vermines fuient à la moindre blessure. Maintenant, si le combat final est trop à l'avantage de vos joueurs, et que vous savez qu'un, deux ou trois gobelins ont fui, vous pouvez les faire revenir pour un dernier coup d'éclat de leur part, une belle attaque en traître dans le dos !

Solution

C'est assez simple, il faut faire fuir les gobelins ou, au moins, s'interposer entre eux et la vieille dame et tenir la porte. Donc combattre.

Situation 4 : le foin

« *Une jeune femme qui tient dans ses bras un bébé sont réfugiés sur un toit de grange. Un jeune garçon est en train de péniblement remonter l'échelle sur les chaumes, hors d'atteinte des monstres. À l'intérieur de la grange, des ballots de foin bien secs. Juste à côté, un goblin frotte deux silex.* »

Solution

Là encore, c'est assez simple, il faut attraper/tuer le goblin qui s'enfuit dans la grange avec ses silex pour tenter de mettre le feu coûte que coûte. Au début du troisième round, le gob parvient à mettre le feu à une botte de paille. Là, le feu atteint le toit et la grange brûle au 8^e round. Il faut aller vite, sinon c'est la catastrophe pour sauver tout le monde.

Situation 5 : l'ancien

« *Un vieil homme, quelques cheveux blancs sur la tête, très maigre, tient à grand peine une épée rouillée devant lui. Il vocifère à grands renforts de cris et de moulinets* →

Profil technique

H&D/D&D5

Gobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, Neutre Mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)

Points de vie 7 (2d6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Compétence Discrétion +6

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

Langues commun, gobelin

Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Fuite agile. Le gobelin peut effectuer l'action Se désengager ou Se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

Actions

Arc court. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Gobelin, chaman

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, Neutre Mauvais

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 27 (6d6+6)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Compétence Discrétion +8, Religion +5

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12

Langues commun, gobelin

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Fuite agile. Le gobelin peut effectuer l'action Se désengager ou Se cacher par une action bonus à chacun de ses tours.

Incantation. Le chaman est un lanceur de sorts de niveau 2. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts préparés par le chaman :

Tours de magie (à volonté) : explosion occulte, résistance, thaumaturgie

1er niveau (3 emplacements) : injonction, vague tonnante, soin des blessures

Actions

Arc court. *Attaque d'arme à distance* : +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché* : 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Marteau léger. *Attaque d'arme au corps à corps* : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 3 (1d4) dégâts contondants.

COF

Gobelin de base

[Archétype standard]

NC 0, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 **DEX** +2 **CON** -1

INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 14 **PV** 3 **Init** 15

Masse +2 **DM** 1d6-1

Capacités

Attaque en meute : Lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Chef gobelin

[Archétype puissant, Boss rang 1]

NC 1, créature humanoïde, taille petite

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1

INT +0 **SAG** +0 **CHA** -2

DEF 15 **PV** 24 **Init** 13

Masse +3 **DM** 1d6+3

Capacités

Attaque en meute : Voir ci-dessus.



MJ sympa

Si un de vos PJ est vraiment en grande difficulté dans sa situation et si aucun autre PJ n'en est mesure de l'aider, vu qu'il s'agit d'un contexte d'initiation, notamment avec des enfants, vous pouvez lui « sauver la mise » ainsi : les gobelins sont des petites teignes chaotiques, incohérentes et bourrées de défauts. Il est donc fort probable que ces monstres se mettent eux-mêmes parfois des bâtons dans les roues. Un gobelin prêt à achever un PJ ou un des habitants de la ferme pourrait tout à fait se faire saboter son affaire par un autre gobelin jaloux et stupide qui le fait tomber, trébucher, qui le mord, qui le pousse, tout ce qui vous passe par la tête. En revanche, n'ayez recours à cet « *as dans la manche* » qu'une seule fois, sinon, le jeu perdra tout son sel pour vos joueurs qui se sentiront trop protégés.

Cette petite astuce vous permet également d'éviter un massacre de PNJ innocents, ce qui peut être tout à fait approprié selon votre table de jeu.

peu assurés. Deux gobelins bien teigneux, grands couteaux sortis, s'approche de lui en ricanant. »

Solution

Il faut protéger le vieillard, s'interposer et faire fuir les deux monstres.

La scène finale

Une fois ces situations réglées ou sur le point de l'être, il est temps de lancer le bouquet final. Vous pouvez parfaitement mettre la pression sur vos joueurs s'ils s'en sont trop bien sortis en faisant sortir le chef alors qu'il reste encore une ou deux situations à régler.

« La porte principale claque sur ses gonds. Une petite voie nasillarde en sort en hurlant des borborygmes incompréhensibles. Un gobelin, plus grand, l'air plus méchant et encore plus furieux que ses congénères vous fixe d'un regard fou. »

Il s'agit d'un chef gobelin (COF) ou d'un Shaman (H&D/D&D5). Le chef se bat jusqu'à la mort. À la mort du

chef, d'éventuels gobelins survivants des petites scènes précédentes fuient. Si vos PJ sont vraiment en mauvaise posture, n'hésitez pas à faire intervenir un ou deux adultes de la famille, un bûcheron, une archère adroite ou à l'inverse une bûcheronne et un archer, pour porter secours aux joueurs.

Considérez que les deux fermiers occasionnent 5 de DM/dégâts par round/tour aux gobelins. Le.a bucheron.ne, susceptible d'être blessé.e au contact a 7 PV.

Conclusion

Si les PJ sauvent tout le monde, les fermiers organisent une fête au maximum de leurs moyens en leur honneur.

Si un ou plusieurs PNJ ont perdu la vie, la douleur est terrible, mais on remercie quand même les PJ en les accueillants du mieux possible dans ce contexte.

Thomas Berjoan

Illustration Thierry Ségur

GRANDES BÂTISSSES ET LÉZARDS VOLANTS

L'ouvrage que vous tenez entre les mains est le fruit de six années de réflexion sur la nature intrinsèque du jeu de rôle. Son but est double. Il propose tout d'abord une profonde et complète refonte du concept fondateur des jeux de rôle : la simulation ludique d'entités pensantes (ALOUETTE !).

SI
TU

DEVIENS

PETIT

Mais il cherche avant tout à rétablir la vérité. En effet, je ne crains pas d'affirmer que le jeu de rôle n'a pas été (**JE TE PLUMERAI !**) inventé par je ne sais quel cordonnier américain, mais par Charles de la Bernique du Rocher et autres Lieux découverts à marée basse, à savoir moi-même. C'est en observant un **POT DE BEURRE** tit lézard prenant le **JE** soleil sur les pierres d'un **TE** château du Haut-Médoc que j'ai eu l'idée lumineuse de créer un jeu (**ET LE BEC, ET LE BEC !**) nommé

Grandes bâtisses & Lézards volants.

MALHEUREUSEMENT, LES PREMIÈRES BOÎTES ONT ÉTÉ DÉTRUITES LORS DE L'INCENDIE DE MA VOITURE, LE 24 MAI 1969.

Ding ding dong ! Le petit Charles attend ses parents à la caisse centrale. Ding ding dong !

LOIN DE MOI L'INTENTION DE REPROCHER À QUI QUE CE SOIT D'AVOIR EU UNE IDÉE a an an an — alo alo allô (oui, très bien et vous ?) og og ogue **ANALOGUE.**

Stop the madness, just say no !

Bonjour tout le monde ! Mon nom est Pumplewick. Je suis le respon-

sable des quelques parasites qui encombrent les lignes précédentes. Pour tout vous dire, vous venez d'assister à un détournement de jeu.

Je suis heureux de vous annoncer que *Grandes bâtisses & Lézards volants* ne verra jamais le jour. Ceux d'entre vous qui le désirent, peuvent néanmoins rendre visite à son auteur à l'asile d'aliénés de Trégasoil Ploumazout (Morbihan). Vous en profiterez pour saluer de ma part le lutin Fodronou, qui accomplit avec fierté la mission que lui a confié notre

DÉPETITPOTDEBEURRERAI BIEN ! roi : tourmenter ce vieux Charles pendant 3987 ans, 3 jours, 2 heures, 4 minutes et 53 secondes (TVA incluse).

J'ai pour ma part été chargé de détourner le jeu de Charles afin de réparer la terrible injustice dont notre peuple est victime depuis tant d'années.

J'ai donc l'honneur, la joie, la fierté, l'intention, l'occasion, le devoir, le plaisir et l'avantage de vous présenter le seul et unique jeu de rôle entièrement, absolument, complètement et indéniablement consacré au Petit Peuple.

Il porte le nom ô combien évocateur de :

UN PETIT JDR COMPLET

LE PETIT PEUPLE RPG

Vous allez certainement vous en rendre compte, le Petit Peuple R.P.G. n'est pas un jeu bien sérieux. Vous n'y trouverez pas plus de quêtes épiques que de huis clos angoissants. L'ambition de ce jeu est beaucoup plus modeste : vous amuser. Je vous souhaite donc, au nom de tout le Petit Peuple, une bonne, franche, massive et retentissante rigolade.

PREMIÈRE PARTIE

QUI SOMMES-NOUS ? D'OÙ VENONS-NOUS ? OÙ ALLONS-NOUS ? QUAND EST-CE QU'ON MANGE ?

Chacun sait que toute personne bien élevée doit se présenter lorsqu'elle rencontre quelqu'un. Mais je suis bien forcé de reconnaître qu'au sein du Petit Peuple, les personnes bien élevées brillent par leur absence. C'est pourquoi j'ai décidé de faire appel à l'un des vôtres pour vous présenter le Petit Peuple.

Malheureusement, le maigre budget consacré à ma noble tâche par notre roi Eildelig, dont l'avarice proverbiale n'a d'égale que l'ampleur de l'abdomen, ne m'a pas permis de faire appel aux grands auteurs tels que Vance, Ende, Tolkien et les autres. J'ai dû revenir à une époque où les écrivains ne coûtaient pas si cher : la Rome antique. Écoutons donc le célèbre Lucrèce...

« Ils n'ont pas toujours vécu sous terre comme ils le font à présent.

De nos jours, nous pouvons encore observer les restes primitifs de leurs habitations extérieures. J'ai moi-même eu l'occasion de visiter certains tertres pictes qui portent indéniablement la marque de leur occupation par le Petit Peuple.

Selon l'hypothèse la plus répandue, le Petit Peuple, constatant que la race humaine était appelée à dominer le monde, a préféré s'effacer en se retirant sous terre.

Aujourd'hui, seuls quelques rares spécimens se hasardent à quitter leurs royaumes souterrains. Ce sont en général les plus courageux et malheureusement les plus obtus. Vous comprendrez donc aisément qu'il est difficile d'obtenir des renseignements précis sur cette étrange nation. Je vais néanmoins tenter d'en dresser un portrait général.

Bien que des êtres d'aspects et de personnalités très disparates puissent voir le jour au sein du Petit Peuple, il semblerait que l'on puisse observer quelques traits communs à toutes ces créatures.

Comme leur nom l'indique, ils sont tous de petite taille. Les plus grands d'entre eux ne dépassent pas le mètre, tandis que les plus →



petits ne mesurent parfois pas plus de deux centimètres !

Leur goût prononcé pour l'or, les pierreries et tout ce qui brille n'est un secret pour personne. Certains prétendent même que les cavernes du Petit Peuple renferment des trésors d'une inestimable valeur. À ma connaissance, personne à ce jour n'a réussi à mettre la main sur l'un de ces trésors. La plupart des inconscients qui s'y sont risqués ne sont jamais revenus pour nous dire ce qu'ils avaient trouvé. Quant à ceux qui sont revenus, la vision de leur état suffirait à décourager l'aventurier le plus brave.

Les créatures du Petit Peuple savent faire preuve de la plus grande discrétion lorsque l'envie leur en prend. Certaines peuvent se rendre invisibles, d'autres rapetisser à volonté ou se transformer en objet ; quel que soit le moyen utilisé, le résultat reste le même : elles passent la plupart du temps inaperçues. Cette avantageuse capacité leur donne l'occasion de se livrer à leur distraction favorite : jouer des tours aux humains.

Ces êtres ont en effet un sens de l'humour assez particulier, qui s'exerce le plus souvent à nos dépens. Malheureusement, les créatures du Petit Peuple ne possèdent aucun sens de la mesure. Ce qui pour elles n'est qu'une simple plaisanterie peut déclencher une tragédie et ruiner la vie d'un honnête homme. Je ne saurais donc trop vous conseiller de ne pas vous mêler de leurs affaires, vous risquez de vous en mordre les doigts (si elles ne l'ont pas fait avant vous !).

Il est également intéressant de noter que ces créatures sont souvent dotées d'un caractère... difficile. Les grognons, les insolents, les malpolis, les têtus, les grossiers, les nerveux, les stupides, les vicieux, les fourbes, les avares, les cruels, les distraits, les

abrutis, les casse-pieds, les timides, les bavards, les prétentieux et les coléreux sont légion parmi eux. La plupart ne sont pas à proprement parler « mauvais » (j'entends par là qu'ils ne font pas le mal consciemment), mais il existe des exceptions.

Je voudrais enfin insister sur l'extrême variété qui règne au sein de ce peuple. Petites fées aux ailes diaphanes, trolls grognons, farfadets farceurs, feux follets trompeurs, lutins malicieux, gremlins ravageurs, gnomes savants, elfes capricieux, leprechauns et changelins, tous appartiennent à une seule et même nation : le Petit Peuple. »

LUCRÈGE, DE LA NATURE DES RHUMES

Même si cette description est parfois contestable (je pense en particulier au passage sur « la race humaine destinée à dominer le Monde »), je crois qu'elle a pu vous donner une bonne idée de ce que nous sommes. Si vous voulez plus de précisions, n'hésitez pas à vous précipiter sur les œuvres suivantes :

Lyonesse, de Jack Vance.

Vous y trouverez de nombreuses descriptions de créatures de notre peuple et vous aurez un aperçu de ce que peuvent être notre caractère et notre sens de l'humour !

Les Chroniques de Prydain, de Lloyd Alexander.

Ce cycle a inspiré (de loin) le dessin animé Taram et le chaudron magique. On y retrouve la plupart des grands mythes celtiques et l'auteur nous montre comment de nombreux héros ne doivent leurs victoires qu'à l'aide du Petit Peuple.

L'Histoire sans fin, de Michael Ende.

Un vibrant plaidoyer pour l'imaginaire que tout amateur de jeux →

de rôle se doit d'avoir lu. Notons au passage que le Petit Peuple constitue une portion non négligeable de la population du Pays fantastique.

Les Compagnons du crépuscule, la BD de François Bourgeon (surtout le 1^{er} tome : Le Sortilège du bois des brumes).

Sans oublier les légendes celtiques, nordiques et arthuriennes, les contes d'Andersen, Grimm, Perrault et des Mille et une nuits.

Et au cinéma : Willow, Gremlins, Legend, Peter Pan (pour la fée Clochette), Labyrinth, Dark Crystal et Le Magicien d'Oz.

DEUXIÈME PARTIE

L'ONCLE INCARNÉ (CRÉATION DE PERSONNAGE)

Pour illustrer les diverses étapes de la création d'un personnage, je vous présenterai progressivement mon oncle Slumir Bionvleg. Bien entendu, j'aurais pu prendre n'importe lequel d'entre nous, mais le choix de mon oncle m'a permis de vous glisser un jeu de mots aussi mauvais que répandu (je conseille à ceux qui sont en train de se demander « *Mais de quel jeu de mots parle-t-il ?* » d'incarner des trolls ou des gobelins, ça leur ira à merveille).

Pour créer votre personnage, il vous faut :

- tirer ses caractéristiques,
- lire le courrier des lecteurs (si, si !),
- choisir ses pouvoirs et un éventuel défaut,
- décrire votre personnage.

Note à l'usage des gens pressés. La dernière étape est tout aussi importante que les autres et ne doit pas être négligée. Tout maître du

jeu digne de ce nom sanctionnera comme il se doit les contrevenants.

TIRAGE DES CARACTÉRISTIQUES

Les petits malins qui ont déjà jeté un coup d'œil à la feuille de personnage (pour les autres, voir remarque précédente au sujet des trolls et des gobelins) auront noté qu'elle ne comporte que deux caractéristiques : la CHANCE et l'HABILETÉ.

On affecte à chacune une valeur numérique appelée score, en lançant un dé à cinq faces (oui, j'ai bien dit cinq) et en ajoutant six. On note cette opération de la manière suivante : 1d5 + 6. Les scores de CHANCE et d'HABILETÉ varient donc entre 7 et 11.

Exemple :

Après trois mois de chantage et deux passages à tabac, Jacques-Edouard a été convaincu par Isidore, son maître du jeu habituel, de jouer au Petit Peuple R.P.G.

Jacques-Edouard donne un nom à son personnage : Slumir Bionvleg. Puis il lance une première fois le d5 (dé à cinq faces) pour générer un total d'HABILETÉ. Il obtient 5 sur le dé ; Slumir Bionvleg possède donc un score d'HABILETÉ de 11 (5 + 6). Il relance le dé et obtient un 4, ce qui lui permet d'octroyer à Slumir Bionvleg un score de CHANCE de 10. Bien joué, Jacques-Edouard !

Lorsque le personnage est confronté à une situation qui n'est ni un Défi (voir plus loin), ni l'utilisation d'un pouvoir et dont l'issue est incertaine, deux cas peuvent se présenter.

Si la résolution de la situation dépend principalement des capacités physiques ou mentales du personnage, celui-ci effectue un jet d'HABILETÉ. Il lance deux dés à six faces et en fait la somme. Si le résultat est inférieur ou égal à son score

d'HABILETÉ, la situation se résout de manière favorable au personnage (i.e. l'action est réussie). Dans le cas contraire, la situation se résout de manière défavorable.

Exemple :

Slumir Bionvleg tente de jongler avec trois chats. Jacques-Edouard lance 2d6 et obtient 12. Son score d'HABILETÉ n'étant que de 11, il échoue et les chats tombent par terre. Que les militants de la S.P.A. se rassurent, un chat retombe toujours sur ses pattes !

Si la résolution de la situation dépend principalement de facteurs extérieurs, il faut effectuer un jet de CHANCE.

Exemple :

Une mouette malveillante largue un projectile liquide et blanchâtre au-dessus de la tête de Slumir Bionvleg. Ce dernier ne se doutant de rien, la résolution de la situation dépend principalement de facteurs extérieurs. Il faut donc effectuer un jet de CHANCE. Jacques-Edouard lance 2d6 et obtient 8. Son score de CHANCE est de 10. Le projectile est donc tombé à côté de lui. Que les militants de la SPA se rassurent, les chats étaient déjà partis.

Avant de passer à l'étape suivante, je vais répondre à quelques questions relevées dans l'important courrier que ce jeu a suscité.

Question n° 1

Cher Pumplewick,

Mon revendeur habituel s'obstine à prétendre que les dés à cinq faces n'existent pas. Pourriez-vous lui faire pousser une grosse pustule sur le nez ?

Mélusine Enfaillite

Réponse n°1

Chère Mélusine,

Il semblerait que des concurrents peu scrupuleux aient retiré tous les dés à cinq faces du marché pour nuire à la commercialisation du Petit Peuple R.P.G. Je me vois donc réduit à te conseiller ce stratagème : lance un dé à six faces et si tu fais un six, ignore-le et relance le dé. Tu peux aussi utiliser un dé à dix faces selon le principe suivant :

1 ou 2 → 1

3 ou 4 → 2

5 ou 6 → 3

7 ou 8 → 4

9 ou 0 → 5

Bien entendu, je me ferai une joie de faire pousser une grosse pustule sur le nez de ton revendeur. La préfères-tu rose ou verte ?

Question n° 2

Cher Pumplewick,

Pourquoi n'y a-t-il pas de points de vie dans le Petit Peuple R.P.G. ? Comment fait-on pour les combats ?

Gédéon Teuzmanies

Réponse n°2

Cher Gédéon,

Il n'y a pas de points de vie dans le Petit Peuple R.P.G. pour la bonne et simple raison que nous sommes immortels. Rien ni personne ne peut nous tuer, ni même nous blesser. Quant aux combats, il n'y en a pas non plus. Je ne connais aucun exemple de combat ayant eu lieu entre nous et les humains. La plupart du temps, ils ne s'aperçoivent même pas de notre présence et, de toute façon, nous pouvons leur échapper sans peine grâce à nos pouvoirs. Tu pourrais me répondre que des combats peuvent survenir entre créatures du Petit Peuple. Cela est également et fort heureusement impossible. Nos pouvoirs sont extrêmement puissants et des combats entre nous auraient tôt fait de transformer →

le Monde en Luna Park géant. C'est pourquoi les pères de nos pères ont édicté les règles suivantes :

Les gens du Petit Peuple ne peuvent se battre entre eux ;

Il est interdit d'utiliser ses pouvoirs contre une autre créature du Petit Peuple.

Note. Attention, cela ne veut pas dire que nous sommes immunisés contre les conséquences indirectes de l'emploi d'un pouvoir. L'interdit ne touche que l'utilisation directe d'un pouvoir dans le but de nuire à une créature du Petit Peuple.

Les pères de nos pères ont ensuite lancé de puissants sortilèges, afin que ces lois



MARLOT
2013

veillent elles-mêmes à leur application. C'est pourquoi il nous est physiquement impossible de nous battre entre nous ou d'utiliser nos pouvoirs contre nos frères. Cependant, nous ne valons pas mieux que les humains (sur ce plan tout au moins) et les occasions de conflit ne manquent pas. Comment faire pour les résoudre ? Les pères de nos pères ont répondu à cette question en inventant le Défi. L'intégralité de la troisième partie sera consacrée au Défi.

Question n° 3

Cher Pumplewick,

Povretip, mon personnage, n'a que 7 en CHANCE. Dès qu'une peau de banane traîne dans un scénario, c'est pour sa pomme ! C'est vraiment trop injuste.

Pascal Iméro

Réponse n°3

Cher Pascal (snif !),

Ton témoignage bouleversant (snif !) sur le cas de Povretip (snif !) m'a réellement ému. J'ai donc décidé d'ajouter au Petit Peuple R.P.G. la règle suivante (snif !) : si vous conservez le même personnage d'un scénario à l'autre, vous devez retirer son score de CHANCE au début de chaque scénario.

Après tout, il n'y a rien de plus aléatoire que la chance.

En revanche, le score d'HABILITÉ ne bougera pas, votre personnage le conservera toute sa vie. Et comme il est immortel, ça peut durer longtemps !

Question n° 4

Monsieur Pumplewick,

De qui se moque-t-on ici ? Comment se fait-il que vous ayez déjà reçu « un important courrier que la sortie du jeu a suscité » (sic) alors que vous êtes en train d'en rédiger les

règles et que le jeu ne peut donc pas être sorti ? Ce courrier est bidon !

Jeremy Mac Hulot

Réponse n° 4

Cher Jeremy,

Je te répondrai par une simple question : comment se fait-il que tu m'aies écrit cette lettre alors que je suis en train de rédiger les règles du jeu et que tu ne peux donc pas encore avoir lu le courrier des lecteurs ? Si tu ne l'as pas lu, comment peux-tu affirmer qu'il est bidon ? Allons Jeremy, un peu de logique, que diable !

DÉTERMINATION DES POUVOIRS

Maintenant que votre personnage est doté de ses deux caractéristiques, vous allez lui attribuer trois ou quatre pouvoirs. Dans un premier temps, choisissez trois pouvoirs en respectant les règles suivantes.

L'un de ces pouvoirs au moins doit être un pouvoir de discrétion, ce qui signifie qu'il doit permettre à votre personnage de passer inaperçu parmi les humains. Voici quelques exemples de pouvoirs de discrétion : Invisibilité, Autométamorphose en objet ou en animal, Oubli (permet de faire perdre aux humains le souvenir de leur rencontre avec le personnage), Rapetisser, Forme d'ombre (le personnage disparaît dès qu'il est à l'ombre), Mîmétisme.

L'un de ces pouvoirs est automatique. C'est-à-dire qu'il fonctionne à tous les coups, autant de fois que vous le désirez, sans qu'aucun jet de dé ne soit nécessaire.

Les deux autres pouvoirs sont dotés d'un score compris entre 2 et 11.

En cours de jeu, pour savoir si le pouvoir fonctionne, il suffit de lancer 2d6. Si la somme des dés est inférieure ou égale au score du pouvoir

utilisé, celui-ci fonctionne. Dans le cas contraire, il échoue. La nature de l'échec dépend de l'humeur du maître de jeu. Celui-ci peut décider que le pouvoir ne fonctionne pas ou bien qu'il fonctionne d'une manière totalement imprévue et catastrophique. J'ai personnellement un petit faible pour la seconde solution.

Pour déterminer le score de vos deux pouvoirs, répartissez 14 points entre eux en gardant bien à l'esprit que le score d'un pouvoir doit être compris entre 2 et 11.

En résumé, l'attribution des trois pouvoirs s'effectue comme suit :

- a) Choisissez trois pouvoirs dont au moins un est un pouvoir de discrétion.
- b) Décidez lequel de ces trois pouvoirs est automatique.
- c) Déterminez le score des deux autres en répartissant un total de 14 points (minimum 2, maximum 11) entre les deux pouvoirs.

Exemple :

Jacques-Edouard attribue à Slumir Bionveg les trois pouvoirs suivants : Invisibilité, Téléportation des animaux, Imitation des voix humaines. Il décide que l'invisibilité sera automatique. Il répartit alors 14 points entre les pouvoirs restants : Téléportation des animaux (6), Imitation des voix humaines (8).

Note à l'usage du maître de jeu.

Je ne vous donne pas de liste de pouvoirs. Laissez vos joueurs inventer ceux dont ils ont envie. N'hésitez pas à leur donner des pouvoirs puissants, en interdisant toutefois les pouvoirs offensifs du style rayon mortel, jet de métal en fusion, désintégration etc. Vous devez veiller à l'équilibre du jeu en vérifiant que les joueurs possèdent des pouvoirs de puissances à peu près équivalentes. Il faut éviter des situations de ce genre : un joueur possède le pouvoir →

▶ Téléportation des êtres vivants et un autre Téléportation des plantes ; donnez plutôt Téléportation des êtres vivants aux deux.

Pour vous donner une idée du type de pouvoirs correspondant à l'ambiance du jeu, en voici quelques-uns qui ont été choisis par les joueurs qui ont testé le Petit Peuple R.P.G. :

Lévitacion ;
Invisibilité ;
Imitation des voix humaines ;
Mimétisme ;
Élasticité ;
Sprint ;

Apesanteur ;
Ultrasonar ;
Voler ;
Hypnotiser (Oubli) ;
Téléporter les objets ;
Téléporter les animaux ;
Souffle de géant ;
Autotéléportation ;
Contrôle du feu ;
Autométamorphose en objet ;
Passe-muraille ;

Lumière (petite boule de lumière indépendante, têtue et susceptible qui volette autour du personnage) ;

Passer par les interstices (trou de serrure, dessous de porte...).

Votre personnage possède maintenant trois pouvoirs. Si vous le désirez, vous pouvez l'affubler d'un défaut. En échange de quoi vous avez le droit de doter votre personnage d'un quatrième pouvoir dont le score est automatiquement 8.

Voici quelques idées de défauts :

Peur de la lumière, de la musique, des animaux, des enfants... ;

Allergie à la lumière, à la musique, aux animaux, aux enfants... ;

Rhume permanent ;

Gros dormeur : le personnage est sujet à de fréquentes et subites crises de sommeil, et en plus, il ronfle ;

Peur des réprimandes : le personnage est terrorisé dès qu'on le gronde ;

Cervelle d'oiseau : le personnage oublie tout ce qu'on lui dit, il faut sans cesse le lui répéter ;

Puanteur ;

Surdité ;

Confusion des noms propres : le personnage mélange tous les



noms propres, y compris ceux des membres de son groupe.

Exemple :

Jacques-Edouard décide d'attribuer un défaut à Slumir Bionvleg. Il choisit le rhume permanent. En accord avec Isidore, Jacques-Edouard octroie Contrôle de l'eau à son personnage (doté d'un score de 8).

Note à l'usage du maître de jeu.

Essayez d'établir un équilibre entre le défaut choisi et le quatrième pouvoir. Si le défaut est léger, le pouvoir ne sera pas très important. Si le défaut est très gênant, le pouvoir sera puissant.

Signalons enfin que toutes les créatures du Petit Peuple possèdent un pouvoir en commun qui vient s'ajouter aux précédents : elles peuvent parler entre elles sans que les humains ne les entendent. Dans la pratique, le maître du jeu peut considérer que lorsque les joueurs discutent entre eux, aucun humain ne les entend ; ils n'ont pas besoin de préciser explicitement qu'ils utilisent ce pouvoir.

Attention ! Les animaux, eux, entendent parfaitement les créatures du Petit Peuple. Néanmoins, en temps normal, ils ne comprennent pas ce qui est dit (sauf utilisation d'un pouvoir de type Parler aux animaux).

Description du personnage

Cette description comporte quatre étapes : le nom, la race (facultatif), l'apparence, le caractère.

Note à l'usage du maître de jeu. Demandez à vos joueurs de porter ces descriptions par écrit sur la feuille de personnage. Même s'il ne s'agit que de quelques mots, cela permet de se fixer les idées.

Détaillons maintenant ces quatre rubriques.

Nom

Essayez d'en choisir un qui s'intègre à l'ambiance du jeu. Pour vous aider, voici quelques noms de créatures du Petit Peuple de ma connaissance : Fodronou, Sfulsfuli, Butternick, Titelune, Clochette, Angredulf, Gnark, Grolkin, Pataflore, Petalwing, Fiffelin, Falshtick, Rumplestillskin et bien sûr, Slumir Bionvleg !

Race

Vous n'êtes pas obligé d'en choisir une. Voici quelques races parmi les plus connues : lutin, leprechaun, gnome, farfadet, gremlin, goblin, troll, fée, feu follet, changelin, elfe.

Apparence

N'oubliez pas que la taille de votre personnage ne saurait excéder un mètre. Aucun pouvoir ne permet de dépasser cette limite.

Caractère

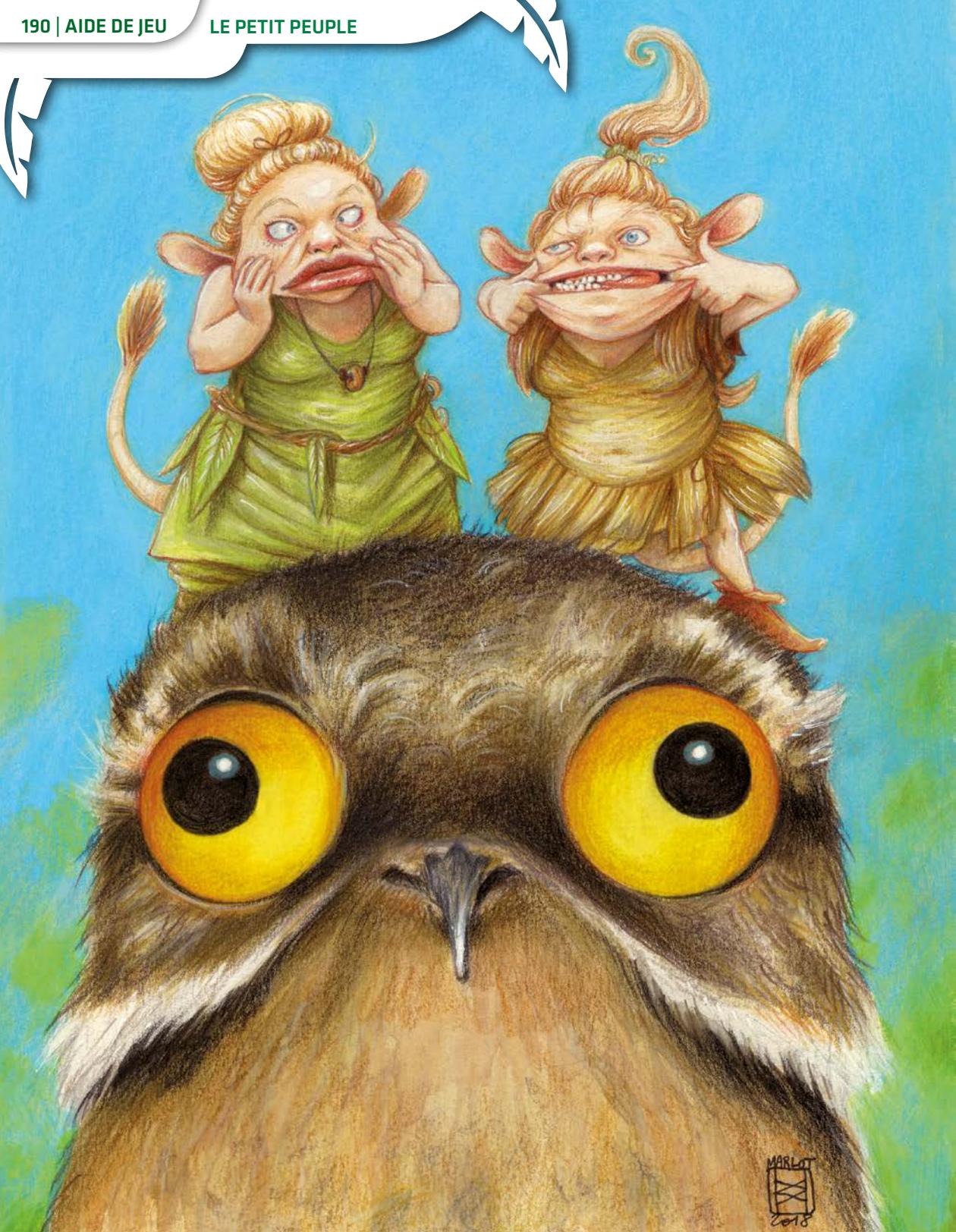
Reportez-vous au texte de Lucrèce cité plus haut pour vous faire une idée des traits de caractère les plus répandus dans notre peuple (grognes, têtus, etc.).

TROISIÈME PARTIE

LE DÉFI

Vous avez certainement noté la présence d'une curieuse grille à neuf cases située en haut et à droite de la feuille de personnage. Laissez-moi vous en conter l'usage...

Je vous ai expliqué au chapitre précédent que toutes les situations conflictuelles opposant deux créatures du Petit Peuple sont résolues d'une seule et même manière : le Défi. Il s'agit d'une sorte de rituel au cours duquel nos esprits s'affrontent en une lutte farouche où sont utilisées des armes redoutables telles que la force de caractère, l'astuce, la mémoire, la logique, l'humour et la rhétorique. Il m'est impossible de vous décrire précisément le →



Défi. Il s'agit d'un concept propre à notre peuple et donc difficile à expliquer aux humains. Néanmoins, pour les besoins du jeu (de la simulation, dirait Charles), j'ai tenté de trouver des concepts analogues, compréhensibles pour les humains. (Merci à Piers Anthony pour sa collaboration involontaire. La grille du Défi s'inspire en effet d'une excellente idée introduite dans sa trilogie de *L'Adeptes bleu*.)

Et c'est là que la grille intervient

Avant de débiter un scénario, votre maître du jeu vous montrera une grille identique à celle qui est portée sur votre feuille de personnage. Il l'aura préalablement complétée en inscrivant quelques mots étranges dans chaque case. En voici un exemple :

	A	B	C
1	Chance	Dessin	Barbichette
2	1, 2, 3, 4, 5, 6, BOZZLE	Histoire drôle	Impro
3	Poème	Chi-fou- mi	Mime

Vous devez inscrire ces mêmes mots dans les cases de votre grille. Utilisez un crayon à papier car le contenu de la grille change avant chaque scénario.

Je vais maintenant vous indiquer la marche à suivre en cas de conflit entre votre personnage et une autre créature du Petit Peuple. Il faut comprendre le mot conflit dans son sens le plus large. Il y a conflit entre deux créatures lorsque la première veut quelque chose et la seconde autre chose.

Voici quelques exemples :

Exemple :

Cas n°1. *Slumir Bionvleg veut passer un pont, mais un goblin*

lui barre le chemin et veut l'empêcher d'atteindre l'autre rive. Slumir Bionvleg lance alors au goblin : « Je te défie, stupide créature ! ». Le goblin ne peut se soustraire au rituel. Si Slumir Bionvleg gagne le Défi, il pourra passer. Dans le cas contraire, il devra rebrousser chemin.

Exemple :

Cas n°2. *La fée Titelune demande à Slumir Bionvleg de lui prêter ses chats pour jongler avec. Slumir craint qu'elle ne les abîme et refuse catégoriquement. Titelune le regarde alors droit dans les yeux et le défie. Slumir n'a pas d'autre choix que de se prêter au rituel. S'il gagne, il pourra garder ses chats, sinon il devra les prêter à Titelune.*

Lorsqu'une situation conflictuelle intervient, on procède comme suit :

L'un des protagonistes défie son adversaire. Celui qui lance le Défi est appelé défiant et celui qui le reçoit, défié. Si les deux adversaires se défient simultanément, on désigne le défiant par tirage au sort. Nul ne peut se soustraire à un Défi (à une exception près : Arnulia, voir plus loin).

Ensuite, les deux adversaires définissent clairement les conséquences de leur victoire éventuelle.

Pour les deux exemples précédents, cela ne pose aucun problème. Cependant, dans certaines situations, les données ne sont pas aussi claires. Considérons par exemple le cas suivant :

Exemple :

Cas n°3. *Slumir Bionvleg est en colère car le lutin Fodronou a noué ensemble la queue de ses chats. Ivre de rage, il fonce chez Fodronou et le défie. Slumir Bionvleg est donc le défiant et Fodronou le défié. Mais que va-t-il se passer si Slumir gagne le Défi ? Les deux joueurs →*

concernés en discutent activement et parviennent à l'accord suivant : si Fodronou gagne, Slumir Bionvleg repart et promet de ne plus l'importuner pendant dix jours. Si Slumir Bionvleg gagne, Fodronou s'engage à dénouer la queue des chats et à offrir à son adversaire un diamant gros comme une balle de ping-pong en guise de dédommagement.

Si les deux joueurs ne parviennent pas à se mettre rapidement d'accord sur les conséquences de la victoire de leur personnage, le maître du jeu impose son point de vue et prend la décision à leur place.

Note. Pour le moment, nous considérons uniquement le cas d'un Défi entre deux créatures incarnées par des joueurs. Nous examinerons le cas des PNJ (personnages non-joueurs) plus loin.

Une fois les conséquences de la victoire fixées, le Défi proprement dit peut avoir lieu. Chaque case du tableau désigne un type d'épreuve. Les deux joueurs devront s'affronter dans le cadre d'une de ces épreuves, déterminée comme suit.

Le défiant choisit secrètement l'une des trois colonnes. Il élimine ainsi les épreuves des deux autres colonnes.

Exemple :

Reprenons le cas n°1. Slumir Bionvleg est le défiant et choisit la colonne désignée par la lettre A. Il est donc certain que l'épreuve au cours de laquelle il va affronter le goblin sera l'une des trois suivantes : Chance / 1, 2, 3, 4, 5, 6, Bozzle / Poème.

De même, le défié choisit secrètement une des trois lignes.

Exemple :

Le goblin choisit la ligne 3. Il sait donc qu'il va affronter Slumir Bionvleg au cours d'une de ces

épreuves : Poème / Chi Fou Mi / Mime.

Les deux adversaires révèlent alors simultanément leur choix. La case située à l'intersection de la colonne désignée par le défiant et de la ligne choisie par le défié détermine la nature de l'épreuve.

Exemple :

Slumir Bionvleg et le goblin s'affronteront dans le cadre d'une épreuve de poésie.

Le maître du jeu et les joueurs qui ne participent pas au Défi forment le comité. Son rôle est de proposer l'épreuve aux deux belligérants et d'en déterminer le vainqueur.

Avant de préciser les droits et les devoirs du comité, laissez-moi vous décrire en détail les neuf épreuves proposées dans la grille qui nous sert d'exemple.

Chance

Le vainqueur est désigné par simple tirage au sort (pile ou face, par exemple).

Dessin

Le comité énonce un proverbe. Les deux belligérants disposent alors de trois minutes pour réaliser un dessin qui l'illustre. Les membres du comité examinent les deux œuvres et votent pour désigner la meilleure illustration. Son auteur gagne le Défi.

Barbichette

Les deux joueurs se tiennent le menton et chantent :

« Je te tiens, tu me tiens, par la barbichette. Le premier de nous deux qui rira aura une tapette. »

À partir de cet instant, le premier des deux qui rit perd la manche. La partie se joue en deux sets gagnant (une manche, une revanche et éventuellement une belle).

1, 2, 3, 4, 5, 6, Bozzle

En commençant par le défiant, les joueurs doivent compter à partir de 1, en énonçant chacun un nombre à leur tour. À chaque fois qu'un joueur doit énoncer un multiple de 7 ou un nombre qui contient le chiffre 7, il doit dire bozzle à la place. Le premier qui se trompe a perdu.

Exemple :

Défiant : 1 – Défié : 2

Défiant : 3 – Défié : 4

Défiant : 5 – Défié : 6

Défiant : bozzle – Défié : 8

Défiant : 9 – Défié : 10

Défiant : 11 – Défié : 12

Défiant : 13 – Défié : bozzle

Défiant : 15 – Défié : 16

Défiant : 17... Le défiant a perdu : il aurait dû dire bozzle au lieu de 17.

Histoire drôle

Les deux joueurs doivent imaginer ou se rappeler une histoire drôle en rapport avec un thème proposé par le comité. Chaque protagoniste dispose alors de deux minutes pour exposer son histoire, en commençant par le défiant. Le comité vote ensuite pour désigner l'histoire la plus drôle. Son auteur gagne le Défi.

Impro

Le défié sort de la salle. Le comité propose alors une phrase au défiant. Après 30 secondes de réflexion, il doit improviser un petit conte, une petite histoire, pendant deux à trois minutes. Son histoire devra impérativement se terminer par la phrase énoncée par le comité. On fait ensuite entrer le défié. Le comité lui donne la même phrase et le défié doit effectuer le même travail que son prédécesseur. Le comité vote ensuite pour désigner la meilleure improvisation.

Poème

Quatre rimes sont proposées aux protagonistes. Ils disposent de trois

minutes pour composer un quatrain qui utilise ces quatre rimes. Le comité vote ensuite pour désigner le meilleur poème.

Exemple :

Les quatre rimes suivantes ont été proposées au cours d'un Défi qui m'opposait à mon oncle : perché, fromage, alléché, langage. Voici le poème que mon oncle a composé :

Pumplewick, mon ami, mais où es-tu perché ?

Descend donc à la cave et ramène un fromage.

S'il n'a pas l'air trop gras c'est qu'il est alléché,

(Mon accent germanique altère mon langage, oui mon oncle a longtemps vécu en Allemagne).

Je ne me souviens plus du poème que j'ai composé. Une histoire de corbeau et de renard, je crois, mais qu'importe !

Chi-fou-mi

Ce jeu éminemment psychologique est plus connu sous le nom de Pierre-Papier-Ciseaux. Les deux joueurs se tiennent face à face. Ils placent une main derrière leur dos et forment secrètement l'un des trois symboles suivants :

pierre = poing fermé ;

papier = main à plat ;

ciseaux = index et majeur tendus et légèrement écartés, autres doigts repliés.

Ils révèlent alors le symbole qu'ils ont formé, en montrant leur main (il est interdit de changer de symbole au dernier moment). Si les deux symboles sont identiques, le coup est nul et il faut recommencer. Sinon, le gagnant de la manche est désigné comme suit :

le papier l'emporte sur la pierre car il peut la recouvrir ; →

les ciseaux l'emportent sur le papier car ils peuvent le couper ;

La pierre l'emporte sur les ciseaux car ils ne peuvent rien contre elle.

Le premier joueur à remporter trois manches gagne le Défi (trois sets gagnant).

Mime

Le maître du jeu donne à chaque joueur un petit papier sur lequel il a inscrit le titre d'un livre, d'un film ou d'une œuvre musicale. On commence par le défiant. Il doit tenter de faire deviner ce titre au reste du comité en ne s'exprimant que par gestes. Le défié doit ensuite réaliser la même opération avec, bien entendu, un titre différent. Celui qui met le moins de temps pour faire deviner son titre gagne le Défi.

En toutes circonstances, le comité doit être impartial, il ne doit pas tenir compte des éléments extérieurs au Défi.

Exemple :

Nous sommes le 24 décembre. Le but du scénario est de ramener à Carl Lewis les Bottes de sept lieues du Petit Poucet, afin qu'il ait une chance de battre Ben Johnson aux prochains jeux olympiques. Le groupe se compose de Slumir Bionvleg, Titelune, Fodronou, Petalwing et Angredulf. Après de multiples et rocambolesques aventures, nos cinq compères ont retrouvé le Petit Poucet et lui ont volé les Bottes de sept lieues. La mission semble s'être déroulée pour le mieux. Mais au dernier moment, Angredulf, grand collectionneur d'objets bizarres, décide de garder les bottes pour son propre usage. Titelune, outrée, le défie. Le comité sera composé d'Isidore, le maître de jeu, et de Jacques-Edouard, Pierre-Antoine et Marie-Charlotte qui incarnent respectivement Slumir Bionvleg, Fodronou et Petalwing. Il est clair

que si Titelune perd le Défi, le scénario échoue. Pourtant, Isidore doit demander à ses joueurs de ne pas en tenir compte et de conserver une neutralité absolue au moment du vote.

Pour certaines épreuves, le gagnant est désigné par vote. Si le comité comporte un nombre pair de personnes, il est possible que chaque joueur reçoive le même nombre de voix. Dans ce cas, le maître du jeu tranche.

Exemple :

Après la lecture des poèmes, Jacques-Edouard et Isidore votent pour Titelune, tandis que Marie-Charlotte et Pierre-Antoine accordent leurs voix à Angredulf. Il y a égalité, c'est donc Isidore qui décide : Titelune a gagné le Défi.

Tout au long du scénario, le maître du jeu est amené à jouer le rôle de tous les personnages que les joueurs vont rencontrer, on les appelle des personnages non-joueurs (PNJ). Certains PNJ sont des créatures du Petit Peuple, ils peuvent donc défier un joueur ou être défiés par lui. Dans ce cas, le maître du jeu doit défendre les couleurs de son PNJ au cours de l'épreuve.

Exemple :

Nos cinq compères ignorent que le Petit Poucet a épousé la fée Clochette en secondes noces. Dès qu'elle a appris que les Bottes avaient été dérobées, elle a utilisé ses pouvoirs pour retrouver les voleurs. Au moment où Slumir Bionvleg s'apprête à déposer les Bottes dans la cheminée de Carl Lewis, Clochette apparaît et le défie, afin de récupérer le bien de son époux. La fée Clochette est un PNJ, Isidore devra donc affronter Jacques-Edouard au cours de ce Défi.

On ne peut être à la fois juge et partie : le maître du jeu ne peut donc pas

siéger au comité s'il prend part à un Défi. Les membres du comité doivent alors choisir un président parmi eux. Il bénéficiera, le temps d'un Défi, des prérogatives du maître du jeu :

si les deux adversaires ne parviennent pas à se mettre rapidement d'accord sur les conséquences de leurs victoires respectives, c'est le président qui les fixe ;

en cas d'égalité au cours d'un vote, le président tranche.

Il remplit également le rôle dévolu au maître du jeu dans certaines épreuves.

Exemple :

La fée Clochette étant la défiante, Isidore doit choisir une colonne et Jacques-Edouard une ligne. Leur choix se porte sur la colonne C et la ligne 3. Ils devront donc s'affronter au cours d'une épreuve de mime. Le comité se choisit un président : Marie-Charlotte. C'est donc elle qui devra proposer les titres d'œuvres à mimer.

QUATRIÈME PARTIE

LE COIN DU MAÎTRE DU JEU

Vous allez maintenant pouvoir lire le compte rendu écrit d'une interview que j'ai accordée à Isidore, maître du jeu de son état. Pour plus de commodité, les questions ont été regroupées en quatre grands thèmes :

- les personnages,
- le Défi,
- les scénarios,

Arnulia (vous ne la connaissez pas encore, mais elle vous emm... déjà !).

Isidore :

Maître Pumplewick, lorsque vous...

Pumplewick :

Allons, allons, Isidore, tu vas me faire rougir ! Appelle-moi maître, tout simplement.

Isidore :

Oui... Euh... Maître. Lors que vous avez cité des exemples de races du Petit Peuple, vous avez parlé des elfes, des trolls, et des gobelins. Vous ne vous seriez pas trompé de jeu par hasard ?

Pumplewick :

Pas du tout. Les elfes, trolls et gobelins du Petit Peuple n'ont que peu de choses en commun avec leurs homonymes de la Terre du Milieu. Ils sont plus petits et n'ont pas la même mentalité. En vérité, ils sont beaucoup plus proches des elfes, trolls et gobelins des légendes nordiques.

Isidore :

Vous ne parlez à aucun moment des points d'expérience. Comment les personnages progressent-ils ? Peuvent-ils augmenter les scores de leurs pouvoirs ou de leurs caractéristiques entre deux aventures ?

Pumplewick :

Non. Ces scores sont immuables, à l'exception de la CHANCE qui doit être déterminée aléatoirement (1d5+6) au début de chaque scénario. À mon humble avis, la manière la plus amusante de jouer au Petit Peuple R.P.G. est de créer un nouveau personnage avant chaque aventure. Je n'ai pas inclus de règles sur l'expérience pour inciter les joueurs à le faire.

Isidore :

Doit-on employer la même grille de Défi pour chaque scénario ?

Pumplewick :

Non. Je te recommande vivement de proposer une nouvelle grille avant chaque scénario, sinon tes joueurs vont rapidement se lasser. Utilise la grille fournie dans le jeu pour →

faire jouer ton premier scénario. Pour les suivants, tu peux te contenter, dans un premier temps, de changer l'ordre des cases. Mais tu en viendras très vite à créer tes propres épreuves, en fonction du goût de tes joueurs.

Isidore :

Pour certaines épreuves, le maître du jeu doit fournir un thème (histoire drôle), un titre (mime) ou une phrase (impro). Doivent-ils obligatoirement avoir un rapport avec le Petit Peuple ?

Pumplewick :

Non, pas forcément. Tu peux proposer tout ce qui te passe par la tête. Personnellement j'ai l'habitude de choisir des thèmes qui sont liés à l'objet du Défi.

Exemple :

Slumir Bionvleg veut organiser une compétition de yo-yo à Fairfolk-city, la ville où réside le roi Eildelig. Pour embêter le lutin Fodronou, il décide que le tournoi aura lieu dans le champ de haricots que celui-ci cultive amoureusement depuis six mois. Fodronou, indigné, défie Slumir Bionvleg pour préserver ses cultures. Fodronou choisit la colonne A et Slumir Bionvleg la ligne 3. Ils devront donc s'affronter au cours d'une épreuve de poésie. Tu peux alors proposer les rimes suivantes : tournoi, sournois, yo-yo, fayots.

Isidore :

Imaginons la scène suivante. Slumir Bionvleg, Titelune et Fodronou veulent aller parler au roi Eildelig, mais quatre gardes, bornés et grognons, ont décidé de leur interdire d'entrer dans la salle du trône. Comment régler cette situation ?

Pumplewick :

Par le Défi, bien sûr !

Isidore :

Oui, mais si je compte bien, cela nous donne douze Défis (chaque membre du trio défiant chaque garde). Ça risque d'être long !

Pumplewick :

Bonne remarque, Isidore, bonne remarque (Aargh ! Là, il m'a coincé...). Nous dirons donc que lorsqu'un groupe en défie un autre, chaque groupe se choisit un champion et ce sont les deux champions qui s'affrontent. On procède de manière analogue lorsqu'un personnage défie un groupe ou inversement.

Isidore :

Dans quel univers se déroulent les scénarios ?

Pumplewick :

A priori, sur Terre.

Isidore :

Et à quelle époque ?

Pumplewick :

De la préhistoire à nos jours. Mais rien ne t'empêche, si tu préfères, d'utiliser un autre cadre (SF, médiéval fantastique...).

Isidore :

Que doit-on trouver dans un scénario du Petit Peuple R.P.G. ?

Pumplewick :

Une bonne dose d'humour, de nombreuses occasions de Défis, une poignée de clins d'œil, un peu d'action, quelques PNJ hauts en couleurs, un zeste de ridicule, une pincée de surprises, trois gouttes d'absurde, un soupçon de rêve et, bien sûr, un peu de poudre de fée.

Isidore :

Dans la partie consacrée au Défi, vous écrivez que nul ne peut se soustraire à un Défi, à une exception près : Arnulia. Qui est Arnulia ?

Pumplewick :

Arnulia est très probablement la personne la plus désagréable de

tout le Petit Peuple. Elle se présente sous la forme d'une petite bonne femme, toute ridée, haute comme trois pommes, deux noix et un pépin d'orange. Arnulia aime à dire qu'elle est la conscience du Petit Peuple. En vérité, ce n'est qu'une empêcheuse de s'amuser en rond !

Elle passe son temps à débiter ses éternelles leçons de morale et à nous réprimander pour le moindre petit larcin. Malheureusement, elle dispose des moyens de sa politique... Arnulia est en effet la seule créature du Petit Peuple qui peut se soustraire à un Défi. Elle a également la possibilité d'employer ses pouvoirs contre nous. Ceux-ci sont au nombre de trois et sont tous automatiques :

UBIQUITÉ : pour notre plus grand malheur, Arnulia peut se trouver à plusieurs endroits en même temps ;

COMMANDEMENT : aucune créature du Petit Peuple ne peut désobéir à un ordre donné par Arnulia.

Le dernier pouvoir est le pire de tous...

PRIVATION DE DESSERT : lorsqu'elle veut nous punir, Arnulia peut nous interdire l'absorption de tout dessert pendant une période de temps comprise entre un jour et cent mille ans. Peut-on imaginer châtiement plus horrible ?

Note à l'usage du maître du jeu.

Le personnage d'Arnulia a été introduit pour vous aider à reprendre le contrôle de la situation en cas de problème. L'usage des Défis donne une grande liberté d'action aux joueurs, car vous ne pouvez en contrôler l'issue. Arnulia peut vous permettre de rattraper les conséquences catastrophiques d'un Défi imprévu. Elle peut aussi entrer en scène si les personnages ne sont pas assez discrets vis-à-vis des humains.

Cependant, n'en abusez pas. Vos joueurs finiront par éprouver un

légitime sentiment de frustration. Arnulia ne devrait pas faire plus d'une apparition par scénario. Vous trouverez un exemple de la manière dont Arnulia peut intervenir dans le scénario intitulé : La Plus grosse pomme du monde.

Et maintenant, jouons !

SCÉNARIO LA PLUS GROSSE POMME DU MONDE

Angleterre, 1682–1684 : Isaac Newton publie ses *Principes mathématiques de la philosophie naturelle*. Angleterre, vendredi 13 avril 1675, huit heures du matin : dans un brouillard à couper au couteau, un fiacre traverse à vive allure la campagne anglaise non loin de Stonehenge. Son unique passager n'est autre que lady Sheila Belmont, une vieille femme acariâtre qui va rendre visite à son mari, Lord Humphrey Belmont, l'un des membres les plus ennuyeux de la Chambre des Lords.

Le commun des mortels pourrait penser que ces deux événements n'ont aucun rapport, mais ce serait compter sans la capacité de certaines créatures du Petit Peuple à se fourrer dans les situations les plus catastrophiques.

Mais trêve de palabres et place à l'aventure !

UN SERVICE INSIGNIFIANT

On raconte que, dans sa jeunesse, notre roi Eildelig était fort friand de bière et de jolies filles. Il lui arrivait souvent de quitter Fairfolk City, la capitale souterraine de notre royaume, pour aller batifoler dans les foins avec quelque nymphe peu farouche et vider consciencieusement les réserves des brasseurs →

locaux. La plupart du temps, Eildelig rentrait de ses escapades à une heure tardive, tellement saoul qu'il ne parvenait plus à retrouver l'entrée de sa cité.

Pour remédier à ce désastreux phénomène, les habitants de Fairfolk City décidèrent de marquer ostensiblement l'entrée de la ville avec des pierres. Depuis, il n'a aucun mal à retrouver son royaume. Il faut dire que les pierres utilisées sont quelque peu voyantes... Vous en avez certainement déjà entendu parler, les Anglais appelle cet endroit Stonehenge.

C'est donc là que, depuis l'aube des temps, se situe l'unique voie d'accès

à Fairfolk City, la rutilante cité du roi Eildelig 1^{er}, dont l'autorité s'étend sur la grande et la petite Bretagne.

Notre histoire débute le vendredi 13 avril 1675, dans la maison du lutin Fodronou, un ami commun des PJ, qui réside comme eux dans la cité souterraine. La veille, les PJ ont tous reçu le message suivant :

« Mon (ma) Cher (chère) X,

Si d'aventure tu disposes d'un peu de temps, pourrais-tu me rendre une petite visite ? Je suis très malade et je m'ennuie beaucoup dans ma grande maison. Merci.

Fodronou

P.S. Je sens que je vais m'ennuyer énormément demain vers sept heures du matin. »

En toute logique, les PJ devraient donc se retrouver chez Fodronou, le 13 avril à sept heures du matin. Ils trouveront le lutin dans un bien triste état. Fodronou est dans son lit, bonnet sur la tête et thermomètre entre les dents. Sa peau arbore une charmante couleur verte, parsemée de petits points roses du plus bel effet. Il est visiblement la proie de quelque fièvre maligne et n'arrête pas d'éternuer bruyamment. Il se montre enchanté de leur visite...

« Oh, comme c'est gentil être venu ! Vous êtes vraiment de bons amis, ah ça oui ! Des amis fidèles, des amis sur qui on peut compter, des amis qui n'hésiteront pas à rendre service à un pauvre lutin agonisant. Merci du fond du cœur d'avoir accepté de vous occuper du petit Andrew. Ben vous en faites une tête ! Vous n'avez pas l'air au courant. Je ne vous en ai pas parlé dans ma lettre ? Non ? Ah, vous voyez ! C'est terrible d'être malade, on perd la tête. J'étais pourtant certain de vous en avoir parlé... »

En vérité, il sait très bien où il veut en venir et il s'empressera de répondre à toutes les questions que



les PJ lui poseront au sujet du petit Andrew.

« OK les gars, je ne voulais pas vous mêler à ça, mais puisque vous insistez... »

Voilà. Il y a très très longtemps, un vaillant guerrier du nom d'Angus Baltimore a rendu un fier service à notre roi. Reconnaisant, Eildelig lui a accordé l'aide et la protection du Petit Peuple ainsi qu'à son fils aîné, au fils aîné de son fils aîné et ainsi de suite. L'actuel héritier du nom est un petit garçon de neuf ans prénommé Andrew. J'ai été chargé d'assurer sa protection, mais comme je suis malade, je ne peux pas remplir cet office pour le moment. C'est vraiment sympa d'avoir accepté de vous occuper d'Andrew le temps que je sois de nouveau sur pieds. »

Si les PJ ne tombent pas dans le panneau et refusent de s'occuper du gamin, Fodronou les défiera pour les forcer à accepter cette mission. S'il perd le Défi, il tentera de les convaincre en les suppliant de lui rendre ce petit service et en leur promettant divers cadeaux (il tiendra parole). Si tout cela ne suffit pas, vous êtes dans de sales draps car il n'y a plus de scénario ! Il sera alors temps de faire intervenir les autorités supérieures (Eildelig ou Arnulia) pour remettre les PJ dans le droit chemin.

S'ils finissent, de gré ou de force, par accepter la mission, Fodronou les remerciera chaleureusement et leur donnera l'adresse d'Andrew Baltimore Jr. : 21, Kensington street, Londres.

CAP SUR LONDRES

L'unique sortie de Fairfolk City débouche au centre du cercle de pierres de Stonehenge. Laissez les PJ s'amuser trois minutes avec les gros cailloux, puis rappelez-leur qu'ils sont

censés trouver un moyen pour se rendre à Londres.

Le temps est plutôt maussade et de longues plaques de brouillard planent sur la lande. Néanmoins, les PJ ne devraient pas avoir de mal à localiser une route qui passe non loin de là.

Arborez maintenant un large sourire et posez à vos joueurs la question suivante : « Comment comptez-vous aller à Londres ? ». Montrez-vous ensuite particulièrement mesquin et faites-leur bien comprendre que, vu leurs faibles enjambées, ils ne sont pas près d'arriver. Sans omettre de répondre par la négative à toutes leurs propositions de véhicules improvisés (tapis volant, oiseaux migrateurs, missile Scud...), laissez-les infuser pendant un bon quart d'heure puis annoncez d'une voix calme et enjouée : « Vous apercevez sur votre droite un fiacre qui s'avance vers vous sur la route. » Nul doute que les PJ vont se jeter sur ce fiacre comme des hobbits sur un plat de champignons.

Edward, le cocher, tiens les rênes dans une main et une bouteille de rhum dans l'autre. C'est une brute épaisse et analphabète, dont le taux de sang dans l'alcool dépasse rarement les 10 %. Son vocabulaire se limite à une centaine de mots, y compris 73 jurons.

Le fiacre transporte une unique passagère : Lady Sheila Belmont, une authentique mégère britannique de 80 ans, austère et acariâtre, qui se rend à Londres pour accorder sa visite annuelle au sirupeux lord Humphrey Belmont, le morceau de guimauve qui lui sert de mari. Aucun autre moyen de transport ne passera par cette route avant une semaine. Les PJ feraient bien d'en profiter !

Quelque chose me dit que la fin du voyage de Lady Belmont risque →

d'être quelque peu mouvementée. Laissez les PJ utiliser allègrement leurs pouvoirs pour jouer maints tours pendables aux deux humains. Lorsque vous en aurez assez vu et entendu, passez rapidement sur le reste du voyage et abordez la seconde étape de cette ridicule et rocambolesque aventure : Londres.

COMME UN ÉLÉPHANT...

Londres, cité aux multiples visages, joyau rutilant d'un empire à venir, berceau éclatant de la grandeur d'un siècle, immense creuset où le plus humble mendiant côtoie la noblesse la plus haute. Londres, éternelle capitale de la royauté triomphante, etc.

Nous retrouvons donc nos joyeux compères devant le 21, Kensington street. La demeure s'étend sur trois étages et donne une image fidèle de la richesse de la famille Baltimore, à laquelle l'aide du Petit Peuple n'est probablement pas étrangère. John Baltimore, le père Andrew, est en effet un riche marchand londonien. Du reste, le rez-de-chaussée de la maison abrite un élégant magasin spécialisé dans la dentelle de luxe et... la porcelaine.

Lorsque les PJ arrivent en face du magasin, Elizabeth, charmante et juvénile vendeuse, est en train de présenter quelques dentelles au lieutenant James T. Birk, un jeune officier des plus prometteurs de la glorieuse armée britannique. À vrai dire, le jeune homme ne porte qu'un intérêt limité aux dentelles, à l'exception peut-être du charmant corsage de l'adorable Élisabeth.

Il ne vous reste plus qu'à laisser vos joueurs s'ébattre dans ce charmant tableau. Je suis personnellement convaincu qu'un éléphant n'est pas ce qu'il peut arriver de pire à un magasin de porcelaine.

UN PETIT GARÇON BIEN MALCHANCEUX...

Lorsqu'il ne restera plus rien à casser, les personnages entendront un bruit sourd en provenance de l'escalier qui relie le magasin aux appartements de la famille Baltimore. Il s'agit du petit Andrew, sympathique descendant du grand Angus, qui vient de se casser la figure dans l'escalier, qu'une employée de maison trop zélée aura peut-être ciré avec trop d'insistance. Les PJ vont avoir fort à faire pour le protéger, car Andrew ne semble pas favorisé par la chance. Il n'arrête pas de se cogner, de tomber et de casser des vases chinois de la VII^e dynastie Ming. Lorsque ces derniers auront définitivement rejoint le rayon des puzzles 3D, la mère d'Andrew condamnera sa maladroite progéniture à rester enfermée dans sa chambre jusqu'à nouvel ordre. Les PJ ne manqueront pas de l'y suivre et auront maintes occasions de constater que, décidément, ce petit garçon n'a vraiment pas de chance, mais alors vraiment pas...

Peut-être même qu'un de vos joueurs, échappant par miracle à l'apathie cérébrale générée par une overdose de rire, commencera alors à se poser des questions. Dans le style « *Si vous voulez mon avis les gars, cette malchance me paraît pas naturelle* ». Il n'aura pas vraiment tort, mais vous devez châtier comme il se doit un tel comportement : depuis quand est-ce qu'on réfléchit dans une partie de Petit Peuple R.P.G. ? Non mais des fois ! Marquez son nom sur un bout de papier, ce sera lui qui tombera de la fenêtre tout à l'heure.

Quelle fenêtre, me direz-vous ? J'y viens, mais auparavant laissez-moi vous expliquer brièvement l'origine de cet étrange malchance. Il y

a quelques temps, Shmog le diabolotin farceur, créature du Petit Peuple particulièrement redoutable, a lancé, en profitant d'un moment d'inattention du lutin Fodronou, un sort de mauvais-œil sur le petit Andrew. Malheureusement il se trouve que cette malédiction est quelque peu contagieuse. Fodronou n'a pas tardé à l'attraper, ce qui justifie l'état dans lequel l'ont trouvé les PJ. Fodronou connaissait l'origine de son mal, mais il s'est bien gardé de les en avertir. Comme vous vous en doutez, l'un des personnages ne va pas tarder à en profiter lui aussi, c'est ce que nous allons voir tout de suite...

ARNULIA CONTRE-ATTAQUE

Au moment où les PJ commencent à en avoir plus qu'assez de réparer les gaffes d'Andrew, Mary-Ann, une charmante fillette, cousine au 37^e degré (virgule deux) d'Andrew, vient lui rendre visite. Bien entendu, Andrew en est éperdument amoureux. Les bouclettes blondes de la gamine ont fait craquer plus d'un jeune héritier de la *gentry* britannique. J'ai peine à imaginer les ravages qu'elle pourra commettre dans quelques années ! Toujours est-il que, pour le moment, elle a jeté son dévolu sur le pauvre Andrew, qui n'avait décidément pas besoin de ça. Sans même attendre qu'il lui dise bonjour, Mary-Ann lui fait une scène. Elle proclame à la face du Monde que si Andrew l'aimait il la comblerait de cadeaux et qu'en tout cas il lui offrirait autre chose qu'un misérable sac de billes pour son anniversaire. Bien entendu, le petit Andrew s'empresse de lui rétorquer qu'il est indigne de son amour et qu'il se propose de réparer sa faute en lui offrant le cadeau de son choix... « *Si tu me demandes la lune, je la décrochais pour toi.* »

« *Non, je me contenterai de la plus grosse pomme du Monde, en toute simplicité...* »

« *Eh bien soit ! Je te la ramènerai. Croix de bois, croix de fer, si je mens je vais en enfer !* »

Malheureusement, les créatures du Petit Peuple savent que messire le Diable adore prendre ce genre de serment au pied de la lettre. Bref, en clair et sans décoder, si les PJ ne veulent pas que leur protégé se retrouve en enfer, ils vont devoir trouver et rapporter la plus grosse pomme du Monde... →



MARLOT
2018

À peine ont-ils le temps de se lamenter sur leur propre sort que l'un d'entre eux (celui dont vous avez noté le nom sur un bout de papier) a la mauvaise idée de tomber par la fenêtre. Il vient d'être atteint par le mauvais-œil, son score de CHANCE est réduit à 2 jusqu'à la fin de la partie.

Or il se trouve qu'au même moment, une jeune maman promène son bébé dans Kensington street, juste devant le magasin des Baltimore. Le PJ choit dans le landau, le bébé est éjecté et rattrapé in extremis par sa mère, qui ne dépareillerait pas dans le tournoi des cinq nations. Le landau commence à rouler dans les rues pentues de Londres en causant sur son passage panique et destruction... Je laisse à votre imagination le soin d'improviser une cascade de catastrophes digne du générique de *Superman III* ou du *Cuirassé Potemkine*. Quoi qu'il en soit, la course folle du landau se termine au contact d'une rambarde située sur un belvédère d'une impressionnante hauteur. Notre malheureux PJ est bien sûr éjecté et va terminer son vol plané dans l'un des plus splendides pommiers de Hyde Park.

Vous n'allez pas me croire quand je vous dirai que ce pommier porte une unique pomme immense et gargantuesque, qui est sans conteste la plus grosse pomme du Monde.

Alors, me direz-vous, tout est bien qui finit bien ! Pas exactement... Il se trouve qu'un jeune étudiant a eu la mauvaise idée de venir faire la sieste sous ce pommier. Sous la violence du choc, la pomme a chu directement sur la tête de ce malheureux étudiant, un certain Isaac Newton... le pauvre n'est pas en très grande forme, à en juger par les fragments de cervelle éparpillés alentour. Encore une victime du mauvais-œil contagieux...

La suite de l'histoire vous appartient. Arnulia apparaîtra, réprimandera les PJ pour leurs actions inconsidérées et leur demandera d'aller quérir auprès de Grotarin (un lutin grognon et savant qui a élu domicile sur la face cachée de la Lune) une théorie scientifique pour dédommager ce pauvre jeune homme, victime innocente de la maladresse du Petit Peuple. Elle se chargera personnellement de faire soigner Isaac pendant que les PJ iront quérir la théorie de la gravitation universelle. Bien entendu, Grotarin n'est pas prêteur et ne cédera pas sa théorie sans quelques difficultés (au moins un Défi). N'oublions pas également Shmog, qui n'appréciera peut-être pas que Newton, victime indirecte de son mauvais-œil, s'en tire à si bon compte.

À vous de doser le degré de détails de la fin de l'histoire, en fonction du temps qu'il vous reste. Gardez à l'esprit qu'une partie de Petit Peuple R.P.G. dépasse rarement trois heures, car au-delà les protagonistes commencent à manquer de voix et d'énergie. N'hésitez pas, tout au long du scénario, à encourager les Défis entre PJ ou entre PJ et PNJ : ils contribuent pour une grande part à l'ambiance du jeu.

Votre dévoué, Pumplewick.

UNE NOUVELLE GRILLE DE DÉFIS

Grâce à un Défi remporté haut la main (toutes proportions gardées) par Titelune, la fée tutélaire d'Annabella Belli, nous avons pu arracher à Pumplewick une grille alternative pour les Défis. Pour utiliser cette grille, vous aurez besoin d'un jeu de 32 cartes, d'un paquet de feuilles au format A4, de crayons à papier, de quelques pièces de monnaie et d'une boîte à musique. →

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM :

RACE :

APPARENCE :

CARACTÈRE :

CARACTÉRISTIQUES :

HABILITÉ :

CHANCE :

POUVOIRS :

POUVOIR N° 1 (AUTOMATIQUE) :

POUVOIR N° 2 (SCORE :) :

POUVOIR N° 3 (SCORE :) :

POUVOIR N° 4 (FACULTATIF, SCORE 8) :

DÉFAUT (FACULTATIF) :



	A	B	C
1	Chou-fleur	Greli-Grelot	Personnage célèbre
2	Top 100	Bédé	Menteur
3	Blind test	Avions	Mémoire

Chou-fleur

Les deux adversaires se placent face à face, à quelques mètres de distance. Le défié commence en disant « *chou* » et en effectuant un pas serré (les deux pieds doivent être en contact) dans la direction du défiant. Le défiant procède de même en disant « *fleur* », et ainsi de suite. Le premier qui parvient à marcher sur le pied de l'autre a gagné.

Greli-grelot

Le défié place de deux à cinq pièces de monnaie entre ses mains, jointes de façon à former un espace libre. Il secoue les pièces et les fait tinter, en entonnant la petite chanson ci-dessous.

Le défiant doit alors deviner le nombre de pièces de monnaie contenues dans les mains du défié. La manche se poursuit, en inversant les rôles. Si les deux adversaires trouvent le bon nombre de pièces, il y a égalité et il faut jouer une manche supplémentaire. Même chose si aucun des deux ne trouve. Si l'un trouve et l'autre pas, celui qui a trouvé remporte le Défi.

Personnage célèbre (jeu inventé – dit-on – par un djinn qui a rarement tord...)

Le comité pense à un personnage célèbre, réel ou imaginaire. En commençant par le défié, chaque adversaire pose une question au président,

à laquelle on peut répondre par oui ou par non. Si la réponse est oui, le joueur peut proposer un nom. Le premier à prononcer le nom du personnage après avoir obtenu un « *oui* » a gagné.

Top 100

On désigne par tirage au sort celui des deux adversaires qui commence. Il énonce un nombre entier compris entre 1 et 10. Le suivant ajoute à ce nombre un autre nombre compris entre 1 et 10. Le gagnant est celui qui parvient à annoncer 100. Il existe une martingale permettant au joueur qui commence de gagner de façon certaine. Encore faut-il qu'il la connaisse ou qu'il la découvre...

Bédé

Le président inscrit quatre mots, chacun sur un bout de papier. Chacun des deux adversaires tire au sort deux bouts de papier et choisit le mot qu'il préfère. Il doit l'exprimer par un dessin. Celui qui parvient à faire deviner le plus rapidement son mot au comité (président exclu) a gagné.

Menteur

Les cartes d'un jeu de 32 cartes sont battues et distribuées aux deux adversaires. Le défié pose une carte face visible sur la table. Le défiant doit alors poser une autre carte face cachée en annonçant la couleur de la carte visible. Le défié procède de même et ainsi de suite. Si à un moment, l'un des adversaires pense que l'autre ment (i.e. qu'il n'a pas posé une carte de la couleur annoncée), il dit « *menteur* ». On retourne alors la carte en question : si elle n'est pas de la couleur annoncée, le joueur qui a dit « *menteur* » a gagné. Dans →



le cas contraire, il a perdu. La partie se déroule en deux sets gagnants (on alterne le choix du premier à jouer).

Blind test

Le président diffuse une chanson avec sa boîte à musique préférée (smartphone, tablette, xylophone...). Le premier des deux adversaires qui donne le nom de l'interprète a gagné. Variante : le président diffuse une musique de film ou de série télévisée. Le premier qui trouve le titre du film ou de la série a gagné. Il est important de tenir compte de l'âge des protagonistes pour leur proposer des œuvres qu'ils sont tous deux susceptibles de connaître.

Avions

Les deux adversaires sont munis d'une feuille de papier, format A4. Ils disposent de deux minutes pour construire un avion en papier. Le défi lance son avion. On chronomètre le temps de vol. On fait de même pour le défiant. Le joueur dont l'avion a volé le plus longtemps a gagné.

Mémoire

Le président répartit les 16 cartes les plus hautes d'un jeu de cartes (valets, dames, rois & as) et les deux jokers face cachée de façon à former un rectangle de trois cartes sur six. Le défi retourne deux cartes. Si elles forment une paire (deux as, deux rois, deux dames, deux valets ou deux jokers), il prend les deux cartes, les pose devant lui et retourne deux nouvelles cartes. À l'inverse, si les cartes retournées ne forment pas une paire, il les replace face cachée au même endroit et passe la main à son adversaire qui retourne deux cartes et ainsi de suite. Le jeu prend fin lorsque toutes les paires ont été trouvées. Le gagnant est celui qui en a trouvé le plus.

Le saviez-vous ?

En mélangeant les épreuves proposées ici et celles fournies dans

les règles du jeu (au total 18), vous pouvez générer 3 124 550 grilles de neuf cases différentes ! Si l'on tient compte de la symétrie des grilles, ce nombre se réduit à 1 562 275, ce qui laisse tout de même pas mal de possibilités...

SCÉNARIO

LE PLUS GROS CERVEAU DU MONDE

« Franchement, quand on voit ce qu'on voit et qu'on entend ce qu'on entend, on a raison de penser ce qu'on pense ! »

Avertissement liminaire : ce scénario contient deci delà quelques références historiques ou culturelles pouvant être perçues par un lecteur particulièrement susceptible et grognon comme véhiculant des clichés sur la Suisse. Nous vous prions par avance et avec insistance de bien vouloir nous en excuser. Les complaints, récriminations et autres rebuffades sont à adresser à la Rédaction, qui vient de se doter à cet égard d'une déchiqueteuse flambant neuve.

PREMIÈRE PARTIE : CAP SUR BERNE !

En l'an de grâce 1903, les personnages de vos joueurs habitent tous la charmante petite cité souterraine de Yodlestadt, sise au plus profond du massif de l'Eiger, en Suisse. Les créatures du Petit Peuple habitant ce beau pays sont connues sous le nom de « *Petits Suisses* » (PS). Les personnages de vos joueurs seront donc désignés dans la suite du scénario par l'acronyme « PSIPVJ », à savoir les Petits Suisses Incarnés Par Vos Joueurs.

Ils appartiennent tous à la Brigade d'élite de rétablissement de la discrétion (la BERD), dont la raison sociale est d'effacer les traces des interactions entre les humains et les créatures du Petit Peuple dans les cantons suisses. Les activités de la Brigade frisent le zéro absolu car Jakou, le chef de la BERD, utilise l'intégralité du budget que lui octroie le roi Swatch 1^{er} pour redécorer les locaux et alimenter ses garde-manger.

En lisant cette introduction à vos joueurs, signalez-leur l'air de rien que l'orthographe rectifiée de 1990 autorise le « s » à la fin du pluriel de garde-manger, mais que les avis sont toutefois partagés sur cette épineuse question. Tournez-vous alors brusquement vers eux en leur lançant : « *Et vous, vous en pensez quoi ?* ». Dans le cas assez probable où aucun consensus n'émerge de la discussion qui s'ensuit, résolvez la problématique par un Défi (bien entendu, si tous vos joueurs sont d'accord entre eux, il vous appartient d'adopter l'opinion contraire...). Vous êtes exceptionnellement autorisé à rajouter un « s » à la main sur votre exemplaire de Casus Belli si les partisans de la réforme orthographique l'emportent.

Revenons à l'ami Jakou. Sa principale occupation consiste en la rédaction des mémoires du roi, pompeusement intitulées : « *Verbes intimes et pensées secrètes de sa majesté Swatch, premier du nom, Roi des Petits Suisses et bourgmestre perpétuel de Yodlestadt-unter-Eiger* ». Cependant, à la suite de nombreuses remontrances royales, Jakou s'est vu forcé de justifier le budget de la BERD en organisant au moins une « *opération tactique de discrétion* » par siècle. En ce début de XX^e siècle, il a décidé de se débarrasser au plus

vite de cette tâche ingrate, en la confiant aux PSIPVJ.

Le 1^{er} janvier 1903, dès potron-minet, se remettant à peine d'un mémorable réveillon passé à boire de la bière et à tremper toutes sortes de denrées dans la rivière à fondue qui traverse Yodlestadt, les PSIPVJ découvrent sur le pas de leur porte un bonnet rouge et blanc, sale et froissé, qui contient une lettre signée du Président-Directeur-Colonel de la BERD, sobrement intitulée : « *Convocation en bonnet difforme* ».

Initialement Président-Directeur-Général, Jakou a été rétro- →



gradé par le Roi à la suite de l'échec retentissant de l'opération tactique de discrétion du XIXe siècle, une bourde monumentale qui a provoqué l'invasion de Zurich par une horde de vaches mauves et qui aurait sans doute empêché la signature du pacte fédéral entre tous les cantons le 7 août 1815 sans l'intervention de la fée Milka, mais ceci est une autre histoire, qui sera contée une autre fois. Précisons tout de même que la fée Milka est un Petit Suisse particulièrement populaire, surtout auprès des soldats. Grâce à une bénédiction qu'elle a lancée en 1623, durant la guerre de trente ans, chaque ration de survie de la soldatesque helvète se voit magiquement dotée d'une barre de chocolat au lait, pur beurre de cacao. C'est pour cette raison qu'on surnomme parfois Milka la fée des rations helvétiques. Mais trêve de digressions historiques ! Retournons à notre histoire...

La convocation reçue par les PSIPVJ contient le texte suivant :

« Nous Jakou, Président-Directeur-Colonel de la Brigade d'élite de rétablissement de la discrétion, agissant sous fourchette, cuiller et couteau de sa majesté Swatch, premier du nom, Roi des Petits Suisses et bourgmestre perpétuel de Yodles-tadt-unter-Eiger, vous intimons par la présente, et en notre qualité d'employeur, l'obligation héroïque de vous rendre derechef par le moyen de transport de votre choix (nous rappelons à ce propos que le service de traversée de la rivière à fondue par quignon de pain est interrompu provisoirement en raison de la pénurie de quignons consécutive au réveillon, pénurie à laquelle nous croyons savoir que vous n'êtes pas étrangers) au quartier-général de la BERD afin d'y accomplir une glorieuse mission qui sera récompensée

par la livraison sous quinzaine, après accomplissement de ladite mission, d'une fontaine à chocolat de précision, dotée d'un dispositif d'entraînement hydromécanique de qualité helvétique, en provenance directe des ateliers de la fée Milka à La Chaux-de-Fonds. »

Chacun le sait, les Petits Suisses sont fondus de chocolat. Je postule donc en toute confiance que les PSIPVJ vont accepter avec enthousiasme cette nouvelle mission. À défaut, ben, vous êtes dans la bouse (mauve) !

Par une étrange coïncidence rendue possible par la liberté scénaristique tolérée par les hommes en noir qui régissent cette docte publication, les PSIPVJ arrivent tous en même temps au QG de la BERD. Il serait plus exact de parler de palais, un édifice tout entier voué à la passion de Jakou : la fainéantise. Chaque couloir, chaque bureau est spécifiquement conçu pour ne rien faire : fauteuils capitonnés, divans confortables recouverts de coussins moelleux, tables basses offrant sur des plateaux d'or et d'argent les mets les plus délicats accompagnés de vins gouleyants... Signalons au passage que le QG de la BERD accueille en son sein le prestigieux siège du CYP, le Comité yodlestadtien contre la procrastination, dont la porte d'entrée est reconnaissable entre toutes grâce au panneau « *Revenez demain* » qui y est apposé.

D'un pas nonchalant, les PSIPVJ arpentent les couloirs et les escaliers de cet établissement confortable, qui leur est familier puisqu'il abrite l'organisme qui les emploie (il ne serait pas décent de parler de lieu de travail...). Lorsqu'ils entrent dans le bureau de Jakou, une pièce qui occupe d'un seul tenant le septième et dernier étage du palais, celui-ci est occupé à tester sur un gigantesque

circuit de train miniature le dernier modèle réduit de locomotive à vapeur, qu'il a trouvé au pied du sapin quelques jours plus tôt. Le circuit compte 2000 mètres de voies sur trois niveaux, occupant une superficie de 600 m². Jakou le perdra dans les années 1990 à la suite d'un Défi stupide perdu face au lutin sidérodromophile Lovmi Tender, qui en fera don quelques mois plus tard au musée du chemin de fer du Kaeserberg à Fribourg, mais ceci est également une autre histoire, qui sera elle aussi contée une autre fois.

Jakou accueille les PSIPVJ en arborant un large sourire et en leur vantant les mérites de sa nouvelle locomotive « *Charles Rossignol* » avec moteur à ressort, tender et wagon « *Dames-fumeurs* ». À ce stade, c'est de la provocation ! Il suffira d'un Défi pour qu'un PSIPVJ reparte avec. À noter que si le Défi est perdu, le PSIPVJ malheureux devra assurer l'entretien des 180 locomotives de la collection de Jakou pendant le siècle à venir...

Une fois ces bisbilles ferroviaires réglées, Jakou leur expose la mission :

« *Chers amis, on ne peut pas faire plus simple. Votre mission (et vous l'acceptez !) consiste à faire revenir à Yodlestadt le trollinet Schnorchel, un Petit Suisse résident à Berne, que l'on soupçonne d'avoir révélé son existence à un être humain et de s'adonner en sa compagnie à des gags fort peu discrets.* »

Jakou donne ensuite aux PSIPVJ l'adresse dudit être humain, un certain Gustav Klugscheisser, qui tient « *L'Ourson titubant* », un débit de boissons situé non loin du Bärengraben (la célèbre fosse aux ours de Berne), au 18 Bantigerstrasse. Cet établissement deviendra en 1908 la brasserie Obstberg, encore connue de nos jours pour sa spécialité de coq au vin et sa cave exceptionnelle, digne héritière de celle de l'Ourson

titubant (pas du tout le genre d'endroit où vous auriez envie de lâcher une bande de joyeux Petits Suisses en goguette, mais alors pas du tout...).

Les PSIPVJ se rendent à Berne à dos d'oies sauvages, dûment réquisitionnées au moyen d'un sauf-conduit signé du roi Swatch 1^{er} en personne, qu'il leur faut présenter au chef d'escadrille de Yodlestadt : Nils Holgersson, un transfuge suédois. Le lutin Nils, passablement échauffé par cette injonction certes royale mais confiscatoire, obéit avec le moins de zèle possible, en fournissant aux PSIPVJ de vieilles oies décharnées et souffreteuses, passablement déplumées. Bien entendu, des PSIPVJ avisés préféreront voyager sur les oies de compétition de la célèbre escadrille Kebnekaise, auquel Nils tient comme à la prune de ses yeux. Il y a du Défi dans l'air...

Et voici nos fringants Petits Suisses prêts à s'envoler vers de nouvelles aventures !

DEUXIÈME PARTIE : LES MALHEURS DE MONSIEUR ALBERT

En vertu de l'alinéa C-bis du codicille additionnel 432-Z du règlement intérieur de la BERD, le vol a lieu de nuit, pour maximiser la discrétion. La piste de décollage des oies est aménagée dans une grotte qui débouche sur la face nord de l'Eiger et dont l'entrée est dissimulée par un sortilège d'illusion permanente. Berne se trouve à une soixantaine de kilomètres à vol d'oies sauvages. L'escadrille Kebnekaise peut couvrir cette distance en 20 minutes ; les oies déplumées auront plus de difficultés et voleront à une altitude dangereusement basse. D'un autre côté, les PSIPVJ profiteront plus du paysage. Tout ceci suppose bien évidem- ➔

ment qu'ils se tiennent sagement sur leurs oies pendant le voyage, éventualité somme toute peu probable. En effet, nous arrivons maintenant à un instant critique de tout scénario du Petit Peuple R.P.G. : le moment où les protagonistes se retrouvent entre eux, sans aucune créature du Petit Peuple à portée de main pouvant être défiée. C'est en général à ce moment-là que les joueurs commencent à se défier entre eux. Et là... tout peut arriver ! J'ai vu plus d'une partie ne jamais dépasser ce stade.

Si par la grâce des fées vous survivez à l'épreuve, voici de quoi narrer la suite de cette aventure.

Les paysages alpestres du paisible canton de Berne (le restera-t-il ?) défilent sous leurs yeux jusqu'à ce que les PSIPVJ et leurs oies arrivent au chef-lieu. Les oies les déposent directement sur le toit de l'hostellerie de l'Ourson titubant et leur confient un sifflet magique pour qu'ils puissent les rappeler lorsqu'ils auront exfiltré Schnorchel. Quels que soient le moment et l'endroit où les PSIPVJ utiliseront le sifflet, les oies les récupéreront au douzième coup de minuit suivant l'appel, sur ce même toit.

Les PSIPVJ peuvent s'introduire dans l'Ourson titubant en descendant par le seul conduit de cheminée qui ne soit pas en activité. Il mène directement à la cave à vins de l'établissement. Cette cave, aménagée dans une ancienne pièce à vivre, contient en effet une cheminée, inusitée pour ne pas nuire à la conservation du vin. Reste à savoir si l'arrivée d'une goguenarde brochette de Petits Suisses ne risque pas d'avoir un effet plus néfaste qu'une bonne flambée sur la durée de vie de certaines bouteilles...

Une fois que vos joueurs et vous aurez trouvé la réponse à cette incontournable question, les PSIPVJ pourront explorer le reste de l'établissement. La famille Klugscheisser

vit dans un vaste appartement bourgeois, situé au-dessus de la brasserie. Elle est composée de Gustav, un bon vivant jovial mais retors, dont les joues rebondies sont ornées de deux splendides favoris, de son épouse Birgit, qui arbore en permanence une mine austère à faire cailler du lait frais et de leurs deux filles, Ruth (8 ans) et Ursula (6 ans), deux pestes gâtées par leur père. L'appartement est richement meublé dans le style art nouveau et décoré de nombreux bibelots (aussi précieux que fragiles) et de toiles achetées à des peintres contemporains suisses, dont trois superbes portraits signés Paul Basilius Barth, qui n'ont vraiment pas besoin qu'on leur rajoute des moustaches.

S'il est réveillé par les PSIPVJ, Gustav se montre de fort mauvaise humeur, quoique pas du tout étonné d'être confronté à des créatures du Petit Peuple. Il traite les PSIPVJ comme une bande d'enfants requilleurs : « *Hier ist nichts für euch, kleine Racker. Raus !* » (Il n'y a rien pour vous ici petits chenapans. Sortez !). Interrogé à ce sujet, il nie connaître un trollinet appelé Schnorchel. Les PSIPVJ vont devoir lui faire cracher le morceau. Plusieurs approches sont envisageables : menacer de ravager sa cave est probablement la plus efficace, à condition que les PSIPVJ ne l'aient pas déjà fait... Une autre solution peut être de réveiller ses deux filles, qui se montreront beaucoup plus loquaces que leur père, enchantées qu'elles seront de rencontrer « *des copains de Schno* ».

D'une manière ou d'une autre, les PSIPVJ finissent par apprendre, que Gustav et Schnorchel se connaissent effectivement et s'entendent comme larrons en foire, principalement aux dépens des clients de l'établissement, soit pour leur soutirer de l'argent, soit pour leur jouer des tours pen-

dables par simple méchanceté. Leur dernière victime n'est autre que Monsieur Albert, un modeste expert technique de III^e classe, employé à l'agence bernoise du Bureau fédéral de la propriété intellectuelle.

Le jeune Albert, âgé de 23 ans, travaille au troisième étage de l'agence, dans un bâtiment moderne situé au carrefour des Speichergasse et Genfergasse. Il vérifie si les inventions qui lui sont soumises sont susceptibles d'être brevetées. Selon une tradition bien établie dans l'établissement, le dernier embauché (Albert a rejoint l'agence au mois de mars) est chargé de traiter les dossiers des machines à mouvement perpétuel. Bien que les lois de la thermodynamique, déjà bien établies à l'époque, montrent que de telles machines sont impossibles à construire, d'irréductibles hurluberlus déposent chaque année des dizaines de dossiers de demandes de brevets pour des machines censées permettre l'entretien d'un mouvement mécanique sans le moindre apport d'énergie.

Hélas, les certitudes scientifiques ne dispensent pas de la montagne de paperasse que l'administration doit produire pour refuser une demande de brevet. Bref, Albert déprime à cent sous suisses de l'heure et vient déjeuner tous les midis, pour consoler son chagrin, à l'Ourson titubant, pourtant situé à 20 minutes à pied de son lieu de travail. Certes c'est un peu loin, mais la présence d'Adelheid, la jolie serveuse dont Albert est éperdument amoureux, justifie un tel exil gastronomique.

Un jour qu'il avait bu plus de verres de vin de Bordeaux qu'il ne l'aurait dû pour accompagner son coq au vin, Albert a confié ses malheurs à Gustav. Le tavernier roublard a partagé ses confidences avec son ami Schnorchel le soir même, et tous deux ont conçu un tour à leur façon pour tour-

menter plus encore ce pauvre Monsieur Albert.

Une semaine avant l'arrivée des PSIPVJ, Gustav est venu au Bureau fédéral de la propriété intellectuelle déposer sous un faux nom une demande de brevet pour une machine à mouvement perpétuel inspirée de celle créée par Johann Bessler en 1730, qui proposait un tambour plein creusé de cavités dans lesquelles des poids basculent en entraînant une roue. La forme des cavités est conçue de telle manière que les poids se rapprochent de l'axe de rotation lors de la montée et s'en éloignent à la descente. Fait étrange, alors que la plupart des dossiers de demandes de brevets pour des machines à mouvement perpétuel ne comportent que les plans (et pour cause, les machines ne fonctionneraient pas !), celui de Gustav était accompagné d'un prototype en état de marche.

Voilà donc une semaine qu'Albert s'arrache les cheveux (il en gardera des séquelles) pour tenter de comprendre pourquoi cette machine impossible fonctionne malgré tout. Il ignore bien entendu que celle-ci est en réalité actionnée par le facétieux Schnorchel, qui fait tourner le tambour tel un hamster, en toute discrétion grâce à son pouvoir d'invisibilité.

La nature même de ce canular interdit à Schnorchel de quitter la machine. Le trollinet se trouve donc actuellement à l'agence. Les PSIPVJ seraient bien inspirés de s'y rendre avant l'aube, afin de pouvoir mener leur intervention le plus discrètement possible.

La machine miraculeuse se trouve sous l'un des pupitres du troisième étage de l'agence, recouverte par un linge blanc. Les PSIPVJ pourront repérer sans difficulté le pupitre idoine, le n° 86, grâce à l'étiquette qui mentionne l'identité de ➔

l'employé qui y est assigné : « *Herr Albert Einstein* ».

Schnorchel les accueille avec un mélange de joie et de circonspection. De circonspection parce qu'il se doute bien de la raison de la venue des PSIPVJ, de joie parce qu'il y voit l'opportunité de contraindre un des « *tue l'ambiance* » (c'est ainsi que l'on surnomme les employés de la BERD à Yodlestadt) à le remplacer dans la machine s'il remporte le Défi qui ne va pas manquer de les opposer.

À ce stade, de deux choses l'une. Soit les PSIPVJ remportent le Défi et ils pourront ramener le trollinet récalcitrant dans les locaux de la BERD, soit ils le perdent et l'un d'entre eux est condamné à remplacer Schnorchel dans la machine. Dans ce dernier cas, Schnorchel acceptera tout de même de rentrer à Yodlestadt, car il commence à se lasser de son partenariat avec Gustav. Le fait que la dernière idée de canular du tavernier l'ait obligé à rester dans la machine pendant une semaine n'y est pas étranger.

En cas de perte du Défi, le joueur dont le PSIPVJ a été condamné à être enfermé dans la machine incarnera le trollinet Schnorchel jusqu'à la fin de l'aventure. La Rédaction de Casus Belli ne reculant devant aucun sacrifice, vous trouverez à cette fin dans la présente revue une feuille de personnage présentant les caractéristiques du trollinet susnommé.

Il ne reste plus qu'à siffler les oies pour rentrer au bercail.

TROISIÈME PARTIE : UNE JUSTE COMPENSATION

Quelques temps plus tard, dans le bureau de Jakou...

« *Bravo les gars ! J'adore quand un plan se déroule sans accroc. Quant à vous Schnorchel, qu'on ne vous y reprenne pas ! Bon, il ne nous*

reste plus qu'à trouver un moyen de dédommager ce pauvre Monsieur Albert. Vous connaissez la chanson : direction la face cachée de la lune, vous avez rendez-vous avec Grotarin (voir le scénario La plus grosse pomme du monde). »

Grâce au succès de leur mission, les PSIPVJ (au rang desquels figure peut-être Schnorchel) bénéficient cette fois d'un bon de réquisition de l'escadrille Kebnekaise pour voyager jusqu'à la lune.

Le gnome Grotarin accomplit une fonction importante au service de l'ensemble du Petit Peuple. À chaque fois qu'une créature du Petit Peuple a tourmenté un peu trop un être humain, il est chargé de lui fournir une compensation sous la forme de connaissances nouvelles. Ainsi, la plupart des grands noms de l'humanité (Newton, Mozart, Victor Hugo...) sont d'anciennes victimes du Petit Peuple dédommagées par Grotarin. Vers la fin du dix-neuvième siècle, les exactions du petit Peuple ont crû exponentiellement et Grotarin a dû moderniser son dispositif pour multiplier les dédommagements. Ceci explique sans doute l'essor scientifique et industriel que vit le genre humain en ce début de XX^e siècle.

Lorsque les PSIPVJ arrivent sur la face cachée de la lune, ils se rendent compte que les choses ont bien changé là-bas depuis 1675. L'ancienne cabane délabrée a été remplacée par un complexe industriel flambant neuf. À l'entrée, un porche métallique représentant un entrelacs de fleurs et de feuilles arbore fièrement une plaque en céramique où l'on peut lire en lettres bleues sur fond blanc : « Établissements Grotarin, compagnie lunaire de *compensation* ». Une cinquantaine de gnomes travaillent désormais sous les ordres de Grotarin, pour compenser les méfaits des créatures du Petit Peuple.

Grotarin reçoit les PSIPVJ dans un bureau envahi par des piles d'épais dossiers. En jetant un coup d'œil au passage, les PSIPVJ peuvent glaner quelques titres : musique jazz, avions à réaction, surréalisme... Il écoute patiemment le récit de leurs aventures, puis actionne une petite clochette en cuivre posée sur son bureau. Entre alors Jimmy Bleubite, un jeune gnome récemment recruté par la compagnie lunaire de compensation. Grotarin s'adresse à lui en ces termes :

« Jimmy, mon jeune ami, le récit que l'on vient de me narrer m'a bouleversé. Je n'avais rien entendu d'aussi triste depuis l'histoire de ce jeune homme assommé par la plus grosse pomme du monde. Nous allons frapper un grand coup : vous allez donner à Monsieur Einstein le plus gros cerveau du monde, rien de moins !

— Pardonnez-moi patron, mais qui est Monsieur Einstein ?

— Un scientifique désabusé de langue allemande.

— OK boss, c'est comme si c'était fait ! »

Sur ces entrefaites, Jimmy part en courant accomplir sa mission. Grotarin se tourne vers les PSIPVJ :

« Ne vous inquiétez pas. C'est sa première mission, mais j'ai toute confiance dans ce gamin. Il est un peu tête-en-l'air, mais il compense cela par une réelle volonté de bien faire. Il ne devrait pas en avoir pour longtemps. »

De fait, Jimmy rapplique au bout d'une vingtaine de minutes, arborant la mine satisfaite que provoque le sentiment du devoir accompli.

« Voilà patron : vite fait bien fait ! Monsieur Einstein est désormais pourvu du plus gros cerveau du Monde.

— Félicitations Jimmy, Albert méritait bien ça.

— Excusez-moi patron, mais qui est Albert ?

— Comment-ça qui est Albert ? L'homme que vous venez de dédommager pardi !

— Sauf votre respect boss, ce n'est pas à lui que je viens de donner le plus gros cerveau du monde.

— À qui l'as-tu donné abruti ?

— Comme vous me l'avez demandé patron. À Monsieur Einstein, Monsieur Viktor-Frank Einstein... » →



▶ QUATRIÈME PARTIE : ERRARE GNOMUM EST, MAIS BON... ILS SONT PÉNIBLES QUAND MÊME !

Grotarin se confond en excuses auprès des PSIPVJ. Il juge la situation catastrophique. Qui sait ce que Viktor-Frank Einstein va bien pouvoir inventer avec son nouveau cerveau ? Grotarin se précipite vers un meuble-fichier décrépît dans lequel il fouille fiévreusement. Au bout de

quelques minutes il exhibe une fiche qu'il tend aux PSIPVJ.

En la parcourant, les PSIPVJ apprennent que Victor-Frank est un jeune scientifique suisse né à Cologny dans le canton de Genève, qui poursuit actuellement ses études de philosophie naturelle à l'université d'Ingolstadt en Bavière. Il y est connu pour ses recherches excentriques sur les origines de la vie. On le prétend également alchimiste, à la recherche de la pierre philosophale. En raison d'une bénédiction octroyée à son arrière-grand-père, il vit sous la protection d'un troll des Carpathes nommé Igor, qui l'assiste

dans ses recherches en se faisant passer pour un humain bossu de petite taille. Igor dissimule en permanence son visage difforme sous la capuche d'une houppelande verdâtre.

Grotarin fouille à nouveau dans son capharnaüm, en extrait divers objets aux fonctions incompréhensibles avant d'exhiber dans un cri

de joie une sorte de passoire dotée d'une foultitude de fils électriques, qu'il tend au PSIPVJ :

Je vous en prie, il faut que vous remontiez sur vos oies pour vous rendre sans délai à Ingolstadt. Trouvez Viktor-Frank Einstein et posez-lui ce casque de copier-coller cérébral sur la tête pour annuler les nouvelles capacités de son cerveau. Jimmy partira avec vous pour aider à réparer sa bourde. Je me chargerai ensuite de faire placer ce casque sur la tête de M. Albert, pour qu'il récupère enfin son dû.

Si les PSIPVJ acceptent cette dernière mission, l'escadrille Kebnekaïse les conduit avec célérité à l'université d'Ingolstadt par une



MARLOT
2018

sombre nuit d'orage. L'université a été construite au début du XIX^e siècle dans le plus pur style « *gothique abusé* », marqué par une sur-rechère de décors gargouillesques superfétatoires. Le laboratoire de Viktor-Frank Einstein est situé dans les combles, sous le toit du plus haut édifice de l'établissement : la tour Prometheus.

Au moment où les PSIPVJ franchissent les portes de l'université, un éclair frappe le paratonnerre placé au sommet de la tour. Dans son laboratoire, Viktor-Franck Einstein exulte et s'écrie : « *Vivant ! Il est vivaaaaaant !* ». Grâce à son nouveau cerveau, Victor-Frank est enfin parvenu à donner vie à une créature issue de chairs mortes, animée par la fée électricité. Il compte l'étudier pour comprendre « *l'essence même de la vie* ».

Je compte sur vous pour offrir à vos joueurs un final resplendissant, dont le décor sera le laboratoire délirant du docteur Einstein, rempli de fioles, de cornues et autres serpents de verre reliés à des équipements électriques improbables et dangereux, au milieu de jarres de formol contenant divers organes en état de décomposition plus ou moins avancé. Les PSIPVJ n'ont qu'une seule chose à faire : placer le « *casque de copier-coller cérébral* » sur le crâne de Viktor-Frank Einstein pendant au moins une minute. La tâche ne s'avèrera pas aisée.

Voici quelques obstacles que vous pouvez dresser devant les PSIPVJ sur la route de la victoire.

Igor s'est attaché à son protégé. Il est enchanté que celui-ci soit parvenu à ses fins et compte bien s'opposer à ce que les PSIPVJ parviennent aux leurs. Comme c'est une créature

du Petit Peuple (un troll des Carpathes), il faudra sans doute le défier pour l'empêcher de nuire.

Si les PSIPVJ n'ont pas eu la sagesse d'empêcher que Jimmy Bleu-bite les accompagne (ce qui nécessite de remporter un défi contre Grotarin ou contre Jimmy), celui-ci commettra bourde sur bourde dans le laboratoire. Il pourrait par exemple actionner un mécanisme qui déclenchera la duplication du monstre par scissiparité et/ou renverser une douzaine de jarres de miel destinées à la nourriture du monstre, dont le contenu répandu sur le sol transformera celui-ci en patinoire poisseuse.

Le monstre tente d'attaquer les PSIPVJ en faisant des moulinsets avec ses grands bras. Sans grand succès probablement, mais cela contribuera à l'ambiance festive.

Un nouvel éclair frappe le paratonnerre et crée une boule de feu qui ravage le laboratoire. Le miel caramélise...

Une manifestation anti-CEM (cadavres électriquement modifiés) dégenère et une horde de paysans avinés débarquent dans le laboratoire avec des fourches pour conduire tout ce petit monde au bûcher.

N'hésitez pas à vous montrer grandiloquent, gourmand et grotesque. Au besoin, accompagnez ce final par une musique appropriée, comme par exemple la ritournelle des courses-poursuites de Benny Hill.

La fin de l'histoire est entre vos mains et celle de vos joueurs. Amusez-vous bien et que la Farce soit avec vous !

Votre dévoué,
Pumplewick

Frédéric «Pumplewick» Ménage
Illustrations Mathilde Marlot

SCHNORCHEL

Race : Trollinet

Apparence : 20 cm de haut, râblé et couvert de pustules. Schnorchel s'habille toujours en mauve et en jaune.

Caractère : farceur, voire cruel

Caractéristiques :

Habilité : 8

Chance : 10

Pouvoirs :

Pouvoir n° 1 (automatique) :

Invisibilité

Pouvoir n° 2 (score : 8) :

Autométamorphose en objet

Pouvoir n° 3 (score : 6) :

Imitation des voix humaines

Pouvoir n° 4 (facultatif, score 8) : Passe-muraille

Défaut (facultatif) : Peur de la lumière

LE BARRAGE DES ENDORMINES

Il s'agit d'un lieu tombé dans l'oubli. Pourtant, son potentiel stratégique est immense pour deux importantes provinces du royaume. Un barrage qui est aussi une place forte. L'enjeu : l'alimentation en eau d'un territoire immense. Quand un clan nain redécouvre l'endroit, l'Histoire s'accélère.

Vous ne connaissez pas Alarian ?

Il s'agit du premier univers développé en français pour *D&D*. Au départ, il s'agit d'une création de Didier Guiserix, publiée en février 1983 dans la première incarnation de *Casus Belli*. Au moment de l'écriture du jeu *Héros & Dragons* par la Rédaction de *Casus Belli*, construit autour du noyau de règles de la cinquième édition du plus vieux des JdR, l'équipe menée par Phil Rat a décidé de faire du royaume d'Alarian, réécrit, développé et précisé, le cadre de jeu de base de *H&D*.

Nous vous invitons donc ardemment à consulter le livre *Héros & Dragons, Cadre de campagne, conseils au MJ & Alarian (H&D, CdC)* pour plus d'informations sur ce formidable univers.

Aux yeux des chroniqueurs, l'histoire du royaume d'Alarian se résume souvent à celle de son fondateur, de sa descendance, et de leurs faits d'armes. Pourtant, que ce soit du temps du Peuple de l'avant, de celui des Âges sombres, des guerres d'unification menées par Alarien, ou encore des périodes de troubles qui suivirent sa disparition, l'histoire régionale des territoires unifiés est jalonnée d'événements qui ont forgé leur identité, leur passé, et qui écriront leur avenir. Cette histoire reste pour beaucoup inaccessible, mystérieuse, mais lorsqu'elle revient sur le devant de la scène, elle peut être dévastatrice pour les équilibres en place. Le barrage des Endormines est de ces lieux oubliés, un vestige d'une époque pas si révolue.

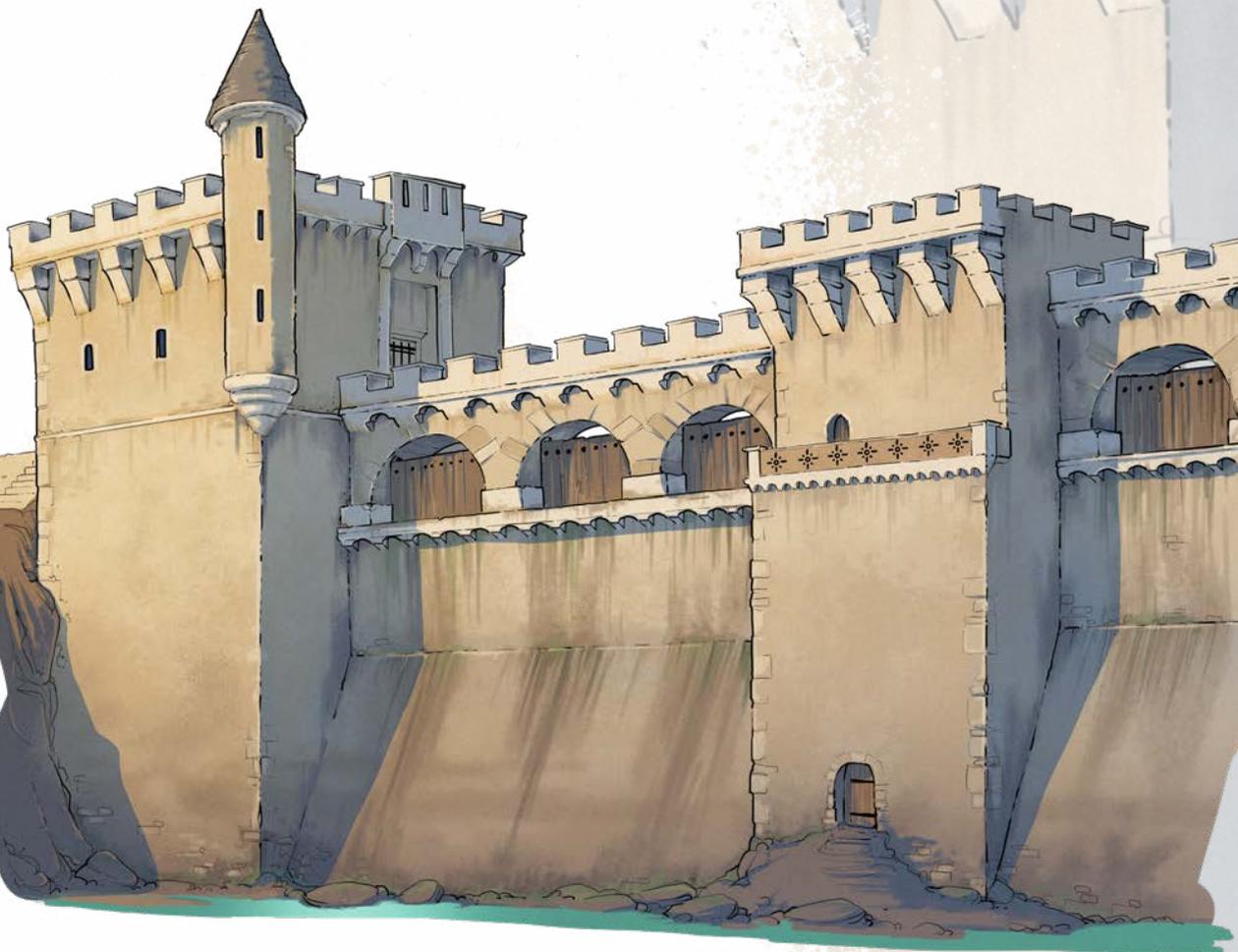
Un vieux, un très vieux barrage

La région des monts d'Haurocs est une zone inhospitalière et méconnue du Gramlin, logée au sein des monts Saphir, à proximité des frontières du Yélin et du Rhü. Cette zone n'est qu'un enchaînement de vallées, de cols et de hauts-sommets enneigés toute l'année, et certaines vallées sont tellement encaissées entre les hautes montagnes qu'elles sont res-

tées isolées durant des décennies, parfois des siècles. Les rumeurs les disent peuplées de créatures inhumaines, de géants et de démons, et même de nains Andvari ! Certaines réalités de la zone sont mêmes pires que ça... Les monts Saphir n'ont pas volé leur mauvaise réputation.

La vallée des Endormines a occupé une place importante à plusieurs périodes de l'histoire du Gramlin et, pourtant, les événements l'ont chaque fois rejetée aussitôt dans l'oubli. Son histoire débute après la chute du Peuple de l'avant, au cours des Âges sombres, sous le règne d'Elbar (voir *H&D, CdC* p.258). Bien que son règne soit court, ce charismatique chef réussit en seulement une douzaine d'années à unifier la plupart des tribus du nord Gramlin et à conquérir une partie du Yélin et du Rhü. Mais, insatisfait et aveuglé par ses succès, il ambitionne alors de soumettre le Yélin, le Rhü et, dans ses rêves fous, tous les territoires qui deviendraient le royaume d'Alarian. Il sait que les fleuves sont une des clés majeures de ces royaumes et que sans leur maîtrise, il ne peut satisfaire ses ambitions.

Elbar se lance ainsi dans l'entreprise folle de relier les fleuves entre eux, ce que tentera à nouveau Metz-zin, des siècles plus tard. Compte



tenu de ses moyens limités, du projet pharaonique que cela représente et des décennies nécessaires à un tel projet, ses premiers essais échouent, sans même aboutir au moindre ouvrage d'art. Il est alors approché par une tribu de nains qui lui propose de concevoir un barrage et une retenue d'eau qui alimenteraient les canaux de liaison entre les fleuves. En échange de cela, ils ne demandent que des terres dans son futur royaume. En réalité, les nains ont découvert l'existence d'antiques tunnels qu'ils pensent d'origine Andvari, et ils veulent pouvoir entre-

prendre les travaux de fouilles en toute quiétude.

Le projet est lancé et avance rapidement grâce à l'ingénierie naine. Ils détournent plusieurs sources, dont celles de l'Elikal, un des affluents majeurs de l'Ikal. Des espions d'Elbar lui rapportent même que les nains exploitent d'anciennes conduites souterraines coulant sous les monts Saphir, sans y avoir accédé pour en savoir plus. Mais qu'importent les moyens mis en place par les nains, Elbar veut son barrage, même si cet ouvrage seul n'est qu'une petite étape dans son plan. Cependant, alors →

que les dernières pierres du barrage sont posées, le règne d'Elbar s'interrompt et les nouvelles autorités du Gramlin oublient ce projet.

Un court renouveau sous Metzin

Qu'est devenu ce clan nain et que contenaient les tunnels découverts sous les montagnes ? Seuls les nains maintenant disparus le savent... Quoi qu'il en ait été, il semble que le barrage n'ait jamais été mis en service. Les vannes sont restées simplement entrouvertes, de même que le déversoir et le canal de décharge, évitant au barrage de céder lors des crues printanières. Le travail des nains est d'ailleurs exceptionnel, et la structure s'est montrée extrêmement résistante malgré le temps écoulé. Durant toute cette période, le barrage s'est ainsi fait discret, sans impact sur l'environnement ni sur les cours d'eau en contrebas.

Le lac est redécouvert par deux fois. Tout d'abord, sous Éridien, mais les rébellions d'Aurigeas le plongent dans l'oubli aussitôt, avant que le moindre projet autour ne soit mis en place. Quelques décennies plus tard, Metzin décide à son tour de lancer un vaste projet d'écluses, de canaux et de barrages pour relier les trois grands fleuves et poursuivre en reliant les deux mers (*H&D, CdC p.272*). Des dizaines d'ouvrages sont construits à cette époque, dans les plaines et sur les contreforts des monts Saphir, en particulier en Yélin. Les architectes du monarque redécouvrent le barrage des Endormines et réalisent son immense potentiel pour alimenter les canaux du réseau en cours de construction.

Les travaux pour amener l'eau du lac jusqu'aux canaux débutent. Un

premier aménagement dévie une partie de la rivière et permet d'arroser une grande zone de champs de villages situés dans les vallées en contrebas, champs jusqu'ici particulièrement arides. Des aqueducs sont également mis en place pour alimenter quelques moulins à grain, et l'agriculture se développe localement alors que les travaux se poursuivent. Les ingénieurs ne réalisent pas pour autant que ce lac est la source majeure de l'Elikal, la rivière s'écoulant depuis le barrage finissant sa course au travers de tunnels souterrains inaccessibles. Les travaux sont malheureusement interrompus avant que le lac ne soit raccordé et le projet est abandonné. Le barrage des Endormines retourne à nouveau dans l'obscurité de l'histoire.

La situation actuelle

Les territoires du nord Gramlin ne sont pas les plus disputés, tant leur aridité et leur climat sont durs à supporter. Pourtant, récemment, une dissidence naine a rendu cette région plus attractive. Galoman, ingénieur et géologue nain (*H&D, CdC p.260*), a réuni plusieurs clans nains et fait pression pour récupérer des territoires du nord, menaçant de bloquer l'approvisionnement en minerais. Les guildes désireuses d'éviter des conflits commerciaux qui risqueraient de mettre à mal leurs bénéfices, ont accepté de négocier la restitution aux nains des territoires entre les monts de feu et les monts Saphir. Galoman a envoyé plusieurs clans prospecter dans la région, recherchant des zones riches en minerais qu'il pourrait exploiter. Galoman étant aussi un érudit et un géologue consciencieux, il a également longuement exploré les archives ducales de Gramlin et du Yélin et a découvert l'existence du barrage des Endor-

Le barrage hors d'Alarian

L'histoire du barrage est fortement ancrée en Alarian. Il est toutefois possible de placer ce lieu n'importe où sans grand effort. Pour cela, gardez les événements majeurs de son histoire et les caractéristiques principales de sa géographie.

- Le barrage a été construit il y a fort longtemps par des nains, sur les ruines d'un complexe de tunnels souterrains (civilisation disparue, réseaux d'alimentation en eau, donjon, ce que vous voulez).
- Les nains ont disparu en explorant ces sous-sols.
- Le barrage est oublié, puis redécouvert à diverses époques, étant petit à petit relié à un réseau d'aqueducs et de canaux alimentant en eau une région en contrebas (agriculture, moulins à grain, etc.).
- Le barrage est aussi la source d'un fleuve important et réguler son débit assure le contrôle sur la navigation sur ce fleuve.
- Le barrage a été redécouvert par un clan de nains, mineur mais assez puissant par les alliances potentielles qu'il peut avoir.
- Diverses guildes voient d'un mauvais œil cette situation. Les principales sont : **la guilde des bateliers** qui exploitent la navigation fluviale ; **les autorités régionales** qui ne veulent pas d'un second pouvoir dans la région ; **la guilde des éleveurs et des paysans** qui perdraient leur source d'eau. D'autres factions peuvent être impliquées, selon votre campagne, à vous de décider lesquelles à **partir du tableau** page suivante.
- La route franchissant le barrage peut permettre de relier deux cités importantes par une voie de circulation bien plus rapide, rendant ce nouvel axe particulièrement intéressant. Dans ce cas, il est nécessaire de renforcer la garnison. Le pouvoir politique octroyé par ce barrage devient lui aussi bien plus fort et des taxes/péages sont à envisager.

mines. Peut-être par curiosité ou par simple conscience professionnelle, et pressentant quelque chose, il a envoyé un des clans les plus « armés » face au danger se rendre sur place.

Mené par leur chef, **Skoragrïn Dure-mort**, une douzaine d'hommes du clan a découvert le barrage à l'abandon. Piégé par le mauvais temps alors qu'ils pensaient repartir avant les premières neiges, le clan a été contraint de rester sur place jusqu'au redoux. Plusieurs membres du clan sont morts durant cet hiver, mais Skoragrïn a saisi lui aussi le potentiel des lieux. En fouillant le châtelet en ruine qui jouxte le barrage, il a trouvé des notes runiques écrites par les concepteurs nains du barrage. Parmi les dizaines de plans de conception, de notes d'intention et de correspondances incompréhensibles, deux choses ont attiré son attention.

Tout d'abord, Skoragrïn a compris que le barrage était la source prin-

cipale de l'Elikal, ainsi que de la source unique alimentant les vallées en contrebas et donc une partie des ressources agricoles de Kalid-da. Ses premiers tests de « relargage » se sont révélés très prometteurs, augmentant fortement le débit du fleuve par une ouverture complète des vannes et rendant le fleuve impropre à la navigation par une fermeture complète. Bien que cela ait étonné la Guilde des bateliers du Yélin, cette dernière a vu cette montée puis chute soudaine des eaux comme les conséquences de l'effondrement d'une caverne qui aurait libéré un réservoir d'eau, comme cela arrive parfois au dégel ou lors de tremblement de terre. Skoragrïn commence maintenant à imaginer ce que le barrage lui donnerait à lui et à son clan comme pouvoir sur le Yélin et le Gramlin. Il a envoyé des nains de confiance auprès de son clan et deux clans alliés pour ramener des provisions avec une troupe im- ➔

Le tableau ci-dessous indique quelques factions et guildes ayant des intérêts dans le barrage. Il y a bien d'autres guildes plus ou moins importantes qui peuvent y trouver un intérêt, des guildes de marchands à celles des voleurs ou certains seigneurs locaux. Ajoutez celles d'intérêt pour votre campagne.

Guildes	Pour/Contre	Intérêt
Guilde des bateliers (Yélin)	Contre	Ne veulent pas avoir à verser une taxe sur l'eau du barrage ni être soumis au bon vouloir d'un clan nain.
Guilde des éleveurs et paysans (Yélin)	Neutre	Contre si le barrage est fermé, mais voit un intérêt à négocier une ouverture des vannes pour permettre une irrigation plus importante et avoir de meilleures cultures.
Autorités du Gramlin (duc Olivo)	Contre	Ne veulent pas de second pouvoir dans la région.
Galoman	Plutôt pour	Voit dans le barrage un poids supplémentaire dans la négociation avec le Duc Olivo du Gramlin. Se méfie de l'ambition de Skoragrín qui voudrait que son clan ait plus de renommée.
Clans nains alliés aux Dure-mort	Pour	Partageraient le pouvoir avec les Dure-mort.
Cité de Vala	Pour	Aimerait engager des moyens pour continuer la route vers Kalid-da et faire alliance avec les Dure-mort.
Guilde des dockers (Gramlin)	Contre	Si la liaison entre les fleuves voyait le jour, même dans un futur lointain, une grande partie de leur activité disparaîtrait, ayant beaucoup moins de marchandises à décharger, celles-ci transitant par voie fluviale de Nilin-Oloran vers tout Alarian.
Guilde des chariots gramlinois (Gramlin)	Contre	Pour les mêmes raisons que la Guilde des dockers.

portante de guerriers pour défendre les lieux.

Le deuxième élément ayant intrigué Skoragrín est la présence de plusieurs passages qui mentionnent des tunnels inondés, des « *vestiges d'un ancien temps* », des restes de « *civilisation naine* », des « *reliques* », sans plus de précision. Il pense qu'une des entrées des souterrains dont les écrits parlent se situe dans les sous-sols du barrage (voir plus loin), mais ses hommes ont également trouvé un réseau inexploré de tunnels qui devraient y conduire. Devant protéger le barrage, il n'a toutefois pas les hommes nécessaires, pour l'instant, pour explorer les lieux.

Géographie des Endormines

Ce large barrage (1) bouche la sortie méridionale de la vallée des Endormines et crée une étendue d'eau de presque 10 km de longueur sur 1 à 2 km de large, à l'eau bien trop sombre pour en voir le fond. Depuis le barrage, le lac s'étend à perte de vue et se perd derrière les escarpements. En arrivant sur place, les nains de Dure-mort l'ont ainsi nommé **Sigin zâram**, le long lac. Ce dernier est entouré de reliefs rocaillieux et de falaises abruptes. La végétation est pauvre, faites de petits arbustes et de conifères maladifs. Malgré tout, de bons talents de



chasseurs permettent de trouver de quoi se nourrir.

L'accès au barrage se fait par une route pavée qui franchit une série de cols difficiles d'accès avant de longer la rivière s'écoulant depuis la vallée. Les pavés sont presque tous déchaussés, rendant la chaussée impraticable pour les chariots sur sa majeure partie. La route traverse ensuite le barrage et continue sur quelques kilomètres au travers des

montagnes avant d'être interrompue par un large éboulement de la falaise. Est-ce les premiers nains qui construisirent cette route ? Aucune trace écrite n'atteste même de son existence, mais le lieu occupe une place stratégique pour qui voudrait établir une liaison directe de Kalidda à Vala et Shamaën. En effet, la voie tracée au travers des montagnes est particulièrement ingénieuse, évitant les zones infranchissables et traversant la montagne par →

Maître Groïn, fils de Roïn, du clan des Dure-mort. Tailleur de pierre nain. Plus large que haut, des bras aussi puissants que les cuisses d'un ogre. Des cheveux noirs et une peau blanchie par la poussière des pierres qu'il taille. Un regard bleu sans âge. Dur de dire s'il est jeune ou vieux, mais son talent peut trahir son expérience.

Il restaure les pierres usées du barrage avec brio. En plus de signer avec sa rune de maître maçon les pierres qu'il façonne, il aime y graver des informations sur les lieux qu'il rénove. Ci, on trouvera une feuille de chêne gravée pour dire qu'il a œuvré pour le clan des Bois-ternes, là ce sera un poisson carnassier orné d'une lune pour signifier qu'il ne faut pas se baigner dans la rivière les soirs de pleine lune... Il a établi son chantier une centaine de mètres en aval du barrage.

Kroatïn. Apprentie maçonne et petite fille de la nouvelle épouse de Groïn, restée à la cité. Jeune naine dure à la tâche et attachante, au physique puissant et au visage passe-partout. Kroatïn souffre de schizophrénie et est capable de crises violentes, voire meurtrières. Maître Groïn essaie de les dissimuler au reste du clan, l'enfermant lors de ses démenes. La jeune Dure-mort n'est pas étrangère au cadavre retrouvé le crâne défoncé sur l'ancien chantier de Maître Groïn

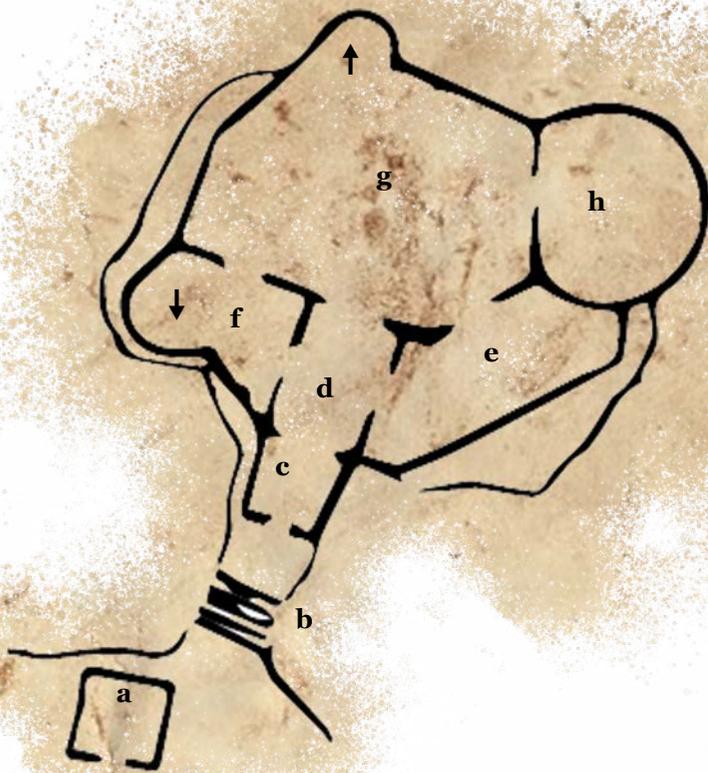
de puissants tunnels. Jusqu'où se poursuit-elle après l'éboulement ?

Une autre voie pavée fait le tour du lac. Là encore, elle est presque entièrement impraticable et effondrée par endroit. Elle rejoint tout d'abord un châtelet mal en point **(2)** puis, quelques kilomètres plus loin, un village en ruines **(3)**. De l'autre côté, elle se termine sur un pont éboulé **(4)**. Libre à vous de placer les vestiges que vous désirez aux alentours. La tombe d'Elbar est supposée se situer dans la région (officiellement plus au nord, dans une zone hautement surveillée). Les monts Saphir sont de plus réputés pour les nombreuses mines de fer, de cuivre, ou encore d'or. Les nains ont très certainement creusé tout autour du lac. Enfin, la frontière entre le Rhü et le Gramlin connaît une prolifération de gobelinoïdes depuis quelques années. Il ne serait pas étonnant que certaines tribus aient poussé leurs incursions jusqu'ici, voire que certaines se soient installées sur le bord du lac (pour l'instant suffisamment loin des Dure-mort pour les avoir évités).

Le châtelet

Un peu en amont du barrage, un châtelet en piteux état est posé sur un piton rocheux faisant saillie sur le lac. Un pont de pierre encore praticable le relie à la berge. Il était gardé par une tour dont il ne reste que des ruines **(a)**. Quelques armes naines rouillées et brisées se terrent encore dans les éboulis. Le châtelet est d'une architecture différente du barrage, moins massive, avec des tours dont la forme ne rappelle aucun style connu en Alarian. Il n'y a d'ailleurs pas de trace de rune de maître maçon nain sur les pierres et la taille des pièces du bâtiment laissent penser que des humains pourraient en être à l'origine. Est-ce que les anciens nains avaient conclu une alliance avec un seigneur local ou une peuplade environnante ? Est-ce une autre espèce humanoïde qui aurait élevé ce châtelet ? Ou bien est-ce l'œuvre d'un vassal d'Elbar chargé de surveiller le travail des nains ? Rien dans les mémoires de ce « conquérant » ne relate la construction de cette fortification.

L'édifice n'est guère plus qu'un large donjon. Le pont **(b)** débouche



sur une barbacane (c) que les nains ont reconstruite tant bien que mal, et qui fait de nouveau son office protecteur si ce n'est la lourde herse manquante. Le châtelet s'ouvre sur un petit hall (d) duquel part une ouverture de chaque côté et au fond duquel se trouve une imposante double porte. À droite, l'ouverture conduit aux cuisines (e) et à une petite réserve en sous-sol. Celle de gauche mène à une armurerie vide (f) et à une petite tour abritant un escalier en colimaçon. Ce dernier descend vers des tunnels effondrés qui rejoignaient les sous-sols. Les Dure-morts n'ont pas encore eu le temps de déblayer la zone, d'autant que la zone semble immergée.

La double porte permet d'accéder à la grande salle de banquet (g) qui occupe la moitié du rez-de-chaussée. On peut la quitter par un escalier en colimaçon dans la tour nord et rejoindre les terrasses du toit. Une porte donne sur la large tour est qui abrite les appartements de l'ancien seigneur (h), maintenant occupés par Skoragrin. Au rez-de-chaussée de la tour a été aménagé un bureau où des plans et des notes s'entassent. Ce sont les papiers trouvés par Skoragrin et ses nombreuses notes personnelles. À l'étage se trouve une chambre sommaire dont le seul mobilier est une paille de voyage et un coffre en métal érodé. Ce dernier contient les effets →

Vila de Vizla. Commerçante itinérante humaine.

Femme rousse au regard boisé, une peau tachetée et un sourire joueur qui malheureusement laisse voir une canine manquante. Une élocution parfaite de bonimenteur d'exception. Souriante et heureuse de vivre. Porte un patchwork coloré d'habits de voyage rapiécés, et elle croule sous les besaces et autres bourses remplies de tout et n'importe quoi. Toujours accompagnée de Louisa, son ânesse fidèle qui porte sa tente et son fond de commerce. Vila aime voyager et rencontrer des gens nouveaux. Elle déambule en Alarian, sans destination précise, achetant et revendant tout ce qu'elle trouve d'intéressant (avec une appréciation très personnelle de ce qui est « intéressant »). Elle est par hasard tombée sur la route des Endormines et a décidé de remonter la voie. Elle a été chassée *manu militari* du barrage par les Dure-mort, mais elle n'a plus de provisions pour le chemin retour. Elle a monté un camp à un lieu d'ici et observe les nains dans l'espoir de leur dérober quelques provisions avant de repartir.

personnels de Skoragrïn (un marteau, une cotte de maille, une cassette remplie d'or, des vêtements de rechange, des fioles au liquide visqueux et deux bouteilles d'alcool nain).

Le barrage

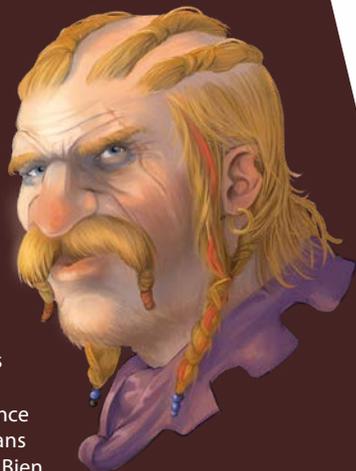
Le barrage de pierre sombre traverse la vallée dans sa largeur. Il est efflanqué de deux tours identiques à ses extrémités et d'une tour d'observation en son centre. Son architecture rappelle par endroit le style humain du Rhü, donnant peut-être des indices sur l'origine des bâtisseurs ou de partenaires humains pour sa construction. S'enfonçant profondément dans le sol et d'une largeur de presque 30 mètres à sa base, ce barrage a une excellente stabilité, et son architecture massive lui a permis de résister aux assauts du temps. Les Dure-Mort ont commencé à restaurer les pierres usées, remplacer les éléments de bois pourri et à huiler les pièces métalliques. Ils ont entrepris de réhabiliter la route, et un petit chantier de taille de pierre est dressé à une centaine de mètres en aval (voir encadré **Maître Groïn** page précédente). Nul ne pourrait penser que ce lieu a déjà plusieurs siècles.

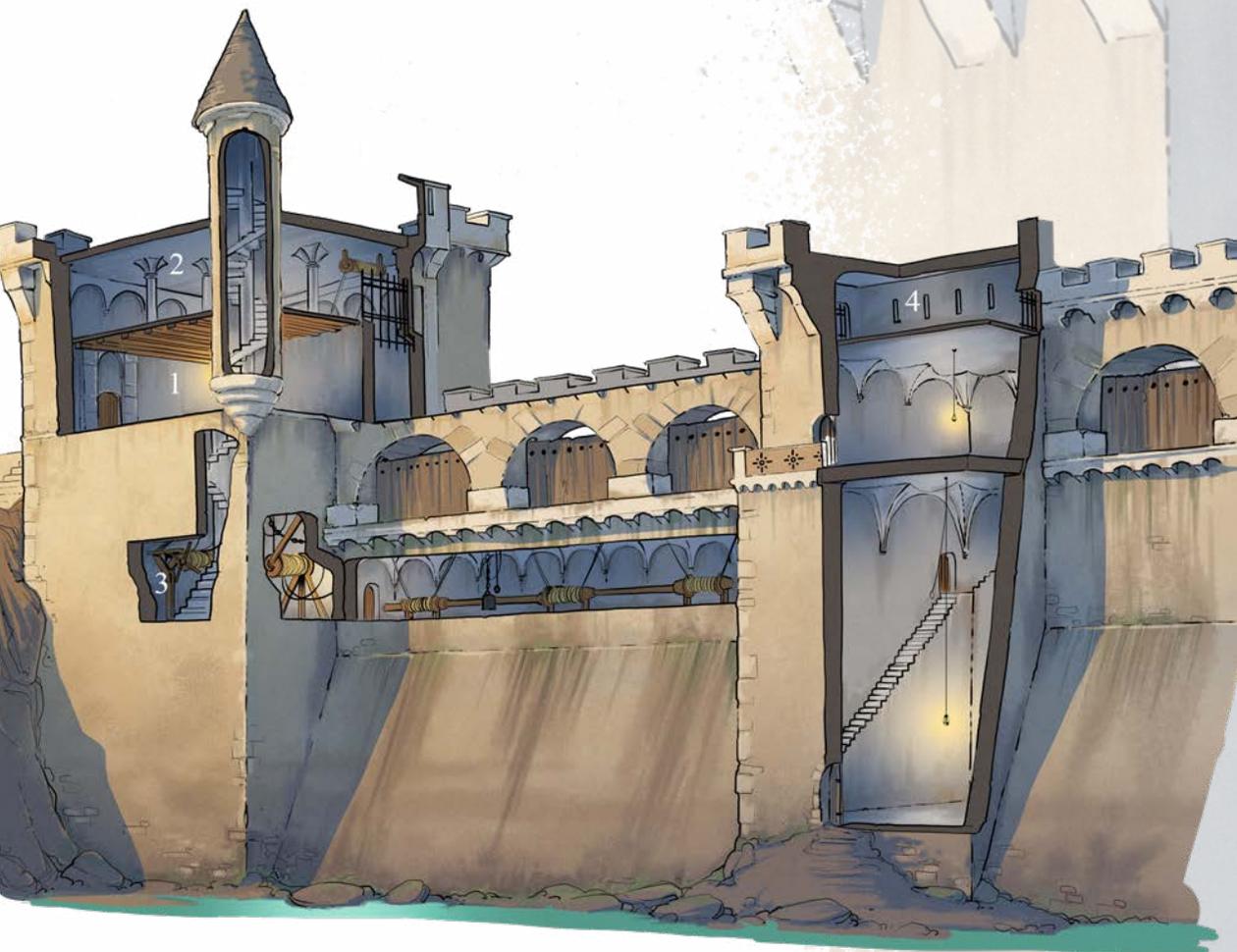
rer les pierres usées, remplacer les éléments de bois pourri et à huiler les pièces métalliques. Ils ont entrepris de réhabiliter la route, et un petit chantier de taille de pierre est dressé à une centaine de mètres en aval (voir encadré **Maître Groïn** page précédente). Nul ne pourrait penser que ce lieu a déjà plusieurs siècles.

Le canal secondaire. Une trentaine de mètres en amont du barrage, un puissant canal de déversement, en partie souterrain, permet de relâcher le trop plein d'eau en continu et de laisser s'écouler l'eau lors des crues printanières. Entièrement ouvert, son débit est impressionnant, les anciens nains ayant pensé le transformer ensuite en écluse pour des navires de transport de matériaux de construction. Un système de sas et de portes métalliques permet de le condamner, ce

Skoragrïn Dure-mort. Seigneur nain. Quadragénaire, des longs cheveux blond vénitien, tressés dans un jeu complexe de nattes en lien avec son passé guerrier. Une tresse teinte en rouge en hommage à son fils mort dans une guerre fratricide. Le visage lacéré de cicatrices, lui donnant un air mauvais même lorsqu'il sourit. Skoragrïn est un seigneur de guerre nain qui a acquis sa renommée et son pouvoir à la force de ses bras et à la lame de sa hache. Pour cela, il n'a pas hésité à combattre le clan de son propre frère et à tuer ses neveux de ses propres mains dans une bataille sanglante pour reprendre la citadelle de son clan. Il en garde une certaine défiance envers les autres clans, tout en étant prêt à se sacrifier pour le sien et les siens face aux autres espèces.

Skoragrïn espère tirer profit du barrage pour asseoir la puissance de son clan et obtenir du duc de Gramlin un large territoire dans la région avec l'exploitation officielle du barrage par son clan. Bien qu'il soit loyal envers les autres clans nains alliés, notamment ceux associés aux revendications de Galoman, il n'est pas prêt à abandonner sa découverte. Il peut toutefois être convaincu d'utiliser le barrage pour aider le géologue à négocier des avantages pour les autres nains. Il désire aussi explorer les sous-sols du barrage auxquels il n'a pour l'instant pas accès.





qui couperait l'approvisionnement en eau des champs plus bas et réduirait fortement le débit de l'Elikal. En effet, en l'état actuel, la majorité de l'eau qui s'écoule du barrage passe par ce canal secondaire et permet à l'Elikal d'avoir un débit minimal et de le rendre navigable. Toutefois, le système de fermeture complet est dans un local sécurisé dans le barrage lui-même, zone non accessible aux Dure-mort pour l'instant (voir page XX). Skoragrin n'a pu le fermer que partiellement manuellement, au niveau du canal même. Toutefois, sa fermeture complète sur une longue période pourrait compromettre l'intégrité du barrage lui-même.

Débit du barrage. Le débit actuel du barrage est d'environ $50 \text{ m}^3/\text{s}$ (en moyenne, variant selon les saisons), correspondant à celui d'une rivière moyenne. Lorsque le canal secondaire et toutes les vannes du barrage lui-même sont ouverts, le débit est colossal et peut monter jusqu'à $1\,000 \text{ m}^3/\text{s}$, ce qui inonderait toutes les plaines en contrebas. Si le barrage devait se rompre, ce serait des centaines de milliers de m^3 qui s'écouleraient alors...

La route. Elle se poursuit sur le barrage, par une route pavée en excellent état. Elle traverse les deux tours distales, permettant ain- →

Magda « Mainferme », du clan des Dure-mort. Garde naine.

Tresses brunes avec des fils d'argent, un nez pointu qui laisse penser à des origines gnomes, des yeux grands ouverts, le visage fermé, à l'air toujours soucieux. Musculeuse et endurante, **Magda** s'entraîne tous les jours pour conserver un corps vieillissant dans une forme parfaite et maintenir des réflexes de jeune combattante. Elle compense ses pertes physiques également avec son expérience. Elle a mené de nombreuses batailles et sait manier la hache comme un maître d'armes.

Elle a toutefois un défaut pour une guerrière, elle est incapable de lever la hache contre une autre naine. Elle dit ressentir qu'une force lui interdit de prendre les armes face à d'autres naines.

Peut-être est-ce en lien avec l'événement qui lui a valu son surnom ? Dans ses premières années au combat, elle a maintenu à bout de bras une cage en métal pendue au dessus du vide et dans laquelle étaient enfermées trois femmes de son clan, jusque ce que des renforts viennent l'aider à les remonter.

si d'interdire tout passage en baissant les lourdes herse.

Les tours jumelles ouest et est.

Construites sur le même plan d'architecture, larges, carrées, impressionnantes, les deux tours donnent le ton du lieu. Leur rez-de-chaussée est divisé en deux parties. La partie nord couvre la route et la partie sud contient les baraquements des gardes. Le barrage étant resté trop longtemps à l'abandon, l'humidité est importante, malgré les travaux d'assainissement des Dure-mort. L'entrée dans la tour se fait par un petit escalier extérieur. L'air pique les narines à l'intérieur. Certaines planches ont moisi et les planchers sont en rénovation.

Rez-de-chaussée (1).

Salle de garde. Occupe le sud de la tour. La porte extérieure donne sur une pièce rectangulaire, aux plafonds très hauts et au sol dallé, dont les joints accusent les années. Sur le mur nord, une porte ferrée, doublée d'une herse, s'ouvre sur la route couverte. Les murs en pierre nue donnent un ton austère. Une grande table carrée au centre de la pièce, des cartes posées dessus, des traces de bière et quelques chopes. Dans un coin, des tonnelets de divers alcools et de la viande séchée. Du gibier frais est pendu au plafond. Des râteliers sont disposés sur le mur sud et accueillent les armes des nains actuels. Le système de poulies actionnant la herse coupant la route est encastré dans le mur nord. Il y a toujours au moins un nain dans cette pièce. Un escalier dissimulé dans une tour fine monte à l'étage et continue jusqu'au chemin de ronde sur le toit. Un autre escalier descend vers la salle des « machines ».

Route couverte. Occupe la partie nord du rez-de-chaussée, où passe

la route. Fait office de sas pour traverser le barrage. L'est et l'ouest sont bouchés par d'immenses herse. Des accotements surélevés de part et d'autre de la rue permettent aux gardes d'être à la hauteur des chariots lors des fouilles. La voûte est percée d'ouvertures offrant la possibilité de déverser de l'huile bouillante sur des assaillants ayant franchi la première herse. Les pierres des murs sont marquées de profondes entailles, notamment de lacérations, et d'impacts d'objets contondants. Le même type de traces de combat se retrouve dans les deux tours. Est-ce en lien avec la disparition des nains ?

Premier étage (2).

Dortoir. Une demi-douzaine de paillasses de voyage s'entassent dans la pièce, accompagnées de petits coffres métalliques contenant les affaires individuelles des Dure-mort. Une lanterne à huile donne un peu de lumière dans ce dortoir seulement éclairé sinon par de fines meurtrières. Une porte perce le mur nord et donne sur la coursive au-dessus de la route. **Tour Est :** un des nains, **Lorik**, malade depuis quelques jours, dort tout seul. Il a des diarrhées importantes et l'odeur des lieux est infecte (son pot de chambre n'étant pas vidé de suite). **Tour ouest :** un coin a été aménagé en réserve. Des tonneaux, de la viande, du poisson salé, divers fruits et légumes s'y entassent.

Coursive. Surplombe la route. Les poulies actionnant les herse sont visibles au plafond. Le sol en dalles est percé d'orifices au pied d'énormes chaudières en fonte, surélevés pour permettre de glisser un dispositif de chauffage dessous. Ils sont fixés sur pivot, permettant de déverser leur contenu par les orifices. Le sol est sale et noirci. De l'huile a dû être versée en grande

Brorik Trarik, fils de Harik Nrarik, petit fils de Gralik le Sourcier azur, descendant des Haches-fortes, du clan des Haut-la-hache. Ingénieur hydraulique nain. Assez élancé, la démarche dégingandée, des lorgnons enfoncés dans les rides de son nez et de son front, toujours une canne crénelée à la main, lui servant à mesurer tout et n'importe quoi, et dit-il, à sentir les vibrations de l'eau. Sa canne est aussi une merveille qui incorpore tout un tas de gadgets dans son pommeau et sa tige (de la boussole à un capteur d'humidité en passant par un fil à plomb, de l'acide pour tester les roches ou encore un « casse-pierre »). Il aime porter de longues robes bleues ou grises, en hommage à son grand père dont il n'a de cesse de vanter les exploits.

Il est arrivé après le dégel, appelé par Skoragrin. Brorik est réputé comme étant un des meilleurs architectes d'édifices hydrauliques (barrages, écluses, canaux, etc.) de tout Alarian. Il est aussi réputé comme un des plus imbus de lui-même, à la limite du supportable. Depuis qu'il est sur place, il furette dans chaque recoin et inspecte sans cesse les alentours. C'est lui qui a expliqué à Skoragrin la réelle importance de ce barrage au niveau du Yélin et comment jouer sur les débits et le mécanisme du barrage. Il a aussi découvert l'existence d'une salle sécurisée qui contrôle des mécanismes auxquels ils n'ont pas accès pour l'instant.

Brorik a beau être un nain et avoir une profonde estime pour son espèce, son clan, et les Duremort, sa personne compte encore plus. Et lorsque la Guilde des bateliers lui a offert une très forte somme d'argent et surtout le titre de « *Grand ingénieur des systèmes fluviaux* » s'il sabote le barrage en bloquant les vannes définitivement, il n'a pas hésité à accepter de jouer double-jeu sur place... voire triple jeu, se disant qu'il pourrait faire chanter le Yélin et le Gramlin grâce au mécanisme tertiaire dissimulé au cœur du barrage et dont lui seul est sûr de l'existence.

quantité et les chaudrons en gardent les traces incrustées. Ils n'ont pas encore été nettoyés.

Sous-sols (3).

Grande salle remplie de poulies et de manivelles, de rouages d'alliage métallique et de chêne. Bien qu'usé par les âges, le barrage reste en parfait état de fonctionnement. Les pièces mécaniques, faites d'un alliage que seuls les anciens nains connaissaient, n'ont pas été érodées par l'humidité des lieux. Les pièces en bois sont en train d'être toutes remplacées. C'est d'ici que les vannes peuvent être toutes ouvertes simultanément. Une porte donne sur un conduit interne qui passe sous la route et rejoint la tour centrale.

La conduite interne.

Un couloir voûté traverse le barrage sous la route, faisant escale dans la

tour centrale. Il protège un système mécanique secondaire permettant de baisser les vannes individuellement. Un claquement métallique résonne ici à intervalle de temps régulier. Ce bruit s'accompagne d'une vibration remontant depuis les profondeurs du barrage. C'est en étudiant ce bruit et le mécanisme de vannes que **Brorik Trarik** (voir encadré), a compris qu'il existe une troisième mécanique, plus profonde dans le barrage (voir *Tour centrale, sous-sols*).

La tour centrale.

Elle est construite sur le même modèle que les deux tours et l'humidité à l'intérieur est encore plus pressante. Il est difficile de rester à l'intérieur sans éternuer. Des petits champignons ont élu domicile dans presque tous les interstices. Heureusement, aucun plancher en bois ici, tous les sols sont en pierre de taille. Seul l'étagé supérieur →

Lorik Nogrinn, fils de Lorik ler, du clan des Dure-mort. Cuisinier nain. Ne ressemble à rien d'autre qu'un nain tordu par des maux de ventre. Ses cheveux noirs ébouriffés sont trempés de sueur. En quelques jours, il a beaucoup maigri et il se terre au fond des couvertures. Lorik est le cuisinier de la troupe. Depuis que le clan occupe le barrage, il a tenté des dizaines de nouveaux plats, avec les plantes et gibiers locaux. Son dernier essai n'a pas été concluant. Il joue des coudes avec Otto qui lui prend souvent sa place sans son accord, et des mauvaises langues pourraient dire que c'est ce dernier qui a mis quelque chose dans son plat...

Otto Mangepierres. Chef de la garde nain. La trentaine, longue barbe en broussaille, d'un roux pétant, un peu ventripotent, même pour un nain, dévoilant son goût prononcé pour la fête et la bonne chère. D'ailleurs, son arrivée s'accompagne souvent d'effluves de ragoût, tant il aime cuisiner (il vit mal à ce propos son assignation au barrage, où il manque une cuisine digne de ce nom !). Otto est un nain sympathique et avenant, tout en étant très consciencieux dans son travail. Il est le chef de la petite garde d'une demi-douzaine de nains déployée sur place depuis la découverte du barrage. Il est très apprécié par ses hommes et le seigneur. Otto a pourtant un passé peu glorieux de pilleur de tombes et de receleur de reliques. Avant de rejoindre sa troupe actuelle, il a forcé des dizaines de tombeaux nains et a foulé au pied l'héritage de ses ancêtres. Heureusement, personne chez les nains ne le sait, mais sa connaissance étonnante des structures maçonnées et des passages peut sembler étrange aux yeux des PJ.

a des ouvertures. Cette tour sert à l'observation en amont et en aval du barrage et à contrôler le débit.

Niveau supérieur (4).

Situé à la hauteur de la route. L'accès se fait depuis la route par une lourde porte bardée de fer. Ce niveau est le seul à avoir des ouvertures, de fines meurtrières disposées sur le mur nord. Le chef de la garde, Otto (voir encadré), s'est installé ici. Il s'est aménagé un petit nid douillet, paille confortable et un vrai coin repas (cheminée de voyage avec toute une batterie de casseroles et de marmites). En plus de l'humidité, il y a souvent ici une forte odeur de nourriture que les rares ouvertures peinent à évacuer. Un escalier monte sur le toit ceint de créneaux et une échelle descend vers le niveau intermédiaire.

Niveau intermédiaire.

Salle entièrement vide, éclairée par une simple bougie à combustion lente (la lumière dure des jours), sans ouverture vers l'extérieur. L'ambiance est particulièrement oppressante, l'air humide et vicié. Un escalier de pierre descend vers le sous-sol et une échelle monte vers le niveau supérieur. Une porte armée

de métal s'ouvre sur un balcon d'observation plein sud. Le contraste entre l'intérieur et l'extérieur rend la vue sur la vallée saisissante et particulièrement magnifique. D'ici, impossible de manquer quiconque arrive au barrage. Otto aime venir se détendre ici le matin pour prendre ses copieux petits déjeuners. Un « *feu de camp* » dans un coin du balcon lui sert à réchauffer ses plats.

Sous-sols.

Haute salle vide, elle aussi. Un escalier de pierre relie le sol dallé au niveau intermédiaire. À mi-hauteur de la salle, deux paliers avec des portes latérales mènent à la conduite intérieure puis vers les tours est et ouest. Une porte d'entrée, doublée de fer, se situe au niveau de la rivière, sur un terre-plein central. Au fond de l'eau, à ce niveau-là, des pierres taillées indiquent qu'un petit pont était présent et rejoignait sûrement la berge.

Au sol, un passage secret mène à un réseau de salles souterraines où se trouve la troisième mécanique d'ouverture/fermeture du barrage. Cette mécanique sert d'une part à fermer complètement le canal de trop plein, mais surtout à ouvrir une autre sé-

rie de vannes dissimulées dans les profondeurs de l'édifice (des murs de pierre amovibles peuvent ouvrir presque entièrement le barrage). Même si l'existence du passage a été découvert par Brorik et surtout Groïn, nul n'a compris comment l'ouvrir, ni l'étendue des salles souterraines. Ce qu'il y a dessous est à votre entière discrétion... Gardez en tête que l'ouverture complète du barrage entraînerait une inondation totale des vallées en contrebas et la mort de milliers d'habitants...

Histoires de barrage

Catastrophe.

Évidemment, avec un barrage aussi important et dans une zone sismique comme le nord du Gramlin, le risque de rupture du barrage est majeur. Est-ce un tremblement de terre qui va fragiliser sa structure ? Ou bien un sabotage ? Un groupuscule terroriste désireux de causer du tort au Yélin ou au contraire, des espions d'une guilde qui viennent saboter le barrage (et évidemment, ça tourne mal) pour éviter un chantage des Dure-mort ? Quoi qu'il en soit, le barrage est sur le point de céder et il faut rapidement trouver une solution.

Siège.

Une troupe de mercenaires rhoanais a découvert l'existence du barrage. Après plusieurs repérages, les mercenaires reviennent en force. Pas moins d'une cinquantaine de mercenaires vont assiéger le barrage sous peu... Les PJ sont-ils déjà là ? Sont-ils sur la route et vont-ils pouvoir avertir les nains puis les aider à défendre les lieux ? Arrivent-ils en plein siège ?

Négociation.

Un village gargante vit paisiblement à quelques lieux d'ici depuis des décennies. L'installation du clan des Dure-mort les inquiète profondément. Pacifistes vaincus, ils n'ont aucune intention d'aller les déloger (ce qu'ils pourraient faire aisément). Ils ont envoyé Isménie, leur « médiatrice » la plus instruite, pour négocier une paix durable avec eux. Elle campe non loin du barrage, mais ne sait trop comment aborder les nains, connaissant la haine que certains vouent à sa race. Les PJ peuvent-ils l'aider ? Vont-ils voir en elle uniquement le monstre qu'elle n'est pas ?

Géraud « myvyrrian » G.

Illustrations et plans couleur :

Guillaume Tavernier

Petit plan noir et blanc : Géraud

« myvyrrian » G.

Isménie. Négociatrice Gargante. Isménie a tout d'une ogresse, les traits grossiers, les lèvres épaisses et bleutées, l'odeur écœurante, la force d'un bœuf et les mauvaises manières quand elle est dans sa tribu. Pourtant, hors de celle-ci, elle sait se mettre en valeur avec excellence : habits civilisés, manières presque raffinées (elle lève le petit doigt pour boire !), élocution sans trop de défauts. Elle s'est instruite très tôt grâce à la bibliothèque de sa tribu, bibliothèque héritée de génération en génération. En effet, leur coutume veut que lors des pillages, tous les écrits découverts soient conservés et les érudits capturés vivants pour s'en servir de précepteurs plusieurs années avant de les manger (« ingurgiter le savoir » dit-on chez eux). Isménie se fait même appeler d'un nom humain, son nom gargante étant plus proche d'un borborygme, un clin d'œil à une princesse enlevée par des gargantes dans le folklore gramlinois.



POUR ALLER PLUS LOIN

Le podcast n°32 des Voix d'Altaride, intitulé *Jouer avec le temps* (<http://www.cendrones.fr/voix-daltaride-32-jouer-temps>) est une écoute indispensable sur le sujet.

Jouer avec le temps [...] Il ne s'agit pas vraiment de vous parler d'uchronie et de voyage dans le temps cependant.

Mais plutôt de constater ce qu'on peut faire avec le temps de la narration en jeu de rôle.

Flash-backs, flash-forwards, scène potentielles ou parallèles, ou ellipses, nous passons en revue un certain nombre de ces techniques. Elles ont des avantages et des défauts, mais elles peuvent enrichir notre façon de jouer, entre les mains du MJ bien sûr, mais aussi entre les mains des joueurs. À condition de les laisser utiliser ces merveilleux jouets.

elles peuvent enrichir notre façon de jouer, entre les mains du MJ bien sûr, mais aussi entre les mains des joueurs. À condition de les laisser utiliser ces merveilleux jouets.

elles peuvent enrichir notre façon de jouer, entre les mains du MJ bien sûr, mais aussi entre les mains des joueurs. À condition de les laisser utiliser ces merveilleux jouets.

elles peuvent enrichir notre façon de jouer, entre les mains du MJ bien sûr, mais aussi entre les mains des joueurs. À condition de les laisser utiliser ces merveilleux jouets.

elles peuvent enrichir notre façon de jouer, entre les mains du MJ bien sûr, mais aussi entre les mains des joueurs. À condition de les laisser utiliser ces merveilleux jouets.

FREINER/ACCÉLÉRER

Champion.ne, aujourd'hui c'est BMX, ton MJ a préparé une piste de FOUFOU, ça va secouer ! Flash-back, ellipse, cuts et coups de projo, prépare-toi à des figures de l'extrême. Tiens, prends Rosa Garth la pirate de l'espace, et appuie sur les pédales. Parce que les accélérations ou dérapages contrôlés, ça ne va pas se produire tout seul. Et va mettre un casque !

Les internets débordent de podcasts, de blogs ou de vidéos qui mettent des étoiles dans les yeux des MJ. Ils se voient déjà en chefs d'orchestre de l'extrême. Et quand ils reviennent à nos tables... ouais, on se comprend.

QUAND TU FREINES AVEC LES PIEDS DANS LA DESCENTE

Le MJ avait monté son scénario comme une piste de montages russes. Début *in media res*, Rosa Garth et ses compagnons sont poursuivis par une nuée de drones-flics. *Flashback*, le Gouverneur leur confie une mission sous couvert du secret. Retour à la poursuite. D'une façon ou d'une autre, ils réussissent à quitter la planète ou à se planquer. Ellipse de trois mois, le temps que tout se tasse. Quand soudain, une info tombe pour les remettre dans la course. BIM. *Back in the game*.

Ça, c'était la préparation. À la table, ça a commencé par « *hein ? quoi ? pour-quoi des drones ?* » « *mais on va où ?* » « *est-ce que je sais ce qu'on fait là ?* » « *je me souviens d'un truc ou pas ?* ». Le MJ a répondu en collant la pression avec les néo-flics, les PJ ont fini par se mettre en mouvement. Le passage au flash-back, c'était pas propre. « *Attends, on a semé les drones ou pas ?* », « *attends, moi je voulais tenter un truc...* », « *on peut fuir par les canalisations ?* ». Le retour

à la poursuite, un carnage. « *Mais c'est avant ou après ?* », « *les drones étaient là tout le long ?* », « *du coup on est où ? y'a des canalisations pas loin ou c'est pas ça ?* ». Et au moment de l'ellipse, tout le monde avait soudain une to-do list de malade à cocher là maintenant et ça ne pouvait pas attendre : « *j'ai un implant qui déconne, faut réparer ça* », « *j'ai besoin de soins* », « *je vais voir mon indic direct* », etc.

Au temps pour les montagnes russes, tout le monde freinait de toutes ses forces avec les pieds dans la descente. C'est un réflexe humain, certes. Quand le MJ casse tes repères et brise la linéarité de la fiction, tu peux le prendre comme un dirigisme mal placé (ce mec contrôle le tempo et en plus il en joue) ou comme un challenge (ce mec nous donne un tempo et on va *en jouer*). On pourrait en rester à la prudence et éviter autant que possible ces MJ-réalisateurs-de-série-TV qui se piquent de construction stylée. Mais tu sais que dans ce Gymnase, on est partisans du défi. Alors garde tes pieds sur les pédales et tes mains loin des freins, champion.ne, on va épouser la piste.

RECONNAISSANCE D'OBSTACLES ET APPRÉCIATION DU DÉNIVELÉ

Nous avons tous et toutes besoin d'un contexte minimum pour comprendre ce qu'on joue. C'est le job du MJ d'assu-



rer un cadrage clair, surtout s'il envoie des scènes qui sortent de nulle part : qu'est-ce qu'il attend ? Qu'est-ce qu'il veut produire comme effet ? Pourquoi il fait ça ? Mais quand nous avons affaire à ce genre de partie, c'est à nous, joueurs et joueuses, d'abaisser le plus possible nos besoins de contexte dans l'immédiat. Est-ce que la joueuse de Rosa Garth a vraiment besoin de savoir comment elle est arrivée là, pourquoi elle fuit ou qui est le commanditaire ? Ou ce que l'irruption des drones implique à long terme ? Pour la partie, ce sont des questions qui mériteront d'être posées ; mais pour une scène de course-poursuite sur les docks, on peut s'en passer.

Une fois qu'on a saisi l'objectif de la scène là tout de suite, il s'agit de remettre tout le reste à plus tard. Des drones déboulent de partout ? Ça veut probablement dire *scène d'action*, fais face ou fuis, mais bouge. Les questions

qui s'imposent, c'est « *combien* », ou « *à quelle distance* », ou encore « *où je peux me planquer* ». Au contraire, si le MJ coupe en pleine course-poursuite pour plonger les PJ dans un décor cosy, face à un mutant en costume de soie qui leur propose un cigare, ça n'est plus le moment de chercher les issues, mais de prendre le temps de la politesse et des entourloupes. On verra plus tard comment ils en sont arrivés là, ou comment la fuite s'est terminée sur les docks.

On ne va pas se mentir, ce genre de bascule, ça n'est pas toujours évident. Ça demande de changer brutalement d'optique, d'avoir à la fois de la souplesse pour accompagner le mouvement et de la suite dans les idées pour revenir aux actions que tu voulais placer initialement quand on y revient. Dans ce genre ce sport, ce sont les articulations qui prennent le plus cher. →

DES JEUX POUR S'Y METTRE

- *Boule de neige*, d'Alexander Cherry, permet de jouer un scénario entièrement à rebours, à l'instar du film *Memento*.

- *Blades in the Dark*, de John Harper, est un jeu cyberpunk où les PJ ne font pas de plan et démarrent directement en action. Ils peuvent expliquer à l'aide de flashbacks comment ils avaient anticipé les problèmes qui leur tombent dessus.

- *Infloranza Minima*, de Thomas Munier, prévoit qu'à chaque fois qu'un personnage se retrouve devant un prix à payer pour réussir son action, le joueur et le MJ explorent les conséquences de ce choix dans une courte scène de *flash-forward*, ou la valeur de ce qui est sacrifié dans une courte scène de *flash-back*. Puis le temps reprend son cours et la scène reprend là où elle s'était interrompue. Le personnage payera-t-il le prix ?

LES MAINS LOIN DES FREINS

Remettre à plus tard, c'est valable aussi pour une ellipse. Si on veut prendre de la vitesse, il faut retenir le « *attends, je voulais faire un truc avant* » qui nous brûle les lèvres, ou encore la to-do list de la mort « *moi pendant ces trois mois j'ai fait des recherches, du hacking, customisé le vaisseau, boosté mes implants et rassemblé du matériel... j'ai aussi questionné mes mouchards, je fais des jets pour ça ?* ». Et là non plus, ça n'est pas une évidence.

Que nous faut-il pour lâcher les freins et laisser les pieds sur les pédales ? De la confiance. Renoncer à l'action qu'on avait en tête ou aux précautions à prendre pour la suite, ça demande des garanties. Si la joueuse de Rosa Garth accepte de lâcher prise et d'accompagner le mouvement, elle doit avoir l'assurance que sa bonne volonté ne sera pas utilisée contre elle ensuite. Dans le cas d'une ellipse, par exemple, elle doit être sûre qu'elle ne sera pas mise en difficulté à la sortie par un « *tu n'as pas précisé que tu faisais réparer ton implant* » ou « *tu n'as pas précisé que tu faisais des recherches* ».

Si le MJ ne mentionne pas explicitement qu'il ne retiendra pas les silences des joueurs contre eux, alors ils sont en droit de poser la question directement. À lui de choisir entre la mise en difficulté et son ellipse, parce qu'il aura du mal à avoir les deux.

Il y a plusieurs façons de combler une ellipse :

- la joueuse peut noter tout ce que Rosa aurait pu faire, et pour chaque tâche, se demander *pourquoi elle ne l'a pas fait* : elle fait profil bas, elle est occupée à autre chose, elle a besoin de temps pour se remettre, etc. ;

- la joueuse peut demander l'accord du MJ pour que la simple mention « *je*

potasse le sujet » se change en jet de dés, en bonus ou en info gratuite au moment où elle en aura besoin par la suite ;

- la joueuse peut demander la possibilité de faire un *flash-back* au moment où elle en aura besoin, pour jouer ce qui s'était passé dans l'ellipse qui justifie son action ou son attitude.

C'est le genre d'accord qui permet de passer directement à la suite de l'histoire sans regret, en ayant la garantie que ce qui méritait d'être joué sera posé sur la table... mais plus tard.

QUAND TU PATINES DANS

LA SEMOULE

Maintenant que tu sais prendre la rampe, on peut parler de la gestion des vitesses. Parce que parfois, il faut bien reconnaître que ça mouline sévère.

Au hasard : le crew de space-contrebandiers vient de se poser sur les docks et ça fleure déjà le louche. Rosa Garth veut prendre la température mais tout le monde lui répond de biais. Plutôt que de s'en tenir aux premières réponses évasives, elle enchaîne les questions ou les interlocuteurs lambda sans rien en tirer. Ou alors le MJ a laissé traîner un PNJ dans un coin, et la joueuse de Rosa croyant voir un panneau « *ici le scénar* » a envoyé la pirate de l'espace lui parler, sans trop savoir ce qui allait en tomber. Dans tous les cas, ça patine. Personne ne voit trop où mène la conversation. Probablement par politesse, le MJ ne coupe pas court et la conversation ressemble à un engrenage qui tourne à vide. Intersidéral.

Comme les MJ, nous aussi nous serions bien inspirés de prendre 5 secondes pour se poser la question de notre intention avant d'entamer une conversation. Quand elle va parler du beau temps avec un poivrot à la Cantina, est-ce que Rosa veut obtenir quelque chose (une information, du

matériel, un engagement), régler des comptes, vider son sac, placer des pions pour plus tard ? Ou est-ce que sa joueuse propose ça « *juste par curiosité* » ou « *juste pour l'ambiance* » ? (car ce sont des intentions valables aussi).

À partir du moment où une joueuse a une intention, elle peut reconnaître quand le dialogue est fini : c'est le moment où elle a avancé sur ce qu'elle voulait, ou celui où elle a compris qu'elle n'obtiendrait rien.

Un indice pour reconnaître ce moment, champion.ne, si tu utilises deux fois le même argument dans une conversation, c'est qu'elle est en train de tourner en rond. Si c'était juste pour l'ambiance ou par curiosité, ça vaut le coup de couper court assez tôt, avant que les autres joueurs piquent du nez dans les granolas. Si c'était pour obtenir une information, il faut envisager de renoncer à ce que tu voulais obtenir.

COUPER COURT ET PASSER LE RELAI

Il faut bien admettre que souvent, c'est ton MJ qui tranche dans le vif en coupant court à la conversation. Mais il arrive qu'il ne le fasse pas, par politesse ou maladresse (car certains MJ seraient humains, paraît-il). Dans ce cas-là, nous pouvons nous aussi prendre ce genre d'initiative. Le rythme de cette partie ne peut pas se jouer sans nous, champion.ne, alors à nous d'en jouer.

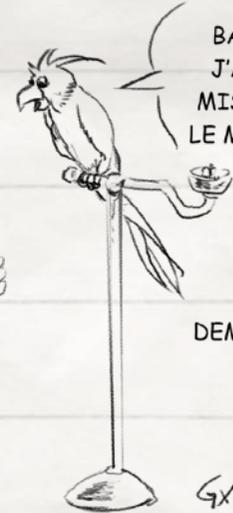
Il y a plusieurs techniques à panacher pour clore proprement une conversation.

Aller aux dés. La joueuse a l'intention d'obtenir une information, si elle voit que le *roleplay* ne mène à rien, elle peut demander directement « *je peux tenter un jet d'intimidation pour qu'il me crache ce qui cloche réellement sur les docks ?* ». Droit au but et on enchaîne. Et si le MJ ne voyait pas trop où

GRR, D'HABITUDE, J'ARRIVE
À TIRER UN MOT UTILE
DES PERROQUETS,
LÀ, RIEN !



HEY,
BANANE,
J'AI ÉTÉ
MIS LÀ PAR
LE MÉCHANT
POUR
TE
FAIRE
PERDRE
UNE
DEMI-HEURE !



Rosa Garth voulait en venir, au moins maintenant c'est clair.

Rosa Garth a quitté la conversation. Le personnage peut prendre congé (« *Je vois qu'on est pas bavard par ici, eh bien, santé !* »), ou carrément s'en aller, prendre son verre et planter l'autre là. Ce qui aura l'avantage d'envoyer le signal au MJ qu'il peut braquer le projo sur un autre PJ.

Formuler un genre de « *Etc.* » rôliste. La conversation ne menant apparemment à rien, la joueuse peut synthétiser en une phrase « *et voilà, je repose les mêmes questions à un peu tout le monde, en offrant tournée sur tournée, jusqu'à ce que les autres me rejoignent* ». Nul besoin de rejouer chaque conversation qui ne mène à rien. Et si le MJ avait un interlocuteur valable dans la Cantina, à lui de passer directement au moment où Rosa Garth tombe dessus.

Prendre l'initiative de clore une conversation, c'est une façon de relancer le récit vers autre chose, de maintenir un rythme fort, et de laisser temporairement la place à nos camarades. Autant de raisons pour le faire plus souvent, non ?

Eugénie



LES JETS DE DÉS CACHÉS

Le MJ termine sa description. « Vous arrivez à un croisement. »
Le PJ Intervient. « Je tente de sentir son parfum. Je fais mon jet de perception ? » *Le MJ refuse.* « Non, je vais le faire à ta place. » *Et si, pour une fois, on lançait certains jets de nos joueurs ?*

Non, tu ne relanceras pas !

Face à un jet de perception raté, il est aisé pour le joueur d'émettre le désir de refaire une autre tentative pour retenter sa chance et pour le MJ de s'incliner devant ses grands yeux mouillés. Mais si le joueur a la possibilité de refaire continuellement ses jets ratés, ceux-ci perdent toute valeur et la pratique devient inutile. Il existe certains moyens d'interdire cette relance sans passer par un « Non ! » péremptoire frustrant pour le joueur. Le MJ peut ainsi rappeler au joueur la contrainte de temps dans laquelle il se trouve ou faire intervenir une menace extérieure qui interromp le joueur dans sa tâche et l'oblige à revoir ses priorités. Le but est alors d'empêcher le joueur de refaire une tentative, sans l'interdire explicitement.

S'il y a bien un élément indispensable à toute partie de jeu de rôle, plus encore que les pizzas, il s'agit des dés. Chaque rôliste trimbale sa petite sacoche partout où il va et possède au moins un dé fétiche. Il ne le sort que dans les situations critiques et ne le prête jamais, pour des prétextes plus ou moins farfelus (« *Tu vas encore utiliser tous les bons résultats !* »). Les joueurs font des jets de dés pour tout : combattre, savoir si le chapeau est magique ou juste ridicule, prendre l'initiative, désamorcer un piège, avoir la part de pizza avec l'œuf... Mais si, dans la plupart des cas, il est clairement défini qui lance les dés, le joueur ou le MJ, une catégorie de jet peut faire débat : les jets subjectifs.

On définit ces jets spéciaux ainsi : tous les jets dont le résultat est soumis à l'appréciation par le PJ. Donc un concept flou qui va du « *je tente de convaincre le démon de ne plus attaquer les civils* » au « *je regarde par le trou de la serrure des bains publics* ». Un jet est subjectif lorsque l'événement en jeu doit faire l'objet d'une interprétation. Il n'est pas réussi ou raté de façon claire, nette et binaire car il est lié à l'objectif du PJ. Les plus courants sont notamment les jets de perception, de charisme et de négociation. S'il est évident pour un PJ de savoir si son coup d'épée a touché, c'est plus compliqué lorsqu'il tente de soutirer des infos à un ennemi ou qu'il

essaie de déterminer si le mouvement dans l'ombre n'était qu'un lapin ou un vampire. Le problème, c'est que ce doute est souvent anéanti par le jet de dé. En effet, le joueur connaît le résultat de son dé et a donc une bonne estimation de la réussite ou non du jet. Une info que le PJ ne peut en revanche absolument pas avoir en sa possession.

C'est son histoire

Il y a un moyen simple de résoudre ce souci : faire passer ces jets de dés sous l'égide du MJ. Si le joueur n'a aucune information sur la réussite ou non de son action, il est forcé d'interpréter les paroles du MJ sans *a priori* et est invité au *roleplay*, défini ici comme le fait d'incarner au mieux son PJ. Au contraire, quand un joueur lance les dés pour son personnage, il est conscient d'avoir raté (ou réussi, soyons indulgent) son action et, qu'il le veuille ou non, cet état de conscience va forcément influencer sa réaction par rapport aux informations fournies par le MJ.

Par exemple, si le joueur sait qu'il vient de rater son jet de perception en fouillant une pièce, il va probablement vouloir refaire un tour « *mais en faisant vraiment gaffe* », ou surjouer son échec. « Et là, je m'endors pendant mon tour de garde. » Dans le pire des cas, le joueur peut interpréter la description du MJ à l'envers. « *Le bandit m'a dit que le trésor est à droite, du coup je vais à*



gauche. » C'est là que la distinction entre le joueur et le PJ, en somme entre le *jeu* et le *rôle*, est cruciale. Si la table considère et accepte que le JdR est avant tout une pratique ludique, cette situation ne pose pas de problème. Alors que si le JdR est avant tout pensé comme une immersion narrative, cette pratique ne correspond pas à l'expérience recherchée.

Si le joueur est privé du résultat du jet de dés, il n'a pas d'autre choix que d'analyser les informations données par le MJ et la manière dont ce dernier interprète ses PNJ pour décider de la réaction de son personnage. En ne disposant que des informations disponibles à l'intérieur du monde ludique, le joueur se retrouve dans la situation de son PJ. Cela peut constituer une façon plus intuitive d'amener le joueur à réellement jouer son rôle. Beaucoup de joueurs jugent que cette immersion constitue l'attrait principal du JdR, difficilement atteignable dans un autre médium.

De plus, c'est bien le *PJ* qui évolue dans l'univers du MJ et non le *joueur*. Certains

jeux de rôle incitent ainsi à comprendre la partie comme une histoire participative dans laquelle les rôles ne sont pas absolus. En donnant les dés de son personnage à quelqu'un d'autre, le joueur admet qu'il n'a pas un contrôle total sur ce dernier, pour le bien de l'histoire et de l'expérience de jeu de tous. De la même manière qu'un MJ peut encourager les joueurs à imaginer certains détails de l'univers en partageant parfois la narration, dans un cadre précis. Exemple, le MJ dit : « *Vous voyez pour la première fois un homme dont le visage est barré d'une cicatrice* ». Le MJ sait qu'il s'agit d'un PNJ d'importance relative. Il lance à ses joueurs : « *Une idée pour cet homme ?* » Et un joueur d'embrancher : « *Ah ! Mais c'est Lord Harold ! Sa réputation le précède, il avait été banni de son fief pour une sombre histoire de trafic de pommes de terre !* » De la même façon qu'un MJ peut partager un PNJ, partager son PJ permet au joueur de le voir sous un jour nouveau, et parfois d'en découvrir une nouvelle facette. →

C'est mon personnage

Cependant, un des principaux attraits du jeu de rôle, hormis l'occasion de manger des pizzas, c'est de *jouer* son personnage. Une bonne partie du *fun* tient dans ces quelques secondes pendant lesquelles les dés rebondissent sur la table, où tout est encore possible. « *Jamais tu ne réussiras à viser l'œil du dragon... – Mais si, il suffit de faire un critique !* »

Même si les jets de charisme et de perception ont souvent moins d'impact qu'un test de dextérité pour désamorcer une bombe, ils restent une occasion de lancer les dés, et les joueurs aiment ça. Et on les comprend, surtout quand le joueur vient d'acheter à prix d'or des dés musicaux qui font résonner des applaudissements à chaque « *20 naturel* » !

Si la campagne appartient à la fois au MJ et à ses joueurs, chaque personnage reste très souvent la propriété de son joueur. Certains verront donc d'un mauvais œil la privation d'un lancer de dés. Puisque les actions du personnage sont décidées par son joueur, le fait de ne pas faire le jet correspondant peut être interprété comme une privation de son libre-arbitre. Si le MJ réussit un jet en lieu et place du joueur, celui-ci n'aura pas la même satisfaction que s'il avait effectué lui-même le geste. À l'inverse, en cas d'échec, il peut en vouloir au MJ qui « *ne sait même pas lancer des dés correctement.* »

Pour ce type de joueurs, ce qui compte dans une action ludique n'est pas tant son idée et sa description que sa *réalisation* qui est traduite dans un jeu de rôle par le lancer de dés. L'important, c'est alors le *jeu*. Le joueur tire son plaisir de la sensation de contrôle de son personnage, il y imprime sa volonté. Ainsi, disposer d'une information que le PJ n'est pas censé avoir n'a que peu

d'importance car le principal, c'est le joueur.

Ne pas laisser les joueurs jeter les dés sur les jets subjectifs soulève également d'autres questions. De manière pragmatique, lorsque le joueur lance les dés subjectifs, il se rend compte concrètement du niveau de sa compétence. Puisqu'il en fait l'expérience directe, investir des points pour l'améliorer ne lui semble pas inutile, tandis que s'il n'en voit pas les effets, il risque de délaissier ces compétences, déséquilibrant ainsi son PJ et condamnant peut-être son groupe à passer à côté d'indices précieux.

De plus, le risque existe que certains types de PJ, ceux justement dont les points forts se situent dans ces compétences subjectives soient délaissés par les joueurs, en raison de cette perte de contrôle. On comprend ceux qui pourraient se frustrer d'une séance sans aucun jet de dés, lorsque les PJ passent leur temps en ville, par exemple, qui est le territoire par excellence des jets de dés subjectifs, contrairement au scénario de combat au fond d'un donjon dangereux.

Lutte contre le système

Au-delà des considérations de *jeu* et de *rôle*, le système de jeu peut empêcher de choisir que les dés subjectifs soient lancés par le MJ. Certaines compétences (Chance dans *GURPS*, Inspiration Bardique dans *D&D...*) nécessitent que le joueur connaisse le résultat de son jet de dés pour prendre une décision, ce qui est impossible lorsqu'il est caché. Une solution simple consiste à empêcher le joueur de prendre la compétence au départ – mais aucun MJ n'a vraiment envie de le frustrer *avant* que l'aventure commence, il le sera bien assez après, n'est-ce pas ? Il faut bien justifier notre réputation de maîtres démoniaques !

De plus, cette méthode se révèle impossible sans dénaturer certains sys-

Tricheur !

Lorsque le MJ lance les dés, la possibilité de tricher s'offre à lui (que le MJ qui n'a jamais manipulé un jet de dés me jette la première bière !). Souvent pour avantager les joueurs, mais parfois pour éviter que la campagne soigneusement préparée ne parte en fumée, il se fait le maître du hasard. Parfois pour punir des personnages arrogants et leurs joueurs imprudents, il déforme le destin. Quand le MJ se retrouve derrière son écran, avec les dés qui le regardent dans le blanc des yeux, il est seul face à sa conscience et personne d'autre ne peut juger si transformer un 5 en 18 est bien ou mal. Le MJ n'est-il pas le seul Dieu de son univers ?

tèmes, pour quelques compétences. Prenons le cas de l'Inspiration Bardique à *De-D* : Il s'agit d'une compétence du barde que le PJ améliore à certains niveaux et qui offre aux joueurs la possibilité d'ajouter un dé supplémentaire pour améliorer leur score. Dans le cas d'un jet caché, le joueur devrait prendre la décision à l'aveugle. Il convient donc, pour conserver l'équilibre du système, que le MJ s'improvise *game designer* et modifie la compétence s'il veut lancer les dés subjectifs. Pas simple donc, notamment pour les jeux dont le système est lourd et rodé.

Enfin, certains jeux de rôle ont inscrit les mécaniques de manipulation de jet directement dans leur système (les vices et vertus dans *Skull & Bones*, la dépense d'XP dans *Numenera*...). Dans ce cas, il faut soit abandonner l'idée de cacher les dés subjectifs, soit instaurer une règle maison qui prend en compte ce genre de cas. « *Si jamais je fais moins de 5, j'utilise un point de destin.* »

À la carte

Bien sûr, l'objectif de cet article n'est pas de vouloir instaurer une règle stricte qui diviserait les rôlistes en deux camps. Au contraire, il propose de lister différentes options pour que vous puissiez choisir ce qui vous convient le plus pour votre table. En voici une liste non exhaustive :

- En début de séance (ou à chaque moment de creux : servir la bière, découper la pizza, appel de la nature...), le MJ peut demander à ses joueurs de faire une série de jets de dés qu'il note consciencieusement sur une feuille pour les réutiliser au long de l'aventure. Cela a l'avantage de laisser aux joueurs le contrôle sur leurs jets tout en ne connaissant pas le résultat au moment fatidique.
- Le MJ peut laisser au joueur l'*action* de jeter les dés en lui faisant réaliser le lancer derrière son écran. Ainsi

c'est bien le joueur qui lance les dés, mais il ne connaît pas le résultat. Et les joueurs en bout de table pourront considérer qu'ils ont pratiqué une activité sportive.

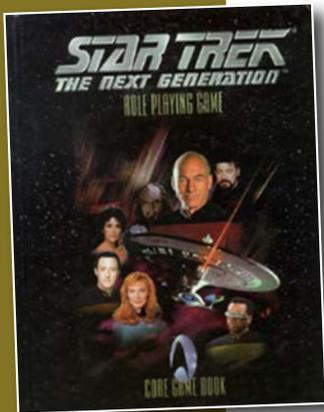
- Si le MJ connaît les fiches de ses personnages, il peut dans certaines situations demander au joueur de faire un jet pour une compétence alors qu'il l'utilise pour une autre, comme demander un jet d'acrobatie pour un saut trivial et s'en servir comme un jet de perception.
- Le MJ peut demander à ses joueurs de faire beaucoup, *vraiment* beaucoup, de jets subjectifs qui souvent ne servent à rien d'important : « Réussite critique ! – OK. Tu remarques que la porte contient 5 planches de bois. ». Ainsi, lorsqu'ils échouent, les joueurs ne sauront pas s'ils viennent de rater un détail important ou une énième flaque d'eau.
- Le MJ peut également considérer que tout jet subjectif est *réussi*. S'il y a quelque chose à voir, le joueur le verra, mais la qualité de la réussite du jet de dés influe sur la *manière* dont les joueurs réussissent, le temps passé à la tâche, la discrétion employée, etc.

Question de point de vue

Comme une pizza hawaïenne peut se faire au poulet ou au jambon, tout n'est pas blanc ou noir dans les jets de dés. Aucune des deux méthodes de gestion des dés subjectifs n'est absolue et le choix dépendra du groupe, voire de la campagne. S'il recherche de l'immersion narrative, pourquoi ne pas prendre les jets aux joueurs (voir même leurs fiches) ? Si, au contraire, l'ambiance est plus ludique, autant laisser les joueurs faire leurs lancers. Le but, au final, reste de privilégier le *fun* !

Alexandre Concheri

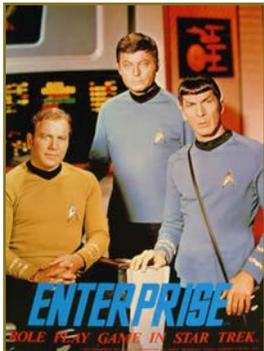




Direction l'Asie

Non content d'être l'un des premiers JdR sous licence, Star Trek est aussi à l'origine d'une adaptation pour le moins inattendue. *Enterprise: Role Play Game in Star Trek* est en effet une adaptation japonaise publiée en 1983 par **Tsukuda Hobby**. Boîte et matériel luxueux sont au service de rien de moins que le tout premier premier JdR publié au Japon (1), trois ans avant la première traduction de D&D !

(1) Si l'on excepte *Donkey Commando*, publié en 1982 dans un magazine.



Star Trek: Adventure Gaming in the Final Frontier

1978. La science-fiction s'apprête à s'imposer comme un genre majeur de notre loisir avec *Traveller*. *Star Wars*, sorti en 1977, est par ailleurs en train d'imposer la licence comme le nouveau modèle marketing dominant de l'Entertainment occidental.

Heritage Models est un fondateur qui s'inscrit à ce titre parfaitement dans ce modèle en produisant de nombreuses figurines sous licences : *Conan*, *le Seigneur des Anneaux*, ou encore *Star Trek*. C'est pour proposer, en guise d'argument de vente, un jeu bonus avec les figurines vendues qu'il s'associe à Michael Scott, déjà auteur d'un jeu de space opera, pour écrire un jeu de rôle *Star Trek: Adventure Gaming in the Final Frontier* devient le tout premier JdR sous licence de l'histoire.

S'il n'est pas destiné à avoir de développement, il connaît deux nouvelles moutures. L'une est déconnectée de l'univers de l'Enterprise. L'autre, en revanche, *Starfleet Voyages* (*Terra Games Company*, 1982), en est une suite directe publiée après qu'*Heritage* est abandonné la franchise. Il est probable que cette publication se soit faite sans les droits requis.

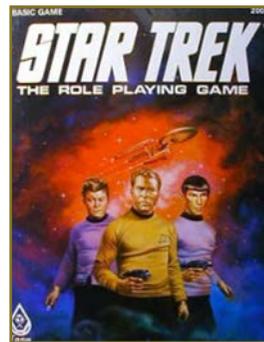
ARCHÉO-RÔLISME

STAR TREK

Un long héritage

Star Trek est une licence qui n'a jamais percée en France. Pourtant, elle entretient un rapport intense avec le JdR. Particularité : il s'agit même de la première licence jamais adaptée !

Nouvelle génération



FASA est un éditeur majeur des années 80 connu pour avoir publié les premières versions de *Shadowrun* et *Earthdown*, ainsi que le jeu de plateau *Battletech*. La SF est dans ses gènes dès le départ : **Jordan Weisman** fonde initialement FASA pour publier du matériel *Traveller*.

Weisman se retrouve cependant rapidement face à un dilemme. D'un côté, créer du matériel pour le jeu d'un tiers ne le satisfait plus. De l'autre, le marché du JdR SF est déjà bien encombré. Il met tout simplement la main sur une importante licence pour se démarquer de la concurrence. Cette licence, c'est bien sûr *Star Trek* !

Le jeu est publié en 83 et supporté par une vaste gamme (plus de 50 suppléments) réputée pour sa qualité. Mais

en 1987, *The Next Generation* marque le grand retour des pyjamas de l'espace à la TV. La Paramount, peu satisfaite par les deux suppléments que FASA publie sur TNG, ne lui renouvelle pas la licence et la gamme s'éteint en 88.

Naufrage dans les dunes

Il faut attendre pas moins de 10 ans avant de voir enfin revenir Star Trek en JdR. *Last Unicorn Games* a commencé à acquérir des licences en 96, avec *Dune* – exploité d'abord dans le cadre d'un jeu de cartes à collectionner, puis avec un JdR devenu un véritable mythe urbain. La version de Star Trek qu'il propose se décline en non pas un, mais trois livres de base, un pour chacune des séries (Originale, Next Generation et Deep Space 9). Les règles sont globalement compatibles mais chaque ouvrage offre une saveur particulière.

Cette structure est clairement inspirée du Monde des Ténèbres et de ses différentes déclinaisons et préfigure le travail de FFG sur Warhammer 40k puis Star Wars des années plus tard. Une vingtaine de suppléments paraissent répartis entre les 3 gammes et quelques ouvrages communs.

L'embellie est de courte durée. *LUG*, mal géré, croule sous les dettes. Deux acheteurs sont sur les bancs, *Decipher* et *Wizard of the Coast*. C'est ce dernier qui remporte la mise.

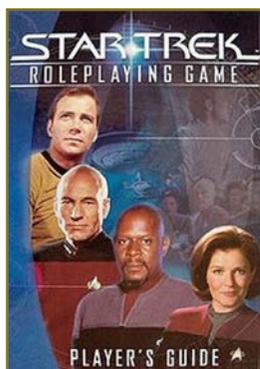
Transfert... auto-largeur...

Avec *Wizard* à la barre, la gamme aurait pu prendre un autre essor. Sauf que les magiciens de la côte, trop sûr d'eux, oublient de sécuriser la licence au moment de son renouvellement. Et là voilà prise sous leur nez par... *Decipher* ! L'éditeur en profite pour recruter une partie de l'équipe *LUG* qui, vidée de son contenu et de ses ressources, finie par être fermée par *Wizard*.

Decipher n'ayant pas les droits sur la version *LUG*, revoilà donc l'équipe à la tâche

pour créer un nouveau jeu à partir de zéro. Elle prend cette fois la forme de deux ouvrages, un pour les joueurs et un pour le MJ, qui couvrent l'ensemble des séries. Les règles restent proches de la version acclamée de *LUG*, tout en s'inspirant des innovations du d20 alors en plein essor.

Hélas, seuls quelques suppléments paraissent entre 2003 et 2004 avant que *Decipher* ne mette un stop à ses activités dans le JdR. Le rideau tombe de nouveau.

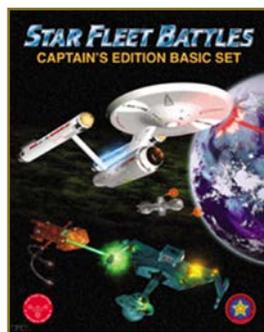


Et cette fois, c'est la bonne ?

Au cours des années 2000, la licence rentre en hibernation. Next Generation, Deep Space 9 et Voyager sont terminés, et Enterprise, dernière-née de la saga, est prématurément stoppée. La relance de la franchise au cinéma en 2009 ne suffit pas et il faut attendre son retour sur petit écran (Discovery dont nous parlons page 96) pour qu'un éditeur s'y intéresse de nouveau.

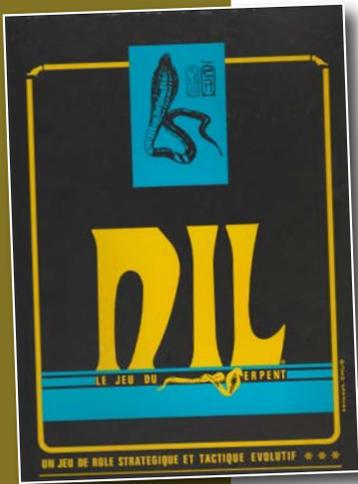
Le livre de base laisse entrevoir une très bonne version ; plus que quelques mois et les premiers suppléments pour s'assurer que l'essai est transformé... Ah, et petite nouveauté avec cette version : elle sera pour la première fois dans l'histoire de la licence traduite en français !

Slawick Charlier



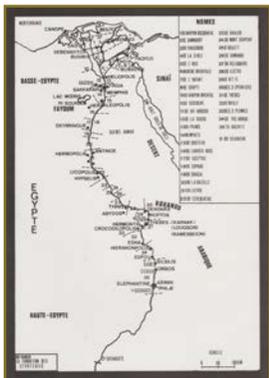
Prime Directive, l'OVNI

Star Fleet Battles est un jeu de combat de vaisseaux spatiaux qui, à première vue, semble se dérouler dans l'univers Trekien. Et pourtant non ! *Task Force Games*, son éditeur, dégotte les droits du premier ouvrage sur Star Trek, *Star Fleet Technical Manual* (*Ballantine Books*, 1975). Il dispose ainsi de la possibilité d'utiliser le design, la majeure partie des paradigmes technologiques et quelques races de la série, mais ne peut reprendre aucun personnage ni histoire. À partir de ce point de départ, *AMD* réinvente leur propre univers, terriblement plus belliqueux – jeu de combat oblige – que l'original. L'éditeur le complète en 1993 par une adaptation en JdR, *Prime Directive*. La première version dispose de son propre système. Lorsque qu'*Amarillo Design Studio*, studio interne de l'éditeur, prend son indépendance, cette stratégie est revue et le JdR adossé à des systèmes génériques tiers. Sont ainsi publiés des version GURPS et d20.



Le coin de l'antiquaire

La boîte est très peu courante, mais en même temps, il ne s'agit pas d'un jeu réellement recherché. Il se vend rarement plus d'une quarantaine d'euros, mais vous devriez pouvoir le trouver à moins de 30 €.



ARCHÉO-CURIOSITÉ

NIL, LE JEU DU SERPENT

Sur la route de Memphis

Alors que l'on annonce pour bientôt la sortie du jeu de rôle *Aegyptus*, les plus vieux d'entre nous se souviennent de Légendes de la vallée des rois, mais rares sont ceux qui connaissent l'existence d'un jeu rôle encore plus ancien traitant de l'Égypte antique...

1985, dans un paysage ludique français encore balbutiant (nous ne sommes que deux ans après la sortie de *L'Ultime épreuve*, le premier jeu de rôle français publié), un jeu étrange pointe son nez : *Nil, le jeu du serpent*. Le jeu est anonyme et publié par une nouvelle maison d'édition dont il restera le seul fait d'arme : *La Fondation des stratégies*. Il est vendu comme « *Un jeu de rôle stratégique et tactique évolutif* ».

Qu'est-ce qu'on joue ?

Nil se déroule sous le règne de Ramsès X pendant une période troublée où le culte d'Amon affronte les adorateurs de Seth, ces derniers s'étant vu interdire leur culte par Pharaon. Il est conseillé de faire jouer des personnages qui viennent d'arriver à Memphis, ville située au bord du Nil, au sud de Gizeh. Au niveau historique, le jeu est très documenté mais n'est jamais rébarbatif et, s'il n'est pas encyclopédique, les informations fournies suffisent pour se figurer le quotidien de l'époque. De nombreux métiers sont proposés pour les personnages, tels que charpentier, mineur, maçon ou menuisier, ainsi que d'autres plus originaux, comme tarcheute (embaumeur), brasseur ou chef de la nécropole.

Les personnages ne sont pas spécialement encouragés à combattre les adorateurs de Seth, même s'il est clair que c'est l'un des moteurs à intrigues principales du jeu. Ils sont totalement libres de faire ce qu'ils veulent. La carte représentant la ville de Memphis est d'ailleurs en deux parties très indistinctes au cas où les personnages décideraient de se scinder en deux groupes, l'un du côté d'Amon et l'autre du côté de Seth. Le but premier des joueurs sera de faire évoluer leurs personnages dans l'échelle sociale de la société égyptienne pour être eux-mêmes, un jour, Pharaon à la place de Pharaon.

Il est à noter que la plus grosse partie du livre (vingt pages) est consacrée à la mythologie égyptienne, la seule part de fantastique dans *Nil* étant assurée par des amulettes liées à des divinités que les personnages peuvent utiliser pour bénéficier de certains pouvoirs.

Mais est-ce vraiment un jeu de rôle ?

Cette question est légitime, surtout à l'époque, tant ce jeu sortait des carcans du jeu de rôle traditionnel. Mais, alors que de nos jours sort une pléiade de type de jeux de rôle, mettant à mal

les principes fondamentaux du Maître du jeu unique et tout puissant, des dés décidant de la réussite ou non des actions des personnages ou encore du scénario écrit à l'avance, il est clair que *Nil* est un jeu de rôle avant tout.

Dans la boîte, pas de dés, mais bien tout le reste : des cartes quadrillées représentant une ville vue du dessus, des plans de bâtiments typiques égyptiens (pyramide, temple...), une carte de la vallée du Nil, une planche de silhouettes à découper (des figurines en papier, comme souvent à cette époque), un mot des auteurs, des papyrus de personnages (*sic*) et un livre de base de 68 pages sans illustrations, bien que doté d'une belle mise en page. Nous pourrions penser à un wargame. Pourtant, malgré l'absence de dés, la lecture des règles nous confirme petit à petit qu'il s'agit bel et bien d'un jeu de rôle, mais n'utilisant pas de dés et proposant de jouer des scénarios bac à sable. Autre particularité, il n'encourage pas du tout les joueurs à jouer en équipe (adieu, contrat social).

En effet, un peu à la manière de *Paranoïa*, les petits bouts de papiers donnés au MJ pour faire des actions discrètes au nez et à la barbe des autres joueurs sont la norme. Le Maître du jeu est ici plus une sorte d'arbitre qui doit rester impartial, que ce soit envers les personnages ou les PNJ. Les joueurs, eux, contrôlent leurs personnages chacun de leur côté et tous les tours (qui correspondent à un quart d'heure dans la diégèse), ils donnent un papier où ils ont noté précisément ce que leur personnage fait durant le tour.

Le MJ (ici appelé D miurge) ne va pas arbitrairement leur mettre des bâtons dans les roues. Il doit d cider avant la partie, avec le plus de d tails possibles, comment va se d rouler la journ e dans la ville de Memphis,   quel moment tel personnage sera   tel endroit, s'il y a un serpent dans tel arbre... afin que les  v nements se produisent seulement

si le personnage est au bon endroit au bon moment.

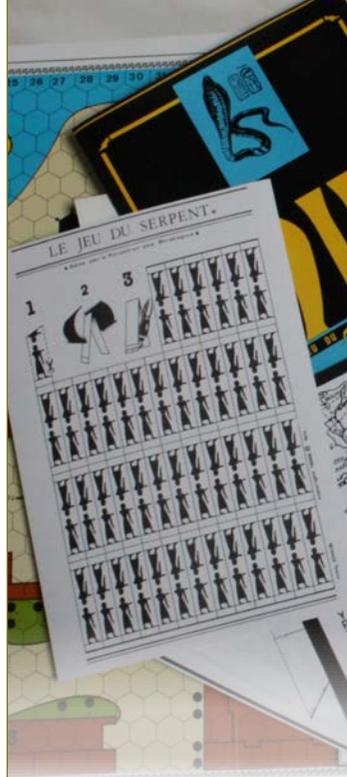
Au niveau du syst me, la majorit  des actions sont r solues uniquement en *roleplay*, les r gles  tant surtout l  pour les combats. Du fait de l'absence de d s, le r sultat d'une confrontation est obtenu en comparant simplement les statistiques de deux personnages dans un tableau. Peu de place est donc laiss e au hasard... Quant aux figurines et au quadrillage, ils sont utilis s pour d terminer les d placements et les attaques   distances.

Avec tout  a, il est assez difficile de se figurer   quoi pourrait ressembler une partie, mais heureusement le jeu nous propose un « *sc nario* » d'initiation : celui-ci nous raconte une l gende qui m ne   la situation actuelle de Memphis o  se cacheraient des adorateurs de Seth. S'ensuit une description sommaire de la ville ce jour-l . Le sc nario ressemble d'ailleurs plus   un texte d'ambiance. Treize fiches de PNJs avec leurs localisations dans la ville et au mieux une phrase nous expliquant leurs rapports aux autres sont fournis. Cela nous permet d'en d duire leur implication dans le culte interdit.

Pour finir...

Pour  tre franc, j'aurais vraiment envie d'essayer *Nil* s'il n'y avait pas ce concept aust re de ne pas parler entre joueurs et de faire passer toutes ses actions et son *roleplay* par  crit au ma tre du jeu. Je ne peux m'emp cher d'imaginer avec frayeur une table de jeu de r le o  pendant des heures personne ne s'adresserait la parole, le D miurge  tant le seul   savoir tout ce qui se passe autour de la table. C'est s rement l'une des raisons qui explique le peu de succ s du jeu et que ce concept n'ait pas fait date... Mais qui sait, peut- tre qu'en modernisant l'id e... ?

Laurent « soulclone » Fidelle



Assistance téléphonique

Dans la bo te du jeu, il y avait un mot des auteurs avec un num ro d'assistance contenu pr tendant r pondre 24h/24h aux joueurs ayant besoin d'aide. Si l'on en croit Pierre Rosenthal dans *Casus Belli n 31*, canal historique, les cr ateurs du jeu r pondaient vraiment au t l phone   n'importe quelle heure pour aider les joueurs de leur jeu. Reste   savoir combien d'appels ils ont re u.



LE MYTHE ARTHURIEN DANS LES JEUX DE RÔLE

Le tour des tables rondes

Le mythe arthurien accompagne, depuis leur apparition, les jeux de rôle où il a été adapté à travers des variations aussi multiples que surprenantes. Tour de table (ronde) de cette légende ludique sans cesse réinventée.

Existe-t-il plus belle métaphore du jeu de rôle que la Table ronde ? Celle-ci ne rassemble-t-elle pas autour d'elle des héros réunis pour accomplir des exploits ? Qu'ils collaborent entre eux, et ils vaincront. Qu'ils se divisent, et la chute sera certaine. On connaît la suite : Lancelot et Arthur se déchirent, Mordred trahit le royaume, la quête du Graal échoue. Pas étonnant donc que le mythe arthurien ait d'emblée inspiré les créateurs de jeux de rôle.



La fin du XX^e siècle n'a pas été la seule période à adapter cette légende sous forme de jeu. Apparu au IX^e siècle, diffusé au sein de l'aristocratie chevaleresque au XII^e siècle avec les textes de Geoffroy de Monmouth et de Chrétien de Troyes, le

mythe de Camelot devient vite un thème des tournois, événements mêlant sport, parade politique et aspects ludiques. Après sa victoire sur les Gallois, le roi d'Angleterre Edouard I^{er} organise par exemple en 1284 une rencontre durant laquelle les participants se costumèrent en chevaliers arthuriens connus (Lancelot, Perceval, Gauvain). Mais ces activités sont surtout l'occasion pour l'élite féodale de s'affirmer l'égale des membres de la Table de ronde et de légitimer son pouvoir. Les jeux de rôle contemporains, à l'inverse, autorisent n'importe qui, quelle que soit son origine, à s'asseoir à une table et à rejouer la légende. Mieux, comme nous le verront, ils permettent de créer des variantes quasi-infinies de ce mythe aujourd'hui célèbre mais qui a failli un temps tomber dans l'oubli.

En effet, entre le XVI^e et le XVIII^e siècle, on rêve bien plus de la Grèce et de la Rome antique que de Camelot et du roi Arthur. Celui-ci n'est redécouvert qu'à l'ère industrielle, en Angleterre d'abord, puis aux États-Unis, où il suscite de nombreuses œuvres populaires avec, en premier lieu, la bande dessinée *Prince Valiant*, créée par Harold Foster en 1937, qui devient par la suite une des lectures de chevet du jeune Greg Stafford, le futur créateur de Pendragon. Celui-ci sera d'ailleurs à l'origine du jeu de rôle tiré de cette BD (*Prince Valiant: The Story-Telling Game*) publié en 1989 et actuellement en cours de réédition.

Jouer le mythe médiéval

La mythologie arthurienne est tellement populaire en Amérique qu'elle fait l'objet d'une adaptation dès l'apparition des jeux de rôle. *Knights of the Round Table* de Phil Edgren, publié en 1976 par *Little Soldier Games* s'organise autour d'un système ludique primitif n'auto-risant que deux classes (chevalier et enchanteur) définies par une seule caractéristique (la prouesse) qui peut baisser ou augmenter en fonction du respect des règles courtoises par le personnage. Simulant surtout des actions simples comme le combat ou les relations amoureuses, ce jeu plonge les participants dans le cadre classique des récits médiévaux du mythe. Cette tendance perdure durant les années 1980, alors qu'au cinéma triomphe *Excalibur* (1981), film de John Boorman largement inspiré de *Le Morte Darthur* rédigée à la fin du XVe siècle par Thomas Malory. En 1986, *Jeux Descartes* sort ainsi en France *La Table ronde* dans la collection « *Premières Légendes* » (où est également publié *Légendes Celtiques*). Un an plus tôt, *Hidden Kingdom*, édité par *New Rules Inc.*, se propose lui de marier jeux de rôle et wargame stratégique pour simuler les guerres arthuriennes. Au même moment, la série de « livres dont vous êtes le héros » *Quête du Graal - Grailquest* (1984-1987) écrit par James H. Brennan triomphe en proposant aux joueurs d'incarner Pip, un jeune personnage inventé pour l'occasion travaillant pour Merlin.

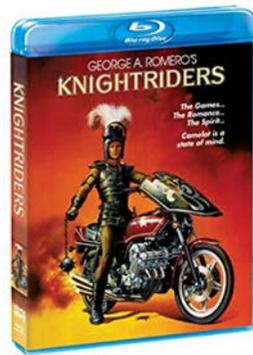
Dans cette première vague arthurienne, *Pendragon* (1985) de Greg Stafford, se distingue nettement. Son auteur, après avoir été fasciné par le travail de Foster, s'est en effet longuement documenté sur les textes arthuriens classiques. S'appuyant notamment sur *Le Morte Darthur*, mais aussi sur les récits de Chrétien de Troyes, il conçoit un système reflétant parfaitement les dilemmes qu'affrontent les héros chevaleresques



des textes arthuriens médiévaux entre loyauté vassalique et amour pour une belle dame, entre soif de combattre et miséricorde, entre humilité chrétienne et désir de gloire. Dans *Pendragon*, le but principal n'est pas de vaincre des monstres – qui sont de toutes façons souvent mortels pour les PJ – mais de gérer les contradictions entre ces passions que simulent très bien l'opposition des divers traits de caractère (luxurieux / chaste ou bien valeureux / couard par exemple) notés de 1 à 20. À une époque où l'industrie est dominée par *AD&D* de TSR et ses dérivés, *Pendragon* apparaît comme l'un des premiers jeux narrativistes où la quête de puissance, si elle est présente, est repoussée au second plan de l'expérience ludique. Les personnages de magiciens, hors norme, ne sont d'ailleurs pas jouables, sauf en usant du supplément *Merlin* (traduit en France par *Oriflam* en 1996). Cette tentative de recreation du mythe médiéval est poussée à son paroxysme dans une grande campagne, initialement intitulée *The Boy King (L'Enfant roi)* parue en 1991, qui propose aux participants d'incarner une lignée chevaleresque de père en fils durant l'ensemble de la vie d'Arthur, de la mort de son père Uther jusqu'à la chute de Camelot. Cette gigantesque entreprise ludique a été complétée et →

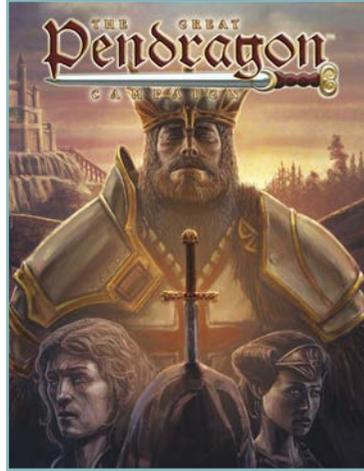
Inspiration arthuriennes inédites

Voilà quelques œuvres de fictions qui pourront vous inspirer pour créer un cadre arthurien novateur. Pour une campagne d'occulte contemporain, la base reste sans doute l'excellent *Pendule de Foucault* (1988) d'Umberto Eco qui mêle les légendes du Graal et des parodies de théories occultistes et complotistes concernant les Templiers. Cette source d'inspiration peut aisément être complétée par l'extraordinaire film de George A. Romero, *Knightriders* (1981) dans lequel un groupe de motards-chevaliers arthurien tente d'échapper à la police et à l'état sur les autoroutes américaines. Si vous souhaitez adapter le mythe dans un cadre cyberpunk, jetez-vous sur le roman *Player One* (2011) d'Ernest Cline qui raconte les exploits d'un jeune hacker fan de jeux de rôle sur table nommé Parzival.



rééditée en 2006 sous le titre *The Great Pendragon Campaign* et constitue encore aujourd'hui sans doute donc la plus longue série d'aventures jamais réalisée pour un jeu de rôle.

Saupoudrages arthuriens



La fascination pour le mythe arthurien classique demeure encore forte aujourd'hui. Outre les diverses rééditions de *Pendragon*, l'exposition ouverte en 2009 à la Bibliothèque nationale de France consacrée à la légende de Camelot a vu la création du jeu de rôle inédit *Quêtes Arthuriennes* par le collectif *Imaginez.net*. Mais comment faire évoluer des personnages dans un univers où tout est écrit d'avance, dans lequel les joueurs savent pertinemment que Camelot chutera quoiqu'ils fassent ? Même la grande campagne proposée par le jeu de Greg Stafford peut s'avérer frustrante tant son cadre est rigide. Or le jeu de rôle est un médium où les participants interagissent pour créer un monde imaginaire qui leur est propre. Aussi, afin que les joueurs aient la possibilité d'évoluer dans une version inédite du mythe arthurien apte à les surprendre, les concepteurs de jeux optent-ils pour plusieurs solutions. La première consiste à insérer des frag-

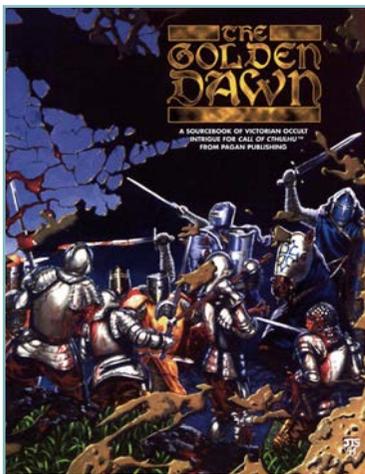
ments arthuriens dans un background préexistant et indépendant, autorisant chacun à s'emparer de la légende à sa manière. Dans le supplément *Deities and Demigods* (1980), les concepteurs du jeu *AD&D* mettent ainsi à disposition des maîtres du donjon les caractéristiques des principaux personnages de Camelot ; libre à eux de les insérer après dans leurs campagnes ou dans des univers de leur cru. On apprend à la lecture qu'Arthur est un paladin loyal bon de quatorzième niveau, que la classe d'armure de Galahad est -4 avant d'être renvoyé, pour plus d'information, au jeu de plateau *Knights of Camelot* que TSR publie la même année. Les créateurs du wargame puis du jeu de rôle *Warhammer* optent eux pour une option différente en prenant quelques éléments du mythe qu'ils replacent dans leur propre univers. La Bretagne arthurienne devient ainsi la Bretonnie, royaume unifié par Gilles le Breton, premier des chevaliers du Graal à avoir été béni par la Dame du Lac. De son côté, *Lyonnesse* (1999), directement inspiré d'une trilogie romanesque écrite par Jack Vance entre 1983 et 1989, propose de jouer dans un archipel fictif situé au sud-ouest des Îles britanniques, les Isles anciennes, quelques décennies avant la naissance d'Arthur. Marqué par l'humour, ce jeu féérique donne l'impression plaisante d'être proche de la légende de Camelot sans pour autant être enserré par un background trop rigide.

Une autre solution pour surprendre les joueurs consiste à renverser le récit arthurien pour faire du souverain de Camelot non plus un utopiste souhaitant instaurer un royaume idéal, mais un agent du mal. L'idée a été développée par des chroniqueurs écossais aux XIVe et XVe siècles (comme Jean de Fordun) fâchés de lire dans les textes anglais que le roi de Camelot avait combattu et vaincu les souverains du nord de l'île de Bretagne. On le retrouve sous diverses variantes dans les jeux de rôle. Dans le supplément *La France* (1991) la Bretagne

Tout savoir sur le mythe arthurien

Jusqu'à une date récente, la légende de Camelot était peu populaire en France. Mais le succès de *Kaamelott* a favorisé la production de synthèses de qualités. Sur les versions médiévales du mythe, vous pouvez vous procurer deux livres faciles d'accès et disponibles en poche : celui de Marc Roland, *Le Roi Arthur* (2007) et celui d'Alban Gautier, *Arthur* (2007). Pour les multiples versions contemporaines du mythe, tant au cinéma que dans la bande dessinée, les jeux, les séries télévisées, vous pouvez lire notre ouvrage : *Le Roi Arthur. Un mythe contemporain* (2016).





du Tragique Millénaire est sous la coupe de deux thaumaturges qui détournent à leur profit les légendes locales. Même chose dans le supplément *England* (1993) du jeu de rôle *Rift* (publié chez *Palladium*) dans lequel Arthur est manipulé par des entités extraterrestres qui prennent la forme de Merlin. Celui-ci troque ici ses habits d'enchanteur sympathique que nous connaissons à travers le dessin animé de Walt Disney pour ceux de sorcier inquiétant qui étaient déjà les siens au Moyen Âge. Dans le module *L'Aube dorée* (1996 - traduit en 1998 par *Jeux Descartes*) publié dans la gamme de *L'Appel de Cthulhu*, un Arthur ivre de pouvoir allié à des dieux sombres et aux occultistes britanniques de la *Golden Dawn* (qui, historiquement, se sont bel et bien intéressés au Graal), tente à la fin du XIXe siècle de rétablir sa souveraineté sur la Grande Bretagne alors que Londres est secoué par une série de meurtres de prostituées.

Un autre Arthur, de nouveaux horizons

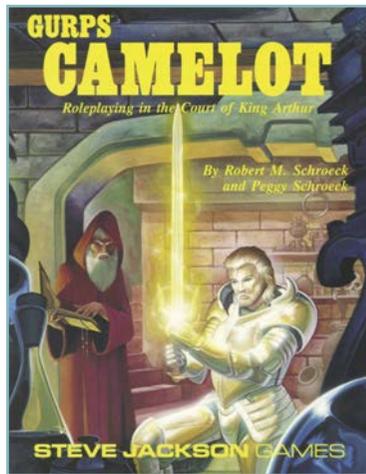
Mais ces divers nappages d'éléments arthuriens peuvent laisser un goût d'inachevé à ceux qui voudraient jouer au cœur de la légende. Aussi, nombre de

créateurs déplacent le mythe de Camelot en bloc dans un univers inédit. La méthode n'est pas nouvelle. Nombre de romanciers l'ont employée dès l'Après-guerre en plongeant les personnages de la légende dans le contexte de la chute de l'Empire romain, entre la fin du Ve et le début du VIe siècle. Dans ces versions, le souverain chevaleresque de Camelot est transformé en guerrier breton ou romain - parfois nommé Artorius - luttant contre les envahisseurs saxons. On a ainsi cru un temps pouvoir découvrir le « véritable » Arthur que le tissu légendaire du milieu du Moyen Âge aurait déformé. Mais, depuis une vingtaine d'années, les fouilles et les travaux des historiens montrent bien que le mythe de Camelot est une création littéraire tardive et composite, sujette à des transformations permanentes. En réalité, placer l'action d'une fiction arthurienne au Ve et VIe, période dont on ne connaît, faute de sources, presque rien, permet surtout aux auteurs contemporains de s'émanciper des trames des récits classiques et d'inventer une version originale de la légende, à la fois familière et étrange. Cette démarche, pratiquée avec succès dès 1963 par Rosemary Sutcliffe, dans son roman *Le Glaive au crépuscule*, est devenu aujourd'hui courante. On la retrouve dans des bandes dessinées (*Les Héros cavaliers*, publié entre 1986 et 1997), des films (*Le Roi Arthur* - 2004) mais aussi dans des jeux de rôle. Le supplément *Camelot* (1991) au jeu de rôle générique GURPS donne ainsi le choix de jouer trois types de mythe arthurien différents : celui des récits médiévaux, celui du cinéma qui s'appuie notamment sur des films hollywoodiens comme *Les Chevaliers de la Table ronde* (1953) de Richard Thorpe, et enfin celui inspiré d'un contexte pseudo-historique et celtisant. Cette veine historique est toujours explorée par les auteurs ludiques. *Keltia*, publié en 2012 par le *7e Cercle*, affiche ainsi la volonté de proposer une version « réaliste » de la légende arthurienne en y adjoignant des règles de magie rappelant for- ➔



L'influence des jeux de rôle sur Kaamelott

Nous avons vu que les jeux de rôle créent leurs propres versions du mythe de Camelot. Mais ils exercent aussi une forte influence sur les œuvres arthuriennes contemporaines, sur *Player One*, par exemple, mais aussi sur *Kaamelott* (2005-2009) d'Alexandre Astier. Dans cette série française, on voit ainsi régulièrement des versions peu douées de chevaliers de la Table ronde parcourir des donjons et y affronter des Gobelins ou des Skavens sortis tout droit de l'univers de *Warhammer*, lorsqu'ils ne se bagarrent pas pour savoir qui a oublié de rapporter le trésor. On ne connaît par contre pas la classe de personnage ou le niveau de Perceval et Karadoc. À ce sujet, rappelez-vous que les collègues de feu-*Black Box* avaient publié une grande interview d'Alexandre Astier sur sa pratique du JdR dans le numéro 3 du mag de septembre 2008.



tement les jeux classiques de *l'heroic fantasy*. La contradiction n'est qu'apparente. Il s'agit surtout de proposer aux joueurs un cadre à la fois novateur (la société du Ve siècle, du moins comme nous l'imaginons) mêlé à des éléments connus (les monstres et la magie).

Mais le background historique peut lui aussi s'avérer trop contraignant. Aussi, les créateurs de jeux de rôle arthuriens font-ils rapidement voyager le mythe de Camelot dans des contrées inédites pour surprendre des joueurs et des meneurs avides de nouveautés. En 1994, le jeu de rôle *Once and Future King*, publié par TSR pour son système générique *Amazing Engine*, projette les participants au cinquième millénaire. Sous l'influence d'une puissante intelligence artificielle nommée Merlin située sur la station orbitale Avalon, le roi Arthur du futur fait régner la paix sur le système solaire aidé par des technologues maîtrisant la science et des chevaliers se déplaçant sur des chevaux robotiques et combattant à l'aide d'épées-lasers. Il est même possible d'interpréter des androïdes s'asseyant à la Table ronde. Si l'influence de *Star Wars* est patente, les créateurs de ce jeu hors-norme se sont sans doute inspirés des *comics Camelot 3000* (1982-1985) de Mike Barr et Brian Bolland dans

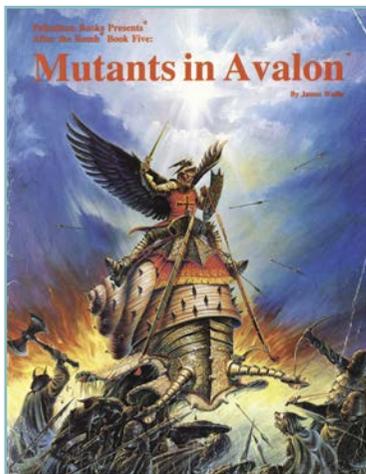
lequel les membres de la Table ronde se réincarnent au début du XXXI^e siècle.

Camelot après l'Apocalypse

Once and Future King n'est pas le premier jeu à envisager une refondation de la Table ronde dans un futur lointain. Il a été précédé de trois ans par l'étrange *Mutants in Avalon*, supplément au jeu *After the Bomb* de l'éditeur Palladium dans lequel les participants sont projetés dans un futur post-apocalyptique. Ici, point de cyborg chevalier, mais des hybrides humain-animal dans une Angleterre meurtrie par les radiations et menacée par une fascisante armée antimutante venue de France et dirigée par un certain Saint Jean-Marie. Doté d'un curieux background en partie inspiré de l'univers des Tortues Ninjas, *Mutants in Avalon* ne lance pas moins une véritable mode arthurienne post-apocalyptique. Il faut dire que la légende de Camelot se prête bien à ce genre de variation. Depuis la seconde moitié du XX^e siècle, dans des romans comme *Cette Hideuse puissance* (1945) de C.S. Lewis, il est courant de représenter le souverain de la Table ronde revenant dans un monde ravagé par l'industrie moderne pour faire renaître la nature et la féerie. Une idée similaire se retrouve dans nombre de jeux de rôle, d'autant plus facilement que la prise de conscience écologique infuse dans la société contemporaine. Elle est présente par exemple dans le supplément *Gurahl* (1998) du jeu environnementaliste *Loup-garou : L'Apocalypse*. Arthur y est décrit comme un ours-garou qui, après de longs siècles d'hibernation, viendra (peut-être) mener les changements dans une ultime bataille contre les agents du Ver qui polluent la Planète.

Plus récemment, deux jeux français proposent leur propre déclinaison de ce thème. *Wasteland*, édité depuis 2011 par le *Département des Sombres Projets*, propose aux joueurs de s'aventurer





dans une Europe de l'Ouest (centrée sur l'Angleterre, la Bretagne continentale et la Normandie) ravagée par un cataclysme et retournée à un nouveau Moyen Âge où un royaume préservé a été fondé par un souverain nommé Arthur Pendragon. *Knights* (2015) paru chez *Orygins*, permet quant à lui aux joueurs d'affronter l'Apocalypse en direct, au beau milieu du XXI^e siècle, alors que la Terre est menacée par les créatures démoniaques de l'Anathème. Face à eux se dresse une organisation de chevaliers portant des méta-armures géantes dirigée par des individus portant des pseudonymes arthuriens (Arthur, Gauvain, Merlin). *Knights* n'est pas la première œuvre à mettre en scène des mechas arthuriens. Il a été précédé en cela quelques années auparavant par l'anime *Code Geass* (2006-2008) dans lequel certaines robots titanesques sont baptisés en l'honneur de chevaliers de Camelot.

Imaginer sa Table ronde

Avec ces différentes versions post-apocalyptiques inédites, les jeux de rôle participent à leur manière au processus de réinvention permanente qui

préside le mythe depuis plus de onze siècles, de Chrétien de Troyes jusqu'à Greg Stafford. Notre médium a toutefois cette particularité d'être interactif : à partir d'une trame donnée, tous les participants peuvent créer leur propre variation du mythe. Deux tables de *Wasteland* ou de *Knights* n'auront pas le même comportement. Certaines s'inspireront des textes classiques alors que d'autres lorgneront plus vers la culture populaire contemporaine. Cette liberté presque totale permet des innovations qui, à leur tour, influent sur les représentations du mythe dans d'autres médias. *Pendragon* autorise par exemple des joueurs et des joueuses à incarner des femmes portant casques et armures. Dans le supplément *Knights Adventurous* (1990), Greg Stafford affirme ainsi que son jeu « peut voir apparaître des chevalereses, quand bien même elles n'existaient pas dans les textes médiévaux [...] Les modes de pensée du XX^e siècle nous permettent ce genre d'extrapolations. » Même chose dans *GURPS Camelot* où l'on propose de jouer des guerrières. Depuis, les femmes combattantes arthuriennes sont présentes dans tous les jeux de rôle et se sont répandues dans le reste de la culture populaire. On les voit dans les séries télévisées ou dans certaines séries de Marvel Comics où Faiza Hus-sain porte l'épée Excalibur depuis 2008.

Alors que le XXI^e siècle s'apprête à entamer sa troisième décennie, le mythe arthurien semble plus populaire que jamais. L'année 2017 a vu plusieurs adaptations du mythe au cinéma (*Jackie*, *Kingsman 2*, *Transformers 5*, *Le Roi Arthur : La Légende d'Excalibur*). Dans un contexte aussi propice, nous ne savons pas quelles seront les prochaines déclinaisons du mythe à apparaître. Mais nuls doutes que les jeux de rôle joueront une part originale dans cette renaissance constante. Rendez-vous dans cinquante ans.

William Blanc

INTERVIEW D'UN RÔLISTE ITALIEN

CIRO ALESSANDRO

« L'histoire d'amour entre l'Italie et D&D dure toujours »

Ciro est un personnage important du JdR Italien, Casus l'a rencontré le temps de lui poser des questions pour avoir son éclairage sur l'état du JdR dans la Botte.

Ciro's digest

Didier à 49 ans dont plus de trente à jouer aux jeux de rôle. Il a plein de casquettes dans le milieu ludique italien, propriétaire de boutique, responsable d'un site et d'un mag d'info ludiques, et engagé dans la plus grande convention du pays. Il nous livre un point de vue de l'intérieur sur un marché du JdR italien qui a beaucoup beaucoup souffert et qui se remet tout juste d'une période noire.



Casus Belli : Salut Ciro, merci d'accepter notre interview. Peux-tu te présenter ?

Ciro Alessandro : Bien sûr ! Je suis Ciro, j'ai 49 ans, je suis un gamer depuis 1986, au moment où j'ai découvert la boîte rouge *D&D* dans un magasin de jouets. Depuis, je n'ai jamais arrêté. Aujourd'hui, je suis le responsable du site *Infoludiche.org* qui traite de l'actualité des jeux, en italien seulement et du magazine *Dungeon Master*, qui couvre l'actualité des jeux imprimés, en italien et en anglais, mais aussi le propriétaire d'un magasin de jeu, La Grotta di Merlino. Enfin, je suis également depuis longtemps membre de l'équipe organisatrice du *Lucca Comics and Games convention* (la plus importante convention de jeu en Italie). J'ai notamment organisé avec un ami collectionneur comme moi l'exposition pour le trentième anniversaire de *D&D* et j'ai participé à celle pour le quarantième anniversaire de *L'Appel de Cthulhu*. C'était un projet de Andrea D'Urso au départ. On avait montré la production du jeu, en anglais et en italien, mais aussi et surtout des choses rares, des petits tirages, des curiosités, par exemple, la *Eco Di Arkham newsletter*. Cela avait super bien marché et Sandy Petersen avait vraiment apprécié. Il nous a dit qu'il n'avait jamais rien vu de pareil. Je contribue également à *Retro Game*, un magazine de jeux vidéo vin-

tages et pour un journal local avec une colonne à propos des jeux de société. En dehors du jeu, je suis bénévole dans une association de défense du bien-être animal, j'adore la musique, les voyages, la lecture, la politique et bien d'autres choses encore.

CB : Quand as-tu commencé le jeu de rôle ?

CA : J'ai commencé à jouer dès que j'ai acheté la boîte rouge. Avant ça, j'avais lu un article à propos du JdR dans une encyclopédie de science-fiction et cela m'avait beaucoup intrigué. Mais à l'époque, je vivais dans une petite ville donc il n'y avait aucune chance que j'en trouve un. Ma famille a déménagé à Turin en 1985 et tout a changé. Mais mon premier jeu qui est vraiment devenu un hobby était *International Team's Millennium* !

CB : Quelle est ton JdR préféré ?

CA : Ah, la question piège ! Je crois que mon préféré reste *D&D*, la version BECMI (les boîtes Basic, Expert, Companion, Master, Immortal) mais j'aime beaucoup la cinquième édition aussi. *L'Appel de Cthulhu* n'est pas loin derrière. Mention aussi à *Pendragon*, *Ars Magica* et *Gurps*.

CB : Comment se porte le JdR aujourd'hui en Italie ? Peut-être pouvons-nous commencer avec un peu d'histoire ?

CA : L'Italie n'est pas très connue pour le JdR. Ce n'est pas un très fort bastion et pourtant, le JdR est arrivé ici très tôt. Par exemple, c'est un joueur italien qui a créé le monstre Aleax du *Fiend Folio AD&D* en 1981 !

CB : Vraiment ?

CA : Oui oui, c'est lui qui l'a développé, écrit, il l'a envoyé au mag *White Dwarf* qui proposait alors à chaque numéro un monstre de lecteur pour *AD&D*. Quand *Games Workshop* a eu l'autorisation de regrouper ces monstres au sein de son *Fiend Folio*, l'Aleax était dedans et quand l'équipe de *TSR* a finalement publié, le sien, il était toujours là ! Une petite légende chez nous, un repère dans l'histoire italienne du jeu ! Sinon, de 1980 à 1984, nous avons eu le magazine *Pergioco*, malheureusement disparu, l'équivalent de votre *Jeux et Stratégie*, qui publiait régulièrement des articles à propos de *D&D* et des JdR. Le tout premier JdR italien a été *I Signori del Caos* (Les seigneurs du Chaos) et *Kata Kumbas* (Catacombes), deux jeux de fantasy publiés en 1984. Mais les véritables débuts du JdR ont coïncidé avec l'arrivée de la boîte rouge *D&D*, publiée par un gros éditeur de jeux, *Editrice Giochi*. Le début de l'histoire d'amour entre l'Italie et *D&D*. Qui dure toujours aujourd'hui. Après, d'autres JdR sont arrivés. *L'Œil Noir*, publié par le même éditeur que les livres dont vous êtes le héros *Loup Solitaire*, puis *Holmes & Compagny*, un JdR italien d'enquêtes, *Tunnels & Trolls*, publié par le géant de l'édition *Mondadori*, distribué dans les librairies mais aussi dans les kiosques à journaux ! Puis *L'Appel de Cthulhu*, *MERP*, *Vampire* et bien d'autres. Le premier magazine de JdR Italien, *Crom*, est né en 1989 au moment de la seconde édition de *AD&D*, traduite en 1990. Tout allait bien, mais ça n'a pas duré.

CB : Que s'est-il passé ?

CA : *Magic* est arrivé en Italie en 1994, il s'agissait de la toute première édition du jeu en langue étrangère. Et le mar-

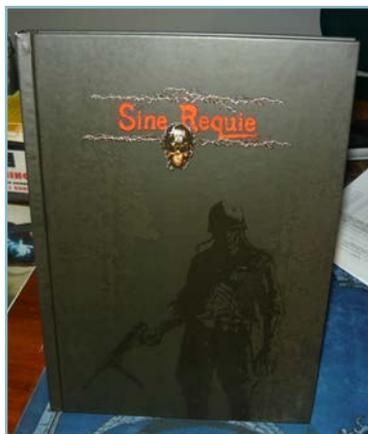


“ Magic est arrivé en 1994. Et le marché du JdR s'est pratiquement effondré instantanément ”

ché s'est effondré pratiquement instantanément. Les éditeurs ont arrêté de produire des jeux ou ont complètement disparu. Tout le monde était obnubilé par le succès de *Magic*. Les magazines ont disparu. Le début de la longue nuit... L'édition italienne de JdR a été réduite à sa portion congrue. La création italienne a été confinée à de l'auto-édition de mauvaise qualité. Les distributeurs et les magasins se sont donc désintéressés. On avait toujours *D&D*, évidemment, *Warhammer* deuxième édition, le nouveau *World of Darkness*, beaucoup de jeux narratifs – pas chers à produire – mais tous ne se sont pas bien vendus. Par exemple, *Dark Heresy* et *Rogue Trader* n'ont pas marché chez nous. →



“ *Sine Requie* est le jeu de rôle italien qui a connu le plus gros succès de ces dernières années ”



CB : Tu décris un tableau très noir. C'était à ce point ?

CA : Franchement, c'était vraiment une très très mauvaise période. Je pensais que le JdR était en train de mourir, comme les wargames sont presque morts. Enfin, limités à une toute petite niche de super fans de plus de 40 ans.

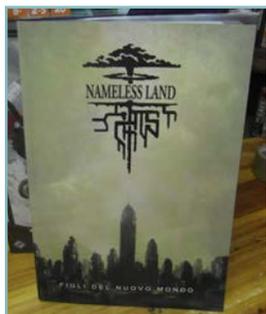
CB : Magic n'est peut-être pas la seule explication, non ? En France, par exemple, le JdR a dû essayer une campagne médiatique d'ampleur nationale et télévisée décrivant l'activité comme dangereuse, sectaire, poussant au meurtre ou au suicide. Est-ce que vous avez connu ça vous aussi ?

CA : On a également eu notre dose d'hystérie en raison de quelques articles à sensation dans la presse. Une association, GdR2, a été formée pour combattre ce genre de désinformation. Mais ça n'a pas duré longtemps. Le vrai problème a été les jeux de cartes et les jeux vidéos qui ont siphonné énormément de joueurs et dont l'effet sur la production de JdR a été tels que très peu de nouveaux joueurs ont découvert notre hobby.

CB : Et aujourd'hui ? C'est mieux ?

CA : Il y a eu ces dernières années une amélioration significative. L'édition italienne de *Pathfinder* a été un

trionphe (au moins quatre réimpressions pour le livre de base). *Sine Requie*, un jeu italien d'horreur, a connu un grand succès. Le jeu se passe dans un monde post-apocalyptique où le jugement dernier a eu lieu. Les morts-vivants rôdent et notre monde est bien différent. Au départ, il s'agissait d'un petit jeu avec quatre livrets et un faible tirage. Depuis, le jeu à connu trois éditions différentes et la gamme s'est étendue avec une grosse vingtaine de suppléments et de campagnes. Un record pour le marché italien. *Savage Worlds* est également un succès impressionnant. Le livre de base fait partie des jeux les moins chers (13 euros chez nous) parmi les jeux pros et, en quelques années, quarante bouquins sont sortis, dont quelques créations originales en italien. *Ultima Forsan*, appelé parfois aussi "*la Renaissance avec des morts-vivants*" a connu un grand succès et a même été traduit en anglais, espagnol et en russe. N'oublions pas non plus *Freak Control*, un setting très original qui pourrait sortir tout droit de *Stranger Things*, mais qui a été publié des années avant la série de Netflix ou d'autres films ambiance années 80s. Et bien entendu, *D&D5* est un carton ici. Le *Player's Handbook* a été rapidement épuisé. Mais il faut dire aussi que les tirages ne sont plus ce qu'ils étaient en Italie. Aujourd'hui, un nouveau JdR est imprimé à 1000 exemplaires (beaucoup moins pour les productions indés), ce qui fait pleurer quand on repense au début des années 90. Après, on a toujours les nouvelles éditions des classiques, la septième édition de *L'Appel de Cthulhu*, *Vampire*, *7e mer*, *Symbaroum*. On sent un intérêt grandissant pour la mouvance *Old School*, ce qui n'est pas étonnant vu l'amour des rôlistes italiens pour *D&D*. On traduit donc des games comme *Labyrinth Lord* mais on produit aussi des créations italiennes, comme les modules *Dangers & Demons*. La publication de jeux narrativistes se produit



et dans cette famille de jeux, *Dungeon World* est très populaire.

CB : Est-ce que tu as l'impression qu'une nouvelle génération vient au JdR, notamment des filles ?

CA : Je constate de l'intérêt de la part des nouvelles générations, en particulier avec le succès de séries TV comme *Stranger Things* et *The Big Bang Theory*. Mais rien d'extraordinaire. Mais on progresse, et c'est très encourageant.

CB : Tu nous a parlé du succès de *Sine Requite*. En dehors de ce jeu, comment se porte la création italienne ?

CA : Il y a de plus en plus de créations, plus ou moins importantes. Les auteurs de *Sine Requite* ont produit deux autres jeux. *L'Alba di Cthulhu* (L'aube de Cthulhu) et *Anime e Sangue* (Âme et Sang). *Nameless Land*, le titre est anglais, a déjà un livre de base et sept suppléments. *Super Adventures*, un JdR de superhéros pour des aventures à la Marvel. On a aussi un système générique, *Monad System*, qui a déjà un setting, *Nostalgia La Flotta Nomade* (Nostalgie, la flotte nomade), une flotte de vaisseaux spatiaux qui, avec le temps, ont évolué en différentes sociétés.

CB : Est-ce que les éditeurs passent par le financement participatif ?

CA : J'ai vu quelques expérimentations couronnées de succès, mais jusqu'à présent, le phénomène est assez limité. La première et très belle édition de *Dungeon World* a été financée ainsi. *Monad System* et le supplément *Nostalgia La Flotta Nomade* l'ont été aussi. *Giocchi Uniti*, un gros éditeur, a fait un financement pour la version italienne de *Starfinder*, plus pour des questions de communication que par rapport à des besoins financiers je crois. Ils ont levé 12 000 euros

pour une demande de 2 000 donc c'est un bon résultat.

CB : Est-ce qu'il existe des créations françaises traduites en italien ?

CA : Hélas, presque pas. On a eu *Hollywood* et *Qin*, mais uniquement les livres de base. Espérons que le futur nous réserve plus de choses. À l'inverse, aucun JdR italien n'a jamais été traduit en français non plus.

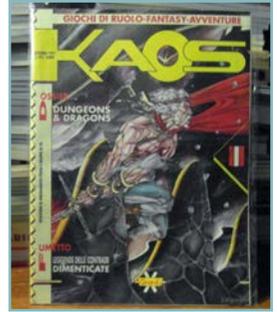
CB : Est-ce que vous avez un magazine JdR de référence ?

CA : Hélas encore, non. Nous n'avons pas de *Casus Belli*. En revanche, il existe d'excellentes publications amateurs, par exemple *Anonima Gi-dierre* en est presque à son centième numéro. Il y a des sites, des blogs et des groupes Facebook. L'un d'entre eux compte 10 000 membres. Mais pas de mag, ce qui est triste car j'adore les mags imprimés.

CB : Et au niveau de l'événementiel JdR ?

CA : Là, on a de la chance. Nos deux plus grosses conventions sont très réussies : Play et Lucca Comics & Games. Play a lieu à Modène au printemps et a accueilli plus de 35 000 visiteurs en 2017. L'esprit est assez similaire à votre festival de Cannes : que des jeux. Lucca a lieu à Lucca début novembre et c'est vraiment énorme, plus de 240 000 visiteurs en 2017. Et là, il y a de tout, des jeux vidéo, du cosplay, comics, télévision, cinéma, animation. Les jeux constituent toujours une partie importante de la convention et il s'agit toujours de *the place to be* pour les gens du milieu du jeu. Mais il existe également d'autres événements, plus petits, avec de la présence JdR, comme *Cartoomics* à Milan.

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.

Sixième épisode

▶ Le joueur qui n'aimait pas l'ambiance

Une bonne partie de jeu de rôles, c'est aussi une ambiance. Alors certes, celle-ci n'est pas toujours des plus sérieuses (souvenez-vous, les anciens, de *Toon*), mais reconnaissons-le, on vit parfois des moments particulièrement tendus et prenants. Une bonne partie de *Vampire* est supposée être sombre, et un bon MJ peut rendre l'exploration d'une cité cyclopéenne proprement terrifiante pour vos pauvres investigateurs de *Cthulhu*, qui finiront par bredouiller des choses incompréhensibles s'ils ne sont pas déjà morts de trouille, au sens littéral, à la vue d'un Shoggoth en vadrouille.

Raison pour laquelle mieux vaut choisir ses joueurs, sinon, c'est comme aux réunions de famille : il y a de fortes chances de se retrouver avec l'équivalent à table de l'oncle Gégé.

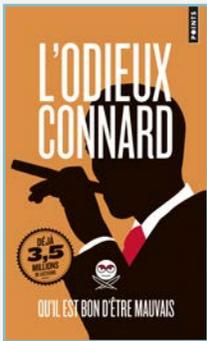
Qu'importe ce que le MJ raconte, le joueur qui n'aimait pas l'ambiance ne peut s'empêcher de le couper pour caser un jeu de mots qui à lui seul fait effectivement perdre des points de SAN à tous les présents, ou lance son personnage dans des actions absolument stupides dans le seul but que ce soit "marrant". Quitte à gâcher la partie des autres.

Certes, une action stupide d'un personnage stupide peut être marrante, puisque roleplay.

Mais quand le mystérieux vampire Tremere se met à chanter *La Digue du Cul* devant le prince de Paris simplement parce que celui-ci évoquait sa lointaine jeunesse mortelle à Nantes, disons que c'est un peu problématique.

Le joueur qui n'aimait pas l'ambiance, c'est un peu comme tenter de jouer à un jeu d'horreur avec l'équipe de Cyril Hanouna : on sait tous comment ça va tourner. Et pourtant, des gens continuent à inviter ces joueurs autour des tables, souvent au nom d'une vieille amitié, ce qui est tout de même plus compréhensible qu'au nom de la qualité de leur jeu.

Souvent, on peut repérer ce type de joueur dès la création de personnage, puisque même si on lui demande une chose basique comme "Tu fais partie d'un commando expérimenté et réputé", il se torture l'esprit et harcèle le MJ de mille questions pour tenter de créer le personnage le plus éloigné possible du concept : est-ce qu'il peut jouer le comptable ? Avoir des problèmes de flatulences ? Et si on le recadre, il tente tout de même de filouter : est-ce qu'il peut jouer un personnage qui rejette toute autorité ? Comme ça, hop, il peut faire et dire n'importe quoi : c'est *roleplay*. Éventuellement, il peut aussi décider que le *roleplay*, c'est de limiter son personnage à un seul trait, comme par



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.



exemple, une passion secrète pour les Choco BN (dont il parlera dans toutes les scènes) ou un *gimmick* qui ferait passer un sketch des *Guignols de l'Info* pour un truc léger.

Le joueur qui n'aimait pas l'ambiance, c'est un peu Jean-Marie Bigard plongé dans une nouvelle d'Edgard Allan Poe : ça fait un peu tache.

Alors, soyez un peu sérieux : si vous voulez garder les bons joueurs à vos tables, ceux qui voient le MJ comme

quelqu'un avec qui construire une aventure et un récit, et non un générateur à phrases sur lesquelles rebondir avec un calembour usé, pensez à dégager le joueur qui n'aimait pas l'ambiance.

Comment ?

Si après toutes vos parties de JDR, vous ne savez toujours pas vous débarrasser d'un corps, c'est que définitivement, il va falloir changer vos tables.

Odieux Connard
Barbare déchainé Coucho

DANS CASUS BELLi N°26

À l'abordage !



C'est probablement parce que les coups de fouets partent vite sur un bateau, notamment en vue de l'abordage, que j'ai une tendresse particulière pour les jeux qui se jouent sur la mer. Bon, vous me voyez venir, Casus se prépare pour son prochain numéro à accueillir comme il se doit le retardataire le plus célèbre du JdR français, j'ai nommé *Pavillon Noir* !

La deuxième édition de ce jeu de pirate de référence, produite par notre éditeur, *BBE*, a été le premier financement participatif de la plate-forme Casus Belli, devenue depuis Game On Tabletop. Il y a plus de quatre ans ! Eh oui, la promesse totalement irraisonnable proposée à l'époque (on fera le point sur la tonne de matos que vont recevoir les soutiens à 99 euros !) est finalement sur le point d'être livrée au moment du bouclage du numéro que vous tenez entre les mains. Toute une gamme d'un coup ! Le coup de canon !

Pour la peine, on se prépare à critiquer cette nouvelle édition, ce qui constitue déjà un sacré boulot, et on va également marquer l'événement en proposant un scénario inédit pour *PN2*. C'est une de nos dernières recrues qui va s'y coller. Le jeune cadet Slawick s'est rapidement imposé comme un cador, et cette tâche honorable lui revient. Il planche au moment même où je vous parle sur ladite aventure, au sens littéral. J'ai déjà balancé quelques sceaux de sang frais à la baille, je vois frayer dans les vagues des ailerons de belle taille. Il est déjà prévenu que si la copie est mauvaise, je retire ladite planche et il verra bien si les squales acceptent ses pitoyables excuses ! Oui, on se lasse de tout, même du fouet. Alors il faut bien innover pour garder l'excitation intacte !

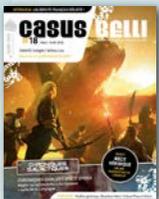
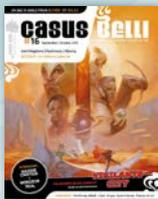
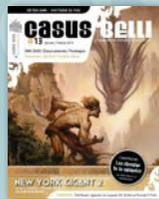
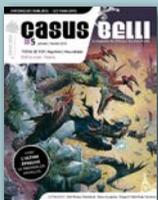
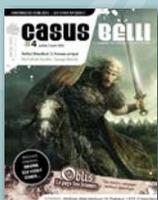
Trêve de mauvaises blagues. Il y aura évidemment plein d'autres choses, nos rubriques habituelles, des critiques, des interviewes, des conseils, des aides de jeu, des actus. Un vrai trésor ! À très vite donc moussaillons !

(Capitaine) Tête Brûlée et tout(e) l'équip(ag)e

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS SUR

www.black-book-editions.fr



NUMÉROS HORS-SÉRIE



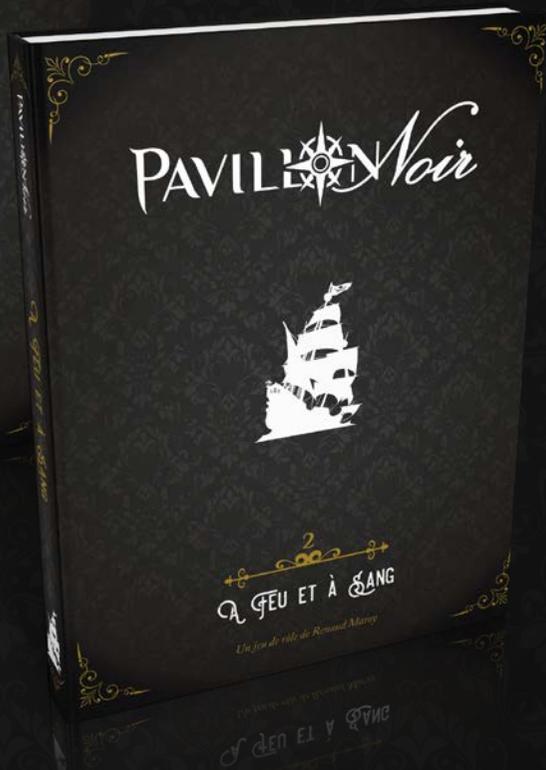
**casus
belli**
Le magazine de référence des jeux de rôle

black-book-editions.fr



PAVILION Noir

Un jeu de rôle de Renaud Maroy



LA DEUXIÈME ÉDITION À L'HORIZON !



black-book-editions.fr